



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΠΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΈΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΑΣΤΙΚΗΣ
ΠΕΡΙΟΧΗΣ**

Θεοδώρα Μαργάρα

Ανδρέας Σαρδέλης

Μεσολόγγι 2020

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΠΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΕΦΗΒΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ
ΑΣΤΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ**

Θεοδώρα Μαργάρα

Ανδρέας Σαρδέλης

Επιβλέπων καθηγητής
Δρ. Αθανάσιος Στραβοσκούφης

Μεσολόγγι 2020

UNIVERSITY OF PATRAS

SCHOOL OF ECONOMICS & BUSINESS

DEPARTMENT OF MANAGEMENT SCIENCE AND
TECHNOLOGY

**FORMER DEPARTMENT OF BUSINESS
ADMINISTRATION AT MESSOLONGHI**

THESIS

TEENAGERS AND ONLINE GAMING:
A CASE STUDY AT A HIGH SCHOOL IN AN
URBAN AREA

Theodora Margara

Andreas Sardelis

Messolonghi 2020

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Πατρών δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Ευχαριστίες

Ευχαριστούμε θερμά τον καθηγητή μας κ. Αθανάσιο Στραβοσκούφη, για την επιστημονική καθοδήγησή του, τις εύστοχες και πολύτιμες παρατηρήσεις του, καθώς και για την υποστήριξή του κατά την διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας αυτής.

Επίσης του καθηγητές κα Βάθη Παναγιώτα και Δημήτριο Ντόβα, για τις εύστοχες επιστημονικές παρατηρήσεις τους και τον πολύτιμο χρόνο τους, που μας διέθεσαν.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα Πτυχιακή Εργασία επιδιώκει μια προσέγγιση στο θέμα της χρήσης του διαδικτύου από τους εφήβους και κυρίως η ενασχόλησή τους με τα διαδικτυακά παιχνίδια, θέμα που προβληματίζει γονείς, εκπαιδευτικούς, όσο και τους ίδιους τους εφήβους. Μας ενδιαφέρει ειδικότερα πόσο συχνό, πόση ώρα, από ποιόν τόπο με ποιον τρόπο παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια οι έφηβοι. Επίσης τι σημαίνει αυτό για την καθημερινότητά τους, το σχολείο, τις κοινωνικές τους συναναστροφές, την επίδοσή τους στο σχολείο και την εικόνα περί κινδύνων και ωφελειών από την χρήση αυτή του Η/Υ.

Η εργασία μας αναπτύσσεται σε τέσσερα κεφάλαια.

Στο 1^ο αναλύεται το διαδίκτυο και η σημασία του, οι χρήσεις και τα διαδικτυακά παιχνίδια με τους τύπους και τα χαρακτηριστικά τους. Στο 2^ο η εφηβεία με τις σχετικές θεωρίες, τα χαρακτηριστικά αυτής της φάσης ζωής και την σημασία της για τους εφήβους. Στο 3^ο κεφάλαιο παρατίθενται οι διαστάσεις του φαινομένου έτσι όπως αποτυπώνονται στις σχετικές έρευνες, οι ευκαιρίες και οι κίνδυνοι που καταγράφονται βιβλιογραφικά και τα θέματα προς διερεύνηση. Στο 4^ο κεφάλαιο αναλύεται η ερευνητική διαδικασία η οποία πραγματοποιήθηκε στο 7^ο Γυμνάσιο Αγρινίου, σε μαθητές και των 3 τάξεων με ανώνυμο ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε Online. Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε με βάση τις έρευνες που χρησιμοποιήθηκαν στην θεωρητική ανάλυση. Στο 5^ο κεφάλαιο τα άμεσα αποτελέσματα μετά την επεξεργασία των δεδομένων μας αλλά και τα έμμεσα μετά την συσχέτιση διαφορετικών ερωτήσεων/παραγόντων, μεταβλητών της έρευνας μας. Στο 6^ο κεφάλαιο τα συμπεράσματα και στο 7^ο οι προτάσεις μας.

Η εργασία μας ολοκληρώνεται με την βιβλιογραφία και την παράθεση του ερωτηματολογίου που χρησιμοποιήθηκε.

Λέξεις-Κλειδιά: Διαδικτυακά παιχνίδια, Έφηβοι, Εθισμός, Διαδίκτυο

ABSTRACT

This thesis aims to provide another approach to an issue that troubles parents, educators and teenagers alike: the way teenagers use the internet and most of all their immersion in the world of online gaming. We are particularly interested in examining the circumstances under which teenagers engage in online gaming, such as the frequency, the duration and the time and place they choose to go online. Furthermore, we will examine what this means for their everyday lives, their school life, their social life and their grades, as well as the benefits and the perils of using their pcs on a regular basis.

Our work is presented in seven chapters. The first one consists of an analysis on the internet and its importance as well as the different ways of using it, with a focus on online gaming. In the second chapter, we will focus on adolescence and the theories that have been created to describe this critical stage of life for humans. The third chapter is where we dive in the latest research on online gaming and the main conclusions around the opportunities and dangers this tool can create for teens, as presented in the already existing bibliography. In the fourth chapter, we explain the process behind the research that was carried out at the 7th High School of Agrinio. Our research tool was an anonymous online questionnaire that was answered by students of all grades. This questionnaire was created based on the studies that we examined in the third chapter of the thesis. The fifth chapter is solely dedicated to the direct and indirect results of our research, the former based on the answers and the latter by examining the relationship between different variables and factors related to our work. The last two chapters present our conclusions and our proposal. Both the questionnaire and the bibliography used for the purposes of this thesis are there for the reader's better understanding of the subject.

Keywords: Online games, Teenagers, Addiction, Internet

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	v
ABSTRACT	vii
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	ix
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	xi
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	xii
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	xiii
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xv
1 Τι είναι το διαδίκτυο	1
1.1 Το διαδίκτυο και οι χρήσεις του στην σύγχρονη εποχή	2
1.2 Τι είναι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια	3
1.3 Διαφορές ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών.....	9
1.4 Τύποι Διαδικτυακών Παιχνιδιών.....	11
1.5 Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών	17
2 Εφηβεία	19
2.1 Θεωρίες και απόψεις για την εφηβεία	19
2.1.1 Βιολογικής ωρίμανσης	19
2.1.2 Θεωρία του περιβάλλοντος	20
2.1.3 Η θεωρία του Erikson.....	20
2.2 Ποια είναι τα χαρακτηριστικά αυτής της ηλικίας	21
2.3 Πως επηρεάζει τους εφήβους	22
3 Διαδικτυακά παιχνίδια και Εφηβεία	27
3.1 Το φαινόμενο, το πρόβλημα, οι έρευνες	30
3.2 Μπορεί το παιχνίδι να είναι πρόβλημα ή είναι ευκαιρία;	35
3.3 Ερωτήματα προς διερεύνηση	38

4	Ερευνητική διαδικασία.....	39
4.1	Επιλογή δείγματος.....	39
4.2	Δημιουργία ερωτηματολογίου.....	39
4.3	Συλλογή στοιχείων	40
5	Αποτελέσματα έρευνας.....	41
6	Συμπεράσματα	66
7	Προτάσεις.....	68
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ.....	71
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	76
7.1	Ερωτηματολόγιο.....	77

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Αγαπημένα παιχνίδια	47
Πίνακας 2: Τι κερδίζεις από τα παιχνίδια στο ιντερνετ;	55
Πίνακας 3: Τι μαθαίνεις από τα παιχνίδια στο ιντερνετ;.....	56

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Spacewar!, το παιχνίδι πρώτου υπολογιστή. Πηγή Greenlane.com	3
Εικόνα 2: Η οθόνη του παιχνιδιού pong. Πηγή: teachingkidstocode.io.....	4
Εικόνα 3: Pong μηχανή παιχνιδιού. Πηγή Neville Public Museum of Brown County.....	5
Εικόνα 4: Το αγαπημένο για πολλούς pacman (puckman). Πηγή patrisnews.com.	6
Εικόνα 5: Multi User Dungeons. Πηγή www.aardwolf.com/	6
Εικόνα 6 : Το Gameboy, φορητή κονσόλα παιχνιδιών, κυκλοφόρησε στην Ευρώπη το 1990. Πηγή amazon.com.....	7
Εικόνα 7: Σύγχρονη Xbox κονσόλα. Πηγή amazon.com.....	8
Εικόνα 8: Το παιχνίδι Forthite. Πηγή fortunegreece.com.....	11
Εικόνα 9: Παιχνίδι mmorpg. Πηγή slashgear.com.....	12
Εικόνα 10: WorldofWarcraft δημοφιλές παγκοσμίως και δημοφιλές στους μαθητές μας. Πηγή patchesoft.com	12
Εικόνα 11: StarWars. Πηγή slashfilm.com	13
Εικόνα 12: Mmorpg 2 ^{ης} γενιάς. Πηγή twitteronline.com.....	13
Εικόνα 13: Παιχνίδι moba. Πηγή commons.wikimedia.org	14
Εικόνα 14: Fifa 2019 με μεγάλη απήχηση στους μαθητές. Πηγή Nitendo.co.uk	15
Εικόνα 15: Trakmania, PS4 Playstation δημοφιλές racing παιχνίδι με συνεχή εξέλιξη. Πηγή store.steampowered.com	17
Εικόνα 16: Το csgo δημοφιλές παιχνίδι που αγαπούν μαθητές μας Πηγή essentiallysports.com.....	24
Εικόνα 17:CandyCrush διαδεδομένο videogame ανάμεσα στους μαθητές μας και όχι μόνον. Πηγή king.com	28

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1: Τι φύλο είσαι;	41
Διάγραμμα 2: Σε ποια τάξη πηγαίνεις;	41
Διάγραμμα 3: Έχεις Η/Υ;	42
Διάγραμμα 4: Ποια παιχνίδια παίζεις;	42
Διάγραμμα 5 Από πού παίζεις;	43
Διάγραμμα 6: Από ποιόν έμαθες για τα παιχνίδια;	43
Διάγραμμα 7: Πότε συνηθίζεις να παίζεις;	44
Διάγραμμα 8: Κάθε πότε παίζεις;	44
Διάγραμμα 9: Τι παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις;	45
Διάγραμμα 10: Πόση ώρα παίζεις;	46
Διάγραμμα 11: Πόση ώρα παίζεις;	46
Διάγραμμα 12: Παραμελείς τα μαθήματα για να παίζεις;	48
Διάγραμμα 13 Παραμελείς το φαγητό για να παίζεις;	48
Διάγραμμα 14: Παραμελείς το μπάνιο σου για να παίζεις;	49
Διάγραμμα 15: Προτιμάς ιντερνετ από την βόλτα;	49
Διάγραμμα 16: Τι μαθητή είσαι;	50
Διάγραμμα 17: Αναρτάς φωτογραφίες σου στο ιντερνετ;	50
Διάγραμμα 18: Σε έχουν σχολιάσει αρνητικά στο ιντερνετ;	51
Διάγραμμα 19: Έχεις σχολιάσει αρνητικά στο ιντερνετ;	51
Διάγραμμα 20: Γνώρισες άτομα στο παιχνίδι;	52
Διάγραμμα 21: Συνάντησες κάποιον που γνώρισες στο ιντερνετ;	52
Διάγραμμα 22: Ποιος άλλος στην οικογένειά σου παίζει στο ιντερνετ;	53
Διάγραμμα 23: Τι γνώμη έχουν οι γονείς σου για τα ιντερνετικά παιχνίδια;	53
Διάγραμμα 24: Έχεις δεχτεί bullying στο ιντερνετ;	54

Διάγραμμα 25: Σε φαντάζεσαι χωρίς ιντερνετ;	54
Διάγραμμα 26: Διαδικτυακά παιχνίδια και φύλο	58
Διάγραμμα 27: Ώρες παιχνιδιού και φύλο.....	59
Διάγραμμα 28: Διάρκεια παιχνιδιού και αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης.....	60
Διάγραμμα 29: Βαθμός επίδοσης και ώρες παιχνιδιού	61
Διάγραμμα 30: Παραμέληση μαθημάτων και παιχνίδια	62
Διάγραμμα 31: Παραμέληση φαγητού και παιχνίδια	62
Διάγραμμα 32: Ιντερνετ αντί για βόλτα	63
Διάγραμμα 33: ανάρτηση φωτογραφιών και φύλο	63
Διάγραμμα 34: Παραμέληση φαγητού, αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης και ιντερνετ.....	64
Διάγραμμα 35: Παραμέληση φαγητού, αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης και ιντερνετ.....	64
Διάγραμμα 36: Φύλο και τύπος παιχνιδιού 1	65
Διάγραμμα 37: Φύλο και τύπος παιχνιδιού 2	65

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Είναι καθημερινό φαινόμενο η εικόνα παιδιών ή εφήβων να κάθονται στο δωμάτιο τους στον Η/Υ ή να κυκλοφορούν στον δρόμο, σε εστιατόρια, στο προαύλιο του σχολείου, σε πυλωτές πολυκατοικιών ή σε πάρκα να είναι σκυμμένοι στο κινητό τους τηλέφωνο ή στο τάμπλετ, να το κοιτάζουν απορροφημένοι και να κινούν με εξαιρετική ταχύτητα τους αντίχειρες (συνήθως) στην οθόνη αφής. Στην ερώτηση «τι κάνεις;» απαντούν «παίζω».

Παιδιά και μεγαλύτεροι χρησιμοποιούν λέξεις όπως: τεχνολογία, πληροφορολογία, διαδίκτυο, κινητό τηλέφωνο, κοινωνικά δίκτυα, εργασία από απόσταση, Mbps, γρήγορο δίκτυο, με ευκολία, ως αυτονόητα στοιχεία μια κοινωνικής πραγματικότητας και καθημερινότητας που ουδείς διανοείται να αμφισβητήσει. Μιας κοινωνίας που συνδέει την πρόοδό της και την εξέλιξή της με τον ψηφιακό εγγραματισμό, με την επένδυση σε ψηφιακές υπηρεσίες και την υιοθέτηση σύγχρονου τεχνολογικού οικονομικού-κοινωνικού προφίλ.

Καθημερινά δημοσιεύονται αναφορές και έρευνες επιστημονικών, ιατρικών, εκπαιδευτικών φορέων τόσο σε επίπεδο χώρας όσο και παγκόσμιας εμβέλειας, που διερευνούν την σχέση των εφήβων με το διαδίκτυο με έμφαση στην συχνά προβληματική σχέση παιδιών/εφήβων με τις νέες τεχνολογίες και τις εφαρμογές τους.

Ψυχολόγοι και άλλοι κοινωνικοί επιστήμονες διατυπώνουν απόψεις σχετικά με την ωφέλιμη χρήση του διαδικτύου αλλά και τις δύσκολες πλευρές της πολύωρης και καθημερινής υπερχρήσης του.

Τα τελευταία χρόνια ιδρύονται κλινικές στα νοσοκομεία με στόχο τόσο την υποστήριξη της ψυχικής υγείας των παιδιών και εφήβων και την αντιμετώπιση της εξάρτησης του εμφανίζεται από την χρήση των νέων τεχνολογιών όσο και την εκπαίδευση γονέων, εκπαιδευτικών και επαγγελματιών υγείας για την διάγνωση και διαχείριση του προβλήματος.

Γράφονται άρθρα σε περισσότερο ή λιγότερο έγκυρα έντυπα, αφιερώνεται χρόνος σε τηλεοπτικές εκπομπές, που αναφέρονται στην «μανία» των παιδιών να παίζουν παιχνίδια στον υπολογιστή με άλλους παίκτες από άλλες χώρες.

Οι εκπαιδευτικοί διαμαρτύρονται για μαθητές που νυστάζουν διότι έπαιζαν μέχρι αργά στον Η/Υ, γονείς δυσκολεύονται να επικοινωνήσουν με τα παιδιά τους διότι δεν «αφήνουν το κινητό».

Στην αντίπερα όχθη δημοσιεύονται άρθρα που αναφέρουν ότι οι έφηβοι με καλές επιδόσεις στην χρήση του Η/Υ και στα διαδικτυακά παιχνίδια αποκτούν δεξιότητες χρήσιμες για την ενήλικη ζωή τους.

Η χρήση του Η/Υ, του κινητού τηλεφώνου ή του τάμπλετ σαν «παιχνιδομηχανής» είναι κοινωνικό φαινόμενο με σημαντικές επιπτώσεις στην καθημερινή ζωή των παιδιών/εφήβων και της μετέπειτα ζωής τους.

Τι σημαίνει λοιπόν «παίζω» στον Η/Υ; Με ποιόν; Τι παιχνίδι; Για πόσο; Σε ποιο περιβάλλον; Με ποιες κοινωνικές αναφορές εξέλιξης;

Η παγκοσμιότητα του φαινομένου, η διαφορετικότητα των χαρακτηριστικών κάθε τοπικής κοινωνίας αλλά και η σημασία του για την κοινωνική οργάνωση αποτέλεσαν το έναυσμα για την Πτυχιακή Εργασία.

Οι ειδικότητες των υπογραφόμενων φοιτητών, Κοινωνιολόγος με επαγγελματική απασχόληση στην Δημόσια Δ/θμια Εκπαίδευση και Επιστήμων της Πληροφορική με επαγγελματική ενασχόληση την Τοπική Αυτοδιοίκηση, λειτούργησαν ενισχυτικά στο παραπάνω έναυσμα.

Το θέμα της Πτυχιακής Εργασίας είναι «Έφηβοι και Διαδικτυακά Παιχνίδια: Μελέτη περίπτωσης Γυμνασίου Αστικής περιοχής». Το θέμα της αναφέρεται στην ενασχόληση των εφήβων με τα διαδικτυακά παιχνίδια όπως αυτήν καταγράφεται σε παιδιά ηλικίας 12-15 ετών. Συγκεκριμένα σε μαθητές Γυμνασίου, αστικής περιοχής, επαρχιακής πόλης της Δυτικής Ελλάδος.

Στόχοι της παρούσας ερευνητικής εργασίας αποτελούν:

Να αποτυπωθεί η φαινομενολογία της συμπεριφοράς των εφήβων στο διαδίκτυο και η χρήση των ηλεκτρονικών μέσων σαν εργαλείων παιχνιδιού,

Να καταγραφεί ποσοτικά η διάρκεια της χρήσης του διαδικτύου, ο τρόπος και ο τόπος ενασχόλησης με το διαδίκτυο,

Να καταγραφεί η άποψη των μαθητών περί διασκέδασης με τα διαδικτυακά παιχνίδια, οι προτιμήσεις και το είδος αυτών

Να μελετηθούν οι πρακτικές των εφήβων στην καθημερινότητά τους, σε σχέση με την φροντίδα του εαυτού τους, των υποχρεώσεών τους και των κοινωνικών τους σχέσεων

Να συσχετιστεί η ενασχόληση στο διαδίκτυο με την εκπαιδευτική πορεία των εφήβων και την επίδοσή τους στο σχολείο

Να καταγραφεί η γνώμη/γνώση των μαθητών για τα οφέλη και τους κινδύνους της συμπεριφοράς τους,

Να διερευνηθούν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά, οι κοινωνικές αναφορές και τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της καθημερινότητας των μαθητών.

Να γίνει σύγκριση ανάμεσα στα ευρήματα της παρούσας ερευνητικής προσπάθειας και άλλων προηγούμενων ερευνών.

Το σχολείο που χρησιμοποιήθηκε ως μελέτη περίπτωσης είναι σχολείο της Περιφερειακής Ενότητας Αιτωλοακαρνανίας, Γυμνάσιο στο Αγρίνιο και ο χρόνος πραγματοποίησης της έρευνας ήταν το σχολικό έτος 2019-20. Στην έρευνα χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο που συμπλήρωσαν ανώνυμα οι μαθητές στο μάθημα της Πληροφορικής με διάρκεια ολίγων λεπτών, ενώ τονίστηκε στους μαθητές από τους διδάσκοντες ότι η ειλικρινής συμπλήρωσή του θα τους καθιστούσε συμμετόχους σε μια πρωτότυπη ερευνητική δράση για το σχολείο και την τοπική κοινωνία.

1 Τι είναι το διαδίκτυο

«Το Internet είναι ένα πλέγμα από εκατομμύρια διασυνδεδεμένους υπολογιστές που εκτείνεται σχεδόν σε κάθε γωνιά του πλανήτη και παρέχει τις υπηρεσίες του σε εκατομμύρια χρήστες. Αποτελεί ένα “Παγκόσμιο Ηλεκτρονικό Χωριό”, οι “κάτοικοι” του οποίου, ανεξάρτητα από υπηκοότητα, ηλικία, θρήσκευμα και χρώμα, μοιράζονται πληροφορίες και ανταλλάσσουν ελεύθερα απόψεις πέρα από γεωγραφικά και κοινωνικά σύνορα¹».

Ο R. Robertson² με την έννοια glocalization³ σηματοδοτεί την διαρκή διαλεκτική σχέση ανάμεσα στο παγκόσμιο, global, και το τοπικό, local, σε όλα τα επίπεδα κοινωνικής, οικονομικής, πολιτικής, πολιτισμικής ζωής, επικοινωνίας, παραγωγής και σχέσεων, στοιχεία της σύγχρονη κοινωνίας.

«Οι χρήστες του Διαδικτύου έχουν τη δυνατότητα να περιηγηθούν εύκολα, σε μια βάση πληροφοριών, αλλά και δυνατότητες όπως αποστολή και λήψη αρχείων, παρακολούθηση βίντεο και πολυμέσων, χρήση ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, και άλλων πολυάριθμων υπηρεσιών⁴.»

Είναι διαθέσιμο σε όλους, οποιαδήποτε στιγμή, από οπουδήποτε με προϋποθέσεις την ύπαρξη Η/Υ ή κινητού τηλεφώνου η τάμπλετ και την παροχή δικτύου επικοινωνίας. Ανεξάρτητα ηλικίας, διάθεσης, πνευματικού επιπέδου, τόπου και ώρας το διαδίκτυο είναι άμεσα διαθέσιμο, απρόσωπο, με αίσθηση ελευθερίας.

¹Οδηγός Χρηστών Διαδικτύου <http://www.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet2.html>, , Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Προσπελάστηκε 11/03/2020.

²Roland Robertson (2012) Globalisation or glocalisation?, The Journal of International Communication, 18:2, 191208, DOI: [10.1080/13216597.2012.709925](https://doi.org/10.1080/13216597.2012.709925) και <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13216597.2012.709925?journalCode=rico20> προσπελάστηκε την 6/5/2020

³Encyclopedia Britannica <https://www.britannica.com/topic/glocalization> definition of “glocalization” retrieved 10/5/2020 και ["glocal | Definition of glocal in English by Oxford Dictionaries". Oxford Dictionaries | English.](https://www.oxforddictionaries.com/definition/glocal) Retrieved 20/5/2018.

⁴“A brief history of the internet & related networks” στο <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet-related-networks>, Προσπελάστηκε 21/3/2020

Το διαδίκτυο εντάσσεται στις δομικές αλλαγές της κοινωνίας της γνώσης, στην ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών που την προσδιορίζουν, στην αλλαγή του τρόπου οργάνωσης της οικονομικής αλλά και της κοινωνικής ζωής. Νέες μορφές εργασίας, νέα επιστημονικά πεδία, ασύλληπτες ταχύτητες αλλαγής και ανανέωσης αποτελούν στοιχεία του σύγχρονου κόσμου. Σ' αυτό το πλαίσιο οι τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις δίνουν την δυνατότητα να διαθέτει ο χρήστης, χωρίς να έχει ο ίδιος εξειδικευμένες γνώσεις, εύχρηστες εφαρμογές, γρήγορες ταχύτητες μετάδοσης των διδόμενων, ήχο και εικόνα με καλή ποιότητα. Όλα αυτά έχουν αλλάξει το τοπίο της επικοινωνίας, της ενημέρωσης και της «συναναστροφής».

Η ανάπτυξη και ενίσχυση ενός είδους κοινωνικότητας μέσω του διαδικτύου είναι γεγονός, όχι απαραίτητα θετικά αποδεκτό από όλους, άλλα παραμένει γεγονός.

Αυτά τα χαρακτηριστικά του διαδικτύου το καθιστούν ελκυστικό, γρήγορο και αποτελεσματικό.

1.1 Το διαδίκτυο και οι χρήσεις του στην σύγχρονη εποχή

Οι νέες τεχνολογίες είναι οι μέθοδοι, οι τεχνικές, τα μέσα, τα εργαλεία, που χρησιμοποιούνται στην παραγωγή προϊόντων, στην δημιουργία και παροχή υπηρεσιών, στην επικοινωνία, την διασκέδαση στην μεταβιομηχανική κοινωνία. Αποτελούν εξέλιξη της ανθρώπινης προσπάθειας προόδου, και επιτρέπουν την αξιοποίηση της ευφυΐας, της δημιουργικότητας και της εφευρετικότητας του σύγχρονου ανθρώπου με τρόπους και χρόνους αδιανόητους έναν αιώνα πριν.

Η επιστήμη, οι Η/Υ, οι νέες τεχνολογίες και το διαδίκτυο συγκριμένα βρίσκουν εφαρμογή: στην οικονομική ζωή αλλάζοντας τον τρόπο, τον χρόνο, το περιεχόμενο και τα μέσα παραγωγής, στην εκπαίδευση διαμορφώνοντας νέα περιεχόμενα και πρακτικές εκπαίδευσης, στην ψυχαγωγία δημιουργώντας νέα πεδία, δραστηριότητες και τρόπους διασκέδασης και χαλάρωσης, στην επικοινωνία αλλάζοντας το περιεχόμενα των όρων «απόσταση, ταχύτητα, πλανήτης», στην ιατρική και την παροχή φροντίδας σε ανθρώπους και ομάδες, στην κοινωνική και προσωπική ζωή δημιουργώντας νέους τρόπους συσχέτισης, σε κάθε τομέα ζωής.

Τίποτε από τα ανωτέρω δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί χωρίς το διαδίκτυο και το διαδίκτυο. Το επόμενο βήμα, το IoT, Internet of Things, είναι ήδη παρόν, στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων μέσα από τις έξυπνες συσκευές στο σπίτι και στην εργασία.

Σ' αυτό το πλαίσιο κοινωνικής και καθημερινής ζωής η διασκέδαση, η χαλάρωση και το παιχνίδι αποκτούν άλλο νόημα, άλλη διάσταση και αποτελούν θέμα έρευνας ποικίλων ειδικοτήτων επιστημόνων.

1.2 Τι είναι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια

Τα παιχνίδια, ηλεκτρονικά, διαδικτύου ή άλλα, ακολουθούν την εξέλιξη της τεχνολογίας, της οικονομική και κοινωνικής εξέλιξης κάθε εποχής, μαρτυρούν τα βήματα προόδου, την οικονομική δραστηριότητα, το είδος των επενδύσεων σε ψυχαγωγία και τις αλλαγές στον τρόπο ζωής. Έχουν δηλαδή εκτός από τεχνολογικές και κοινωνικές αναφορές.

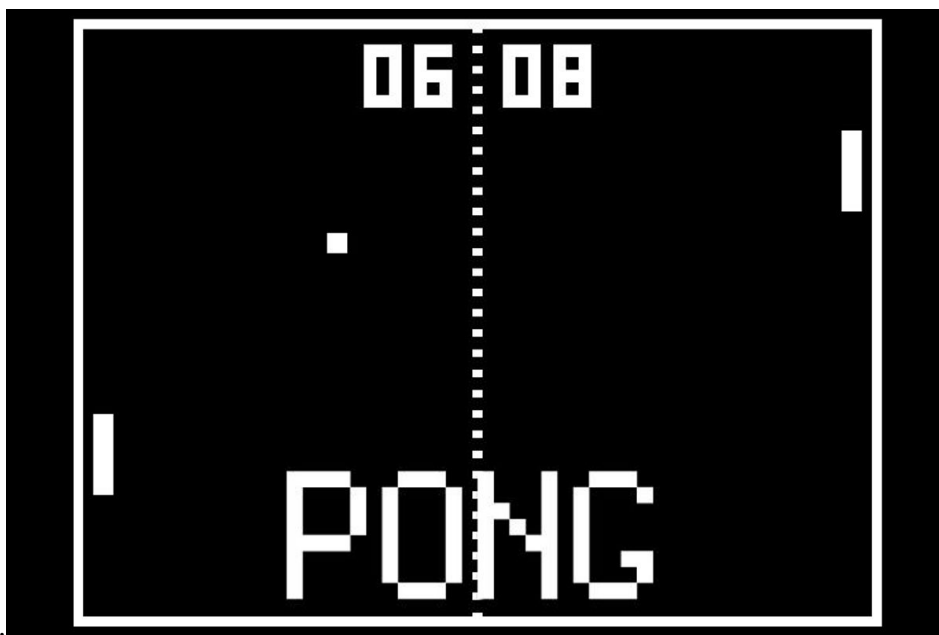
Τα πανεπιστήμια της Ιαπωνίας, των Η.Π.Α και αλλού με τα ερευνητικά τους προγράμματα, οι ευκαιρίες προσωπικής ανάπτυξης με όχημα την φαντασία και την καινοτομία που χαρακτηρίζουν τον δυτικό κόσμο κυρίως από το 1960 και μετά, η τεχνολογική εξέλιξη που στηρίχτηκε στα παραπάνω, οι εταιρίες με την αλματώδη χρηματοοικονομική ανάπτυξη τους, η ανάπτυξη των οικιακών υπολογιστών, είναι οι παράγοντες που άλλαξαν τον κόσμο. Δημιούργησαν το υπόβαθρο για την ριζική αλλαγή του είδους της κοινωνικότητας, το ποιοτικό και ποσοτικό στοιχείο τεχνολογίας που «εισβάλει» στην καθημερινή ζωή, τον τρόπο παιχνιδιού.

Τα ψηφιακά παιχνίδια ξεκίνησαν τη δεκαετία του 1950 σε ερευνητικά κέντρα μεγάλων πανεπιστημίων. Το πρώτο «επίσημο» παιχνίδι ήταν το Spacewar!, το οποίο δημιουργήθηκε από μια ομάδα φοιτητών του MIT το 1961. Σ' αυτό δύο παίκτες πολεμούσαν μεταξύ τους. Καθένας είχε τον έλεγχο ενός διαστημοπλοίου, ενώ μια μαύρη τρύπα βρισκόταν στο κέντρο της οθόνης.



Εικόνα 1: Spacewar!, το παιχνίδι πρώτου υπολογιστή. Πηγή Greenlane.com

Το Σεπτέμβριο του 1971, το παιχνίδι GalaxyGame εγκαταστάθηκε στο πανεπιστήμιο του Στάνφορντ. Βασιζόταν στο Spacewar! και ήταν το πρώτο, το οποίο χρησιμοποιούσε κέρματα, για να λειτουργήσει⁵. Το 1972, ιδρύθηκε μια εταιρεία που ονομάστηκε “Atari” και στη συνέχεια δημιουργήθηκε το Pong, ένα παιχνίδι σταθμός στο χώρο της ψηφιακής ψυχαγωγίας. Το Pong ήταν το πρώτο παιχνίδι που είχε γίνει τεράστια επιτυχία στις συσκευές με κέρματα (arcades ή coin-ops, όπως ονομάστηκαν). Το Pong θύμιζε αρκετά τένις, με 2 γραμμές να απεικονίζουν τους παίκτες, και ένα τετράγωνο την μπάλα. Πωλήθηκαν περισσότερα από 19.000 μηχανήματα με το Pong, γεγονός που αποτέλεσε τεράστια επιτυχία για την Atari, αλλά και την αρχή μιας νέας εποχής.



Εικόνα 2: Η οθόνη του παιχνιδιού pong. Πηγή: teachingkidstocode.io

⁵ Ασφάλεια στο διαδίκτυο, <https://internetsafety.pi.ac.cy/parents-games-history>

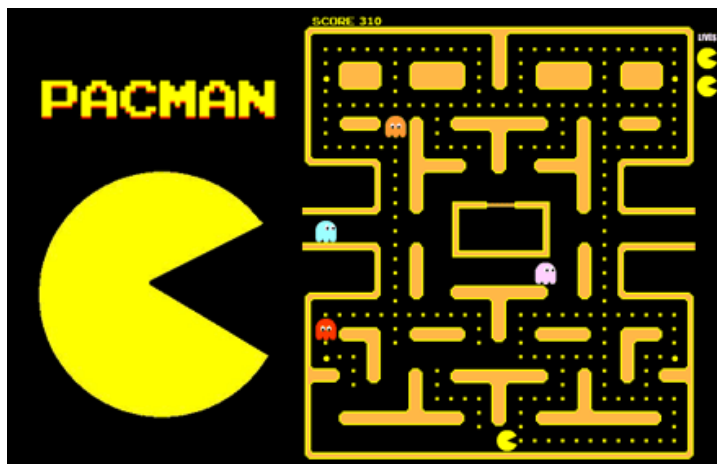


Εικόνα 3: Pong μηχανή παιχνιδιού. Πηγή Neville Public Museum of Brown County

Τα videogames μπήκαν στη χρυσή τους εποχή το 1978, με κυκλοφορία άλλων παιχνιδιών. Κατασκευάστηκαν καινούριες κονσόλες και παιχνίδια. Το 1979 η Atari κυκλοφόρησε το Asteroids, μια ακόμη επιτυχία, ενώ την επόμενη χρονιά κυκλοφόρησε και το έγχρωμο Pac-Man. Μέχρι το τέλος της δεκαετίας του 1980, λειτουργούσαν με κέρματα μεγάλες κονσόλες με παιχνίδια σε πάρα πολλά κέντρα ψυχαγωγίας, σε ολόκληρο σχεδόν τον κόσμο.

«Το Pac-Man είναι βιντεοπαιχνίδι arcade της Namco. Κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία στις 22 Μαΐου του 1980 με το όνομα "Puck-Man". Το όνομα αυτό προέρχεται από την ιαπωνική λέξη "πάκου", η οποία στα ιαπωνικά συμβολίζει το θόρυβο που κάνει κανείς ανοιγοκλείνοντας το στόμα του. Δημιουργός του, ο 24χρονος ιάπωνας προγραμματιστής Τόρου Ιβατάι, που δούλεψε τότε για λογαριασμό της εταιρείας Namco και σήμερα ακολουθεί πανεπιστημιακή καριέρα στο Πολυτεχνείο του Τόκιο. Ο Ιβατάι παρουσίασε ένα παιχνίδι με πολύ χιούμορ, που γρήγορα κέρδισε τα αγόρια, αλλά και τα κορίτσια, που σιχαίνονταν εξωγήινους και πυροβολισμούς. Στην αρχή είχε χλιαρή υποδοχή, αλλά έπρεπε να το ανακαλύψουν οι Αμερικανοί το 1980 για να γίνει παγκόσμια επιτυχία. Την απόλυτη επίδοση του παιχνιδιού κατέχει ο αμερικανός εσιάτορας Μπίλι Μίτσελ, ένας θρυλικός παίκτης βιντεοπαιχνιδιών στις ΗΠΑ, με πολλά ακατάρριπτα ρεκόρ στο ενεργητικό του. Στις 3

Ιουλίου 1999 και σε ηλικία 34 ετών, σημείωσε 3.333.360 πόντους, αφού διήλθε με επιτυχία και τις 225 πίστες του παιχνιδιού. Έπαιξε συνεχώς για έξι ώρες⁶».



Εικόνα 4: Το αγαπημένο για πολλούς pacman (puckman). Πηγή patrisnews.com.

Τα πρώτα δικτυακά παιχνίδια υπήρχαν πριν το διαδίκτυο, με διάδοση στις Η.Π.Α. υπηρεσίες που παρέχονταν μέσω dialup ήδη την δεκαετία του 1980 και είχαν μεγάλη απήχηση. Ο χρήστης σε ένα textbased περιβάλλον έβρισκε δράση. Στην συνέχεια παιχνίδια που υποστήριζαν μεγαλύτερο αριθμό παικτών έκαναν την εμφάνισή τους. Τα πρώτα ονομάστηκαν Multi user Dungeons.



Εικόνα 5: Multi User Dungeons. Πηγή www.aardwolf.com/

⁶<https://www.sansimera.gr/articles/177> προσπελάστηκε την 20/6/2020

Αυτά ήταν ο πρόδρομος των σημερινών MMOG (όπως το World of Warcraft (WoW) ή το Lineage) των σημερινών δικτυακών παιχνιδιών, πρωτολειτούργησαν σε μεγάλα ερευνητικά δίκτυα υπολογιστών, και έτρεχαν σε υπερυπολογιστές της εποχής τους.

Σε επίπεδο οικογένειας και εφήβων μεγαλύτερη απήχηση είχαν οι κονσόλες παιχνιδιών, π.χ. το Nintendo 64, το gameboy, το playstation1, τα οποία όμως έγιναν παρωχημένα με την έλευση του διαδικτύου που πρόσφερε ταχύτητα, συγχρονισμό και επικοινωνία.



**Εικόνα 6 : Το Gameboy, φορητή κονσόλα παιχνιδιών, κυκλοφόρησε στην Ευρώπη το 1990.
Πηγή [amazon.com](https://www.amazon.com)**

Στις αρχές της δεκαετίας του 90 άρχισε να γίνεται η εξάπλωση των πολυμέσων (multimedia), με την εμφάνιση σχετικά φθηνών συσκευών ανάγνωσης ψηφιακών δίσκων (CD-ROM drives), ενώ τέθηκαν και οι προδιαγραφές για τα multimedia PCs (σύστημα Windows, κάρτα ήχου, ελάχιστη μνήμη), χαρακτηριστικά που άλλαξαν «τον κόσμο των Η/Υ».

«Τα διαδικτυακά παιχνίδια και οι εφαρμογές παρέχουν μία διασκεδαστική και κοινωνική μορφή διασκέδασης, ενθαρρύνοντας την ομαδικότητα και τη συνεργασία. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να παίξεις στο διαδίκτυο. Μερικοί από αυτούς είναι τα παιχνίδια που κυκλοφορούν δωρεάν στο ίντερνετ, τα παιχνίδια ή οι εφαρμογές στο κινητό και σε φορητές

κονσόλες, καθώς επίσης τα παιχνίδια που αγοράζει κανείς για τον υπολογιστή και άλλες κονσόλες, όπως το PlayStation, το Nintendo, το Wii ή το Xbox⁷».



Εικόνα 7: Σύγχρονη Xbox κονσόλα. Πηγή amazon.com

Το χρώμα, η γρήγορη εναλλαγή εικόνων, ο μοντέρνος ήχος, η ταχύτητα και ο ρυθμός είναι μερικά από τα στοιχεία που συνθέτουν εν διαδικτυακό παιχνίδι. Η «ιστορία του παιχνιδιού» είναι απλή, ώστε ο χρήστης να μπορεί εύκολα να μπει στον «κόσμο» του παιχνιδιού, με βασικούς ήρωες και πλοκή που προσομοιάζει στην καθημερινότητα.

Ο «κόσμος» των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι διαρκής, υφίσταται και όταν ο παίκτης δεν συμμετέχει ή είναι Instance based όταν ξεκινά με την είσοδο του παίκτη που είναι πρωταγωνιστής.

Η επικοινωνία των παικτών μεταξύ τους ή δημιουργία μικρών ή μεγαλύτερων ομάδων ανεξαρτήτων γλώσσας, πολιτισμικού επιπέδου ή υποβάθρου δημιουργεί αλληλεπίδραση.

Οι ανταμοιβές και ενισχύσεις για κάθε πίστα ή ενέργεια/αποστολή δημιουργεί εγρήγορση και ανταγωνισμό.

Απαιτούν υπομονή, ταλέντο γιατί το περιβάλλον γίνεται όλο και πιο σύνθετο όσο προχωρά στο παιχνίδι.

⁷«Το διαδικτυακό παιχνίδι στην ζωή των παιδιών» στο <https://saferinternet4kids.gr/nea/%CF%84%CE%BF-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%B1%CE%BA%CF%8C-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9-%CF%83%CF%84%CE%B7-%CE%B6%CF%89%CE%AE-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1/> προσπελάστηκε την 18/03/2020.

«Τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι δισδιάστατα ή τρισδιάστατα παιχνίδια που παίζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή στις προηγμένες παιχνιδιομηχανές και μέσω του διαδικτύου. Ο χρήστης μπορεί να παίζει και να αλληλεπιδρά με χρήστες από διάφορες χώρες, πολύ συχνά, σε έναν ενιαίο, εικονικό κόσμο. Η θεματολογία τους ποικίλει, όμως τα περισσότερα και πιο διαδεδομένα διαδικτυακά παιχνίδια είναι παιχνίδια ρόλων και παρουσιάζουν ένα πλαίσιο Ηρωικής Φαντασίας (Massively Multiplayer Online Role Play Games - MMORPG). Κάποια αρκετά διαδεδομένα παιχνίδια μπορεί να παίζονται διαδικτυακά, άλλα δεν είναι αμιγώς διαδικτυακά, μπορούν να παιχτούν και σε ατομικό υπολογιστή ή τοπικό δίκτυο (LAN)⁸».

Η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι μια από τις μεγαλύτερες και γοργά αναπτυσσόμενες. Με την πρόοδο των γραφικών και την διασύνδεση τους με τα έξυπνα κινητά επεκτάθηκαν εύκολα σε target group που δύσκολα άλλη βιομηχανία μπορεί να φανταστεί. Οι έξυπνες συσκευές κι η ευκολία πρόσβασης στην τεχνολογία καθιστά εφικτό σχεδόν για οποιονδήποτε το επιθυμεί να κατασκευάσει ένα παιχνίδι.

1.3 Διαφορές ηλεκτρονικών και διαδικτυακών παιχνιδιών

Ηλεκτρονικό παιχνίδι ονομάζεται το αυτό στο οποίο χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικά στοιχεία για να δημιουργήσει ένα διαδραστικό σύστημα, μέσα στο οποίο μπορεί να παίξει ένας παίκτης⁹.

Σήμερα, η πιο κοινή μορφή ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι το βιντεοπαιχνίδι, και για αυτόν το λόγο οι όροι συχνά χρησιμοποιούνται, λανθασμένα, ως συνώνυμοι. Οι όροι "παιχνίδι υπολογιστή" (computergame) και "βιντεοπαιχνίδι" (videogame) αναφέρονται στο ίδιο αντικείμενο. Αρχικά, όμως, η λέξη βιντεοπαιχνίδι αναφερόταν σε παιχνίδια που προβάλλονταν σε οθόνη. Και οι τρεις όροι παρότι αναφέρονται σε διαφορετικού είδους παιχνίδια χρησιμοποιούνται για να ορίσουν οτιδήποτε παίζεται σε μικρή η μεγαλύτερη

⁸Μακρής Ε. (2014) Ερωταπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια στο <https://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/89-faq1> προσπελάστηκε 28/05/2020

⁹ Ηλεκτρονικό Παιχνίδι, https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9

οθόνη. Οι διαφορές μεταξύ τους είναι υπαρκτές αλλά συχνά η εξέλιξη τις κάνει μη ορατές στο ευρύ κοινό.

Τα διαδικτυακά παιχνίδια σχετίζονται με ενδιαφέρουσες δραστηριότητες που αντιστοιχίζονται συνήθως με τα στερεότυπα του φύλου (αγόρια, κορίτσια) χωρίς όμως να υπάρχει πλήρης αντιστοιχία με αυτά. Τα σπορ, η οδήγηση, ο πόλεμος, η ομορφιά, το ντύσιμο, είναι μερικές από τις πιο απλές και πρώτες θεματολογίες των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι παιχνίδια που παίζονται από κάθε παίκτη/χρήστη ανεξάρτητα από το περιβάλλον γύρω του, με πρωταγωνιστή τον ίδιο και κύριο σκοπό την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού ή την αύξηση του «ρεκόρ» του παίκτη. Ανταγωνίζεται δηλ. τον εαυτό του και βελτιώνει το σκορ του.

Αντίθετα στα διαδικτυακά παιχνίδια ο παίκτης γίνεται μέρος ενός μεγαλύτερου κόσμου, παύει να είναι μόνος του πρωταγωνιστής, αλλά ανήκει σε μια ομάδα που μπορεί αν υπάρξει και χωρίς αυτόν, πέρα απ' αυτόν. Παίζουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες από διαφορετικές χώρες, από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, με άλλο υπόβαθρο, άγνωστη ηλικία και σύνθετη αλληλεπίδραση. «Αν στα δύο παραπάνω χαρακτηριστικά προσθέσει κανείς ένα ισχυρότατο σύστημα συνεχών ανταμοιβών/ενισχύσεων (ολοκληρώνω μια αποστολή, παίρνω ένα βραβείο και πηγαίνω για την επόμενη αποστολή και το επόμενο βραβείο), μέσα σε έναν κόσμο που συνεχώς εξελίσσεται και εμπλουτίζεται για να κρατάει τους παίκτες σε εγρήγορση ή και ανταγωνισμό, είναι ξεκάθαρο ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για να προσελκύουν μεγάλους αριθμούς παικτών και ότι τα τελευταία χρόνια αποτελούν μια ξεχωριστή μόδα για τους νέους (και όχι μόνο) ανθρώπους. Άλλωστε, δεν θα πρέπει να παραβλέπει κανείς την κατεξοχήν κοινωνική φύση του διαδικτύου, η οποία παίζει πάρα πολύ μεγάλο ρόλο στην εξάπλωση των περισσότερων διαδικτυακών δραστηριοτήτων¹⁰».

¹⁰Μακρής Ε. (2014) Ερωταπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια στο <https://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/89-faq1> Προσπελάστηκε 28/1/2020



Εικόνα 8: Το παιχνίδι Forthite. Πηγή fortunegreece.com

1.4 Τύποι Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Οι τύποι των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι πολλοί, εξελίσσονται γρήγορα και αναπτύσσονται με μεγάλη ευελιξία και πολυμορφία. Καταλαμβάνουν μεγάλο μερίδιο αγοράς και γι' αυτό η «βιομηχανία» παραγωγής τους είναι ιδιαίτερα προσεγμένη και μελετημένη. Βασικοί τύποι/κατηγορίες παιχνιδιών είναι οι εξής¹¹:

- Multiplayer online game MMO καιMMOG. *«Τα MMOs συνήθως έχουν τουλάχιστον ένα κόσμο, ωστόσο, ορισμένα παιχνίδια διαφέρουν. Τα MMOGs συνήθως δημιουργούν ένα μόνιμο σύμπαν όπου το παιχνίδι συνεχίζεται ανεξάρτητα από το αν ο κάθε παίκτης είναι συνδεδεμένος. Τα MMOGs φιλοξενούν ένα μεγάλο αριθμό παικτών σε έναν ενιαίο κόσμο του παιχνιδιού, και όλοι οι παίκτες μπορούν να αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους σε κάθε δεδομένη στιγμή. Δημοφιλή MMOGs μπορεί να έχουν χιλιάδες παίκτες σε απευθείας σύνδεση σε κάθε δεδομένη στιγμή.»*¹².
- Massively Multiplayer online RPG(MMO και MMoRPG) τα οποία συνδυάζουν τα είδη RPG και MMO.

¹¹ Κυριακόπουλος Κ (2015), «Παιχνίδια στο Διαδίκτυο και σύγχρονες τεχνολογικές λύσεις, Δημιουργίας ενός πρότυπου παιχνιδιού» ΤΕΙ Κρήτης, Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής, Πτυχιακή Εργασία αναρτημένη στο <http://nefeli.lib.teicrete.gr/browse/stef/epp/2015/KyriakopoulosKyriakos/attached-document-1423640897-122045-11177/KyriakopoulosKyriakos2015.pdf> Προσπελάστηκε 23/04/2020

¹² Κυριακόπουλος οπ. αν. σελ 12



Εικόνα 9: Παιγίδι Mmorpg. Πηγή slashgear.com

- Στα παιχνίδια αυτό παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός χαρακτήρα σ' ένα φανταστικό κόσμο και έχει τον έλεγχο του χαρακτήρα. Αποτελούν το πιο δημοφιλές είδος διαδικτυακών παιχνιδιών με παραδείγματα το *World of Warcraft*, *StarWars: The Old Republic*



Εικόνα 10: WorldofWarcraft δημοφιλές παγκοσμίως και δημοφιλές στους μαθητές μας. Πηγή patchesoft.com



Εικόνα 11: StarWars. Πηγή slashfilm.com

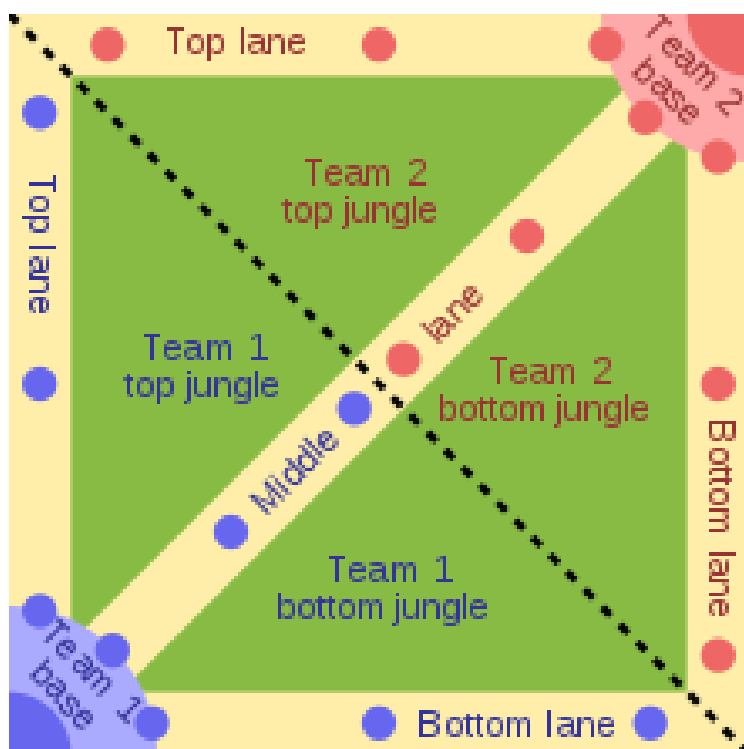
- MMORPGs δεύτερης γενιάς με το Dark Age of Camelot, Anarchy online, UltimaOnline2.



Εικόνα 12: Mmorpg 2^{ης} γενιάς. Πηγή twitteronline.com

- ΤαMMORPGs τρέχουσας γενιάς με το EverQuestII, World of Warcraft. Υποκατηγορίες τους είναι τα:

- Παιχνίδια Στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (Real Time Strategy, RTS με εκπροσώπουςτα *StarCraft II: Wings of Liberty* , *StarCraft II: Heart of the Swarm* και *Warhammer 40.000: Dawn of War*.
- Παιχνίδια TurnBased στρατηγικής στα οποία σε κάθε στροφή ο παίχτης προσπαθεί να επεκτείνει την προσωπική αυτοκρατορία του με τον στρατό που έχει κατασκευάσει. Οι στροφές είναι συνήθως με βάση το χρόνο, με ένα "tick" συνήθως καθημερινά π.χ. το *Darkwind: War On Wheels*



Εικόνα 13: Παιχνίδι Moba. Πηγή commons.wikimedia.org

- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) γνωστά ως παιχνίδια δράσης- στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (action real-time strategy-ARTS), με στόχο ο παίκτης να καταστρέψει την κύρια δομή της αντίπαλης ομάδας με τη βοήθεια μονάδων (creeps) οι οποίες δημιουργούνται περιοδικά, ελέγχονται από τον υπολογιστή και παρελαύνουν εμπρός κατά μήκος των διαδρομών. Οι χαρακτήρες έχουν συνήθως διάφορες δυνατότητες οι οποίες βελτιώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και συμβάλλουν στη συνολική στρατηγική μιας ομάδας.
- First Person Shooter Παιχνίδια, πχ το *Half Life* κυκλοφόρησε το 1998, ή το *Planetside 2*, sequel του αρχικού παιχνιδιού που παίζεται μέχρι σήμερα.

- Racing Το *Trackmania Nations* είναι το μεγαλύτερο παιχνίδι αγώνων MMO στον κόσμο και κατέχει το παγκόσμιο ρεκόρ για τους περισσότερους παίκτες σε online race με 132 παίκτες στην ίδια πίστα.
- Social Games (Κοινωνικά Παιχνίδια)
- Εικονικής Οικονομίας όπου υπάρχει ένα εικονικό νόμισμα, όπου ο παίκτης μπορεί να κερδίσει και να συσσωρεύσει χρήματα. Οι χρήσεις των εικονικών νομισμάτων είναι πολλές και ποικίλουν από παιχνίδι σε παιχνίδι.



Εικόνα 14: Fifa 2019 με μεγάλη απήγηση στους μαθητές. Πηγή Nintendo.co.uk

- Κονσόλες Παιχνιδιών με υποκατηγορίες τα:
- Crossplatform on line παιχνίδια
- Browser παιχνίδια
- Κινητά τηλέφωνα τα γραφικά των οποίων εξελίσσονται ώστε να επιτρέπουν εντυπωσιακά παιχνίδια που προσελκύουν τους πάντες
- Παιχνίδια στο «σύννεφο» Cloud Gaming (Gaming on Demand)¹³ Ένα από τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σήμερα οι φίλοι των παιχνιδιών, είναι οι ιδιαίτερα

¹³ «Ένα μαζικά multiplayer online παιχνίδι (που ονομάζεται επίσης MMO και MMOG) είναι ένα βίντεο παιχνίδι στο διαδίκτυο για πολλούς παίκτες που είναι σε θέση να υποστηρίξει μεγάλο αριθμό παικτών ταυτόχρονα. Τα MMOs συνήθως έχουν τουλάχιστον ένα κόσμο , ωστόσο, ορισμένα

αυξημένες ανάγκες σε υπολογιστικούς πόρους (ταχύτατες και πανάκριβες κάρτες γραφικών, μεγάλες αποθηκευτικές δυνατότητες, τόσο σε μνήμη RAM, όσο και σε δίσκο, ταχύτατοι επεξεργαστές), αλλά και η ανάγκη για συνεχή αναβάθμιση και αντικατάσταση του εξοπλισμού. Με την εξέλιξη του Διαδικτύου, και την αύξηση της ταχύτητας σύνδεσης αρκετές εταιρείες έχουν αναπτύξει λύσεις που υποστηρίζουν το ξεπέρασμα παρόμοιων προβλημάτων. Μέσω Διαδικτύου, επιλέγει ο χρήστης το παιχνίδι της αρεσκείας του και το παίζει χωρίς να τον ενδιαφέρει αν έχει δημιουργηθεί για Xbox ή για PC, και χωρίς να ασχοληθεί ρυθμίσεις και εγκαταστάσεις. Αυτό συμβαίνει, επειδή η εταιρεία που παρέχει πρόσβαση στα παιχνίδια έχει αναλάβει να τρέξει τα παιχνίδια αυτά σε δικούς της υπολογιστές και να προσφέρει τη δυνατότητα να ελέγχου από τον Η/Υ ή κινητό τηλέφωνο κάθε χρήστη.

Με το δεδομένο ότι η διάκριση σε τύπους παιχνιδιών έχει καθαρά χρηστικό χαρακτήρα για τον μελετητή παραθέτουμε και άλλο τύπο διάκρισης, τον ακόλουθο:

- First – person shooters: Παιχνίδια όπου σκοπός του παίκτη είναι να πυροβολήσει όσο γίνεται περισσότερους στόχους, ώστε να κερδίσει περισσότερους πόντους ή χρήματα.
- Παιχνίδια στον πραγματικό χρόνο (Real time strategy): Παιχνίδια στρατηγικής, που εκτυλίσσονται σε γρήγορο ρυθμό, συχνά παίζονται μ' άλλους παίκτες online.
- Παιχνίδια προσομοίωσης (Simulation): Παιχνίδια απομίμησης της πραγματικότητας
- Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure): Παιχνίδια που ακολουθούν μια ιστορία και περιλαμβάνουν προβλήματα για επίλυση, γρίφους.

παιχνίδια διαφέρουν. Αυτά τα παιχνίδια βρίσκονται για τους περισσότερους στο δίκτυο με δυνατότητα ύπαρξης σε διάφορες πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων των προσωπικών υπολογιστών, smartphones, κονσόλες και άλλες φορητές συσκευές. η κατάσταση του παιχνιδιού σε ένα MMOG διατηρείται σχεδόν για πάντα. Αυτό σημαίνει ότι το επίπεδο που έχει αποκτηθεί από έναν παίκτη σήμερα θα είναι ακόμα εκεί μετά από χρόνια όταν ο παίκτης αποφασίσει να παίζει ξανά. Τέλος στα MMOGs παρατηρούμε συχνά την ύπαρξη συντεχνιών. Τα μέλη μιας φατρίας ή συντεχνίας μπορεί να συμμετέχουν μαζί σε δραστηριότητες η μάχες. Τα MMOG επιτρέπουν στους παίκτες να συνεργάζονται και να ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε μεγάλη κλίμακα, και να αλληλοεπιδρούν με ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Περιλαμβάνουν μια ποικιλία από είδη gameplay, που εκπροσωπούν πολλά είδη παιχνιδιών» Από

<http://nefeli.lib.teicrete.gr/browse/stef/epp/2015/KyriakopoulosKyriakos/attached-document-1423640897-122045-11177/KyriakopoulosKyriakos2015.pdf> προσπελάστηκε 22/12/2018.

- Παιχνίδια υπόδυσης ρόλων (Role playing games): Ο παίκτης αναλαμβάνει ένα χαρακτήρα (π.χ. πολεμιστή, μάγο) και καθώς εκτυλίσσεται η ιστορία προστίθενται νέα στοιχεία και δεξιότητες ή εργαλεία, όπλα κλπ. στον χαρακτήρα (π.χ. Diablo).
- Sports: Π.χ. ο παίκτης έχει την ευκαιρία να παίξει ποδόσφαιρο ή και να μπει στη θέση ενός διάσημου ποδοσφαιριστή.

1.5 Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών

Η ταχύτητα, ο ρυθμός, η αυξανόμενη συνθετότητα και η αίσθηση ευχαρίστησης με την κατάκτηση του στόχου είναι χαρακτηριστικά των διαδικτυακών παιχνιδιών. Η δυνατότητα ανταγωνισμού σε πραγματικό χρόνο αποτελεί παράγοντα που ενισχύει την επιθυμία για παιχνίδι.



Εικόνα 15: Trakmania, PS4 Playstation δημοφιλές racing παιχνίδι με συνεχή εξέλιξη.

Πηγή store.steampowered.com

Το γεγονός ότι μπορεί κάθε παίκτης να παίζει από οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη και να διατηρεί την ψηφιακή ταυτότητά τους, η να προσδιορίζει ο ίδιος την διάρκεια και τον χρόνο δημιουργεί αίσθηση υπεροχής, ικανότητας και ελευθερίας.

Η δημιουργία ταυτοτήτων του πραγματικού κόσμου, η ανάληψη ρόλων, η συμμετοχή σε ολοκληρωμένο «σενάριο» με «περιστατικά της διπλανής πόρτας», που ο παίκτης παρόμοια μπορεί να ακούσει στα δελτία ειδήσεων της τηλεόρασης δημιουργούν υποτιθέμενη θετική ωφέλεια για τον παίκτη, άρα και δικαιολογία για την πολύωρη ενασχόληση.

Η σύνδεση παιχνιδιών και καθημερινής ζωής με την χρήση των έξυπνων συσκευών δημιούργησε την δυνατότητα νέων παιχνιδιών που ενσωματώνουν και αξιοποιούν εφαρμογές πολλαπλά χρηστικές στην «πραγματική ζωή» πχ το παιχνίδι pokemon go το 2016 που χρησιμοποιούσε τους χάρτες google δίνοντας έτσι μια ιδιαίτερα ρεαλιστική οπτική στο παιχνίδι και κατάφερε να εξαπλωθεί παγκόσμια.

Η αδρεναλίνη του ανταγωνισμού λειτουργεί ενισχυτικά προς την αφοσίωση στο παιχνίδι. Το γεγονός ότι το παιχνίδι συνεχίζεται και χωρίς τον παίκτη, με τους άλλους παίκτες που συμμετέχουν στην ομάδα, λειτουργεί επίσης ενισχυτικά στην αδυναμία του παίκτη να σταματήσει να παίζει. Αυτόματα χάνει. Βγαίνει εκτός και η «πραγματικότητα» συνεχίζεται χωρίς αυτόν.

Είναι αυτά τα χαρακτηριστικά που κάνουν τους χρήστες των παιχνιδιών να ξεχνούν να φάνε, να παίζουν ασταμάτητα για ώρες, να παραμελούν την υγιεινή τους και να απομονώνονται. Στην διεθνή βιβλιογραφία έχουν καταγραφεί παρόμοια περιστατικά που κάποιες φορές καταλήγουν σε ακραίες συνθήκες καταλήγουν απειλητικά της ζωής των χρηστών.

2 Εφηβεία

«Σύμφωνα με τον ορισμό του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας (Π.Ο.Υ.), η εφηβεία αποτελεί την ηλικία μεταξύ 11 και 19 ετών, ενώ η Αμερικανική Παιδιατρική Ακαδημία θέτει ως ανώτερο ηλικιακό όριο τα 21 έτη. Στις περισσότερες κοινωνίες το άτομο θεωρείται ενήλικας μετά το ηλικιακό όριο που έτσι αντιμετωπίζεται νομικά. Η ήβη αφορά τις σωματικές αλλαγές της εφηβείας και ξεκινά μετά τα 8 χρόνια για τα κορίτσια και μετά τα 9 χρόνια για τα αγόρια¹⁴».

Η εφηβεία είναι σύμφωνα με τους ψυχολόγους μια δύσκολη, συχνά επώδυνη περίοδος στην οποία το άτομο κινείται ανάμεσα στο «παιδί που θέλει να αφήσει και τον ενήλικα που επιθυμεί αλλά φοβάται να γίνει».

2.1 Θεωρίες και απόψεις για την εφηβεία

Πολλές προσεγγίσεις έχουν διατυπωθεί για την εφηβεία.

2.1.1 Βιολογικής ωρίμανσης

Πολλοί μελετητές δίνουν έμφαση στους βιολογικούς παράγοντες και στην επίδραση που αυτοί έχουν στην ψυχολογία των εφήβων. Οι αλλαγές στο ύψος, το βάρος, η ήβη, η σωματική δύναμη και η παραγωγή ορμονών, η αλλαγή στην εμφάνιση, η αβεβαιότητα η σύγκριση με συνομηλικούς αποτελούν παράγοντες δημιουργία άγχους και αστάθειας. Ο πρόωρος ή αργοπορημένος χρόνος ωρίμανσης επίσης έχει καταγραφεί σαν αξιοσημείωτο παράγοντα που συμβάλλει στην ψυχική υγεία και συμπεριφορά των εφήβων, η επίδραση των ορμονών στις συναισθηματικές αντιδράσεις. Η ανομοιότητα στην ωρίμανση σε σχέση με τους συνομηλικούς τους επίσης λειτουργεί αγχωτικά, το ίδιο και η συμπύκνωση της ωρίμανσης. Παρόμοιες απόψεις παρότι συμβάλλουν στην κατανόηση των βιολογικών και ορμονικών αλλαγών, παραβλέπουν τους ψυχοκοινωνικούς παράγοντες που είναι υπεύθυνοι για την ψυχική υγεία και συμπεριφορά των εφήβων.

¹⁴ Τσιτσικά Α.(2015) «Η ανάπτυξη του εφήβου», στο <http://youth-health.gr/thematikes-enotites/genika-gia-tin-efibeia/i-anaptuksi-tou-efibou-somatiki-gnostiki-psuxokoinoniki#.XDNXMIUzbc> προσπελάστηκε 17/04/2020.

2.1.2 Θεωρία του περιβάλλοντος

Σύμφωνα με τους θεωρητικούς αυτής της προσέγγισης το περιβάλλον επηρεάζει την συμπεριφορά των εφήβων, με συνέπεια να διαφέρει από πολιτισμό σε πολιτισμό ανάλογα με την απλότητα, τις αποφάσεις που καλούνται να λάβουν οι ανήλικοι και την χαλαρότητα στις σεξουαλικές και άλλες σχέσεις που βρίσκονται υπό διαμόρφωση στους εφήβους.

2.1.3 Η θεωρία του Erikson

Ο Erikson έδωσε έμφαση στον ρόλο του κοινωνικού περιβάλλοντος στην διαμόρφωση της προσωπικότητας του εφήβου καθώς αυτός θα εδραιώσει τις νέες σχέσεις με γονείς, αδέρφια, φίλους κ.λπ. ταυτόχρονα με την δημιουργία της ταυτότητας εκ μέρους του νέου ατόμου¹⁵. Η αίσθηση ταυτότητας, η τελική ταυτότητα του εγώ και η σταδιακή παγίωσή της είναι για τον Erikson πλοηγός, δίνει κατεύθυνση, νόημα και στήριγμα αυτονομίας, δημιουργεί δίκτυο προστασίας από επικίνδυνες συμπεριφορές. Αντίθετα οι έφηβοι που βρίσκονται σε «κατάσταση διάχυσης», και αποφεύγουν να θέσουν στόχους είναι πιθανότερο να εμπλακούν σε επικίνδυνες συμπεριφορές και εξαρτήσεις.

Η Θ. Δραγώνα αναλύοντας τον Erikson αναφέρει ότι η δημιουργία της ταυτότητας του εγώ του εφήβου, περνάει μέσα από την απόρριψη των ταυτίσεων της παιδικής ηλικίας και την επιλογή από τον έφηβο των δικών του αξιών και προτύπων, ενώ την ίδια ώρα κινδυνεύει να χάσει την διαφοροποίηση του¹⁶.

Οι κοινωνιολόγοι τονίζουν την σημασία του κοινωνικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος τόσο στην διάρκεια και ένταση της εφηβείας όσο και στις διαδικασίες ένταξης των εφήβων στην κοινωνία των ενηλίκων¹⁷. Οι αλλαγές στην κατάκτηση της αφαιρετικής σκέψης και του γνωστικού τομέα, οι εναλλαγές του συναισθηματικού τομέα και της ψυχικής διάθεσης που έχουν σαν καθοριστικό σημείο την συναισθηματικής αυτονομίας από τους γονείς και η

¹⁵Erikson E (1990) Η παιδική ηλικία και η κοινωνία, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα και Erikson E (1968) Identity, Youth and Crisis, W. W. Norton.

¹⁶Δραγώνα, Θ. (1992). Αντίληψη του εαυτού και ψυχοκοινωνικό πλαίσιο στο Θ. Δραγώνα & Μπ. Ντάβου (Επιμ.), *Εφηβεία: Προσδοκίες και Αναζητήσεις*, (47 - 61). εκδ. Παπαζήση, Αθήνα

¹⁷Kron F, Σοφός Α (2009) «Η ανάπτυξη ως έννοια κλειδί για την προστασία της παιδικής ηλικίας και των νέων στα περιβάλλοντα των Μέσων» στο Παιδαγωγικές διαστάσεις των νέων μέσων, Ενίσχυση του Μιντιακού Γραμματισμού και Ικανότητας για ένα Ασφαλές Διαδίκτυο, εκδ Γρηγόρη, Αθήνα, σελ 41

αυτονόμηση με παράλληλη αποδοχή από τους συνομηλίκους είναι σημεία κλειδιά για την συμπεριφορά του εφήβου.

Ανάλογα με την κοινωνία εμφανίζονται διαφορές σχετικά με την σημασία, την διάρκεια, την αντιμετώπιση και την κοινωνική ερμηνεία αυτής της περιόδου. Ο Coleman θεωρεί ότι η επίδραση των εμπειριών της εφηβείας στην μετέπειτα ψυχοκοινωνική ανάπτυξη του ενήλικα είναι τόσο σημαντικές όσο και τα 5 πρώτα χρόνια της ζωής¹⁸.

2.2 Ποια είναι τα χαρακτηριστικά αυτής της ηλικίας

Η εφηβεία ως μετάβαση από την παιδική ηλικία στην κοινωνία των ενηλίκων και χαρακτηρίζεται από την μετάβαση σε όλα τα επίπεδα. Βιολογικές μεταβολές, νέες απαιτήσεις από την κοινωνία, το σχολείο, αποφάσεις επιλογής επαγγέλματος βρίσκονται καθημερινά στο προσκήνιο του εφήβου.

Βασικά χαρακτηριστικά της εφηβείας για τον Coleman είναι:

- α) η ευαλωτότητα της προσωπικότητας,
- β) η δυσπροσαρμοστική συμπεριφορά,
- γ) οι διαδικασίες εξατομίκευσης,
- δ) το άγχος από την διαδικασία διαμόρφωσης της ταυτότητας και οι κρίσεις ταυτότητας.
- ε) η αμφιθυμία που οδηγεί σε μοτίβα συμμόρφωσης και επαναστατικότητας, εμπειρία που συνδέεται με το πένθος, την απώλεια, την αντικατάσταση αυτού που έχει χαθεί (Coleman, 1980).

Είναι μια ηλικία περιέργειας και πειραματισμού, σχετικής έλλειψης απόλυτα αντικειμενικού φίλτρου και κριτικής ικανότητας. Αναπτυξιακά ο έφηβος είναι προσκολλημένος στον παρόντα χρόνο, δεν έχει ακόμη κατακτήσει την υποθετική και αφηρημένη σκέψη και σκέφτεται πολύ συγκεκριμένα. Παράλληλα, αμφισβητεί κάθε μορφής εξουσία και πάνω απ' όλα τη γονεϊκή. Για όλους τους παραπάνω λόγους, στην εφηβεία εμφανίζονται οι συμπεριφορές πειραματισμού ή υψηλού κινδύνου, αναζήτηση νέων εμπειριών, παρορμητικότητα, επιρρέπεια σε εθισμούς, προσκόλληση σε φίλους και νέες συμπεριφορές.

¹⁸Coleman, J.C. (1980). *The nature of adolescence*. 4th ed Routledge. Σελ 190.

Αυτά τα συμπεριφορικά χαρακτηριστικά οριοθετούν την εφηβεία και έχουν ως στόχο την κατάκτηση των βασικών ψυχοκοινωνικών επιτευγμάτων της εφηβικής ηλικίας, δηλαδή την ανεξαρτησία, τη θετική εικόνα εαυτού, την ταυτότητα (τη συνέχεια δηλαδή στις επιλογές που χαρακτηρίζει τον κάθε άνθρωπο), την ικανότητα δημιουργίας λειτουργικών σχέσεων και τον ρεαλιστικό επαγγελματικό προσανατολισμό υποστηρίζει η Τσιτσικά (Τσιτσικά 2005).

Ο έφηβος αλλάζει σε σωματικό, γνωστικό, ψυχολογικό και κοινωνικό επίπεδο. Οι στόχοι του πλέον περιλαμβάνουν ανεξαρτησία, ταυτότητα, θετική εικόνα εαυτού, λειτουργικές ρομαντικές σχέσεις και ρεαλιστικούς επαγγελματικούς στόχους.

Η τόλμη και η ταχύτητα είναι στοιχεία της εφηβείας και σ' αυτό το επίπεδο το διαδίκτυο στέκεται αρωγός. Το διαδίκτυο με την ταχύτητα που έχει, την πολυπολιτισμική του υπόσταση και την δυνατότητα να συνδεθεί κάποιος με ότι τον ενδιαφέρει γρήγορα, απρόσωπα και χωρίς έκθεση ταιριάζει στις ανησυχίες και το προφίλ της εφηβείας. Για αυτό και η χρήση ή κατάχρησή του είναι δυνητικά επικίνδυνες για τους τολμηρούς και «παντογνώστες εφήβους». Σημειώνεται δυσλειτουργική χρήση του διαδικτύου από τους εφήβους χωρίς αμφιβολία, όπως επισημαίνουν οι έρευνες.

Η διαδικτυακή δυσλειτουργική χρήση έχει φέρει σε αμηχανία την επιστημονική κοινότητα παγκοσμίως, σχετικά με το εάν πρόκειται για είδος «εξάρτησης» ή για την «κορυφή του παγόβουνου» άλλων δυσκολιών ή/και προβλημάτων. Το γεγονός είναι ότι η χρήση του διαδικτύου μπορεί να είναι η επικρατούσα δραστηριότητα στην καθημερινότητα ορισμένων εφήβων με αποτέλεσμα την παραμέληση βασικών τομέων δράσης, όπως το σχολείο, τα χόμπι, ο αθλητισμός, οι κοινωνικές σχέσεις (φιλικές ή/και ρομαντικές) κ.λπ. Μπορεί ακόμη να υπάρξουν διαταραχές του ύπνου, παρεκτροπές στη διατροφή και παραμέληση της σωματικής φροντίδας και υγιεινής.

2.3 Πως επηρεάζει τους εφήβους

Οι έφηβοι εκφράζουν όλα τα επίπεδα των ψυχοσωματικών τους αλλαγών στην συμπεριφορά, τις σχέσεις τους και την αναζήτηση της ταυτότητας τους. Η σύγκρουση με τους ενήλικες είναι συχνά τρόπος αμφισβήτησης. Η εμπλοκή σε ριψοκίνδυνες καταστάσεις είναι τρόπος επιβεβαίωσης. Ο πειραματισμός με την σεξουαλικότητα τους αποτελεί «αναγκαίο κακό» που γίνεται θεατή και βιώνεται ταυτόχρονα σαν ελευθερία αλλά και δυσκολία προσαρμογής.

Το σώμα τους, οι ανθρώπινες σχέσεις και η αξιολόγηση τους, αφού μεγαλώνουν και παύουν να είναι παιδιά, βιώνονται συχνά ως «στρεσογόνες» καταστάσεις. Η παραμονή σε προεφηβικό στάδιο αρνούμενος τμήμα της εξωτερικής του πραγματικότητας μπορεί επίσης να είναι διέξοδος, μη λειτουργική φυσικά, για τον έφηβο που βιώνει φόβο και ανασφάλεια. Η διαφορετικότητα προκαλεί στον έφηβο τρόπο ότι θα αποκλειστεί από τους συνομηλίκους. Η διαταραγμένη ή ανασφαλής εικόνα του εαυτού τους μπορεί να δημιουργήσει ψυχοπαθολογικές διαταραχές, καταθλιπτικά σύνδρομα, επιθετικές συμπεριφορές, αφού η αυτοεικόνα είναι το κέντρο βάρους της συμπεριφοράς του. Η αυτοεικόνα γίνεται πολύπλοκη και εξεζητημένη γιατί συνδέεται με την γνωστική και νοητική ανάπτυξη του εφήβου.

Με την γνωστική εξέλιξη και την αφαιρετική ικανότητα, «εξίσου σημαντική είναι η ικανότητα του να αντιλαμβάνεται τις έννοιες της πιθανότητας αλλά και των πεποιθήσεων αναφέρει ο Coleman. Οι αλλαγές στο γνωστικό επίπεδο, οι οποίες είναι ορατές μόνο μέσω της συμπεριφοράς του ατόμου, επιτρέπουν:

- α) την πορεία προς την ανεξαρτησία της σκέψης και της δράσης,
- β) την ανάπτυξη μιας οπτικής που περιλαμβάνει και το μέλλον,
- γ) την διαδικασία της ωρίμανσης στις σχέσεις,
- δ) την συμμετοχή του ατόμου στην κοινωνία με διάφορους ρόλους.

Φυσικά, όπως συμβαίνει και με τα στάδια ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης, έτσι και η μετάβαση από την μια νοητική κατάσταση ενεργειών στην επόμενη δεν γίνεται σε όλα τα άτομα ταυτόχρονα¹⁹» με επιπλέον αποτέλεσμα να δημιουργείται επιπλέον δυσκολία επικοινωνίας με τους συνομηλίκους.

Η αλλαγή είναι σταδιακή και μπορούν να συμβούν παλινδρομήσεις, πριν το στάδιο των τυπικών – αφαιρετικών νοητικών ενεργειών γίνει κτήμα του ατόμου. Πολύ σημαντικό ρόλο για την μετάβαση στο συγκεκριμένο στάδιο νοητικών ενεργειών διαδραματίζουν τόσο η νοημοσύνη του ατόμου όσο και οι κοινωνικές πιέσεις που ασκούνται στο άτομο.

Αισθήματα θλίψης, μοναξιάς, αμφισβήτησης, απομόνωσης είναι συχνά στην περίοδο αυτή και ανάλογα με το οικογενειακό περιβάλλον αλλά και άλλους βιολογικούς παράγοντες αποκτούν μεγαλύτερη ή μικρότερη σημασία για τον έφηβο.

¹⁹¹⁹Coleman, J.C. (1980). *The nature of adolescence*. 4th ed Routledge. Σελ 178.



Εικόνα 16: Το Csgo δημοφιλές παιχνίδι που αγαπούν μαθητές μας²⁰ Πηγή essentiallysports.com

Το που θα διοχετευθούν αυτά τα συναισθήματα και οι αλλαγές της ψυχικής διάθεσης των εφήβων, ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσουν εξαρτάται από ατομικούς, οικογενειακούς, κοινωνικούς, πολιτισμικούς και εκπαιδευτικούς παράγοντες.

Από την άλλη «η διαμόρφωση της εικόνας του σώματος σχηματίζει τα όρια του εαυτού, μέσω της διαφοροποίησης υποκειμενικού – αντικειμενικού και εσωτερικού - εξωτερικού σώματος (ορατού και φαντασιακού). Αποτελεί το θεμέλιο λίθο της αυτοεπίγνωσης, της αυτόνομης ύπαρξης και της δυνατότητας διακριτής σχέσης του υποκειμένου με τα εξωτερικά αντικείμενα» αναφέρει ο Ταλφανίδης²¹.

²⁰Το *Counter-Strike: Global Offensive* είναι βιντεοπαιχνίδι [βολών πρώτου προσώπου](#) πολλαπλών παικτών. Είναι το τέταρτο παιχνίδι της σειράς [Counter-Strike](#) και κυκλοφόρησε για τα [Microsoft Windows](#), [OS X](#), [Xbox 360](#) και [Play Station 3](#) στις 21 Αυγούστου 2012, ενώ η έκδοση του [Linux](#) κυκλοφόρησε το 2014.

Το παιχνίδι εμπλέκει δύο ομάδες σε διαμάχη μεταξύ τους: τους τρομοκράτες και τους αντιτρομοκράτες. Και οι δύο πλευρές έχουν ως σκοπό την δολοφονία των αντιπάλων τους, ενώ παράλληλα ολοκληρώνουν ξεχωριστούς στόχους. Οι Τρομοκράτες, ανάλογα με τον τρόπο παιχνιδιού, πρέπει είτε να τοποθετήσουν τη βόμβα είτε να υπερασπιστούν τους ομήρους, ενώ οι Αντιτρομοκράτες είτε πρέπει να εμποδίσουν την βομβιστική επίθεση, να εκτονώσουν τη βόμβα ή να σώσουν τους ομήρους. Υπάρχουν εννέα τρόποι παιχνιδιού, οι οποίοι έχουν ξεχωριστά χαρακτηριστικά για αυτόν τον τρόπο λειτουργίας.

²¹Ταλφανίδης, Κ. (2001). Εικόνα του σώματος και ταυτότητα φύλου: εξέλιξη και διαταραχές στην εφηβεία στο *Παιδί και έφηβος, ψυχική υγεία και ψυχοπαθολογία*, τόμος 3 (2), 41 – 54.

Η επίδραση της κοινωνίας, του σταθερού περιβάλλοντος για το άτομο είναι καθοριστικής σημασίας αφού εκεί αναπληρώνει το κενό, συναισθηματικό ή άλλο που δημιουργεί η αναπόφευκτη εξέλιξή του. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Σιδηροπούλου «ο έφηβος δεν φτάνει σε αυτήν την κομβική στιγμή της ανάπτυξης γυμνός, αλλά εφοδιασμένος με εμπειρίες και εσωτερικευμένα αντικείμενα, κάποια από τα οποία θα αμφισβητηθούν και θα απορριφθούν, ενώ άλλα θα επιβιώσουν και θα εδραιωθούν²²»

Η σχέση με τους γονείς, ο αποχωρισμός των γονεϊκών προτύπων με την δημιουργία νέων αντικειμένων επένδυσης είναι στοιχεία δημιουργίας του νέου εγώ για τον έφηβο. «Η ανεξαρτησία που διαθέτει ο έφηβος σημαίνει περισσότερη ελευθερία σε καθημερινές αποφάσεις μέσα στην οικογένεια, συναισθηματική ελευθερία η οποία σχετίζεται με τη δημιουργία νέων σχέσεων και προσωπική ελευθερία σε ότι αφορά τις επιλογές του ατόμου, παραδείγματος χάριν, σε θέματα πολιτικών αντιλήψεων, εκπαίδευσης και επαγγελματικής κατάρτισης» γράφει ο Coleman.

Από την άλλη πλευρά η ίδια διαδικασία είναι συχνά δύσκολη για τους γονείς οι οποίοι επίσης βιώνουν θυμό και ενοχές. «Οι εμπειρίες των ίδιων των γονέων από την εφηβική τους ηλικία, η δυνατότητα αποχωρισμού από το παιδί, η σταδιακή αντικατάσταση των σχέσεων εξουσίας με σχέσεις ισότιμες και πολλές φορές ανταγωνιστικές θα διαδραματίσουν σημαντικότατο ρόλο στην ηλικιακή φάση της εφηβείας» αναφέρει η Σιδηροπούλου. Η αμφιθυμία και ο φόβος μπροστά στην νέα αναπόφευκτη πραγματικότητα ε συνδυασμό με τη δική τους μεταβατική φάση μαινώσεις κ.λπ. έχουν σαν αποτέλεσμα αμφιταλαντευόμενη συμπεριφορά και άγχος προς το έφηβο.

«Η εφηβεία, ως «δεύτερη διαδικασία εξατομίκευσης» προϋποθέτει έναν δεύτερο αποχωρισμό από τους γονείς, ο οποίος αφήνει ένα συναισθηματικό κενό στο άτομο σε μια, ήδη αρκετά, παραγμένη συναισθηματική περίοδο. Η εφηβεία συνδέεται με την μοναξιά. Οι ίδιοι οι έφηβοι αναγνωρίζουν ότι για να ανεξαρτητοποιηθούν, αναπόφευκτα πρέπει να απομακρυνθούν, ψυχικά και σωματικά, από τους γονείς, όμως το αντιλαμβάνονται ως κάτι προσωρινό και σε κάποιο βαθμό ευχάριστο. Σύμφωνα με την συγκεκριμένη έρευνα, όμως, στο τέλος της προσωπικής τους αναζήτησης, επαναπροσεγγίζουν τους γονείς, μέσα σε ένα νέο πλαίσιο

²² Σιδηροπούλου Α (2014) Η διερεύνηση της σχέσης των εφήβων με το διαδίκτυο και το ζήτημα του εθισμού, Δια. Διατριβή, ΕΚΠΑ, Αθήνα.

αυτονομίας²³». Σ' αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και η μοναξιά του εφήβου, μια «κοινωνική μοναχικότητα» την οποία αρκετοί ψυχολόγοι χαρακτηρίζουν σαν ευεργετική αφού επιτρέπει στο άτομο την διαχείριση του νέου, της αμφιθυμίας και του περιστασιακού κενού με τρόπο προσωπικό και περισσότερο διακριτικό.

Οι ερευνητές συμφωνούν ότι η οικογένεια και η ποιότητα των σχέσεων σ' αυτή, επιδρά καθοριστικά στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη του έφηβου ατόμου. Η οικογένεια και οι σχέσεις με συνομηλίκους αποτελούν φορείς συναισθηματικής σταθερότητας παρότι και οι δύο βρίσκονται σε συνεχή επαναπροσδιορισμό στα πλαίσια της συναισθηματικής αυτονόμησης κοινωνικής εξέλιξης και δημιουργία του ενήλικα εαυτού. Έτσι το άτομο στο τέλος της προσωπικής του αναζήτησης επαναπροσεγγίζει τους γονείς σε νέο πλαίσιο αυτονομίας και δημιουργεί την νέα σχέση.

²³ Σιδηροπούλου Α (2014) Η διερεύνηση της σχέσης των εφήβων με το διαδίκτυο και το ζήτημα του εθισμού, Διδ. Διατριβή, ΕΚΠΑ, Αθήνα, σελ 52

3 Διαδικτυακά παιχνίδια και Εφηβεία

«Ο κυβερνοχώρος, ως το σύνολο των δραστηριοτήτων που παρέχει ένας Η/Υ είναι ένας νέος ψυχολογικός χώρος που προσφέρει εξατομικευμένες ευκαιρίες για γνώση, ψυχαγωγία, διασκέδαση, επικοινωνία. Οι ψυχολόγοι τον ονομάζουν ενδιάμεσο χώρο, χώρο ονείρων, επιθυμιών, νέων ταυτοτήτων, δοκιμών, αλληλεπιδράσεων που δεν είναι εφικτές στην «πραγματικότητα», όπου το άτομο είναι παρόν χωρίς όμως να βρίσκεται κάπου έξω από τον ασφαλή του χώρο, μιλάει και επικοινωνεί χωρίς να παρίσταται. Η σύγχρονη γενιά προσπαθεί να συγκροτήσει τον εαυτό της, να δημιουργήσει σημανόμενα και να σηματοδοτήσει την ύπαρξη της σ' αυτόν. Αποτελεί πεδίο ανταλλαγής και αλληλεπίδρασης εκτός των άλλων και πολιτισμικών εμπειριών.

«Ο κυβερνοχώρος εμπλουτίζει τους τρόπους του σχετίζεσθε και μετατρέπει την εμπειρία της αλληλεπίδρασης και της αναγνώρισης του εαυτού και του άλλου. «Το που βρισκόμαστε δεν καθορίζει πλέον το ποιοι είμαστε ή μαζί με ποιον, [...] καθώς ο άνθρωπος είναι και δεν είναι παρών στην αλληλεπίδραση»²⁴

Οι έφηβοι στον κυβερνοχώρο, όπως και κάθε άλλης ενήλικας, βρίσκουν την ανωνυμία, τον υποτιθέμενο έλεγχο της επικοινωνίας, την παντοδυναμία, την ανακούφιση από τις δυσκολίες της «πραγματική εμφάνισης» που ταλαιπωρούν, ιδιαίτερα τον ανασφαλής έφηβο. Στον κυβερνοχώρο τα παιχνίδια και οι ρόλοι βρίσκουν χώρο ανάπτυξης.

²⁴ Ντάβου, Μ (2007). Από τον καθρέφτη στην οθόνη: Σκέψεις για τη ψυχική ανάπτυξη του παιδιού στον διαμεσολαβημένο κόσμο. Στο Θέματα Ψυχοδυναμικής και Ψυχοκοινωνικής Παιδοψυχιατρικής. Εκδ Καστανιώτη, Αθήνα.



Εικόνα 17: CandyCrush διαδεδομένο videogame ανάμεσα στους μαθητές μας και όχι μόνον. Πηγή king.com

Έτσι η εφηβεία και τα παιχνίδια, άρα και τα διαδικτυακά παιχνίδια, συναντώνται καθημερινά. «Ο έφηβος, το παιδί αλληλεπιδρά με εξομοιώσεις του πραγματικού κόσμου, δηλαδή με εικονικές πραγματικότητες, οι οποίες είναι προδιαμορφωμένες και συνεπώς τα όρια για δημιουργικές παρεμβάσεις και ανάπτυξη της φαντασίας είναι περιορισμένες, τότε το παιχνίδι και το παίξιμο χάνουν τις συμβολικές τους λειτουργίες και παραμένουν απλά εργαλεία διασκέδασης και τρόποι διαφυγής από την αγχωτική πραγματικότητα, είτε είναι εσωτερική, είτε εξωτερική²⁵»

Αυτά αποτελούν τρόπο κοινωνικοποίησης, προσομοίωσης της ενήλικης ζωής, προοίμιο «κανονικότητας», εργαλείο μετάβασης. Με παιγνιώδη τρόπο, ανακουφιστικά, προσφέρουν καταφύγιο «άνωνυμης επικοινωνίας», διασκέδαση, καταφυγή από τα δύσκολα ερωτήματα που θέτει η αλλαγή του εαυτού κάθε μέρα. Σε μια προσπάθεια διάκρισης της καλής και κακής σχέσης με τα διαδικτυακά παιχνίδια, «της κανονικής και της παθολογικής» υποστηρίζεται ότι τα βασικά χαρακτηριστικά της παθολογικής είναι η απομόνωση και η περιφρούρηση της καταναγκαστικής δραστηριότητας που καθιστούν τον εθισμό ορατό²⁶. Ας

²⁵ Σιδηροπούλου Α (2014) Η διερεύνηση της σχέσης των εφήβων με το διαδίκτυο και το ζήτημα του εθισμού, Διδ. Διατριβή, ΕΚΠΑ, Αθήνα, σελ. 67

²⁶ Suler, J. (1999). Computer and Cyberspace addiction. Στο J.R. Suler *The Psychology of Cyberspace*, (<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>). Προσπελάστηκε την 5/6/2020.

σημειωθεί ότι οι έφηβοι κινούνται με μεγαλύτερη άνεση και ευκολία στο διαδίκτυο, γεγονός που τους δίνει αίσθηση υπεροχής και ανεξαρτησίας σε σχέση με τους μεγαλύτερους. Η έκφραση που αφορά τα παιδιά και τους εφήβους ως «αυτόχθονες του κυβερνοχώρου» είναι χαρακτηριστική της προνομιακής σχέσης τους σχέσης με αυτό, πολύ δε περισσότερο όταν το παιχνίδι τους είναι αυτό.

Διαφέρει κατά εποχή το είδος των παιχνιδιών, τα εργαλεία και τα κίνητρα. Γιατί παίζουν, τι ανάγκες ικανοποιούνται μέσω του παιχνιδιού, και ποια τα μέσα /εργαλεία του παιχνιδιού. Τα παραπάνω αποτελούν κοινωνικά χαρακτηριστικά, δομές και εκφάνσεις κοινωνικής, οικονομικής και πολιτισμικής πραγματικότητας.

Σημαντικότερο ρόλο στη συμπεριφορά και τον τρόπο παιχνιδιού παίζουν τα κίνητρα των παικτών, δηλαδή οι λόγοι για τους οποίους παίζει κανείς ένα διαδικτυακό παιχνίδι, ακόμη περισσότερο αν σκεφτεί κανείς ότι για πολλούς χρήστες το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή τους, είτε σαν βασική ασχολία, είτε σαν αυτοσκοπός. Τα κίνητρα των παιχνιδιών είναι θετικά, αρνητικά και διφορούμενα. Χαρακτηριστικό είναι ότι παρατηρείται μια εξέλιξη των κινήτρων μέσα στο παιχνίδι (από το ατομικό στο κοινωνικό) και ότι, τις περισσότερες φορές, το αρχικό κίνητρο είναι η περιέργεια ή η ψυχαγωγία, η οποία θα εξελιχθεί σε κάποια πολυπλοκότερη συμπεριφορά. Άλλες πάλι φορές, το παιχνίδι χρησιμεύει στην ικανοποίηση συγκεκριμένων κινήτρων, τα οποία προϋπάρχουν της ενασχόλησης με τους ψηφιακούς κόσμους. Είναι δηλαδή κίνητρα της «πραγματικής ζωής».

Η συνάντηση των διαδικτυακών παιχνιδιών και της εφηβείας είναι σημαντική και ιδιαίτερη. Δίνει την δυνατότητα ελευθερίας, ανωνυμίας, αναζήτησης ευχαρίστησης σ' ένα «χώρο» μακριά από επίβλεψη, έλεγχο και γονεϊκή παρέμβαση. Το ρίσκο –του παιχνιδιού- θεωρείται σίγουρο και χωρίς συνέπειες. Δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας ταυτότητας που απελευθερώνει τον/την έφηβο χωρίς εξηγήσεις.

Ο εθισμός είναι δευτερογενής κατάσταση, όχι άμεσα και αμέσως αντιληπτή, όχι για όλους αλλά για πολλούς. Το όριο ανάμεσα στο «παίζω για να ξεκουραστώ» και «παίζω και δεν μπορώ να σταματήσω» δεν είναι πάντα διακριτό.

Στη διαδικασία αυτή συμβάλλουν και τα παιχνίδια και η επιθυμία για διάκριση, καθώς αν θέλει κανείς να διακριθεί σε αυτά, χρειάζεται να δαπανήσει αρκετές ώρες την εβδομάδα.

3.1 Το φαινόμενο, το πρόβλημα, οι έρευνες

Η εξάπλωση των διαδικτυακών παιχνιδιών, η επιθυμία για συμμετοχή, η μεγάλη διάρκεια του παιχνιδιού και η εμμονή μερίδας νέων με αυτά δημιούργησε και το έναυσμα για την μεγαλύτερη διερεύνησή τους. Οι ερευνητές χρησιμοποιούν διαφορετικά μοντέλα ανάλυσης και μέτρησης αλλά συμφωνούν ότι συνδέονται με πολλές ώρες χρήσης, είναι πιο εθιστικά σε σύγκριση με τα εκτός διαδικτύου παιχνίδια.

Πολλές και διαφορετικές μελέτες διαπιστώνουν «εθισμό με τα βιντεοπαιχνίδια», ή «διαταραχή χρήσης». Επίσης οι μικρότεροι σε ηλικία χρήστες (κάτω των 18 ετών) και το ανδρικό φύλο φαίνεται να συγκεντρώνει ομόφωνα μεγαλύτερα ποσοστά προβληματικής χρήσης σε πολλές έρευνες σε διαφορετικές χώρες.

Μελετητές (έρευνα στην Γερμανία 2015) που ερευνούν τύπους παιχνιδιών συμφωνούν ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια συνδέονται με περισσότερες ώρες χρήσης απ' ότι τα εκτός διαδικτύου, και είναι πιο εθιστικά. Ιδιαίτερα οι έφηβοι που έπαιζαν περισσότερες ώρες, έλειπαν περισσότερο από το σχολείο, είχαν χαμηλότερη επίδοση, ανέφεραν περισσότερα προβλήματα ύπνου, κοινωνικής ζωής²⁷.

Μελέτη στην Ελλάδα συνδέει τα παιχνίδια ρόλων (MMoRGs) με μεγαλύτερη εχθρότητα και με συμπτώματα εξάρτησης διαδικτύου σταθερά σε χρονική απόσταση 2 ετών, ενώ στο πεδίο των οικογενειακών σχέσεων φαίνεται ότι οι νέοι με προβληματική σχέση με τα διαδικτυακά παιχνίδια αναφέρουν ότι *«οι σχέσεις τους με τους γονείς του βασίζονται περισσότερο στον θυμό και την αποξένωση και λιγότερο στην επικοινωνία και την εμπιστοσύνη. Επίσης αρνητικό αποτέλεσμα έχει είναι και η επιβολή αυστηρών κανόνων στα παιδιά αυτά, ενώ αντίθετα πιο αποτελεσματική είναι η συζήτηση και επικοινωνία των γονέων για θέματα ασφάλειας διαδικτύου»*²⁸.

Πανελλήνια έρευνα σε μαθητές 2010 από το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας έδειξε σε γενικές γραμμές ότι :

²⁷ Λούπη Χ. (2018) Έφηβοι και Διαδίκτυο: ψυχική υγεία, υπερβολική χρήση και ο ρόλος της οικογένειας, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, σελ 68

²⁸ Λούπη Χ.(2018) Έφηβοι και Διαδίκτυο: ψυχική υγεία, υπερβολική χρήση και ο ρόλος της οικογένειας, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, σελ 69

Η αύξηση αυτή της υπερβολικής ενασχόλησης συνδέεται αναμφίβολα και με το γεγονός πως η συντριπτική πλειονότητα των εφήβων έχουν πλέον διαθέσιμο τουλάχιστον έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι τους. Μεταξύ των εφήβων που ασχολούνται υπερβολικά με τον Η/Υ, το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, μια σημαντική μειονότητα εμφανίζει συμπεριφορές εξάρτησης από αυτά. Ωστόσο, πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια περιέχουν βία και παρόλο που απευθύνονται σε μεγαλύτερους εφήβους και ενήλικες (π.χ. όριο ηλικίας 17 ετών ή μεγαλύτεροι), συχνά δεν υπάρχει ο κατάλληλος έλεγχος από την πλευρά των γονιών σχετικά με το περιεχόμενο αυτών των παιχνιδιών. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας, το 5,5% των εφήβων, κυρίως αγόρια και μαθητές ηλικίας 13 και 15 ετών, έχουν συμπεριφορές εξάρτησης από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το ενδιαφέρον είναι ότι φαίνεται πως ο ηλεκτρονικός υπολογιστής με το ευρύ φάσμα εφαρμογών και δυνατοτήτων που παρέχει το ίντερνετ ίσως να αποτελεί περισσότερο ένα βασικό μέσο κοινωνικοποίησης ενισχύοντας τους φιλικούς δεσμούς καθώς και μέσο ομαδικής διασκέδασης και λιγότερο ένας παράγοντας κοινωνικής απομόνωσης. Η υπερβολική χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του ίντερνετ φαίνεται να συνδέεται με χαμηλά επίπεδα οικογενειακού ελέγχου, περιορισμένη συναισθηματική στήριξη από τους γονείς και με χαμηλή ικανοποίηση των εφήβων από τις οικογενειακές σχέσεις. Αναλυτικά :

- Ένας στους 4 εφήβους (24,3%) ασχολείται για τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα τις καθημερινές με τον Η/Υ και το ίντερνετ, ενώ το ποσοστό αυτό σχεδόν διπλασιάζεται τα Σαββατοκύριακα (41%).
- Από το 2006 έως το 2010 έχει τετραπλασιαστεί ο αριθμός των εφήβων που ασχολούνται με τον Η/Υ και το ίντερνετ για τουλάχιστον 3 ώρες κάθε μέρα (από 5,7% σε 21,7% αντίστοιχα).

Ηλεκτρονικά παιχνίδια

- Το 47,8% των εφήβων, κυρίως τα αγόρια και οι μαθητές ηλικίας 13 και 15 ετών, παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια από μισή έως και 2 ώρες τις καθημερινές και το ποσοστό αυτό διπλασιάζεται τα Σαββατοκύριακα.

Ενδείξεις εξάρτησης από το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

- Σχεδόν ένας στους έξι 15χρονους (15,5%) εμφανίζει συμπεριφορές εξάρτησης από τη χρήση του ίντερνετ. Το 5,5% του συνόλου των εφήβων αναφέρουν συμπτώματα εξάρτησης από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, κυρίως τα αγόρια.

Γονείς και υπερβολική χρήση Η/Υ

- Υπερβολική χρήση του Η/Υ και του ίντερνετ καθημερινά (για τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα) κάνει 1 στους 3 εφήβους (38,4%), μεταξύ εκείνων που οι γονείς δεν γνωρίζουν επαρκώς τις δραστηριότητές τους, 1 στους 5 εφήβους (26,2%) μεταξύ εκείνων που έχουν περιορισμένη συναισθηματική στήριξη από τους γονείς τους και 1 στους 3 (35,5%) μεταξύ εκείνων που δεν είναι αρκετά ικανοποιημένοι από τις σχέσεις στην οικογένεια.

Φίλοι και υπερβολική χρήση Η/Υ

- Συγκριτικά με όσους μαθητές έχουν 1 ή 2 στενούς φίλους, υπερβολική χρήση του Η/Υ και του ίντερνετ κάνουν περισσότεροι έφηβοι που έχουν τουλάχιστον 3 στενούς φίλους. Επίσης, υπερβολική χρήση κάνουν σε υψηλότερο ποσοστό οι μαθητές που συναντούν τους φίλους τους πολύ συχνά είτε αμέσως μετά το σχολείο είτε τα βράδια σε σύγκριση με εκείνους που τους συναντούν λιγότερο συχνά.

Ψυχοκοινωνική υγεία και υπερβολική χρήση Η/Υ

- Οι έφηβοι που ασχολούνται τουλάχιστον 3 ώρες κάθε μέρα με τον Η/Υ και το ίντερνετ παρουσιάζουν σε υψηλότερα ποσοστά συμπτώματα διαταραχής συναισθήματος, διαγωγής ή υπερκινητικότητας - ελλειμματικής προσοχής, ενώ συνολικά φαίνεται να έχουν σε διπλάσιο ποσοστό ψυχοκοινωνικές δυσκολίες συγκριτικά με εκείνους που ασχολούνται με τον Η/Υ λιγότερο συχνά.
- Σχεδόν 3 στους 5 μαθητές που κάνουν υπερβολική χρήση του Η/Υ έχουν συχνά τουλάχιστον 2 ψυχολογικά ή σωματικά συμπτώματα συγκριτικά με εκείνους που χρησιμοποιούν τον Η/Υ λιγότερο²⁹.

Σύμφωνα με την Πανελλήνια Έρευνα στον Μαθητικό Πληθυσμό για τις Εξαρτητικές Συμπεριφορές «περισσότεροι από δύο στους 3 μαθητές (68,7%) ήταν στο διαδίκτυο και τις επτά ημέρες της προηγούμενης εβδομάδας από την έρευνα³⁰». Όπως αναλυτικά εμφανίζεται παρακάτω σχετικά με την χρήση διαδικτύου και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

²⁹ Κοκκέβη Α, Ξανθάκη Μ, Φωτίου Α, Καναβού Ε (2010) Πανελλήνια έρευνα σε μαθητές 2010, Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας
https://www.epipsi.gr/images/Documents/HBSC/Fylladia2010/08_HBSC_2010_EPIPSI_2012.pdf
προσπελάστηκε 10/3/2020.

³⁰ Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας «Πανελλήνια Έρευνα στο Μαθητικό Πληθυσμό για τη Χρήση Εξαρτησιογόνων Ουσιών και άλλες Εξαρτητικές Συμπεριφορές» ESPAD 2015, 16χρονοι, σελ 59,

Περισσότεροι από δύο στους 3 μαθητές (68,7%) είναι στο διαδίκτυο και τις επτά ημέρες της εβδομάδα. Ένας στους 4 (23,9%) αναφέρει χρήση του διαδικτύου για τουλάχιστον 4 ώρες καθημερινά από Δευτέρα έως Πέμπτη, και ένας στους 6 (17,6%) για τουλάχιστον 6 ώρες καθημερινά από Παρασκευή έως Κυριακή. Σημαντικά υψηλότερο ποσοστό κοριτσιών και μαθητών από σχολεία των Ν. Αττικής και Θεσσαλονίκης είναι καθημερινά στο διαδίκτυο, συγκριτικά με τα αγόρια και τους 16χρονους των Λοιπών περιοχών.

Τις περισσότερες ημέρες και ώρες στο διαδίκτυο οι μαθητές τις περνούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (5,5 ημέρες την εβδομάδα και 2,4 ώρες ανά ημέρα χρήσης). Ακολουθούν σε διάρκεια: η μουσική, ταινίες ή το κατέβασμα προγραμμάτων (4,5 ημέρες για 2,0 ώρες ανά ημέρα), η μελέτη ή το απλό «σερφάρισμα» για αναζήτηση πληροφοριών (2,9 ημέρες για 1,1 ώρες ανά ημέρα) και τα διαδικτυακά παιχνίδια (1,4 ημέρες την εβδομάδα για 0,8 ώρες ανά ημέρα).

Περισσότερα αγόρια από ότι κορίτσια αναφέρουν συχνή ενασχόληση με διαδικτυακά παιχνίδια πολέμου ή στρατηγικής και παιχνίδια από τα οποία μπορεί κανείς να στοιχηματίσει χρήματα και για αγορές· αντίθετα, περισσότερα κορίτσια από ότι αγόρια αναφέρουν συχνή χρήση του διαδικτύου για κοινωνική δικτύωση, «σερφάρισμα» ή αναζήτηση πληροφοριών και μουσική ή ταινίες.

Περισσότεροι από ένας στους 3 μαθητές εμφάνισαν υψηλή βαθμολογία σε ειδική κλίμακα εκτίμησης της προσκόλλησης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, περισσότερο τα κορίτσια. Τα αγόρια, αντίθετα, εμφάνισαν υψηλότερη βαθμολογία σε παρόμοια κλίμακα προσκόλλησης στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, συγκριτικά με τα κορίτσια (27,6% και 6,8%, αντίστοιχα).

Στην ίδια έρευνα «Δύο στους 5 16χρονους απάντησαν ότι μπαίνουν συχνά στο διαδίκτυο όταν νοιώθουν άκεφοι, και ένας στους 3 για να ανακουφιστεί από αρνητικά συναισθήματα. Σχεδόν ένας στους 6 16χρονους (15,1%) εμφάνισε υψηλή βαθμολογία στην κλίμακα παθολογικής χρήσης του διαδικτύου, σε υψηλότερο ποσοστό τα κορίτσια και οι μαθητές του Ν. Θεσσαλονίκης».

https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/5.Ekthesi_apotelesmatwn_ESPAD-GR%202015.pdf προσπελάστηκε 1/6/2020 και Δελτίο Τύπου και κύρια ευρήματα της έρευνας 2015 https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/7.Deltio_Typon_kai_kyria_eyrimata_ESPAD-GR_2015.pdf σελ 4.

Περισσότεροι από ένας στους 3 μαθητές εμφάνισαν υψηλή βαθμολογία στην ειδική κλίμακα για την προσκόλληση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, περισσότερο τα κορίτσια. Τα αγόρια, αντίθετα, εμφάνισαν υψηλότερη βαθμολογία στην κλίμακα προσκόλλησης στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, συγκριτικά με τα κορίτσια (27,6% και 6,6%, αντίστοιχα).»³¹

Η πιο πρόσφατη έρευνα έγινε από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου το 2018 σε 14.000 μαθητές 10-17 ετών και αφορούσε τις διαδικτυακές τους συνήθειες. Στα γενικά συμπεράσματα αναφέρεται ότι «ένα μεγάλο ποσοστό γονιών στην Ελλάδα αντιμετωπίζει τη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά με έλλειψη δέουσας προσοχής, μη θέτοντας όρια και κανόνες ακόμα και σε παιδιά ηλικίας Δημοτικού ή και μικρότερα.

Τα παιδιά κάνουν χρήση των κοινωνικών δικτύων σε όλο και μικρότερη - μη επιτρεπτή ηλικία, ανοίγοντας πολλές φορές προφίλ δηλώνοντας ψευδή ηλικία, εν αγνοία των γονιών τους. Ένα μεγάλο ποσοστό αυτών θέτει τον εαυτό του σε κίνδυνο υιοθετώντας λάθος πρακτικές όπως το να αποδέχεται αιτήματα φιλίας από αγνώστους, να συναντιέται με ανθρώπους που γνώρισε μέσω διαδικτύου, να μοιράζεται πολύ προσωπικές φωτογραφίες στο διαδίκτυο, να κοινοποιεί υλικό χωρίς να σκέφτεται πιθανές συνέπειες.

Όσον αφορά στο καίριο θέμα της υπερβολικής ενασχόλησης, σχεδόν τα μισά παιδιά παραδέχονται ότι παραμελούν τις δραστηριότητες τους για χάρη του διαδικτύου ενώ περίπου 1 στα 3 παιδιά είτε παραδέχεται, είτε νομίζει ότι έχει πρόβλημα εθισμού στο διαδίκτυο. Επιμέρους από τα αποτελέσματα της έρευνας προκύπτει ότι σχεδόν το σύνολο των παιδιών χρησιμοποιεί το διαδίκτυο είτε καθημερινά είτε τις μισές ημέρες της εβδομάδας.

Κινητό τηλέφωνο διαθέτουν 9 στα 10 παιδιά, η πλειοψηφία των παιδιών ξεκινά να μπαίνει στο διαδίκτυο στην ηλικία των 7-8 ετών, ηλικία όμως που βαίνει διαρκώς μειούμενη στην πάροδο του χρόνου. Ένα στα πέντε παιδιά ξεκινά να μπαίνει στο διαδίκτυο στην πολύ μικρή και ευαίσθητη ηλικία των 4-6 ετών. Τα κορίτσια, όπως προκύπτει από την έρευνα ασχολούνται κυρίως με τα κοινωνικά δίκτυα και τα αγόρια με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

³¹ Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής «Πανελλήνια Έρευνα στο Μαθητικό Πληθυσμό για τη Χρήση Εξαρτησιογόνων Ουσιών και άλλες Εξαρτητικές Συμπεριφορές» ESPAD 2015, 16χρονοι, https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/5.Ekthesi_apotelesmatwn_ESPAD-GR%202015.pdf σελ 66, προσπελάστηκε 1/6/2020.

Με τα διαδικτυακά παιχνίδια μέχρι 2 ώρες σε καθημερινή βάση ασχολείται το 57%, 3-4 ώρες την ημέρα το 9% και περισσότερες από 4 ώρες το 7%. Το ποσοστό των παιδιών που παίζουν περισσότερες από 4 ώρες κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου διπλασιάζεται και φτάνει το 15%. Με το διαδικτυακό παιχνίδι φαίνεται ότι ασχολούνται περισσότερο τα παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου ενώ είναι ξεκάθαρο ότι ασχολούνται κυρίως τα αγόρια (70% αγόρια - 30% κορίτσια)³²».

3.2 Μπορεί το παιχνίδι να είναι πρόβλημα ή είναι ευκαιρία;

Παλαιότερα το παιχνίδι δημιουργούσε πρόβλημα όταν τα παιδιά δεν επέστεφαν στο σπίτι από την γειτονιά, την αλάνα ή την πλατεία που έπαιζαν. Ή όταν σύχναζαν για πολλή ώρα στα «ουφάδικα». Το παιχνίδι θα συνεχιζόταν όμως από τη αρχή την επόμενη ημέρα χωρίς απώλειες.

Σήμερα είναι πρόβλημα όταν δεν μπορούν να ελέγξουν την διάρκεια, την ένταση και τον ρυθμό του παιχνιδιού, διότι εκτός των άλλων το παιχνίδι συνεχίζεται και χωρίς αυτούς. Συγκεκριμένα, βιβλιογραφικά προτείνεται ότι αν κάποιος παίζει 40 ώρες την εβδομάδα, είναι σίγουρο ότι θα έχει αρνητικές επιπτώσεις στην καθημερινότητα του και θεωρείται εθισμένος. Σε κάθε περίπτωση πρέπει να γίνεται σαφής διάκριση μεταξύ ενασχόλησης, εντατικής ενασχόλησης και εξάρτησης.

Τα άτομα που παρουσιάζουν εθισμό στα παιχνίδια έχουν πολλά προβλήματα στην καθημερινότητα τους και τη ψυχική τους διάθεση. Επηρεάζεται η εργασία τους (για τους ενήλικες), η ακαδημαϊκή πορεία ή επίδοση στο σχολείο, οι σχέσεις τους με γονείς και συνομηλίκους, αφού το παιχνίδι γίνεται, όχι απλά η κύρια ασχολία, αλλά το μοναδικό πράγμα που απασχολεί τη σκέψη τους και τη συμπεριφορά τους. Σε επίπεδο ψυχικής υγείας και λειτουργίας, ο εθισμός στα παιχνίδια συσχετίζεται με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής, με αισθήματα μοναξιάς και κενού, κατάθλιψη, νευρωτισμό, αποφευκτική

³²SaferInternetforKids (2018) Έρευνα σε 14.000 μαθητές ηλικίας 10-17 ετών για Διαδικτυακές Συνήθειες, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2019/06/2019-%CE%B5%CF%81%CE%B5%CF%85%CE%BD%CE%B1-%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%BF-GR.pdf> προσπελάστηκε την 8/1/2020

συμπεριφορά και άλλα προβλήματα που δεν αργούν να γίνουν εμφανή στο άτομο³³. Σε επίπεδο συμπεριφοράς, πολύ συχνά είναι τα ξεσπάσματα θυμού, τα οποία μπορούν να λάβουν και ακραίες μορφές (σωματική επίθεση στους γονείς, αυτοτραυματισμοί), συνήθως, σε περίπτωση βίαιης διακοπής του διαδικτύου.

Ένα είναι το βασικό γνώρισμα της απαρχής μιας προβληματικής συμπεριφοράς (υπερενασχόληση, εθισμός) από τον έφηβο: το άτομο αρχίζει να αντιλαμβάνεται και να συμπεριφέρεται στο παιχνίδι σαν κάτι περισσότερο από αυτό που είναι, δηλαδή ένα απλό παιχνίδι. Αυτό έχει άμεσο αντίκτυπο στην καθημερινότητα του, καθώς αρχίζει να υπολειπεται σε σημαντικούς τομείς. Πριν, όμως, φτάσει κανείς σε αυτό το επίπεδο, γίνεται φανερό η μεγάλη συναισθηματική εμπλοκή του παιδιού/ εφήβου με το παιχνίδι (π.χ. να μιλάει συνέχεια για αυτό) ή η αναγωγή του παιχνιδιού σε βασική ψυχαγωγική ασχολία (π.χ. προτιμά να παίζει, παρά να βγαίνει με τους φίλους του). Βέβαια, σχετικά με τη δεύτερη περίπτωση, το παιδί μπορεί να παίζει μαζί με τους φίλους του, με αποτέλεσμα να νιώθει κοινωνικοποίηση και μέσα στο παιχνίδι ή ακόμα να κάνει φίλους μέσα από το παιχνίδι. Στην περίπτωση αυτή, που είναι αρκετά συνηθισμένη, χρειάζεται εκτίμηση κατά πόσο παραμελείται η «πραγματική ζωή» έναντι της ψηφιακής, σε επίπεδο σχέσεων.

Η άποψη ότι οι έφηβοι που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδι έχουν καλύτερη επίδοση στο σχολείο είναι επίσης μια άποψη που τεκμηριώνεται τελευταία από έρευνες που πραγματοποιήθηκαν. *«Οι μαθητές που παίζουν καθημερινά παιχνίδια στο διαδίκτυο έχουν καλύτερες επιδόσεις κατά 15 μονάδες από το μέσο όρο στα μαθηματικά και κατά 17 μονάδες από τις μέσες μαθητικές επιδόσεις στα επιστημονικά αντικείμενα,»* σύμφωνα με τον Άλμπερτ Πόσο του RMIT που συμμετείχε στην αναφερόμενη επιστημονική έρευνα. *«Όταν παίζεις διαδικτυακά παιχνίδια, επιλύεις προβλήματα προκειμένου να μετακινηθείς στο επόμενο επίπεδο και αυτό σε υποχρεώνει να χρησιμοποιήσεις τόσο γενική γνώση, όσο και μαθηματικές γνώσεις, αλλά και γνώσεις από την επιστήμη και την ανάγνωση των γνωστικών αντικειμένων που έκανες στη διάρκεια της ημέρας,»* τόνισε ο ίδιος επιστήμονας³⁴.

³³ Μακρής Ε. (2014), Ερωταπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια, στο <https://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/89-faq1>, προσπελάστηκε την 4/2/2020.

³⁴ «Καλύτεροι μαθητές οι έφηβοι που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια» στο <https://www.liberal.gr/arthro/70260/ygeia/koinonia--ygeia/kaluteroi-mathites-einai-oi-efiboi-pou-paizoun-diadiktuaka-paichnidia-.html> προσπελάστηκε 14/01/2020.

Παράλληλα ο μελετητής βρίσκει ερευνητικές αναφορές αλλά και έρευνες σε εξέλιξη, μέσα από τις οποίες επιχειρείται η ανάδειξη του εκπαιδευτικού χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της σχέσης τους με σύγχρονες θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικές μεθόδους. Εξετάζεται η εκπαιδευτική δυναμική αυτών μέσα από τη διερεύνηση των ιδιοτήτων της υποκίνησης, της διασκέδασης, του ρυθμού και της πρόκλησης ενδιαφέροντος οι οποίες θεωρείται ότι έχουν την δυνατότητα να οδηγήσουν σε θετικά μαθησιακά αποτελέσματα. Η άποψη (των ερευνητών) στηρίζεται στην καταλυτική επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο νεανικό πληθυσμό, όσο και στο γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια φαίνεται να υποκινούν με έναν περισσότερο εποικοδομητικό τρόπο από αυτόν που υιοθετεί έως τώρα η συμβατική εκπαίδευση³⁵.

«Προσφέρουν το αίσθημα του ελέγχου, της περιέργειας, της εξωγενούς και της εσωγενούς φαντασίας προκαλώντας ταυτόχρονα την ενασχόληση με αυτά(τα παιχνίδια)». Με βάση αυτά τα αποτελέσματα οι μελετητές Lepper και Malone πρότειναν τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως ένα μέσο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων³⁶.

Συχνά οι κίνδυνοι της λανθασμένης χρήσης της τεχνολογίας επηρεάζουν την τοποθέτηση απέναντι στην ίδια την τεχνολογία και αυτό συμβαίνει και στο παρόν θέμα. Ο κίνδυνος της αρνητικής στάσης απέναντι στο εργαλείο για λάθος λόγους είναι υπαρκτός. Αν κάτι τέτοιο συμβεί θα χαθεί η ευκαιρία για αξιοποίηση τεχνολογίας και την ένταξή σε κοινωνικοποιητική δράση θα μπορούσε να προσφέρει πολλά.

Η πολλαπλή ανάγνωση και διερεύνηση του θέματος «διαδικτυακά παιχνίδια και έφηβοι» και η αξιοποίησή τους στα πλαίσια της φιλοσοφίας της κοινωνίας της γνώσης είναι κάτι παραπάνω από αναγκαία, χωρίς δογματισμούς και εύκολες απαντήσεις.

³⁵Μπαρμπάτσης Κ, Οικονόμου Δ, Παπαμαγκανά Ι, Ζώζας Ι, (2010)

«Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία» στο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό συνέδριο, Νάουσα, σελ 1269 http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-C130/652/4164.19427/extras/texts/indexd_01_ekp_log.pdf

³⁶Malone T, Lepper M (2005) Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning στο https://www.researchgate.net/publication/238687478_Making_learning_fun_A_taxonomy_of_intrinsic_motivations_for_learning

3.3 Ερωτήματα προς διερεύνηση

Στην συγκεκριμένη εργασία μας ενδιαφέρει

Η διερεύνηση και καταγραφή της σχέσης μαθητών Γυμνασίου με τα παιχνίδια και ιδιαίτερα τα διαδικτυακά.

Η μελέτη της καθημερινής δραστηριότητας μαθητών που φοιτούν σε γυμνάσιο.

Το αν έχουν η όχι ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι, από πού ενημερώνονται, πότε και για πόση ώρα παίζουν.

Η σχέση τους με τα διαδικτυακά και όχι μόνον παιχνίδια και

Η άποψη των εφήβων γι' αυτά και τι θεωρούν ότι κερδίζουν.

Τα ποσοστά των μαθητών που παραμελούν άλλες δραστηριότητες προκειμένου να παίξουν διαδικτυακά παιχνίδια

4 Ερευνητική διαδικασία

Χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω ερευνητικά εργαλεία:

Βιβλιογραφική αναζήτηση και μελέτη στοιχείων του θέματος μας.

Επισκόπηση ερευνών σχετικών με το θέμα μας.

Μελέτη των δημογραφικών στοιχείων των μαθητών (επαγγέλματα γονέων, απασχόληση γονέων, μελέτη της επίδοσης των μαθητών τα 2 τελευταία έτη με στόχο την καταγραφή των στοιχείων του δείγματος.

Παρατήρηση της συμπεριφοράς των μαθητών στο μάθημα της πληροφορικής με στόχο την διερεύνηση της ικανότητάς από μέρους τους χρήσης Η/Υ αλλά και της δυνατότητάς του να απαντήσουν σε διαδικτυακό ερωτηματολόγιο.

Χρησιμοποιήθηκε ανώνυμο ερωτηματολόγιο ως περισσότερο αποτελεσματικό εργαλείο για την καταγραφή των απόψεων των μαθητών. Το ερωτηματολόγιο περιείχε ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου και ερωτήσεις διασταύρωσης σε γλώσσα κατανοητή από μαθητές ανάλογης ηλικίας. Απαντήθηκε την ώρα του μαθήματος της Πληροφορικής.

4.1 Επιλογή δείγματος

Επιλέχθηκε το συγκεκριμένο σχολείο με βάση τα χαρακτηριστικά του:

Γεωγραφικά βρίσκεται στην πόλη του Αγρινίου, θεωρείται ως ένα καλό σχολείο της πόλης (με βάση την επιθυμία μαθητών να φοιτήσουν σε αυτό αν και δεν ανήκουν γεωγραφικά σε αυτό), με ποσοστά αριστούχων που υπερβαίνουν το 1/3 των μαθητών του σχολείου, οι γονείς σε ποσοστό 1/3 είναι απόφοιτοι πανεπιστημίου και τα 3/4 αυτών εργάζονται. Το σχολείο στεγάζεται σε κτίριο στο παλαιό κέντρο της πόλης, σε αστικό ιστό με στοιχεία παλαιάς πόλης αλλά και νεόδμητων πολυκατοικιών.

4.2 Δημιουργία ερωτηματολογίου

Το ανώνυμο ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε σαν ψηφιακό εργαλείο, ελκυστικό στους μαθητές, με αριθμό ερωτήσεων που δεν δημιουργούσε αίσθημα κόπωσης και «βαρεμάρας» στους εφήβους. Καταβλήθηκε προσπάθεια για απλή και κατανοητή γλώσσα, με σαφείς

ερωτήσεις και απλές οδηγίες. Δόθηκε ως πιλότος σε 20 μαθητές, απαντήθηκε, διαπιστώθηκε η αποτελεσματική συμπλήρωσή του, έγιναν μικρές τροποποιήσεις και δόθηκε στους μαθητές.

Το ερωτηματολόγιο παρατίθεται στο Παράρτημα 1.

4.3 Συλλογή στοιχείων

Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου έγινε στο διάστημα Φεβρουάριος 2020, την ώρα του μαθήματος της πληροφορικής.

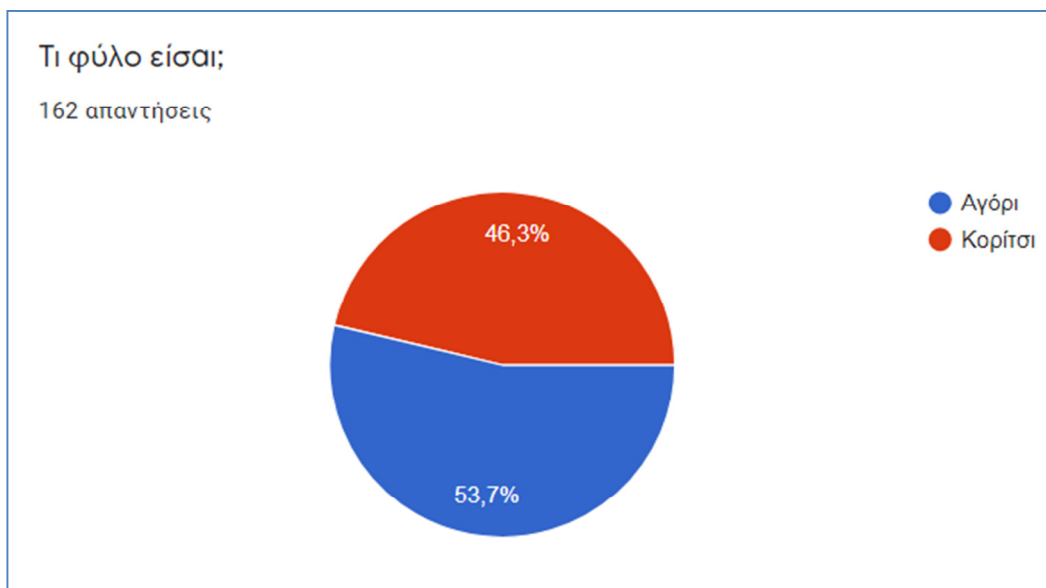
Κάθε μαθητής σε ξεχωριστό υπολογιστή συμπλήρωνε το ερωτηματολόγιο ώστε να εξασφαλίζεται η δυνατότητα κάθε μαθητή να εκφραστεί με ειλικρίνεια και χωρίς βιασύνη.

Παρατηρήθηκε η αβεβαιότητα κάποιων για το αν υπάρχει πρόβλημα απάντησης, αλλά η καθηγήτρια της Πληροφορικής τους διαβεβαίωσε για την σημαντικότητα της ειλικρινούς απάντησής τους.

5 Αποτελέσματα έρευνας

Συμπληρώθηκαν 162 ανώνυμα ερωτηματολόγια. Από αυτά:

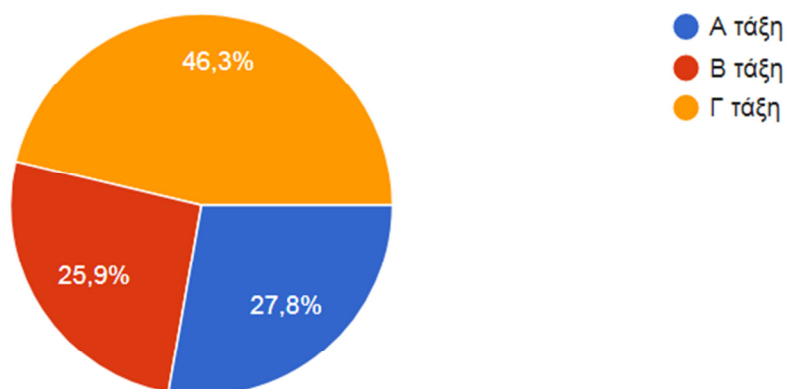
Σε ποσοστό 53,7% (87) απάντησαν αγόρια και 46,3% (75) κορίτσια. Ενώ σχετικά με την τάξη που φοιτούν το 27,8 είναι στην Α τάξης, το 25,9 στην Β τάξη και το υπόλοιπο 46,3 στην Γ τάξη.



Διάγραμμα 1: Τι φύλο είσαι;

Σε ποιά τάξη πηγαίνεις:

162 απαντήσεις

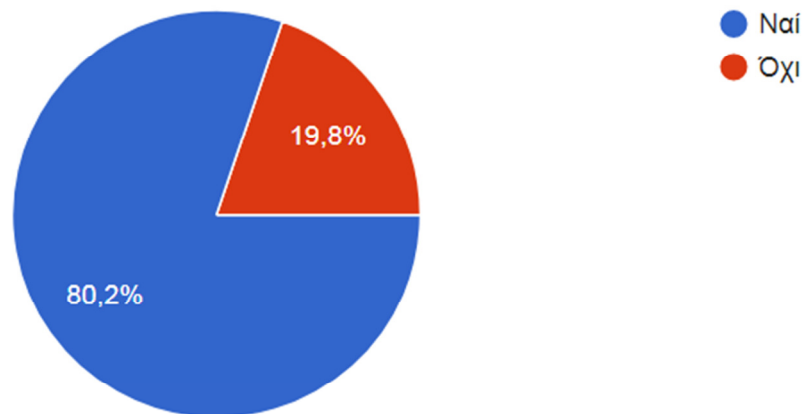


Διάγραμμα 2: Σε ποια τάξη πηγαίνεις;

Ρωτήθηκαν αν έχουν υπολογιστή στο σπίτι και από τους 162 μαθητές το 80,2% (130) δήλωσε ότι έχει ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι ενώ το 19,8% (32) δεν διαθέτει.

Έχεις ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι;

162 απαντήσεις

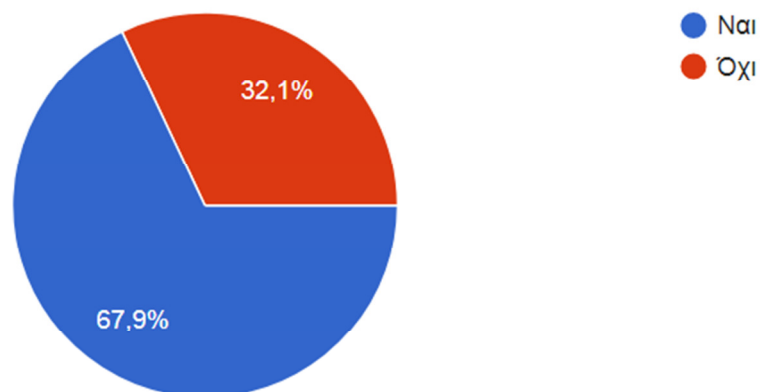


Διάγραμμα 3: Έχεις Η/Υ;

Στην ερώτηση αν παίζουν παιχνίδια διαδικτυακά απάντησαν ότι σε ποσοστό 67,9% (110 μαθητές) δήλωσαν ότι παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ το 32,1% (52 μαθητές) δεν παίζουν.

Παίζεις παιχνίδια διαδικτυακά (internet);

162 απαντήσεις

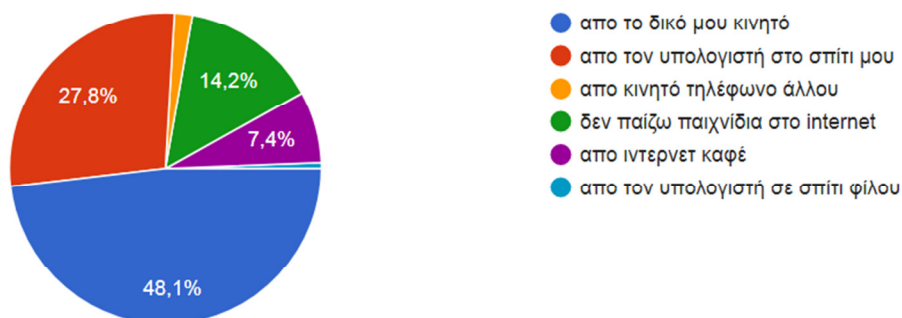


Διάγραμμα 4: Ποια παιχνίδια παίζεις;

Στην ερώτηση από «πού παίζουν» απάντησαν ως εξής: το 48,1% από το κινητό τους τηλέφωνο, το 27,8% από τον Η/Υ του σπιτιού τους, το 7,4 από ιντερνέτ καφέ, 2,5% από κινητό άλλου προσώπου και το 14,2% ότι δεν παίζει παιχνίδια στο internet.

Απο που παίζεις παιχνίδια;

162 απαντήσεις

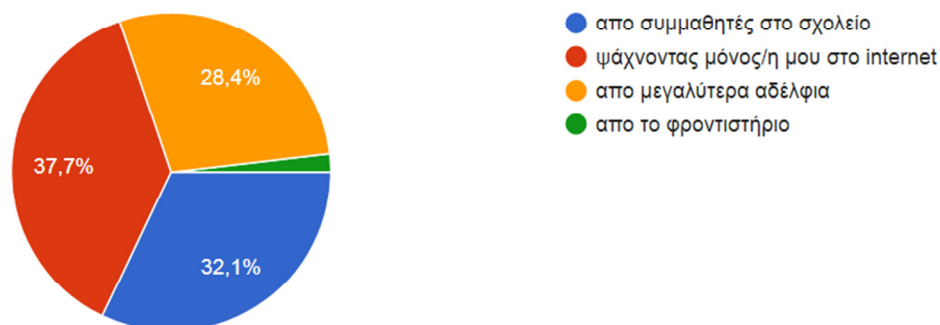


Διάγραμμα 5 Από πού παίζεις;

Οι μαθητές ρωτήθηκαν από πού έμαθαν για τα παιχνίδια στο ίντερνετ και απάντησαν ότι πηγή πληροφόρησης για τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σε μεγαλύτερο ποσοστό 37,7% (61 απαντήσεις) ψάχνοντας μόνος/η στο διαδίκτυο, 2,1% (52 απαντήσεις) από συμμαθητές, 28% (46 απαντήσεις) από τα αδέρφια, το 1,9% (3 απαντήσεις) από συμμαθητές στο φροντιστήριο.

Απο ποιόν έμαθες για τα παιχνίδια στο internet?

162 απαντήσεις

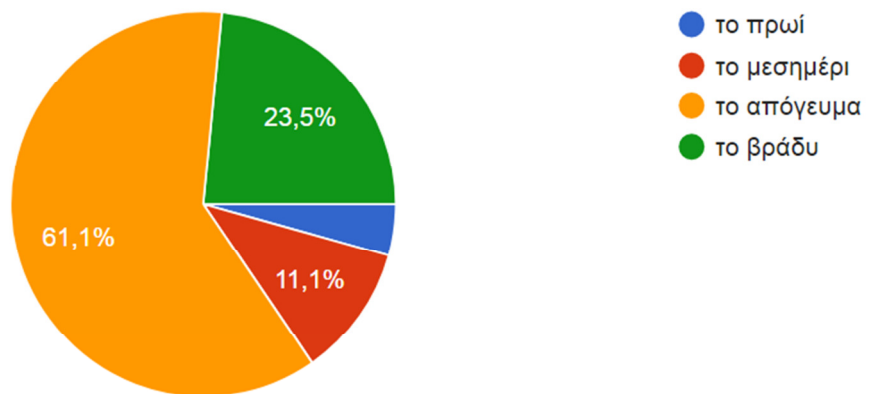


Διάγραμμα 6: Από ποιόν έμαθες για τα παιχνίδια;

Σχετικά με τον «πότε συνηθίζεις να παίζεις» απάντησαν το 61,1% (99 μαθητές) απαντά το απόγευμα, το 23,5% (38 μαθητές) το βράδυ, το 11,1% (18 μαθητές) το μεσημέρι και το 4,3 (7 μαθητές) το πρωί.

Πότε συνηθίζεις να παίζεις;

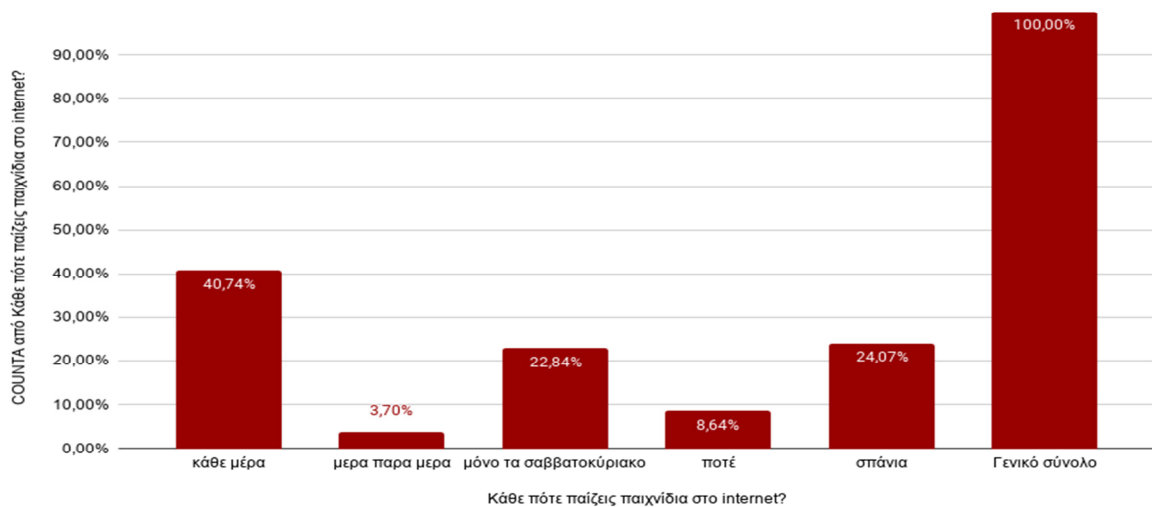
162 απαντήσεις



Διάγραμμα 7: Πότε συνηθίζεις να παίζεις;

Διερευνώντας την συχνότητα που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια καταγράφεται εικόνα όπως: 40,74% κάθε μέρα, 22,84% τα σαββατοκύριακα, 24,07 σπάνια, 8,64 ποτέ και 3,70 μέρα παρά μέρα.

Κάθε πότε παίζεις παιχνίδια στο internet?

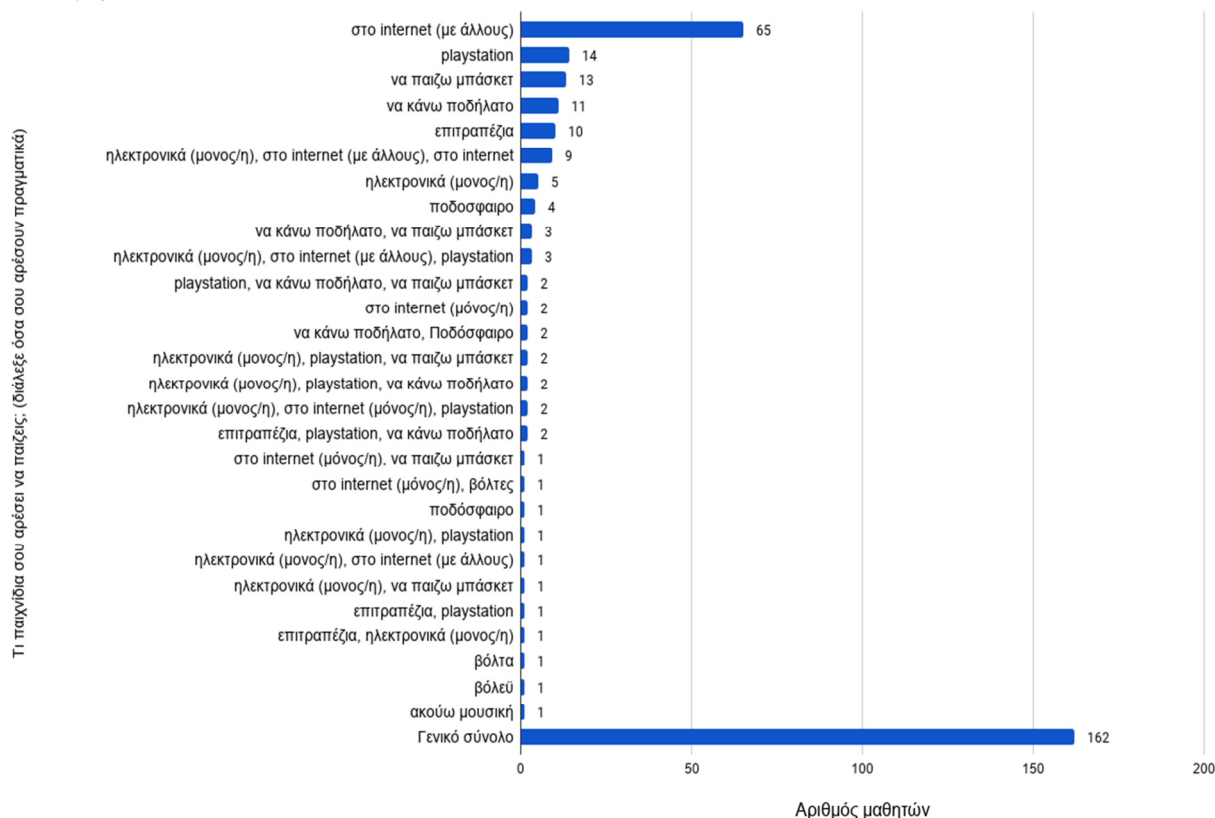


Διάγραμμα 8: Κάθε πότε παίζεις;

Στην ερώτηση «τι παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις» δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές επιλογής περισσότερων της μιας απαντήσεων. Το μεγαλύτερο ποσοστό συγκέντρωσε το παιχνίδι στο Internet/ηλεκτρονικά είτε με άλλους είτε μόνος 85 μαθητές, στην συνέχεια σαν ξεχωριστή επιλογή το playstation με 14, το μπάσκετ 13 μαθητές, το ποδήλατο 11 μαθητές, επιτραπέζια 10 μαθητές.

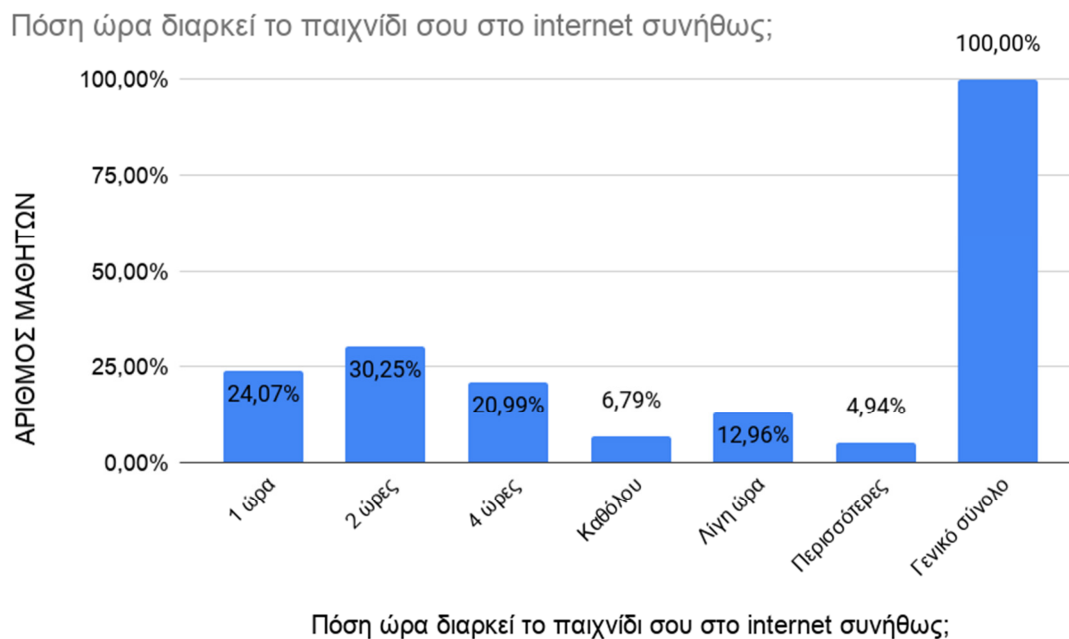
Τι παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις; (διάλεξε όσα σου αρέσουν πραγματικά)

162 απαντήσεις

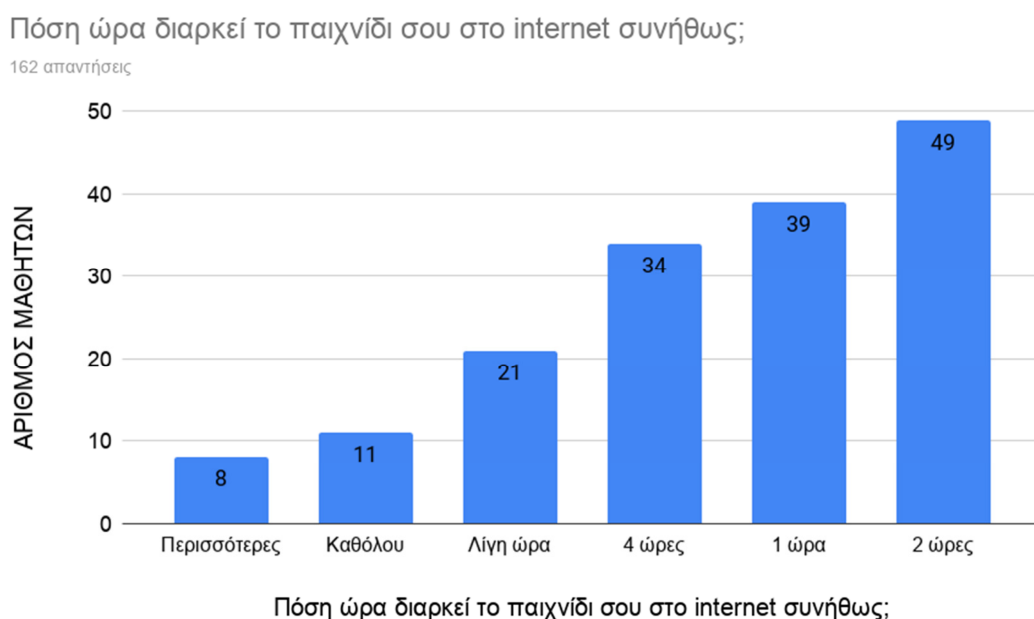


Διάγραμμα 9: Τι παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις;

Η διάρκεια του παιχνιδιού τους ποικίλει με 8 μαθητές ότι παίζουν περισσότερο από 4 ώρες, 34 μαθητές ότι παίζουν 4 ώρες, 49 μαθητές να απαντούν ότι παίζουν 2 ώρες, 39 μαθητές ότι παίζουν 1 ώρα, 21 μαθητές ότι παίζουν λίγη ώρα, 11 μαθητές δεν παίζουν καθόλου. Δηλαδή 91 μαθητές παίζουν 2 ώρες και άνω.



Διάγραμμα 10: Πόση ώρα παίζεις;



Διάγραμμα 11: Πόση ώρα παίζεις;

Αγαπημένα τους παιχνίδια κατά πλήθος εμφάνισης στις απαντήσεις είναι: Το «κανένα» διότι τους αρέσουν αρκετά, Fortnite, το Fifa 20, Minecraft, Μπάσκετ, FreeFire, CallofDuty, Ποδοσφαιρο κ.λπ. κυρίως όμως παιχνίδια σε οθόνη.

Πίνακας 1: Αγαπημένα παιχνίδια

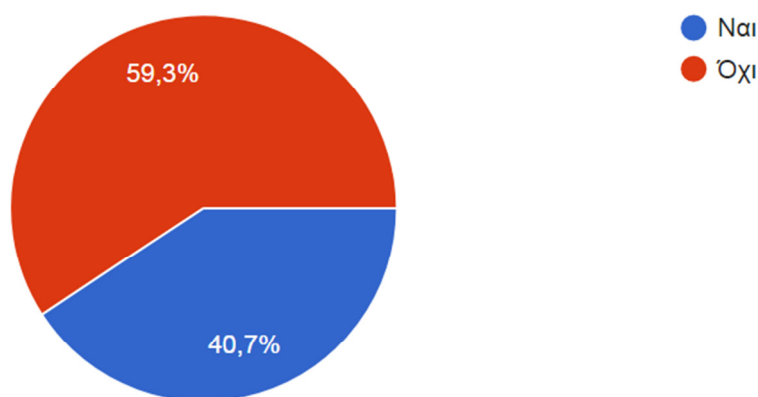
Assassin's Creed (All of them)	League of Legends	βολλευ
bad ice cream (2 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	League of Legends	έχω πολλά
call of duty (4 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	League of Legends	ινσταγραμ
candy crush	leps'world	Κανένα (24 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)
candy crush	LOL	μοδα
COOKING DIARY	metro last light exodus	μπασκετ (9 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)
cooking fever	Minecraft (10 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	NBA 2K 20
cs go	NBA 2020	ντουκου
csgo	need for speed	ντουκου
dcs	papa loui	παιχνίδια friv
F1 2019	pes	πασιέντζα (4 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)
fashion games	pg	Ποδήλατο
fashion games	pictureka	Ποδήλατο
fifa 20 (15 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	pokemon	Ποδήλατο
Fortnite (17 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	pubg	ποδοσφαιρο
FORZA HORIZON 4	roblox	ποδοσφαιρο
Free Fire (5 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	slideri.o	ποδοσφαιρο
friv (4 ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)	stack ball	
fun run 3	Subnautica	
God of War	Subway Surfers	

Διερευνήθηκαν οι συμπεριφορές οι οποίες (όπως σε έρευνες έχει διαπιστωθεί) συνδέονται με ενδείξεις εντατικής ενασχόλησης και υποψία εθισμού. Οι ερωτήσεις αυτές ήταν: σου έχει συμβεί να παραμελήσεις τα μαθήματα σου για να παίζεις; σου έχει συμβεί να παραμελήσεις

να φας για να παίζεις; σου έχει συμβεί να παραμελήσεις το μπάνιο σου για να παίζεις σου έχει συμβεί να προτιμήσεις να παίζεις παιχνίδι στο ίντερνετ αντί να πας βόλτα; Οι μαθητές μας λοιπόν απάντησαν: 40,7% (66 μαθητές) αναφέρει ότι έχει συμβεί να παραμελήσει τα μαθήματα του για να παίξει, 14,2 % (23 μαθητές) έχει ξεχάσει να φάει, το 13,6 % (22) έχει παραμελήσει το μπάνιο του και 27,8% (45) έχει προτιμήσει το παιχνίδι στο internet από την βόλτα.

Σου έχει συμβεί να παραμελήσεις τα μαθήματά σου για να παίζεις;

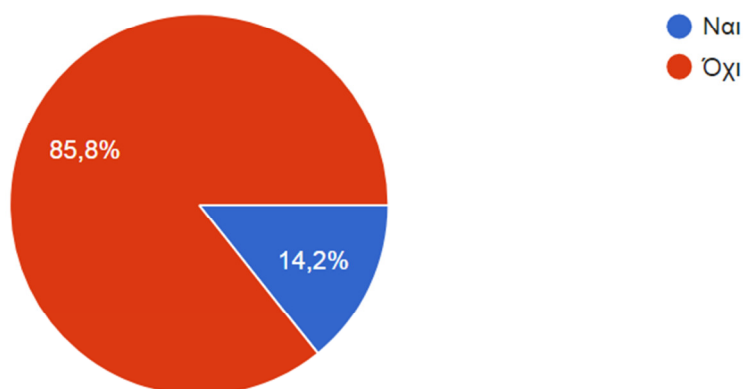
162 απαντήσεις



Διάγραμμα 12: Παραμελείς τα μαθήματα για να παίζεις;

Σου έχει συμβεί να ξεχάσεις να φας όταν παίζεις παιχνίδι στο internet?

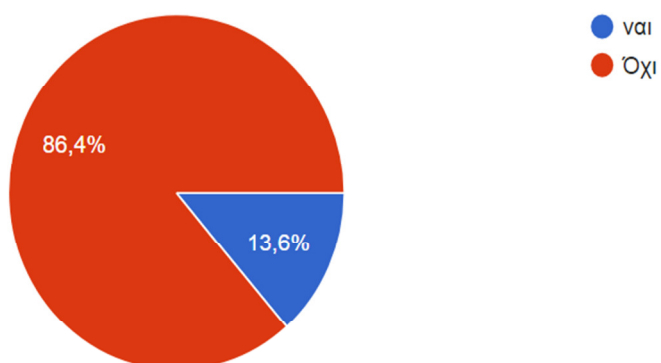
162 απαντήσεις



Διάγραμμα 13 Παραμελείς το φαγητό για να παίζεις;

Σου έχει συμβεί να παραμελήσεις το μπάνιο σου για να συνεχίσεις το παιχνίδι στο internet?

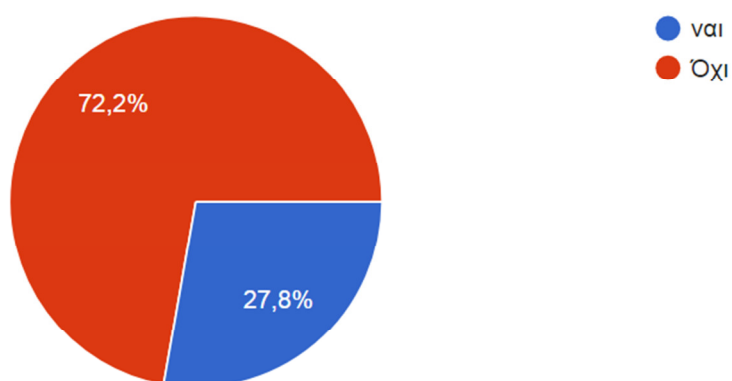
162 απαντήσεις



Διάγραμμα 14: Παραμελείς το μπάνιο σου για να παίζεις;

Σου έχει συμβεί να προτιμήσεις να παιξεις παιχνίδι στο internet αντί να πας βόλτα;

162 απαντήσεις

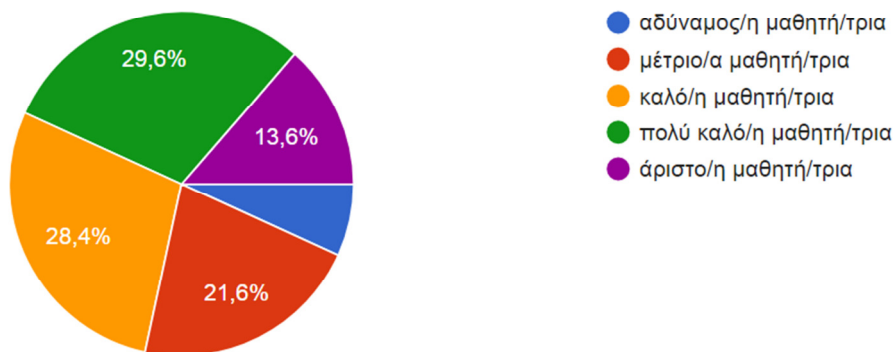


Διάγραμμα 15: Προτιμάς internet από την βόλτα;

Ζητήθηκε από τους μαθητές να αυτοχαρακτηριστούν αναφορικά με την επίδοσή τους ως μαθητές. Από τους 162 μαθητές που απάντησαν τις ερωτήσεις το 13,6% (22) χαρακτηρίζει τον εαυτό του άριστο μαθητή/μαθήτρια, το 29,6% (48) πολύ καλό/ή, το 28,4% (46) καλό/ή, το 21,6% (35) μέτριο μαθητή/μαθήτρια και το 6,8% (11) αδύναμο/η.

Πως χαρακτηρίζεις τον εαυτό σου σαν μαθητή;

162 απαντήσεις

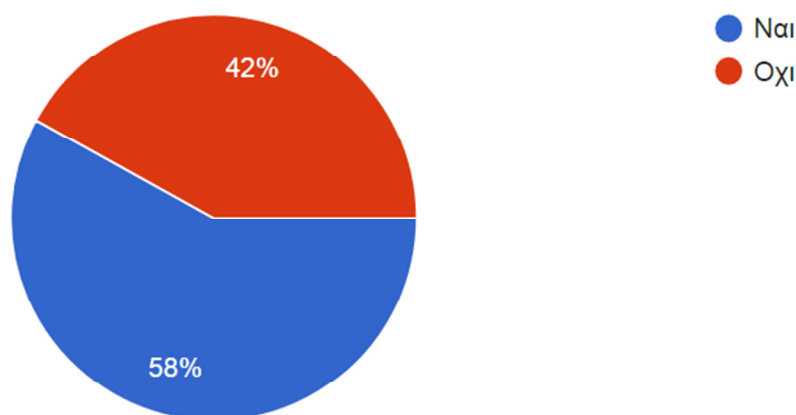


Διάγραμμα 16: Τι μαθητή είσαι;

Διερευνώντας τις συνήθειες έκθεσης του εαυτού τους στο διαδίκτυο ρωτήθηκαν αν έχουν αναρτήσει φωτογραφία τους. Στην ερώτηση αυτή από τους 162 μαθητές οι 95 δηλ το 58% απαντάει θετικά, ότι ναι έχουν αναρτήσει φωτογραφίες, ενώ οι 67 μαθητές δηλ το 42% ότι όχι δεν έχουν αναρτήσει.

Έχεις αναρτήσει φωτογραφίες σου στο Internet?

162 απαντήσεις

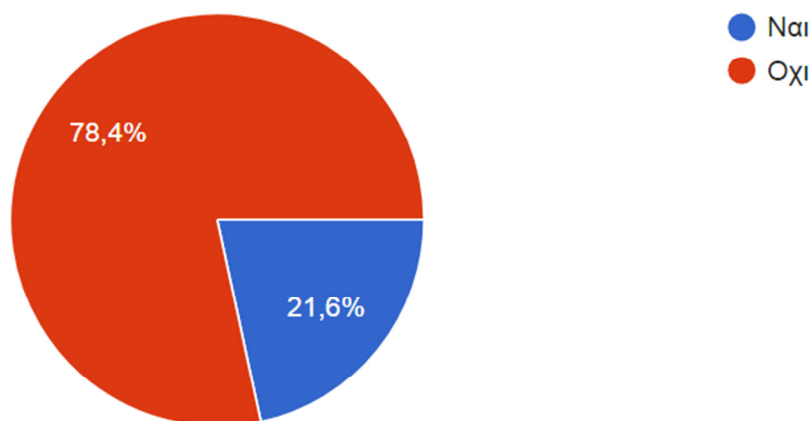


Διάγραμμα 17: Αναρτάς φωτογραφίες σου στο ιντερνετ;

Σχετικά με τα σχόλια που δέχονται στο διαδίκτυο, από το σύνολο των μαθητών, οι 35 δηλ το 21,6% αναφέρει ότι έχει δεχτεί αρνητικό σχόλιο στο internet ενώ οι 127 δηλ το 78,4% όχι.

Σε έχουν σχολιάσει αρνητικά στο internet?

162 απαντήσεις

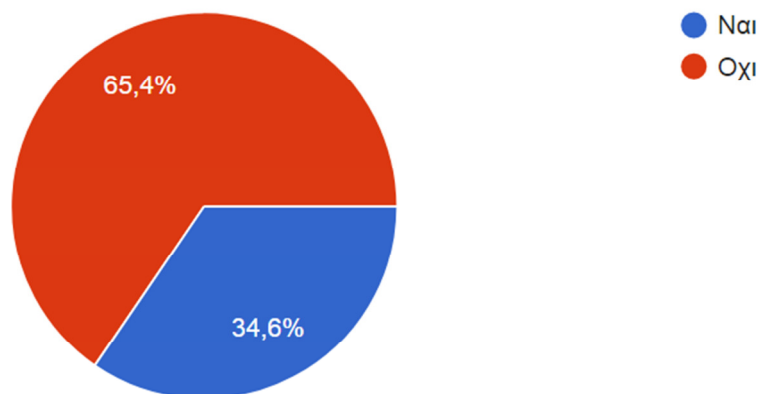


Διάγραμμα 18: Σε έχουν σχολιάσει αρνητικά στο ιντερνετ;

Στην ερώτηση αν αυτοί έχουν σχολιάσει αρνητικά κάποιον στο διαδίκτυο, οι 56 μαθητές δηλ το 34,6% απαντούν ότι ναι, έχουν σχολιάσει κάποιον αρνητικά στο διαδίκτυο και οι 106 δηλ το 65,4% δεν έχει σχολιάσει αρνητικά.

Έχεις σχολιάσει εσύ κάποιον αρνητικά στο internet?

162 απαντήσεις

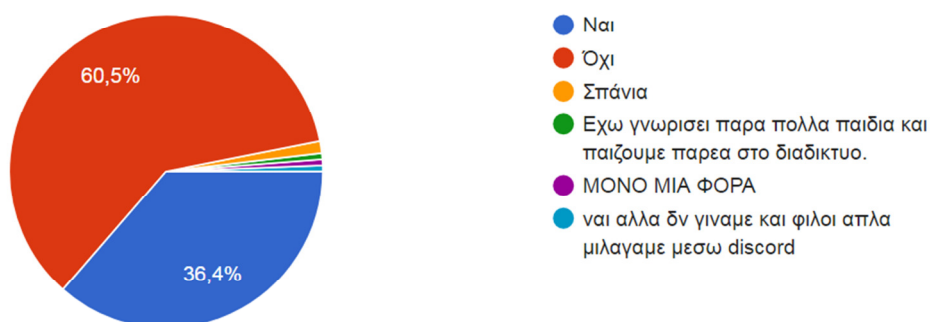


Διάγραμμα 19: Έχεις σχολιάσει αρνητικά στο ιντερνετ;

Η γνωριμία με ανθρώπους μέσω διαδικτύου αποτελεί συμπεριφορά δηλωτική της οριοθέτησης του εφήβου. Ρωτήθηκαν αν γνώρισαν άλλα άτομα μέσω των παιχνιδιών. Σχετικά με αυτή την μορφή κοινωνικότητας το 60,5% (98 μαθητές) αναφέρει ότι δεν γνώρισε άτομα μέσω διαδικτύου, το 35,4% δηλ (59 μαθητές) απαντά θετικά και άλλες μεμονωμένες απαντήσεις ότι γνώρισαν μόνο για το συγκεκριμένο παιχνίδι, μόνο μιλούσαν, μόνο μια φορά κ.λπ.

Γνώρισες άλλα άτομα μέσω των παιχνιδιών στο internet?

162 απαντήσεις



Διάγραμμα 20: Γνώρισες άτομα στο παιχνίδι;

Συνεχίζοντας την διερεύνηση, από όσους γνώρισαν άτομα μέσω διαδικτύου το 15,4% (25 μαθητές) αναφέρει ότι τους συνάντησαν, ενώ το 82,1% (133) όχι. Οι υπόλοιπες απαντήσεις είναι μεμονωμένες, θα συναντήσει κάποιος το καλοκαίρι, δεν πηγαίνει σε ίντερνετ καφέ, δεν έχει φίλους κλπ.

Αν γνώρισες άτομα μέσω των παιχνιδιών, τους συνάντησες κάπου;

162 απαντήσεις

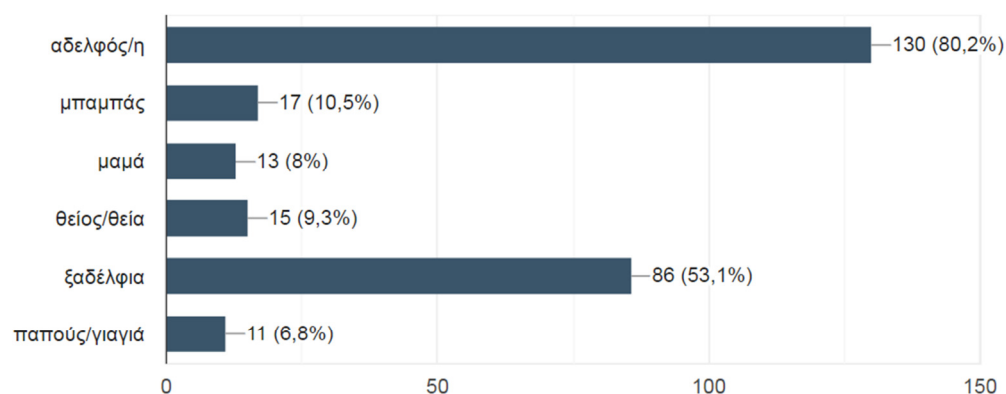


Διάγραμμα 21: Συνάντησες κάποιον που γνώρισες στο ίντερνετ;

Στην ερώτηση ποιος άλλος παίζει παιχνίδια στην οικογένεια δηλώνουν 130 μαθητές ότι παίζουν τα αδέρφια τους, 86 τα ξαδέλφια τους, 17 ότι παίζει ο μπαμπάς τους, 13 ότι παίζει η μαμά τους, 15 ο θείος/θεία, και 11 ο παππούς/γιαγιά.

Ποιοί άλλοι στην οικογένειά σου παίζουν παιχνίδια στο internet (μπορείς να διαλέξεις όσους παίζουν πραγματικά)?

162 απαντήσεις

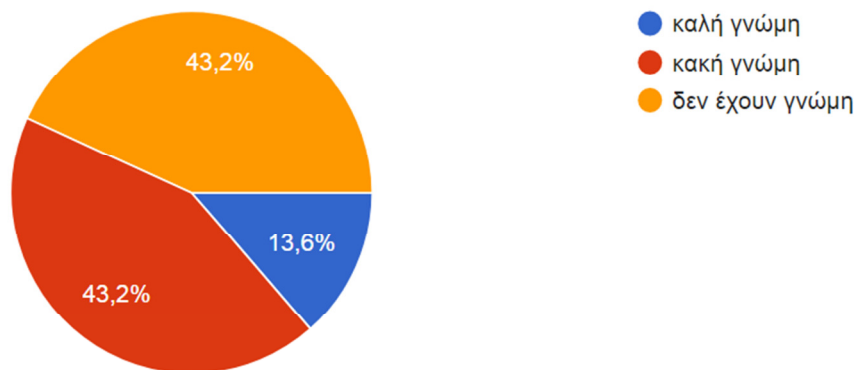


Διάγραμμα 22: Ποιος άλλος στην οικογένειά σου παίζει στο internet;

Σχετικά με την γνώμη των γονέων τους, 22 μαθητές (13,6%) δηλώνει ότι οι γονείς τους έχουν καλή εικόνα για τα παιχνίδια στο internet, 70 μαθητές (43,2%) ότι έχουν κακή εικόνα και 70 (43,2) ότι δεν έχουν γνώμη.

Τι γνώμη έχουν οι γονείς σου για τα παιχνίδια στο internet?

162 απαντήσεις

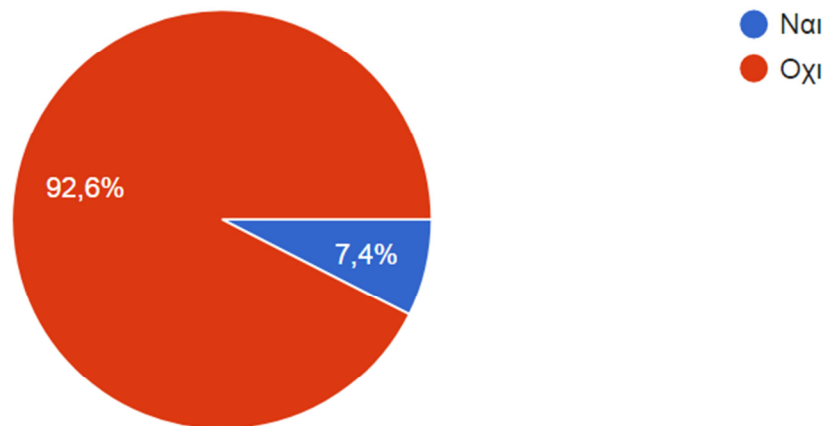


Διάγραμμα 23: Τι γνώμη έχουν οι γονείς σου για τα internet παιχνίδια;

Σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό το 7,4% των μαθητών δηλώνει ότι έχει δεχτεί bullying μέσω διαδικτύου.

Έχεις δεχτεί bullying μέσω του internet?

162 απαντήσεις

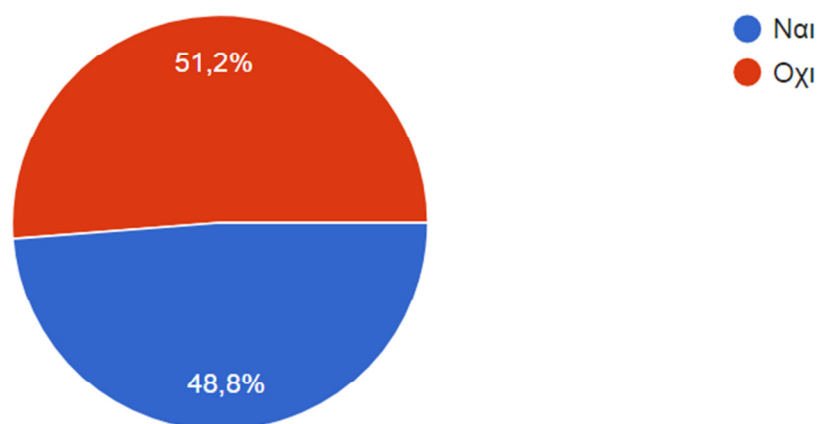


Διάγραμμα 24: Έχεις δεχτεί bullying στο ιντερνετ;

Ερώτηση ήταν «αν μπορούν να φανταστούν τον εαυτό τους χωρίς διαδίκτυο». Από τους 162 μαθητές οι 83 δηλ το 51,2% δεν μπορεί να φανταστεί τον εαυτό του χωρίς Internet ενώ οι 79 (48,8%) μπορεί.

Μπορείς να φανταστείς τον εαυτό σου χωρίς διαδίκτυο;

162 απαντήσεις



Διάγραμμα 25: Σε φαντάζεσαι χωρίς ιντερνετ;

Διασκέδαση και κάνεις νέους φίλους	ΦΙΛΟΥΣ
εμπειρια	φραγκα
εξαρτατε το παιχνιδι	Χαρα
ευχαρίστηση	χαρά
ευχαρίστηση, διασκέδαση	χαρά
καλα αντανακλαστικα	χασιμο χρονου
κανω περισσοτερες παρεες	ΧΑΣΙΜΟ ΧΡΟΝΟΥ
κερδιζω φιλους απο αλλους φιλους σου	χρηματα
λεφτα	ψυχαγογιαμιξ0νηθ9ξ8 τωτγω
λεφτα σε τουρνουα	ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ
μαθαινω ξενες γλωσσες ,κανω φιλους ,διασκεδαζω	ψυχαγωγια και γνωσεις
Μάλλον τίποτα...	Ψυχαγωγία και διασκέδαση

Στην ερώτηση ελέγχου τι μαθαίνεις από τα παιχνίδια στο internet αρκετοί απάντησαν ότι δεν μαθαίνουν τίποτα (79 απαντήσεις), κάποιοι «ότι διασκεδάζουν», κάποιοι μαθαίνουν ξένη γλώσσα, ενώ εμφανίστηκαν και οι απόψεις ότι αποκτούν γρήγορα αντανακλαστικά, στρατηγική, να βρίζεις, εμπειρίες, κ.λπ.

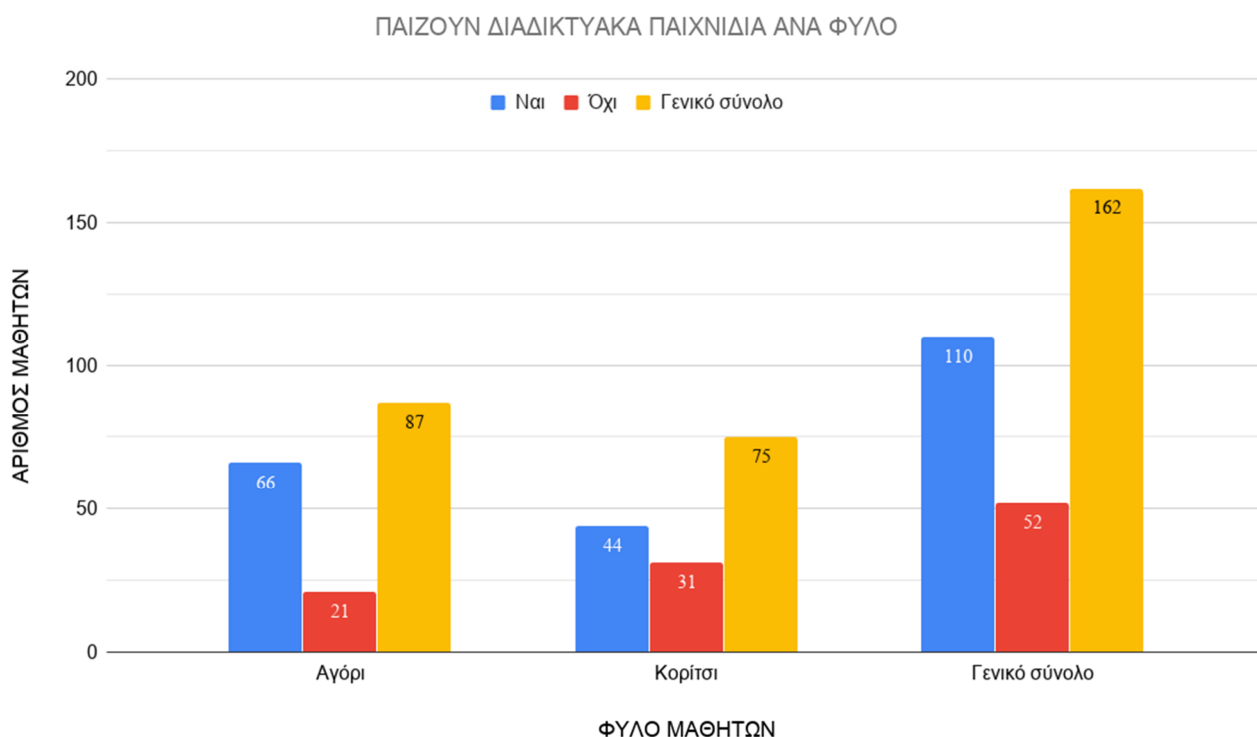
Πίνακας 3: Τι μαθαίνεις από τα παιχνίδια στο ιντερνετ;

598χε456	Να εχεις καλο στοχο
Den kserw	Να μαθαινεις πως να χανεις
ertairtainment	να παίζω
malakies	ΝΑ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ
na eimai mprampas sto squad mou	να συνεργάζεσαι
na paizo	να χανεις
na paizw fifa	να χανεις
polla	Να χειρίζομαι τον υπολογιστη κλτρ
αγγλικά	Να χειρίζομαι τους υπολογιστές
Αιθισμό	ΝΑΙ
αναλογα το παιχνιδι	ναι
ανάλογα το παιχνίδι	Ότι γουστάρω
ανατακλαστικα, γρηγορες αποφασεις	ότι υπάρχουν κακοί άνθρωποι
αντανακλαστικα	οχι
Από κάποια παιχνίδια παίρνεις γνώσεις	Παίρνεις γνώσεις
Από τα παιχνίδια δεν μαθαίνω κάτι	πιστευω πως μαθαινω αγγλικά
ατομα	πολα
ατομα	πολα πραγματα
Βελτιωνεις τα αντανακλαστικα σου αλλα και να συνεργαζεσαι	ΠΟΛΛΑ (8 ΙΔΙΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)

βελτιωση παρατηρητικοτητας	πολλα αλλα και τιποτα
Για την ζωή ανθρώπων σε άλλες χώρες	πολλά και τίποτα
δεν μαθαινω κατι απλα περναω καλα	πολλά παιχνίδια που παίζω είναι ιστορικά ,όπως το Assassin'sCreedOdyssey.
δεν μαθαινω κατι απλως απασχολουμε με κατι οταν βαριεμαι	πως να κρυβομαι σε περιπτωση που ερθει τριτος παγκοσμιος
Δεν μαθαίνω ΤΙΠΟΤΑ!!!!	πως να φτιαχνω σπιτια απο τετραγωνα
δεν ξέρω	στην ουσια τιποτα
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ	στρατηγική
διασκεδαση	στρατηγική
διασκεδαση	Στρατηγική
Διευρύνεις τους πνευματικούς σου ορίζοντες,αποκτάς αυτοέλεγχο και αναπτύσεις τη φαντασία σου.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ
εμπειριες	Στρατηγική
εμπλουτιση γνωσεων αγγλικων και κριτικης σκεψης	σχεδόν τίποτα
εξαρτατε το παιχνιδι	την αγγλική γλώσσα
η δημητρα στο μπασκε δεν ειναι καλη	Τι πιστεύεις οτι μαθαίνεις απο τα παιχνίδια στο internet?
ιδκκκ	ΤΙΠΟΤΑ (79 ΙΔΙΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)
Ίσως τίποτα , απλά για διασκέδαση.	το ιδιο με το πανω
κακα πραγματα	τιπ
Κάποιες φορές παίρνουμε πληροφορίες που μπορεί να χρειαστούν	υπομονή
μαθαινω καλυτερα ξενες γλωσσες και μαθαινω να λυνω δυσκολους γριφους	ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ
να βρίζεις	Να εχεις καλο στοχο
να είμαι δίκαιος	Να μαθαινεις πως να χανεις

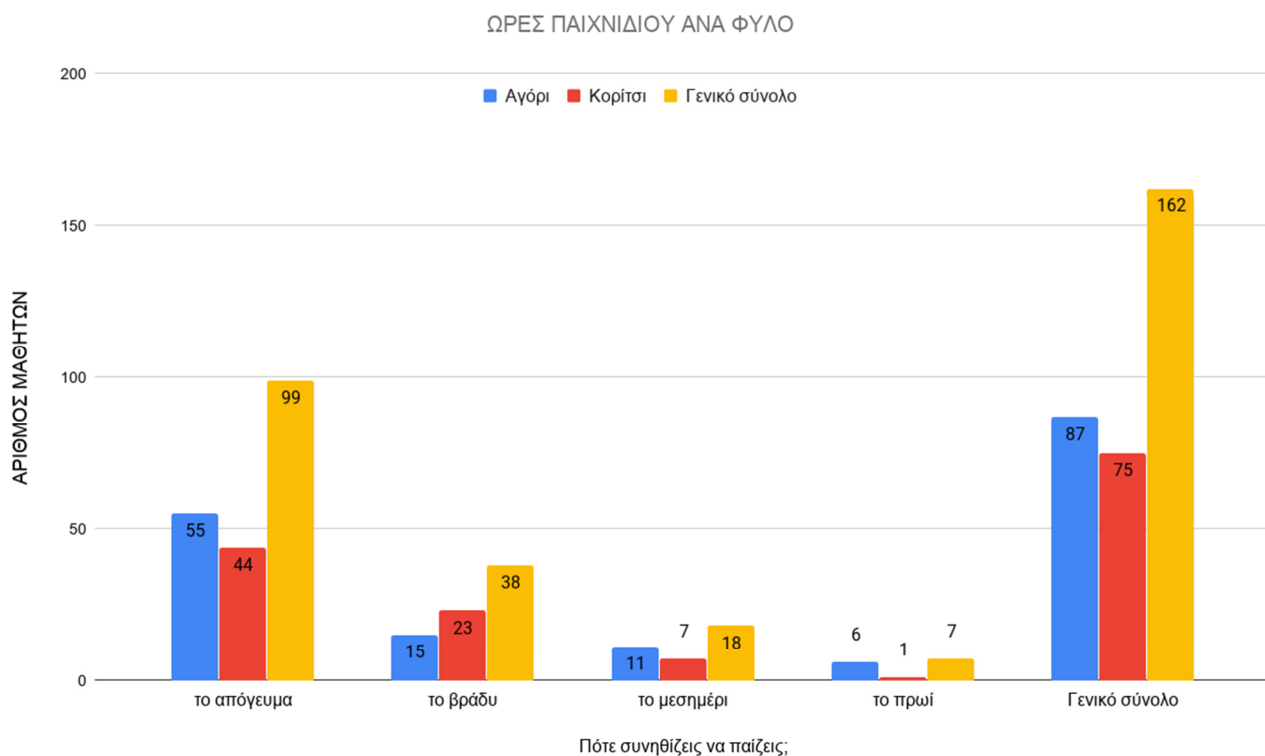
Συσχετίσεις ερωτήσεων

Συσχετίζοντας τις μεταβλητές φύλο και διαδικτυακό παιχνίδι, από τους 162 μαθητές οι 110 παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια και οι 52 όχι. Κατά φύλο από τα 87 (85%) αγόρια που απάντησαν το ερωτηματολόγιο τα 66 παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ από τα 75 (65%) κορίτσια παίζουν τα 44.



Διάγραμμα 26: Διαδικτυακά παιχνίδια και φύλο

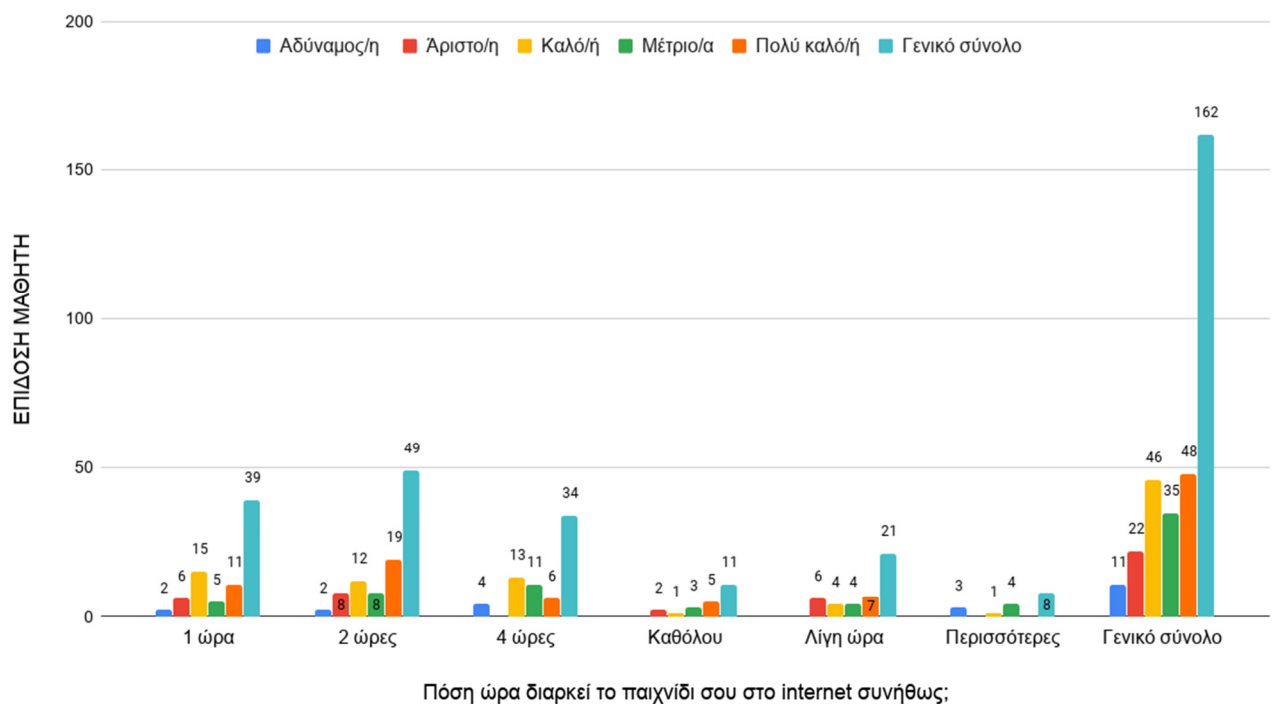
Συνδυάζοντας το φύλο και την ώρα της ημέρας που παίζουν παιχνίδια στο Internet διαπιστώνουμε ότι οι περισσότεροι μαθητές αγόρια και παίζουν το απόγευμα και από κυρίως τα αγόρια (55μαθητές). Αντίθετα το βράδυ θα δούμε κορίτσια (3 κορίτσια έναντι 15 αγοριών) κυρίως να παίζουν αφού υπερτερούν των αγοριών.



Διάγραμμα 27: Ωρες παιχνιδιού και φύλο

Συνδυάζοντας τις μεταβλητές πως χαρακτηρίζουν τον εαυτό τους ως μαθητή και πόσες ώρες παίζουν κάθε φορά διαπιστώνουμε ότι οι περισσότεροι μαθητές αυτοχαρακτηρίζονται ως πολύ καλοί στην επίδοση και παίζουν 2 ώρες την φορά (19 μαθητές). Οι αυτοχαρακτηριζόμενοι ως καλοί μαθητές παίζουν 4 (13 μαθητές) είτε 2 ώρες την φορά (12 μαθητές). Οι απαντήσεις στην επιλογή δεν παίζω καθόλου είναι ιδιαίτερα λίγες για να μπορούν αξιοποιηθούν.

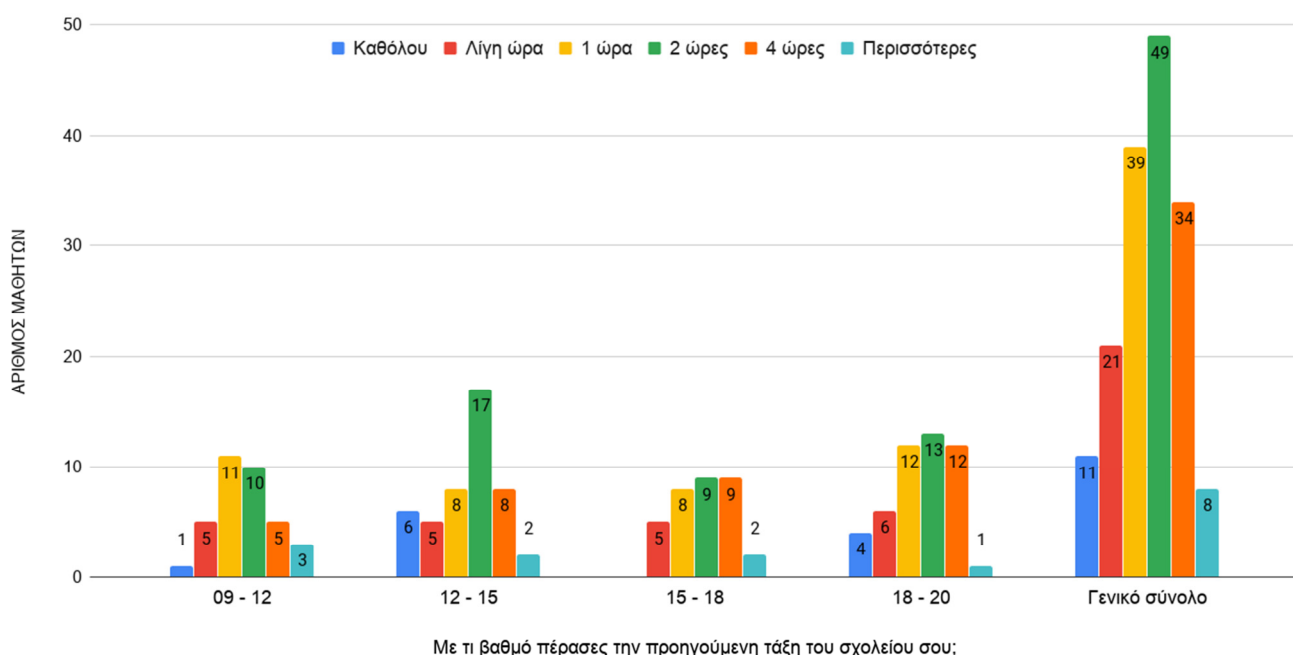
ΠΩΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΖΟΥΝ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥΣ ΣΑΝ ΜΑΘΗΤΗ ΚΑΙ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Διάγραμμα 28: Διάρκεια παιχνιδιού και αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης

Στην συσχέτιση των ερωτήσεων πόσες ώρες παίζεις παιχνίδια στο ίντερνετ και με τι βαθμό πέρασες την τάξη διαπιστώνεται οι 12 μαθητές με την καλύτερη βαθμολογία 18-20 έπαιζαν τις περισσότερες ώρες δηλ 4 ώρες, ενώ 17 μαθητές με μέτρια βαθμολογία έπαιζαν 2 ώρες την ημέρα. Συνολικά οι περισσότεροι μαθητές (49) παίζουν για 2 ώρες συνήθως.

ΒΑΘΜΟΣ ΠΡΟΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



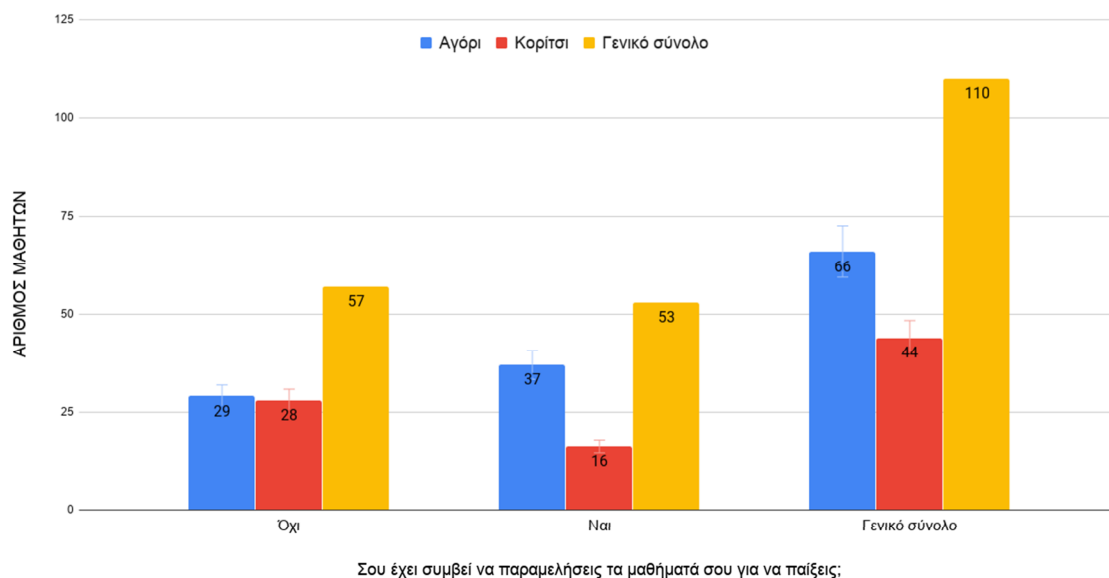
Διάγραμμα 29: Βαθμός επίδοσης και ώρες παιχνιδιού

Στην προσπάθειά μας να ανιχνεύσουμε σημάδια εθισμού (όπως καταγράφονται σε άλλες έρευνες) και παραμέλησης άλλων δραστηριοτήτων, ρωτήθηκαν οι μαθητές αν παραμελούν τα μαθήματα τους για να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, αν παραμελούν το μπάνιο τους, το φαγητό τους ή την βόλτα έξω.

Απ' όσους μαθητές δήλωσαν ότι παραμελούν τα μαθήματα τους για να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια υπερτερούν τα αγόρια (37 μαθητές) σε διπλάσιο αριθμό απ' ότι κορίτσια (16 μαθήτριες). Σε όσους απάντησαν ότι δεν τα παραμελούν και τα αγόρια και τα κορίτσια το κάνουν σε ίσο ποσοστό.

ΠΑΡΑΜΕΛΗΣΗ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ ΑΝΑ ΦΥΛΟ ΑΠΟ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

110 Απαντήσεις (Συμπεριλαμβάνονται μόνοι οι μαθητές που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια)

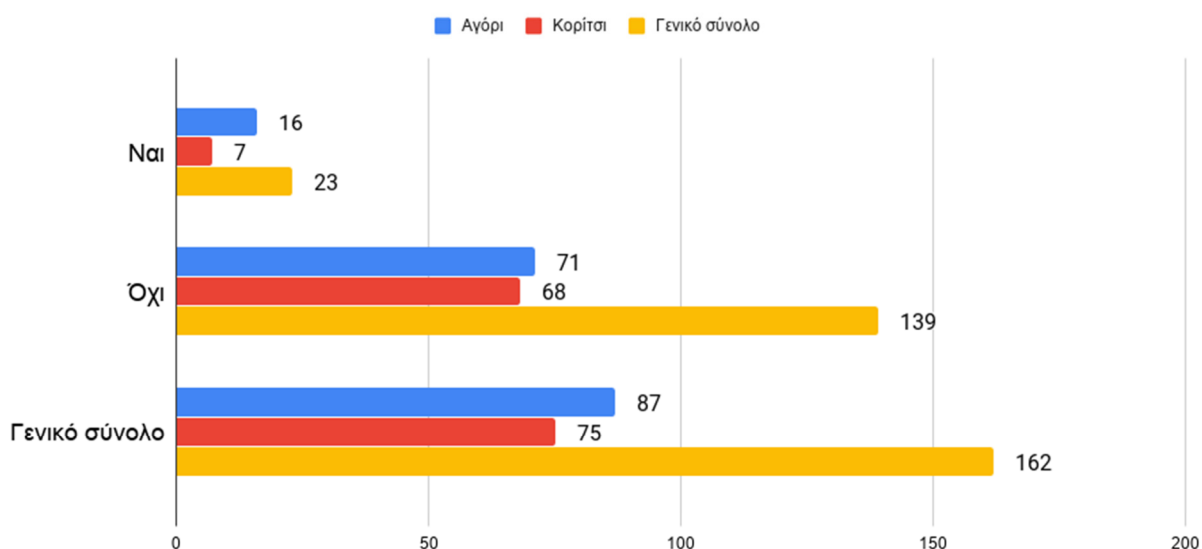


Διάγραμμα 30: Παραμέληση μαθημάτων και παιχνίδια

Απ' όσους 162 μαθητές, οι 139 δεν παραμελούν το φαγητό τους. Από τους 23 που το παραμελούν για να παίξουν τα 16 είναι αγόρια και τα 7 είναι κορίτσια.

Φύλο και Παραμέληση φαγητού

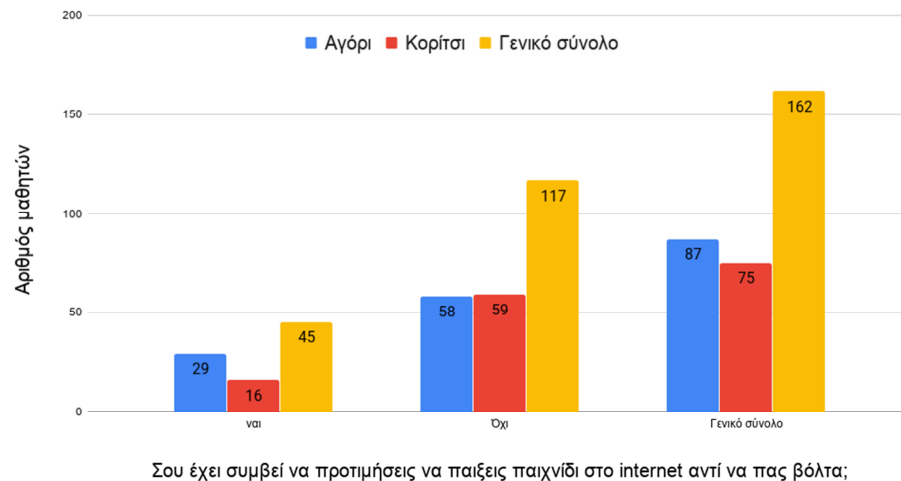
Σου έχει συμβεί να ξεχάσεις να φας όταν παίζεις παιχνίδι στο internet?



Διάγραμμα 31: Παραμέληση φαγητού και παιχνίδια

Όταν ρωτήθηκαν αν προτιμούν παιχνίδι στο ίντερνετ ή να πάνε βόλτα, οι 117 έφηβοι προτίμησαν την βόλτα. Από τους 45 που προτίμησαν το παιχνίδι στο ίντερνετ, οι 29 είναι αγόρια και τα 16 κορίτσια.

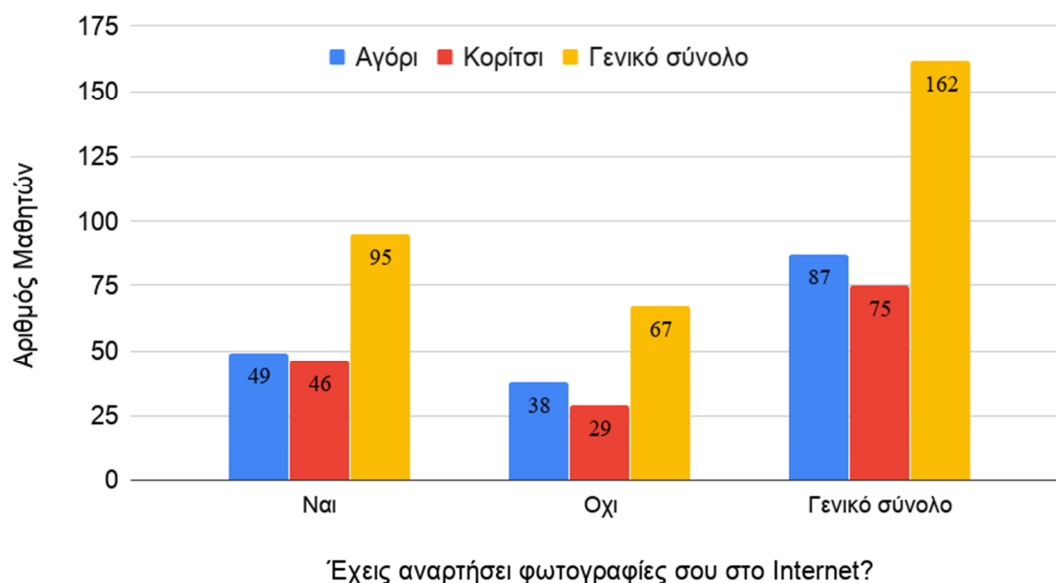
Παιχνίδι στο ίντερνετ αντί για βόλτα σε σχέση με το φύλο
162 Απαντήσεις



Διάγραμμα 32: Ίντερνετ αντί για βόλτα

Ενδιαφέρον έχει τι φύλο έχουν οι έφηβοι που δημοσιεύουν φωτογραφίες τους στο ίντερνετ. Από τους 95 μαθητές που απάντησαν ότι δημοσιεύουν φωτογραφίες τα 49 είναι αγόρια και τα 45 κορίτσια.

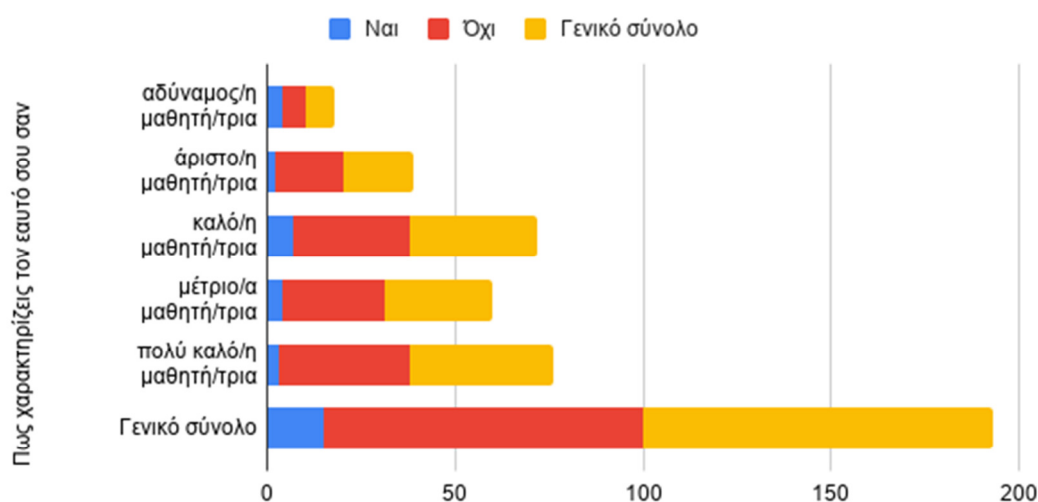
Ανάρτηση φωτογραφιών στο ίντερνετ σε σχέση με το φύλο



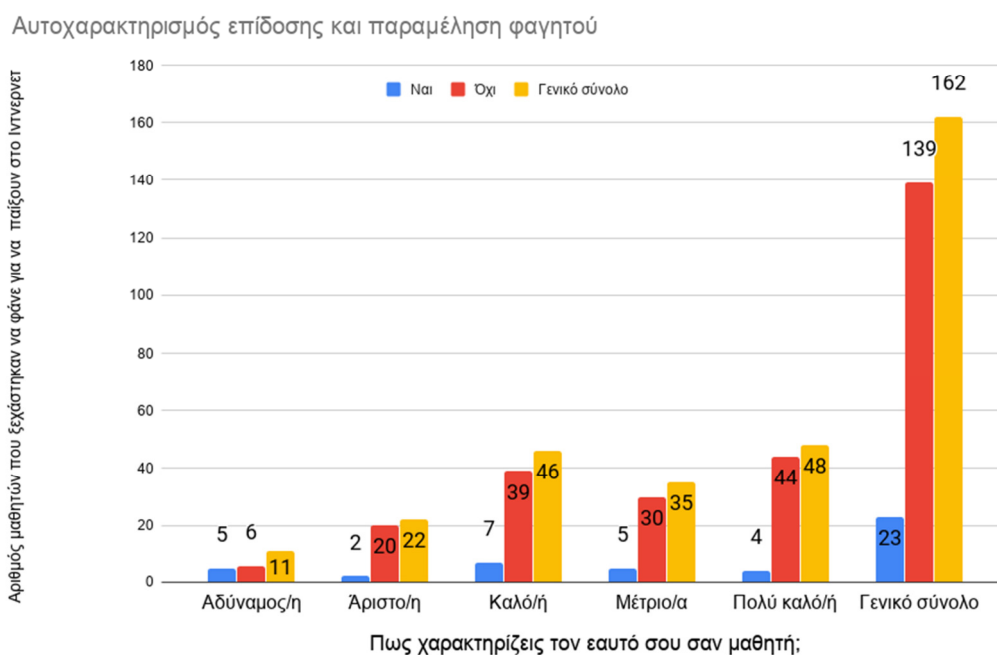
Διάγραμμα 33: ανάρτηση φωτογραφιών και φύλο

Ζητήθηκε από τους μαθητές να χαρακτηρίσουν τον εαυτό τους ως μαθητές και στην συνέχεια συσχετίστηκε η μεταβλητή με την παραμέληση του φαγητού τους για να παίξουν. Οι περισσότεροι μαθητές που παραμελούν το φαγητό τους, 7 μαθητές, αυτοχαρακτηρίζονται καλοί. Από τους αυτοχαρακτηριζόμενους ως μέτριους 5 μαθητές τα παραμελούν, από τους αδύναμους 5 μαθητές, από τους πολύ καλούς 4 και από τους άριστους 2 μαθητές.

Αυτοαρακτηρισμός επίδοσης και Παραμέληση φαγητου για ΙΝΤΕΡΝΕΤ



Διάγραμμα 34: Παραμέληση φαγητού, αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης και ίντερνετ

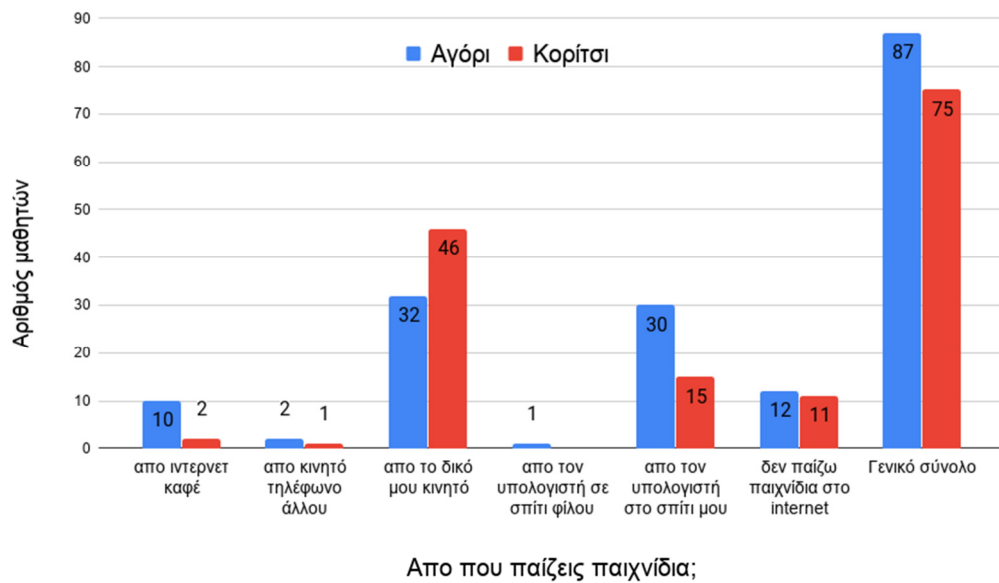


Διάγραμμα 35: Παραμέληση φαγητού, αυτοχαρακτηρισμός επίδοσης και ίντερνετ

Συσχετίστηκε το φύλο και ο τύπος παιχνιδιού. Απ' όσους παίζουν από το δικό τους κινητό 78 μαθητές στο σύνολο, τα 46 είναι κορίτσια και τα 32 αγόρια. Απ' όσους παίζουν από δικό τους Η/Υ, 45 μαθητές στο σύνολο, οι περισσότεροι είναι αγόρια 30 μαθητές και 15 κορίτσια. Από όσους πηγαίνουν σε ίντερνετ καφέ, συνολικά 12 μαθητές, οι 10 είναι αγόρια και οι 2 κορίτσια.

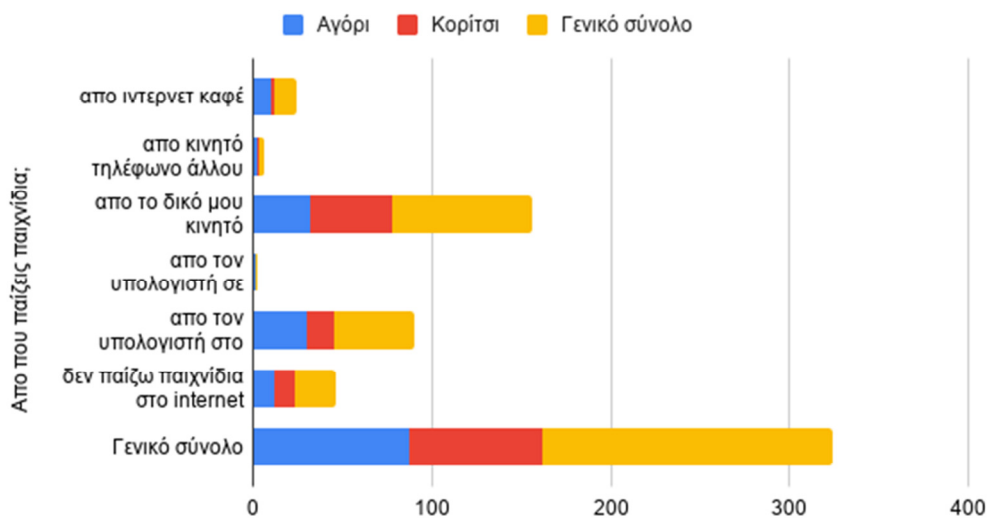
Τύπος παιχνιδιού σε σχέση με το φύλο

162 απαντήσεις



Διάγραμμα 36: Φύλο και τύπος παιχνιδιού 1

Φύλο και Τύπος Παιχνιδιού



Διάγραμμα 37: Φύλο και τύπος παιχνιδιού 2

6 Συμπεράσματα

Από την επεξεργασία των απαντήσεων και μελέτη των δεδομένων διαπιστώνεται:

- Οι περισσότεροι μαθητές έχουν Η/Υ στο σπίτι.
- Εκτεταμένη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά, αποτέλεσμα που συμπίπτει και με άλλες έρευνες³⁷.
- Εκτεταμένη χρήση του διαδικτύου για παιχνίδια, σε αγόρια και κορίτσια σε ποσοστά που ξεκινούν από 65%. Συσχετίζοντας φύλο και αν παίζουν διαδικτυακά διαπιστώνεται και τα δύο φύλα παίζουν σχεδόν εξίσου.
- Παρά την μικρή ηλικία των μαθητών (12-15) σημαντικός αριθμός παραμελεί τον εαυτό του και τις υποχρεώσεις του για να συνεχίσει το παιχνίδι στο internet,
- Παρά την μικρή τους ηλικία διαθέτουν κινητό τηλέφωνο το οποίο χρησιμοποιούν σαν παιχνιδιομηχανή, ενώ όχι αμελητέος αριθμός μαθητών επισκέπτονται ίντερνετ καφέ για να παίζουν, χώρος όπου η επικοινωνία με μεγαλύτερους εφήβους ή και ενηλίκους είναι ανεξέλεγκτη.
- Οι μισοί έφηβοι παίζουν καθημερινά, τα αγόρια το απόγευμα ενώ τα κορίτσια το βράδυ και η διάρκεια του παιχνιδιού είναι το λιγότερο 2 ώρες, με λίγους να ξεπερνούν τις 4.
- Επιλογή παιχνιδιού ανάλογα με το τι παίζουν και οι φίλοι, τι είναι πιο «αποδεκτό»
- Οι μαθητές που απάντησαν το ερωτηματολόγιο παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια τύπου MMORPG, παιχνίδια στρατηγικής, επιβίωσης, παιχνίδια κονσόλας και άλλα πιο παραδοσιακά παιχνίδια
- Το 40% των εφήβων παραμελούν τα μαθήματα για να παίζουν, λιγότεροι παραμελούν το φαγητό και το μπάνιο τους, ενώ 28% προτιμούν να παίζουν στο ίντερνετ από την βόλτα. Με δεδομένη την ηλικία τους, 12-15 έτη και την ανάγκη για κίνηση και κοινωνικοποίηση, το παιχνίδι στο διαδίκτυο φαίνεται ως κακή συνήθεια εκ πρώτης

³⁷ Κοκκέβη Α, Ξανθάκη Μ, Φωτίου Α, Καναβού Ε (2010) Πανελλήνια έρευνα σε μαθητές 2010, Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας

³⁷ Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής «Πανελλήνια Έρευνα στο Μαθητικό Πληθυσμό για τη Χρήση Εξαρτησιογόνων Ουσιών και άλλες Εξαρτητικές Συμπεριφορές» ESPAD 2015.

όψεως. Κυρίως αν σκεφθούμε ότι οι περισσότεροι μαθητές δηλώνουν ότι δεν κερδίζουν τίποτε από το παιχνίδι στο ίντερνετ, ή δεν μαθαίνουν τίποτε απ' αυτό.

- Παιχνίδια στο ίντερνετ παίζουν σχεδόν εξίσου, άριστοι, πολύ καλοί, καλοί και μέτριοι μαθητές.
- Η ανάρτηση φωτογραφιών στο διαδίκτυο είναι προσφιλής πρακτική στους περισσότερους εφήβους σχεδόν εξίσου σε αγόρια και κορίτσια.
- Σχολιάζουν αρνητικά και σχολιάζονται αρνητικά, ενώ σημαντικό ποσοστό 7% δηλώνει ότι έχει δεχτεί διαδικτυακό εκφοβισμό.
- Τι 1/3 (36,4%) των εφήβων έχει γνωρίσει άτομα μέσω διαδικτύου, ενώ το 15% αυτών συνάντησε τα άτομα αυτά, γεγονός που δείχνει να αγνοούν τους κινδύνους τέτοιας συμπεριφοράς.
- Το 10% των μαθητών έχει γονείς που παίζουν οι ίδιοι διαδικτυακά παιχνίδια.
- Το 13% των γονιών έχει θετική άποψη για τα διαδικτυακά παιχνίδια.
- Οι περισσότεροι μαθητές αναγνωρίζουν ότι ούτε κερδίζουν ούτε μαθαίνουν κάτι από το διαδικτυακό παιχνίδι.
- Οι περισσότεροι μαθητές που δηλώνουν ότι παίζουν 2 ώρες έχουν βαθμούς της κλίμακας 12-15, από τους μαθητές με βαθμούς 18-20 κάποιοι παίζουν 4 ώρες την φορά, κάποιοι 2 ώρες κάποιοι 1 ώρα. Δεν φαίνεται να υπάρχει συσχέτιση επίδοσης με ώρες παιχνιδιού.
- Τα αγόρια σε διπλάσιο αριθμό παραμελούν τα μαθήματα για να παίξουν, ελάχιστοι παραμελούν το φαγητό τους, το 1/5 των μαθητών, οι περισσότεροι αγόρια (30) προτιμούν να παίξουν στο διαδίκτυο από την βόλτα.
- Τα κορίτσια παίζουν κυρίως από το δίο τους κινητό σε μεγαλύτερο ποσοστό απ' ότι τα αγόρια, ενώ τα αγόρια κυρίως από την Η/Υ.

7 Προτάσεις

Από την μελέτη των βιβλιογραφικών αναφορών αλλά και την ανάλυση των δεδομένων της παρούσας ερευνητικής διαδικασίας προέκυψε η μεγάλη σημασία του διαδικτύου στην ζωή των εφήβων. Το διαδίκτυο είναι εργαλείο χρήσιμο, δίαυλος επικοινωνίας και πληροφόρησης, φορέας γνώσης.

Οι κίνδυνοι του διαδικτύου και των διαδικτυακών παιχνιδιών δεν θα πρέπει να αποτελούν αποτρεπτικό παράγοντα για τη χρήση τους. Άλλωστε, η μεγάλη πλειοψηφία των παικτών δεν παρουσιάζει εθισμό. Η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών έχει συσχετιστεί με πολλά οφέλη για τους χρήστες, πέραν της ψυχαγωγίας. Οι κύριες κατηγορίες που εντοπίζονται τα οφέλη είναι η κοινωνικοποίηση, αφού τα άτομα αλληλεπιδρούν με εκατοντάδες χρήστες, η βελτίωση αισθητηριακών χαρακτηριστικών (π.χ. όραση, χρόνος αντίδρασης) και το πεδίο της μάθησης, καθώς τα παιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο εκμάθησης γνώσεων και δεξιοτήτων και για το λόγο αυτό, τα τελευταία χρόνια, σχεδιάζονται ειδικά παιχνίδια. Σχετικά με την κοινωνικοποίηση, στα διαδικτυακά παιχνίδια βρίσκουν «καταφύγιο» πολλοί παίκτες με κάποια σωματική ή ψυχική αναπηρία και με διάφορες κοινωνικές δυσκολίες (π.χ. κοινωνική φοβία). Για τους παραπάνω λόγους τα διαδικτυακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για θεραπευτικούς σκοπούς από τους ειδικούς ψυχικής υγείας.

Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν ψυχαγωγική δράση στους παίκτες, προσφέρουν ξεκούραση, χαλάρωση και δεξιότητες. Δεν είναι εγγενώς αρνητικά. Ο αντίκτυπος που θα έχουν στο παιδί, τον έφηβο, εξαρτάται από τη συνετή και υπεύθυνη χρήση, την ενημέρωση των οικείων του ανήλικου για αυτά και τη δυνατότητα διακριτικής παρακολούθησης που χρειάζεται. Η θέσπιση κανόνων ορθής χρήσης, η δημιουργία δραστηριοτήτων και κινήτρων στην πραγματική ζωή και φυσικά, η σχέση αμοιβαίας εμπιστοσύνης μεταξύ γονιού/παιδιού ή δάσκαλου/παιδιού είναι στοιχεία απαραίτητα για την πορεία των εφήβων στην ενηλικότητα είτε αυτή περιλαμβάνει διαδικτυακά παιχνίδια είτε όχι. Η καλύτερη προστασία είναι η πρόληψη, η ενημέρωση και όχι η δαιμονοποίηση, η ενημέρωση και όχι η άγνοια.

Η χρήση, η εντατική ενασχόληση και ο εθισμός είναι στάδια προσωπικής πορείας κάθε ατόμου που είναι αποτέλεσμα πολλών παραγόντων ατομικής, οικογενειακής κοινωνικής ζωής και περιβάλλοντος, που αλληλεπιδρούν. Η κοινωνική, οικογενειακή, ψυχοσυναισθηματική και εκπαιδευτική «πραγματικότητα» των εφήβων είναι σύνθετη,

κρίσιμη και απαιτεί από τους ενηλίκους εγρήγορση αλλά όχι άγχος, φροντίδα αλλά υπερπροστασία.

Υπάρχουν σημάδια στη συμπεριφορά του παιδιού αντίστοιχα κάθε φάσης που επιτρέπουν στους ενηλίκους να επιληφθούν της κατάστασης πριν φτάσει σε επίπεδα δύσκολο να αντιμετωπισθούν. «Η αντιμετώπιση έχει τρεις βασικούς άξονες: επικοινωνία με τον έφηβο/παιδί, επικοινωνία μεταξύ των ατόμων που φροντίζουν τον έφηβο/παιδί και συνεργασία με ειδικό ψυχικής υγείας, ο οποίος να γνωρίζει τη συγκεκριμένη κατηγορία συμπεριφορών. Η επικοινωνία με το παιδί είναι ο ακρογωνιαίος λίθος της εμπιστοσύνης που πρέπει να υπάρχει, η οποία θα φέρει τους γονείς συμμάχους στην προσπάθεια για απεγκλωβισμό από έναν μη λειτουργικό διαδικτυακό κόσμο. Οι γονείς θα πρέπει να έχουν τακτική επαφή με τους καθηγητές και αλλά σημαντικά πρόσωπα φροντίδας, προκειμένου να τηρείται μια κοινή γραμμή σε κάποια βασικά θέματα συμπεριφοράς και τη θέσπιση ορίων και κανόνων, καθώς επίσης και για να παρατηρείται η συμπεριφορά του παιδιού/εφήβου σε διαφορετικά πλαίσια. Τέλος, ο εξειδικευμένος ειδικός ψυχικής υγείας, θα αξιολογήσει την κατάσταση και θα εφαρμόσει συγκεκριμένες τεχνικές προκειμένου να καταφέρει το ίδιο το άτομο να επαναπροσδιορίσει την εμπλοκή του με τα διαδικτυακά παιχνίδια και να ελαττώσει, σταδιακά, τις ώρες παιχνιδιού³⁸».

Καλές πρακτικές που προτείνονται είναι :

Αξιοποίηση του Η/Υ για εκπαιδευτικά διασκεδαστικά παιχνίδια με κάποιον ενήλικο μαζί του στα πρώτα στάδια της χρήσης.

Οριοθέτηση της χρήσης του Η/Υ από τα παιδιά και κλιμακωτή εποπτεία μεγαλώνοντας για να αποφευχθεί η ανεξέλεγκτη χρήση του που διαπιστώνεται από όλους τους ερευνητικούς φορείς.

Αξιοποίηση διαδικτυακών παιχνιδιών από επίσημους φορείς που πληρούν τις προδιαγραφές ανά ηλικία παιδιού.

Προγράμματα ενδυνάμωσης της γνώσης ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου για τα παιδιά.

Προγράμματα για την απόκτηση γνώσεων χρήσης Η/Υ των γονιών με στόχο και αποφυγή της δαιμονοποίησης του αλλά και ικανότητα καθοδήγηση από τους ίδιους.

³⁸Μακρής Ε. (2014), Ερωταπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια, στο <https://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/89-faq1>, προσπελάστηκε την 4/12/2018

Προγράμματα ευαισθητοποίησή των γονέων σχετικά με την επικοινωνία με τα παιδιά τους αλλά και με το ίντερνετ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τους πιθανούς κινδύνους από αυτά.

Εκπαίδευση των εκπαιδευτικών, ιατρών και όσων έρχονται σε επικοινωνία με παιδιά ώστε αποτελούν πυλώνες έγκυρης και έγκαιρης ενημέρωσης και φροντίδας σε σχετικά θέματα.

Ενίσχυση των δραστηριοτήτων εκτός σπιτιού, στην φύση ή επαφή με αθλήματα ώστε να ενθαρρύνεται η κίνηση και οι προσωπικές σχέσεις με συνομηλίκους.

Η παρούσα διερεύνηση κατέγραψε την φαινομενολογία της σχέσης των μαθητών του συγκεκριμένου σχολείου με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Χρειάζεται περαιτέρω διερεύνηση της ποιοτικής και ποσοτικής ενασχόλησης των μαθητών με τα διαδικτυακά παιχνίδια, της σχέσης που αναπτύσσουν με τους «αντιπάλους», της επίδρασής τους στην ψυχολογική κατάσταση και την κοινωνική τους συμπεριφοράς. Διερεύνηση της συνεισφοράς στο θέμα του μορφωτικού επιπέδου των γονέων του κοινωνικού και εκπαιδευτικού κεφαλαίου της οικογένειας, των επαγγελματικών ασχολιών αυτών ως παραγόντων που συμβάλουν στην «οικογενειακή κουλτούρα».

Σημαντικό θέμα που χρειάζεται διερεύνηση είναι η αξιοποίηση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση και με ποιο τρόπο αυτό μπορεί να επιτευχθεί.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνική βιβλιογραφία

Ασφάλεια στο διαδύκτυο, <https://internetsafety.pi.ac.cy/parents-games-history>

Δραγώνα, Θ. (1992). Αντίληψη του εαυτού και ψυχοκοινωνικό πλαίσιο στο Θ. Δραγώνα & Μπ. Ντάβου (Επιμ.), Εφηβεία: Προσδοκίες και Αναζητήσεις, (47 - 61). εκδ. Παπαζήση, Αθήνα

Δελτίο Τύπου και κύρια ευρήματα της έρευνας 2015

https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/7.Deltio_Tyrou_kai_kyria_eyrimata_ESPAD-GR_2015.pdf σελ 4.

Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής «Πανελλήνια Έρευνα στο Μαθητικό Πληθυσμό για τη Χρήση Εξαρτησιογόνων Ουσιών και άλλες Εξαρτητικές Συμπεριφορές» ESPAD 2015, 16χρονοι, σελ 59

Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής «Πανελλήνια Έρευνα στο Μαθητικό Πληθυσμό για τη Χρήση Εξαρτησιογόνων Ουσιών και άλλες Εξαρτητικές Συμπεριφορές» ESPAD 2015, 16χρονοι, https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/5.Ekthesi_apotelesmatwn_ESPAD-GR%202015.pdf σελ 66, προσπελάστηκε 1/6/2020.

Erikson E (1990) Η παιδική ηλικία και η κοινωνία, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα

<https://www.sansimera.gr/articles/177>

https://el.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive

<https://el.wikipedia.org/>

«Καλύτεροι μαθητές οι έφηβοι που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια» στο

<https://www.liberal.gr/arthro/70260/ygeia/koinonia--ygeia/kaluteroi-mathites-einai-oi-efiboi-pou-paizoun-diadiktuaka-paichnidia-.html> προσπελάστηκε 14/01/2020.

Κυριακόπουλος Κ (2015), «Παιχνίδια στο Διαδίκτυο και σύγχρονες τεχνολογικές λύσεις, Δημιουργία ενός πρότυπου παιχνιδιού» ΤΕΙ Κρήτης, Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής, Πτυχιακή Εργασία αναρτημένη στο

<http://nefeli.lib.teicrete.gr/browse/stef/epp/2015/KyriakopoulosKyriakos/attached-document-1423640897-122045-11177/KyriakopoulosKyriakos2015.pdf> Προσπελάστηκε 23/04/2020

Κυριακόπουλος οπ. αν. σελ 12

Kron F, Σοφός Α (2009) «Η ανάπτυξη ως έννοια κλειδί για την προστασία της παιδικής ηλικίας και των νέων στα περιβάλλοντα των Μέσων» στο Παιδαγωγικές διαστάσεις των νέων μέσων, Ενίσχυση του Μιντιακού Γραμματισμού και Ικανότητας για ένα Ασφαλές Διαδίκτυο, εκδ Γρηγόρη, Αθήνα, σελ 41

Κοκκίνη Α, Ξανθάκη Μ, Φωτίου Α, Καναβού Ε (2010) Πανελλήνια έρευνα σε μαθητές 2010, Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας

https://www.epipsi.gr/images/Documents/HBSC/Fylladia2010/08_HBSC_2010_EPIPSI_2012.pdf προσπελάστηκε 10/3/2020.

Λούπη Χ. (2018) Έφηβοι και Διαδίκτυο: ψυχική υγεία, υπερβολική χρήση και ο ρόλος της οικογένειας, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, στο

<http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/43974#page/1/mode/2up>

Μακρής Ε. (2014), Ερωταπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια, στο <https://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/89-faq1> προσπελάστηκε την 4/2/2020.

Μπαρμπάτσης Κ, Οικονόμου Δ, Παπαμαγκανά Ι, Ζώζας Ι, (2010) «Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως Εκπαιδευτικά Εργαλεία» στο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό συνέδριο, Νάουσα, σελ 1269

http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-C130/652/4164,19427/extras/texts/indexd_01_ekp_log.pdf

Ντάβου, Μ (2007). Από τον καθρέφτη στην οθόνη: Σκέψεις για τη ψυχική ανάπτυξη του παιδιού στον διαμεσολαβημένο κόσμο. Στο Θέματα Ψυχοδυναμικής και Ψυχοκοινωνικής Παιδοψυχιατρικής. Εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα.

Οδηγός Χρηστών Διαδικτύου <http://www.uth.gr/main/help/help-desk/internet/internet2.html>, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Προσπελάστηκε 11/03/2020.

Σιδηροπούλου Α (2014) Η διερεύνηση της σχέσης των εφήβων με το διαδίκτυο και το ζήτημα του εθισμού, Δια. Διατριβή, ΕΚΠΑ, Αθήνα, σελ 67

Ταλφρανίδης, Κ. (2001). Εικόνα του σώματος και ταυτότητα φύλου: εξέλιξη και διαταραχές στην εφηβεία στο Παιδί και έφηβος, ψυχική υγεία και ψυχοπαθολογία, τόμος 3 (2), 41 – 54.

«Το διαδικτυακό παιχνίδι στην ζωή των παιδιών» στο

<https://saferinternet4kids.gr/nea/%CF%84%CE%BF-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%B1%CE%BA%CF%8C-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9-%CF%83%CF%84%CE%B7-%CE%B6%CF%89%CE%AE-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1/> προσπελάστηκε την 18/03/2020.

Τσιτσικά Α, Χρούσος Γ. (2005) Η υγεία της εφηβικής ηλικίας ως προτεραιότητα της σύγχρονης ιατρικής πραγματικότητας. Δελτίο Α΄ Παιδιατρικής Κλινικής Πανεπιστημίου Αθηνών, τ. 52(4): 370-375.

Τσιτσικά Α.(2015) «Η ανάπτυξη του εφήβου», στο <http://youth-health.gr/thematikes-enotites/genika-gia-tin-efibeia/i-anaptuksi-tou-efibou-somatiki-gnostiki-psuxokoioniki#.XDNXMIUzbc> προσπελάστηκε 17/04/2020.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

«A brief History of Internet & Related Networks»

στο <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet-related-networks>, Προσπελάστηκε 21/12/2018

Coleman, J.C. (1980). The nature of adolescence. 4th ed Routledge. σελ 178.

Encyclopedia Britannica <https://www.britannica.com/topic/glocalization> definition of “glocalization” retrived 10/5/2020 και "glocal | Definition of glocal in English by Oxford Dictionaries". Oxford Dictionaries | English. Retrieved 20/5/2018.

Erikson E (1968) Identity, Youth and Crisis, W.W.Norton.

Roland Robertson (2012) Globalisation or glocalisation?, The Journal of International Communication, 18:2, 191-208, DOI: 10.1080/13216597.2012.709925 και

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13216597.2012.709925?journalCode=rico20>
προσπελάστηκε την 6/5/2020

Safer Internet for Kids (2018) Έρευνα σε 14.000 μαθητές ηλικίας 10-17 ετών για Διαδικτυακές Συνήθειες, <https://saferinternet4kids.gr/wp-content/uploads/2019/06/2019-%CE%B5%CF%81%CE%B5%CF%85%CE%BD%CE%B1-%CE%B3%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%BF-GR.pdf> προσπελάστηκε την 8/1/2020

Suler, J. (1999). Computer and Cyberspace addiction. Στο J.R. Suler The Psychology of Cyberspace, (<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html>, Προσπελάστηκε την 5/6/2020.

<http://youth-health.gr/> Προσπελάστηκε 12/01/2020

http://0317.syzefxis.gov.gr/?page_id=1752 Προσπελάστηκε 12/01/2020

https://www.epipsi.gr/Documents/Epidhmiologikes-Ereunes/5.Ekthesi_apotelesmatwn_ESPAD-GR%202015.pdf προσπελάστηκε 1/6/2020

Βιβλιογραφικές αναφορές εικόνων

<https://www.greelane.com/el/%CE%BA%CE%BB%CE%B1%CF%83%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82-%CE%BC%CE%B5%CE%BB%CE%AD%CF%84%CE%B5%CF%82/%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1--%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82/history-of-spacewar-1992412/>

Neville Public Museum of Brown County

<https://teachingkidstocode.io/sphero-pong/>

<https://www.patrisnews.com/pethane-o-pateras-tou-pac-man/>

<https://www.aardwolf.com/>

<https://www.amazon.com/Game-Boy-Color-Grape/dp/B00002ST5L>

<https://www.amazon.com/Microsoft-Xbox-Console/dp/B001E36YWU>

<https://www.fortunegreece.com/article/i-epic-games-ferni-to-proto-pagkosmio-kipello-fortnite-ke-mirazi-40-ekat-dolaria/>

<https://www.slashgear.com/best-mobile-mmorpg-games-of-2016-01462260/>

<https://www.patchesoft.com/best-monitors-world-of-warcraft>

<https://www.slashfilm.com/star-wars-the-old-republic-movie/>

https://twitter.com/anarchy_online

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_of_MOBA.svg

<https://www.nintendo.co.uk/Games/Nintendo-Switch/EA-SPORTS-FIFA-19-1388961.html>

https://store.steampowered.com/app/11020/TrackMania_Nations_Forever/?l=greek

<https://www.essentiallysports.com/esports-news-counter-strike-global-offensive-new-update-fixes-only-one-bug/>

<https://king.com/game/candycrush>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

7.1 Ερωτηματολόγιο

Έφηβοι και Παιχνίδια στο internet

Ερευνούμε την γνώμη των μαθητών Γυμνασίου με τα διαδικτυακά παιχνίδια (παιχνίδια στο internet) και το χρόνο που αφιερώνουν σ' αυτά.

Παρακαλούμε απάντησε αυτό που πραγματικά κάνεις και πιστεύεις.

Οι ειλικρινείς απαντήσεις σου είναι σημαντικές για την έρευνά μας.

Ευχαριστούμε πολύ.

Θ. Μαργάρα

Τι φύλο είσαι: *

- Αγόρι
- Κορίτσι

Σε ποιά τάξη πηγαίνεις: *

- Α τάξη
- Β τάξη
- Γ τάξη

Τι παιχνίδια σου αρέσει να παίζεις: (διάλεξε όσα σου αρέσουν πραγματικά) *

- επιτραπέζια
- ηλεκτρονικά (μονος/η)
- στο internet (με άλλους)
- στο internet (μόνος/η)
- playstation
- να κάνω ποδήλατο
- να παίζω μπάσκετ
- Άλλο...

Έχεις ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι; *

- Ναι
- Όχι

Παίζεις παιχνίδια διαδικτυακά (internet); *

- Ναι
- Όχι

Απο που παίζεις παιχνίδια; *

- απο το δικό μου κινητό
- απο τον υπολογιστή στο σπίτι μου
- απο κινητό τηλέφωνο άλλου
- δεν παίζω παιχνίδια στο internet
- απο ιντερνετ καφέ
- απο τον υπολογιστή σε σπίτι φίλου

Πόση ώρα διαρκεί το παιχνίδι σου στο internet συνήθως; *

- Καθόλου
- Λίγη ώρα
- 1 ώρα
- 2 ώρες
- 4 ώρες
- Περισσότερες

Ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι; *

Κείμενο σύντομης απάντησης

Απο ποιόν έμαθες για τα παιχνίδια στο internet? *

- απο συμμαθητές στο σχολείο
- ψάχνοντας μόνος/η μου στο internet
- απο μεγαλύτερα αδέρφια
- απο το φροντιστήριο

Πότε συνηθίζεις να παίζεις; *

- το πρωί
- το μεσημέρι
- το απόγευμα
- το βράδυ

Ποιό παιχνίδι στον στον υπολογιστή/κινητό σου αρέσει να παίζεις περισσότερο; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

Κάθε πότε παίζεις παιχνίδια στο internet?

- κάθε μέρα
- μόνο τα σαββατοκύριακα
- σπάνια
- ποτέ
- Άλλο...

...

Σου έχει συμβεί να παραμελήσεις τα μαθήματά σου για να παίξεις. *

- Ναι
- Όχι

Σου έχει συμβεί να ξεχάσεις να φας όταν παίζεις παιχνίδι στο internet? *

- Ναι
- Όχι

Πως χαρακτηρίζεις τον εαυτό σου σαν μαθητή. *

- Αδύναμος/η
- Μέτριο/α
- Καλό/ή
- Πολύ καλό/ή
- Άριστο/η

Σου έχει συμβεί να παραμελήσεις το μπάνιο σου για να συνεχίσεις το παιχνίδι στο internet? *

- ναι
- Όχι

Έχεις ανεβήσει φωτογραφίες σου στο Internet? *

- Ναι
- Όχι

Σε έχω σχολιάσει αρνητικά στο internet? *

- Ναι
- Όχι

Έχεις σχολιάσει εσύ κάποιον αρνητικά στο internet? *

- Ναι
- Όχι

Σου έχει συμβεί να προτιμήσεις να παίζεις παιχνίδια στο internet αντί να πας βόλτα; *

- ναι
- Όχι

Γνωρίζεις άλλα άτομα μέσω των παιχνιδιών στο internet? *

- Ναι
- Όχι
- Άλλο...

Αν γνώριες άτομα μέσω των παιχνιδιών, τους συνάντησες κάπου; *

- Ναι
- Όχι
- Άλλο...

Ποιοί άλλοι στην οικογένειά σου παίζουν παιχνίδια στο internet (μπορείς να διαλέξεις όσους παίζουν πραγματικά)? *

- αδελφός/η
- μπαμπάς
- μαμά
- θείος/θεία
- ξαδέλφια
- παπούς/γιαγιά

Με τι βαθμό πέρασες την προηγούμενη τάξη του σχολείου σου: *

- 09 - 12
- 12 - 15
- 15 - 18
- 18 - 20

Έχεις δεχτεί bullying μέσω του internet? *

- Ναι
- Όχι

Αν δέχτηκες bullying στο Internet τι έκανες:

- μίλησα με αυτούς που μου το έκαναν
- μίλησα σε συμμαθητή/τρια μου
- μίλησα στους γονείς μου
- μίλησα σε καθηγητή/άλλον ενήλικο
- δεν μίλησα σε κανέναν και με προβληματίζει
- δεν έδωσα σημασία

Τι γνώμη έχουν οι γονείς σου για τα παιχνίδια στο internet? *

- καλή γνώμη
- κακή γνώμη
- δεν έχουν γνώμη

Τι κερδίζεις από τα παιχνίδια στο internet? *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης
.....

Τι πιστεύεις ότι μαθαίνεις από τα παιχνίδια στο internet? *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

Μπορείς να φανταστείς τον εαυτό σου χωρίς διαδίκτυο; *

Ναι

Όχι

Ποιοί είναι οι κίνδυνοι του internet κατά τη γνώμη σου; *

Κείμενο μακροσκελούς απάντησης

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright©Πανεπιστήμιο Πατρών. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Allrightsreserved.

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1988 και τα άρθρα 2,4,6 παρ. 3 του Ν. 1256/1982, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής εργασίας και δεν προσβάλλει κάθε μορφής πνευματικά δικαιώματα τρίτων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον.

Θεοδώρα Μαργάρα, Ανδρέας Σαρδέλης, 2020