



www.uom.gr

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

Μαρία Α. Ζέττα

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Δέσποινα Μακρίδου- Μπούσιου

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ

**(Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδρασή τους στη σωματική και
ψυχική υγεία των παιδιών)**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2011

2011

Ζέττα Μαρία

Η έγκριση της εργασίας από το Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος (Ν.5343/32 αρ.202 παρ.2).

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλλει καλώς ή κακώς στη ζωή μας και ιδιαίτερα στη ζωή των παιδιών. Τα παιδιά επηρεάζονται αρκετά από τη χρήση τους, άλλοτε πολύ άλλοτε λίγο. Αποτελέσματα αυτής της επιρροής γίνονται εμφανή στη συμπεριφορά των παιδιών τόσο απέναντι στους γονείς τους, τους δασκάλους τους αλλά και τους συνομηλίκους τους.

Η παρούσα εργασία μελετά πτυχές του προφίλ των παιδιών- χρηστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε έναν πληθυσμό δείγματος 125 παιδιών ηλικίας 11-12 ετών. Διερευνά τη σχέση τους με την ψηφιακή τεχνολογία, τη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, το είδος των παιχνιδιών που προτιμούν, καθώς και τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που τους προσελκύουν. Επίσης διερευνά τις επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια αλλά και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Ασχολείται ακόμη με τη γονεϊκή παρέμβαση στην επιλογή του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και με τους λόγους της ενασχόλησης των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Για τη σύνταξη αυτής της εργασίας πραγματοποιήθηκε βιβλιογραφική έρευνα προκειμένου να ενημερωθούμε για τις ήδη υπάρχουσες έρευνες αλλά και τις απόψεις που υπάρχουν για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις επιπτώσεις τους. Επί πλέον μέσα από τη βιβλιογραφία μας γεννήθηκαν ερωτήματα και απορίες τα οποία προσδοκούμε να απαντήσουμε μέσα από τη συγκεκριμένη έρευνα.

Στα πλαίσια της διερεύνησης της σχέσης των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συντάχθηκε γραπτό ερωτηματολόγιο το οποίο μοιράστηκε σε μαθητές Ε' και ΣΤ' του 9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κατερίνης.. Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από ερωτήσεις κλειστού τύπου αλλά και από ερωτήσεις τύπου βεντάλια. Αρχικά τα παιδιά κλήθηκαν να απαντήσουν σε εισαγωγικές ερωτήσεις ενώ στη συνέχεια ακολούθησαν ερωτήσεις οι οποίες αντικατοπτρίζουν την επαφή των παιδιών με την τεχνολογία και συγκεκριμένα με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στη συνέχεια, ακολούθησε στατιστική επεξεργασία των απαντήσεων με το στατιστικό πακέτο SPSS 16.0. Με τη βοήθεια του συγκεκριμένου πακέτου πραγματοποιήθηκαν στατιστικοί έλεγχοι που μας βοήθησαν να καταλήξουμε σε συμπεράσματα.

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία είναι υψηλή. Η συχνότητα χρήσης παρουσιάζει διαφορά μεταξύ των δύο φύλων με τα αγόρια να είναι συχνότεροι χρήστες. Επιπλέον, τα δημοφιλέστερα προς τα παιδιά είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιπέτειας /δράσης ενώ πρωταρχικό ρόλο στην επιλογή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού παίζει η υπόθεσή του. Παράλληλα, φαίνεται πως η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατά τη διάρκεια αλλά και μετά το τέλος του παιχνιδιού είναι θετική προς τα παιδιά. Γονεϊκή παρέμβαση υπάρχει στην επιλογή λογισμικού ενώ ο κύριος λόγος που τα παιδιά διαλέγουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι για να διασκεδάσουν.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Πίνακας περιεχομένων.....	iv
Πίνακες.....	vi
Πρόλογος- Ευχαριστίες.....	x

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Εισαγωγή.....	1
1.2 Η διατύπωση του ερευνητικού προβλήματος.....	3
1.3 Τα ερωτήματα της μελέτης.....	4
1.4 Σκοπός και στόχοι της μελέτης.....	5
1.5 Σπουδαιότητα της μελέτης.....	6
1.6 Όρια και περιορισμοί.....	7
1.7 Παραδοχές.....	8
1.8 Αποσαφήνιση όρων.....	8
1.9 Διάρθρωση της μελέτης.....	8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

2.1 Η πρώτη εμφάνιση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....	11
2.2 Η ποικιλία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	17
2.3 Φύλο και ηλεκτρονικό παιχνίδι.....	27
2.4 Ο ρόλος των γονέων.....	38
2.5 Η ψυχοσωματική προσέγγιση.....	43
2.5.1 Εθισμός- Εξάρτηση.....	44
2.5.2 Κατάθλιψη.....	51

2.5.3 Επιθετικότητα.....	54
2.6 Συμπεράσματα.....	56

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1 Μεθοδολογία της έρευνας.....	59
3.2 Δειγματοληπτικό σχέδιο της σφυγμομέτρησης.....	60
3.3 Το ερωτηματολόγιο της σφυγμομέτρησης.....	60
3.4 Στατιστική ανάλυση των δεδομένων της σφυγμομέτρησης.....	62

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ

ΤΑ ΕΜΠΕΙΡΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

4.1 Η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία.....	64
4.2 Οι προτιμήσεις των παιδιών στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	67
4.3 Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που τραβάνε την προσοχή των παιδιών.....	70
4.4 Κατά πόσο επηρεάζονται τα συναισθήματα των παιδιών κατά τη διάρκεια του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....	73
4.5 Κατά πόσο επηρεάζονται τα συναισθήματα των παιδιών μετά το τέλος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....	77
4.6 Η γονεϊκή εμπλοκή στην επιλογή του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	80
4.7 Λόγοι που ωθούν τα παιδιά στην ενασχόλησή τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	85
4.8 Ο έλεγχος των ερευνητικών υποθέσεων.....	87

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

5.1 Η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, το λογισμικό προτίμησης, τα χαρακτηριστικά προσέλευσης της προσοχής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία.....	89
5.2 Τα συναισθήματα που προκύπτουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα συναισθήματα που δημιουργούνται μετά το παιχνίδι.....	91
5.3 Η γονεϊκή παρέμβαση στην επιλογή του λογισμικού, λόγοι επιλογής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	92

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ

6.1 Συμπεράσματα.....	93
6.2 Προτάσεις.....	96
6.3 Η μελλοντική έρευνα.....	96

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία.....	98
Ξενόγλωσση βιβλιογραφία.....	99

ΠΙΝΑΚΕΣ

Πίνακας 1. Η ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών.....	64
Πίνακας 2. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάθε σαββατοκύριακο.....	65
Πίνακας 3. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάθε σαββατοκύριακο.....	65

Πίνακας 4. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθημερινά αλλά και κάθε σαββατοκύριακο.....	66
Πίνακας 5. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθημερινά αλλά και κάθε σαββατοκύριακο.....	66
Πίνακας 6. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	67
Πίνακας 7. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Αθλητικά, Περιπέτειας/ Δράσης, Ψυχαγωγίας. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο.....	68
Πίνακας 8. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Στρατηγικής, Γνώσεων. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη.....	69
Πίνακας 9. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Περιπέτειας/ Δράσης. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια.....	69
Πίνακας 10. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Περιπέτειας/ Δράσης. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια.....	70
Πίνακας 11. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	71
Πίνακας 12. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	71
Πίνακας 13. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	
Πίνακας 14. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	72
Πίνακας 15. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	73
Πίνακας 16. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα συναισθήματα των παιδιών.....	73
Πίνακας 17. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα συναισθήματα.....	74

Πίνακας 18. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα συναισθήματα.....	75
Πίνακας 19. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα συναισθήματα.....	75
Πίνακας 20. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα συναισθήματα.....	76
Πίνακας 21. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα συναισθήματα των παιδιών.....	77
Πίνακας 22. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα συναισθήματα.....	78
Πίνακας 23. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα συναισθήματα.....	78
Πίνακας 24. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα συναισθήματα.....	79
Πίνακας 25. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα συναισθήματα.....	80
Πίνακας 26. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών.....	80
Πίνακας 27. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο.....	81
Πίνακας 28. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη.....	82
Πίνακας 29. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια.....	83
Πίνακας 30. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες.....	83
Πίνακας 31. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών.....	84
Πίνακας 32. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο.....	85

Πίνακας 33. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη.....	85
Πίνακας 34. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια.....	86
Πίνακας 35. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού.....	86

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Το ερωτηματολόγιο της σφυγμομέτρησης.....	104
Πίνακες συχνοτήτων και μεταβλητών.....	110

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η επιλογή του θέματος για την εργασία έγινε μετά από αρκετή διερεύνηση και αυτό γιατί θέλαμε να ασχοληθούμε με ένα θέμα που άπτεται των ενδιαφερόντων μας και παράλληλα μας δίνει το ερέθισμα για έρευνα. Επιθυμία μας ήταν επίσης ένα θέμα μέσα από το οποίο θα μπορούσαμε να μάθουμε πολλά πράγματα, που θα μας βοηθούσαν ενδεχομένως στην μετέπειτα πορεία μας σαν εκπαιδευτικοί.

Πρωταρχικό ρόλο στην επιλογή του θέματος έπαιξε επίσης η εισβολή των νέων τεχνολογιών στην καθημερινή ζωή των παιδιών. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών μέρα με τη μέρα σαν μέσο διασκέδασης αλλά και σαν μέσο εξοικείωσης με την ψηφιακή τεχνολογία.

Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με τη συγκεκριμένη ηλικία γιατί ακριβώς είναι μια μεταβατική ηλικία. Το παιδί εγκαταλείπει σιγά-σιγά την παιδική ηλικία και εισέρχεται στη εφηβεία όπου συμβαίνουν πολλές αλλαγές, τόσο συναισθηματικές όσο και σωματικές, γεγονός που επηρεάζουν τη ψυχολογία του.

Ένα ακόμα σημαντικό κίνητρο ήταν οι γονείς των παιδιών οι οποίοι ανησυχούν καθημερινά για τη σχέση των παιδιών τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και κυρίως για τα συναισθήματα που αυτά τους δημιουργούν.

Ευχαριστίες

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα της εργασίας καθηγήτρια του τμήματος Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας κα. Δέσποινα Μακρίδου- Μπούσιου καθώς με τις επισημάνσεις και τη σωστή καθοδήγησή της συνέβαλε καθοριστικά στην ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας.

Παράλληλα θέλω να ευχαριστήσω τους μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης του 9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κατερίνης για την προθυμία τους να απαντήσουν σε όλες τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου καθώς και τον Διευθυντή του Σχολείου για τη συνεργασία μας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Εισαγωγή

Με την αλματώδη τεχνολογική εξέλιξη της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κατά συνέπεια την ολοένα και ρεαλιστικότερη όσον αφορά τα γραφικά απόδοση των βίαιων κατά πλειοψηφία θεμάτων τους αναπτύχθηκε έντονη κινδυνολογία ως προς τις πιθανές επιπτώσεις της ενασχόλησής με το ηλεκτρονικό παιχνίδι (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 83).

Σύμφωνα με τους Setzer και Duckett το ηλεκτρονικό παιχνίδι θεωρήθηκε ότι δύναται να επιφέρει πλειάδα αρνητικών επιπτώσεων στο παιδί από ψυχοκινητικές διαταραχές και προβλήματα υγείας μέχρι εθιστική καταναγκαστική συμπεριφορά αποπροσωποποίηση του χρήστη από-ευαισθητοποίηση των συναισθημάτων αλλαγές στην προσωπικότητα υπέρ-κινητικότητα μαθησιακές διαταραχές αντικοινωνική συμπεριφορά απώλεια της ελεύθερης θέλησης και σκέψης (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 84).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανήκουν στην καινούργια πολυμεσική κουλτούρα που βασίζεται στην ψηφιακή τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών ενώ έχουν γίνει απαραίτητο συστατικό στην καθημερινή ζωή των παιδιών (Fromme J., 2003, σελ. 1). Τέλος παρά τα πρόσφατα εμπειρικά ευρήματα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ακόμα

κατατάσσονται σαν μια παιδική ή εφηβική δραστηριότητα.(Stockmann R. : August G., 2008, σελ.1).

Στην πλειονότητα των παιγνιδιών (κατά κανόνα στα παιγνίδια δράσης) μπορούμε να διακρίνουμε τρία διαλεκτικώς συνδεδεμένα μεταξύ τους συστατικά (Γιαλούρης Κ., Γκιμπερίτης Ε., Κόμης Β., Σιδερίδης Α., Σταθόπουλος Κ., 1999).

Ένα χώρο - οθόνη ο οποίος συνιστά το ορατό σύμπαν του παιγνιδιού. Η οθόνη ανοίγει έτσι ένα παράθυρο πάνω στον κόσμο της προσομοίωσης, ο χώρος - οθόνη όντας περισσότερο κοντινός στο φανταστικό, στον κόσμο των ονείρων. Ο παίκτης ταυτίζεται με μια φιγούρα ή μια προσωπικότητα κατά κανόνα ορατή και προβάλλεται στο κενό όπου και διακυβεύει ανά πάσα στιγμή την ύπαρξή του (Γιαλούρης Κ., Γκιμπερίτης Ε., Κόμης Β., Σιδερίδης Α., Σταθόπουλος Κ., 1999).

Ένα επιταχυνόμενο χρόνο που συνιστά τη βασικότερη δυσκολία στην πλειονότητα των παιγνιδιών. Η ταχύτητα αυτή καθιστά άκαρπη κάθε προσπάθεια της σκέψης να αποκρυσταλλωθεί σε λόγο. Το λάθος καθίσταται μοιραίο, γι' αυτό και η ταχύτητα και ο κίνδυνος κινητοποιούν την προσοχή και υποχρεώνουν τη εμπύθιση στο χώρο του παιγνιδιού (Γιαλούρης Κ., Γκιμπερίτης Ε., Κόμης Β., Σιδερίδης Α., Σταθόπουλος Κ., 1999).

Μια περιορισμένη διάρκεια ζωής, η οποία ωστόσο είναι ανανεώσιμη κάποιες φορές, θέτει σε αμφισβήτηση την προοπτική της επαφής με το άπειρο, το παιγνίδι που δεν θα σταματούσε ποτέ. Η πλειοψηφία των παιγνιδιών προσφέρει δύο επιπλέον τύχες, που αποζημιώνουν κατά κάποιο τρόπο την πρώτη αποτυχία προπαντός για τους αρχάριους. Ωστόσο, όταν ο παίκτης έχει πια εξοικειωθεί με το παιγνίδι, το μοναδικό πλέον

ενδιαφέρον είναι το κυνηγητό των υψηλών επιδόσεων (Γιαλούρης Κ., Γκιμπερίτης Ε., Κόμης Β., Σιδερίδης Α., Σταθόπουλος Κ., 1999).

1.2 Η διατύπωση του ερευνητικού προβλήματος

Αν και προς το παρόν διατηρείται κάποια ισορροπία στα μάτια των μεγαλύτερων η επαφή των παιδιών με το παραδοσιακό παιχνίδι φαίνεται να χάνει έδαφος έναντι του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Ίσως επειδή το ηλεκτρονικό παιχνίδι μας είναι ξένο γι' αυτό και η είσοδός του στη ζωή του παιδιού αποκτά μια ιδιαίτερη βαρύτητα (Χρήστου Ι., 2007, σελ.13).

Ο ρυθμός εξέλιξης της βιομηχανίας των παιχνιδιών είναι τέτοιος που οφείλουμε να στρέψουμε το ενδιαφέρον μας στο ηλεκτρονικό παιχνίδι και όχι να γυρίσουμε την πλάτη ελπίζοντας στρουθοκαμηλικά ότι μια μέρα θα εξαφανιστούν (Χρήστου Ι., 2007, σελ.14).

Το πρόβλημα που τίθεται σε αυτή τη μελέτη είναι να γίνει μια εκτίμηση της σχέσης των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς και των επιπτώσεων που δημιουργούνται από αυτά. Πιο αναλυτικά το ενδιαφέρον μας ενισχύθηκε για μια μελέτη που θα περιλαμβάνει στοιχεία για το προφίλ των χρηστών- παιδιών σε σχέση με το χρόνο που αφιερώνουν σε αυτή τη δραστηριότητα, το είδος του λογισμικού που προτιμούν, τα συναισθήματα που τους δημιουργούνται, τους λόγους χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα χαρακτηριστικά που τους προσελκύουν σε αυτά αλλά και τη γονεϊκή παρέμβαση σε συνάρτηση με μεταβλητές όπως το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Η καταγραφή που επιχειρείται σε αυτή την εργασία αποκτά ιδιαίτερη βαρύτητα καθώς είναι γεγονός ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει μπει για τα καλά στην

καθημερινότητα των παιδιών επηρεάζοντάς την κατά πολύ. Το ενδιαφέρον ενισχύεται και από το γεγονός του παγκόσμιου χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

1.3 Τα ερωτήματα της μελέτης

Τα ερωτήματα που τίθενται στη μελέτη είναι τα ακόλουθα:

Αν προκύπτουν θετικά ή αρνητικά συναισθήματα σαν συνέπεια της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ποια είναι αυτά. Επί πλέον, ποια είναι η συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τα παιδιά, ποια τα είδη λογισμικού που προτιμούν αλλά και αν η γονεϊκή παρέμβαση στον συγκεκριμένο τρόπο ψυχαγωγίας των παιδιών είναι υπαρκτή και κατά πόσο. Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν τις επιλογές των παιδιών και ποια τα χαρακτηριστικά που παίζουν ρόλο στην επιλογή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Βασικά αυτό που μας ενδιαφέρει είναι κατά πόσο επηρεάζονται ή μεταβάλλονται τα συναισθήματα των παιδιών σε σχέση με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Η σχετική βιβλιογραφία οδήγησε στη διαμόρφωση προς διερεύνηση των παρακάτω υποθέσεων:

Πρώτη υπόθεση

Τα συναισθήματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και μετά το τέλος του σχετίζονται με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Δεύτερη υπόθεση

Η προτίμηση στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η συχνότητα χρήσης τους, τα χαρακτηριστικά που τους προσελκύουν, οι λόγοι επιλογής

και η γονεϊκή παρέμβαση σχετίζονται με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

1.4 Σκοπός και στόχοι της μελέτης

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση των επιδράσεων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο περιβάλλον των παιδιών. Μελετάται η σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα πλαίσια της κοινωνικής αλλά και της συναισθηματικής προσέγγισης. Ο αρχικός σκοπός αναλύεται σε επί μέρους επίπεδα-στόχους που αφορούν:

1. Να δώσει πληροφορίες σχετικά με την επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά και να αναδείξει πόσο ισχυρή είναι η εισβολή τους στις ζωές των παιδιών
2. Ιδιαίτερη έμφαση στις επιπτώσεις στα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά.

Είναι φανερό λοιπόν ότι η παρούσα έρευνα γύρω από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι χρήσιμη και αναγκαία ώστε να δοθεί το έναυσμα στους γονείς αλλά στους υπεύθυνους για περαιτέρω κατανόηση και ευαισθητοποίηση σχετικά με τις ενδεχόμενες επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά αλλά και το έναυσμα για μια περαιτέρω διερεύνηση του συγκεκριμένου θέματος.

Οι παραπάνω στόχοι συγκεκριμενοποιούνται στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου μέσω του οποίου επιχειρείται να καλυφθεί ένα ευρύτερο φάσμα των υπό εξέταση θεμάτων με διάφορες συγκρίσεις που γίνονται σε σχέση με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

1.5Η σπουδαιότητα της μελέτης

Εύλογος προβληματισμός αναπτύσσεται από μερίδα του κοινού αλλά και από ορισμένους ειδικούς (Burke A., Peper E Colwell J., Payne J) πάνω στις αρνητικές επιπτώσεις από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι επικριτές αυτών των παιχνιδιών επικεντρώνουν την κριτική τους στο γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενισχύουν τη μοναξιά, βοηθούν να αναπτυχθεί ένα φαινόμενο εγκλεισμού το οποίο εξελίσσεται προς μια μορφή εξάρτησης και εθισμού. Αντίθετα, κάποιες άλλες φωνές τονίζουν ότι τα εν λόγω φαινόμενα δεν είναι πραγματικά και τα παιχνίδια αυτής της μορφής αποτελούν ένα ισχυρό μέσο διαλόγου (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 23).

Σχετικά με τη χρησιμότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών εξακολουθούν να υπάρχουν δύο αντιμαχόμενες θεωρήσεις. Η μία υποστηρίζει ότι μπορούν να προσφέρουν γνώσεις και εμπειρίες στο παιδί μέσα από μια διασκεδαστική διαδικασία. Η αντίθετη ισχυρίζεται ότι τέτοια παιχνίδια προκαλούν εθισμό στα παιδιά καθώς επηρεάζουν τα συναισθήματά τους (Haagsma M., 2008, σελ. 6).

Κατά την Haagsma η έρευνα σε αυτό το γρήγορα αναπτυσσόμενο φαινόμενο της σχέσης μεταξύ παιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι μεγάλης σημασίας. Είναι εμφανές ότι οι έρευνες των τελευταίων χρόνων έχουν ποικίλα συμπεράσματα. Είναι αναγκαίο να μάθουμε τα αποτελέσματα από την εντατική απασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεδομένου ότι σημαντικός αριθμός παιδιών είναι εξαρτημένος από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι παράγοντες που οδηγούν στην εξάρτηση από τα παιχνίδια πρέπει να εξεταστούν όπως επίσης και ποιες είναι οι συνέπειες της εντατικής χρήσης των παιχνιδιών στα παιδιά. (Haagsma M., 2008, σελ. 6)

Σύμφωνα με τον Fromme, δεν αρκεί να εξετάσουμε την επιτυχία των ΜΜΕ πάνω στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πρέπει να δούμε τι γίνεται από τη μεριά των παικτών. Τι τους κάνει να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και πώς αξιολογούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζουν. Μ' αυτόν τον τρόπο μπορούμε να καταλάβουμε πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπαίνουν στις ζωές των παιδιών (Fromme J., 2003, σελ. 1).

Η παρούσα εργασία θεωρούμε ότι προσθέτει μία επί πλέον άποψη στις ήδη υπάρχουσες έρευνες για το συγκεκριμένο θέμα. Διερευνώντας τη δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, εξετάζοντας το χρόνο ενασχόλησης των παιδιών με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, τις προτιμήσεις στο λογισμικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα συναισθήματα που δημιουργούνται αλλά και τη γονεϊκή παρέμβαση.

1.6 Όρια και περιορισμοί

Τα όρια και οι περιορισμοί της έρευνας είναι οι εξής:

1. Η έρευνα αφορά το 9^ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης και συγκεκριμένα τους μαθητές της πέμπτης (Ε΄) και έκτης (ΣΤ΄) τάξης (10-12 ετών).
2. Η ώρα και μέρα που δόθηκαν τα ερωτηματολόγια στους μαθητές δεν ήταν εκ των προτέρων καθορισμένα αλλά καθορίστηκαν από κοινού με τον διευθυντή του Δημοτικού Σχολείου.
3. Η μελέτη διερευνά και περιγράφει πτυχές των παιδιών – χρηστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών όσον αφορά το ερωτηματολόγιο όμως επικεντρωνόμαστε στις επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά στο μεγαλύτερο μέρος της εργασίας.

1.7 Παραδοχές

1. Οι μαθητές απάντησαν στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου με ειλικρίνεια και υπευθυνότητα.
2. Όσον αφορά την επισκόπηση της γονεϊκής εμπλοκής σε σχέση με την ενασχόληση των παιδιών με το ηλεκτρονικό παιχνίδι στηρίχθηκε στις μαρτυρίες των ίδιων των μαθητών.

1.8 Αποσαφήνιση όρων

Ηλεκτρονικό παιχνίδι

Με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κτλ.

Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από το χρήστη π.χ. ένα πληκτρολόγιο, ένα joystick, ένα gamepad ή ποντίκι και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη, συνήθως ένα μόνιτορ ή μια τηλεόραση και ηχεία. (wikipedia)

1.9 Διάρθρωση της μελέτης

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να διερευνήσει το τρίπτυχο, ηλεκτρονικό παιχνίδι, επιπτώσεις στην υγεία και σχολείο. Γενικότερα η εργασία περιστρέφεται γύρω από τους εξής ερευνητικούς άξονες:

1. Η σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια
2. Οι επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις σχέσεις των παιδιών με το περιβάλλον τους με έμφαση στις επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην υγεία των παιδιών

Στο πρώτο κεφάλαιο (εισαγωγή) διατυπώνεται το ερευνητικό πρόβλημα και αναπτύσσονται ο σκοπός, οι στόχοι και η δομή της μελέτης. Επιχειρείται η τεκμηρίωση της σπουδαιότητάς της και διατυπώνονται οι ερευνητικές υποθέσεις.

Το δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας αφορά την ανασκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας. Γίνεται παρουσίαση ερευνών στα πλαίσια της θεωρητικής προσέγγισης του θέματος.

Το τρίτο κεφάλαιο αναφέρεται στη μεθοδολογία της έρευνας. Αναλύονται το δειγματοληπτικό σχέδιο, το ερωτηματολόγιο της σφυγμομέτρησης και ο τρόπος στατιστικής ανάλυσης των δεδομένων.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται λόγος για τα εμπειρικά δεδομένα της έρευνας. Παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της έρευνας και ελέγχονται οι ερευνητικές υποθέσεις.

Στο πέμπτο κεφάλαιο αφορά τη συζήτηση και την ερμηνεία των αποτελεσμάτων της έρευνας.

Στο έκτο κεφάλαιο διατυπώνονται τα συμπεράσματα της μελέτης και οι προτάσεις για το θέμα και τη μελλοντική έρευνα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Στην ανασκόπηση της αρχικής βιβλιογραφίας αρχικά διαγράφεται μια γενική εικόνα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ξεκινώντας από την ιστορία του και συνεχίζοντας στις κατηγορίες από τις οποίες αποτελείται. Στη συνέχεια παρουσιάζονται έρευνες και επιστημονικές απόψεις για το ηλεκτρονικό παιχνίδι και την ψυχολογική του διάσταση που επιδρά στη συμπεριφορά των παιδιών, το φύλο, την έλξη που ασκεί, τις προεκτάσεις τις σε σχέση με το περιβάλλον και τη γονεϊκή εμπλοκή στη συγκεκριμένη δραστηριότητα των παιδιών. Διατυπώνονται τα αποτελέσματα μελετών και οι απόψεις ερευνητών για τις επιπτώσεις της χρήσης των ηλεκτρονικών παιδιών στα παιδιά.

Πιο αναλυτικά, στο υποκεφάλαιο 2.1 γίνεται περιγραφή της εμφάνισης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού από το 1950 έως και σήμερα. Στο 2.2 αναλύονται τα είδη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στο 2.3 παρουσιάζονται έρευνες σχετικά με το ρόλο του φύλου στο ηλεκτρονικό παιχνίδι και στο 2.4 ο ρόλος των γονέων στη σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στο 2.5 γίνεται λόγος για την εξάρτηση, την κατάθλιψη και την επιθετικότητα όπου αναλύονται συμπεράσματα ερευνών που έχουν γίνει σχετικά με τις επιπτώσεις της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά.

2.1 Η πρώτη εμφάνιση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Η σημερινή κουλτούρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι δύσκολο να γίνει κατανοητή χωρίς την αίσθηση του πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επινοήθηκαν και πως πωλούνται. Παρομοίως οι παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορούν να βοηθηθούν με την αίσθηση του πως τα παιχνίδια μέσα από το πέρασμα πολλών ιστορικών φάσεων έχουν μετακινήσει δημόσιες και πιο ιδιωτικές σφαίρες π.χ. από arcade σε υπολογιστές σπιτιού). Για αυτούς και για άλλους λόγους η ιστορία των παιχνιδιών μετράει και μπορεί μόνο να εμπλουτίσει την κατανόησή μας στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και του κόσμου που αυτά δημιουργούν (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 49).

Η δημιουργία των πρώτων ηλεκτρονικών παιχνιδιών ξεκίνησε από πρωτοπόρους ερευνητές στα μέσα του 20^{ου} αι. χρησιμοποιώντας αναλογική ηλεκτρονική τεχνολογία. Με την ανάπτυξη των πρώτων ψηφιακών ηλεκτρονικών υπολογιστών, ήδη από τη δεκαετία του 1950, παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια λογικής και στρατηγικής, όπως το σκάκι και η ντάμα, χρησιμοποιήθηκαν (και εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται) για την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης. Παράλληλα, παιχνίδια καθαρά ψυχαγωγικού χαρακτήρα δημιουργούνταν αργά τα βράδια της δεκαετίας του 1960 από ενθουσιώδεις ερασιτέχνες, κατά κύριο λόγο φοιτητές ή νεαρούς ερευνητές, σε κλεμμένο χρόνο πανάκριβων κεντρικών υπολογιστών πανεπιστημιακών ιδρυμάτων (Καραμπάτη Γ. Π., Πατρινός Μ. Α. Ι., 2009, σελ. 17). Πιο συγκεκριμένα το 1961 στο Cambridge της Μασαχουσέτης τρεις φοιτητές του MIT Steven Russell, Wayne Wittanen και J.M. Graetz δημιούργησαν το Spacewar το Φεβρουάριο του 1962. Στο παιχνίδι πρωταγωνιστούσαν δύο διαστημόπλοια ονόματι Wedge και Needle (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 50).

Αιτία της δημιουργίας των πρώτων ψυχαγωγικών παιχνιδιών ήταν η εξερεύνηση των ορίων της τεχνολογίας της εποχής και η εκτόνωση της δημιουργικότητας των σχεδιαστών τους. Κοινό των παιχνιδιών ήταν κατά κύριο λόγο οι φίλοι και συνάδελφοι των τελευταίων και πολλά από αυτά έσβησαν πριν γίνουν ευρέως γνωστά. Όμως κάποια κυκλοφόρησαν μέσα από τα καλώδια των προγόνων του internet και τα καλύτερα από αυτά απέκτησαν φανατικούς οπαδούς. Φυσικό επακόλουθο αυτής της τάσης υπήρξε η υλοποίηση εμπορικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Καραμπάτη Γ. Π., Πατρινός Μ. Α. Ι., 2009, σελ. 17) Την ίδια δεκαετία, κάνουν την εμφάνισή τους τα παιχνίδια τύπου ‘‘Death and Destruction’’ (Θανάτου και Καταστροφής) τα οποία είναι αυτοματοποιημένα και περιλαμβάνουν βία με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτών των παιχνιδιών αποτελεί το Bomber Pilot. Όπως και το Pinball, αυτά τα παιχνίδια arcade περιλαμβάνουν εξωτικά φώτα που αναβοσβήνουν, βίαιους ήχους και σκορ που αυξάνονται ταχύτατα και είναι συνεχώς ορατά (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 17).

Οι πρώτες εξειδικευμένες κονσόλες παιχνιδιών έγιναν πραγματικότητα στις αρχές της δεκαετίας του 1970 με παιχνίδια όπως το Space Invaders και το Pong (Καραμπάτη Γ. Π., Πατρινός Μ. Α. Ι., 2009, σελ. 17) τα οποία είναι οι προάγγελοι των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ελέγχονται καθ’ ολοκληρίαν από τον υπολογιστή και εγκαινιάζουν την εποχή των Computer Control Games (παιχνίδια ελεγχόμενα από τον υπολογιστή). Εκτός από τα joysticks, τα οποία είναι μεγάλα και κινούνται με δυσκολία, δεν έχει καθόλου κινούμενα μέρη, αλλά τα πάντα είναι ηλεκτρονικά. Το pong γνωρίζει ευρεία κοινωνική αποδοχή σε αντίθεση με τα pinball και τα death and destruction games ενώ στα μέσα της δεκαετίας του 1970 κάποιες εκδοχές του έγιναν ατομικά παιχνίδια σπιτιού. Σημαντικό ρόλο στη δημοτικότητά του έπαιξε η προσιτή του τιμή, το μικρό του μέγεθος αλλά και η

θεματολογία του που δεν είχε βία αλλά αναπαριστούσε ευγενή αθλήματα όπως το τένις και το squash (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 18).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια το 1970 μπήκαν και στα σπίτια. Ο Ralph Baer σε συμφωνία με τον κατασκευαστή της Magnavox εξέδωσε την Odyssey κονσόλα το 1972. Η Magnavox είχε υποσχεθεί οικογενειακή διασκέδαση με μόνο \$100. Κάποιοι επίδοξοι αγοραστές ωστόσο μπερδεύτηκαν αφού η Magnavox έκρυψε ότι το σύστημα απαιτούσε την απόκτηση τηλεόρασης της εταιρίας για να λειτουργήσει. Συνολικά πουλήθηκαν 200.000 Odysseys (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Palares S., 2008, σελ. 53).

Η τεχνολογία των παιχνιδιών, ο πλούτος των δυνατοτήτων τους και η ποικιλία της θεματολογίας τους ακολούθησε κατά πόδας και πολλές φορές οδήγησε την ανάπτυξη της τεχνολογίας των υπολογιστών γενικότερα. Η σχετική βιομηχανία είναι σήμερα της τάξης των 10 δις. δολαρίων μόνο στις Η.Π.Α. (Entertainment Software Association, 2007) και οι παραγωγές νέων παιχνιδιών έχουν προϋπολογισμούς χολλυγουντιανού επιπέδου. Ορισμένες μάλιστα αγγίζουν τα 20 εκατομμύρια δολάρια και απαιτούν επιτελεία δεκάδων ανθρώπων πολλών ειδικοτήτων για την υλοποίησή τους (BBC News, 2005).

Η ολοένα αυξανόμενη απήχησή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είχε ως αποτέλεσμα να αρχίσουν στα μέσα περίπου της δεκαετίας του 1980 (αφού δηλαδή ήδη μια γενιά παιδιών είχε μεγαλώσει με αυτά), οι επιστημονικές (κοινωνιολογικές, ψυχολογικές και ψυχοπαιδαγωγικές) έρευνες για τους λόγους που τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις συνέπειες που η πρακτική αυτή έχει στο άτομο και στο κοινωνικό σύνολο (Greenfield, P. M., 1984) σχετικά π.χ. με τα στερεότυπα που προβάλλουν (OrrVered K., Alloway, N. and Gilbert, P., 1998) την υιοθέτηση αντικοινωνικών συμπεριφορών, την καλλιέργεια επιπλέον δεξιοτήτων, καθώς και τη χρήση τους ως

εκπαιδευτικού εργαλείου (Squire, K., 2002) Κατά τα μέσα της δεκαετίας του 1980 εμφανίζεται η παιχνιδομηχανή που έχει δυνατότητα επεξεργασίας 8- μπιτου μήκους λέξης όταν η Nintendo προωθεί στην αγορά το Nintendo Entertainment system και η Sega το Sega's master system. Το 1989 sega Genesis έφερε στην αγορά την παιχνιδομηχανή με χωρητικότητα προσπέλασης 16- μπιτης λέξης ενώ η Nintendo παρουσίασε το Nintendo's Game Boy που είχε το πλεονέκτημα του μικρού μεγέθους πράγμα που επέτρεπε στον παίκτη να το μεταφέρει παντού (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 18).

Τα πιο ευφάνταστα και πολύπλοκα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι εκείνα που προορίζονται για μικρουπολογιστές και βγαίνουν στην αγορά ως λογισμικό. Αναπτύχθηκε μία μεγάλη βιομηχανία για την παραγωγή παιχνιδιών σε λογισμικό η οποία παρέχει περιφερειακά παιχνιδιών στους οικιακούς υπολογιστές. Το 1981 παρήχθησαν 500 νέοι τίτλοι παιχνιδιών ενώ το πρώτο μόλις εξάμηνο του 1982, 375 νέα παιχνίδια έκαναν την είσοδό τους στην αγορά. Τα επιτυχημένα παιχνίδια πωλούν πάνω από 25.000 αντίτυπα κατά τα δύο πρώτα χρόνια των πωλήσεών τους (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 18).

Το 1984 ένας στους τέσσερις Αμερικανούς είχε οικιακή κονσόλα στο σπίτι του. Οι πωλήσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τριπλασιάστηκαν στα \$3.2 εκατομμύρια από την προηγούμενη χρονιά (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 59).

Το τελευταίο και μεγαλύτερο πλεονέκτημα ήταν οι οικιακοί υπολογιστές. Στα πρώτα χρόνια της δεκαετίας μια ποικιλία ηλεκτρονικών υπολογιστών έγινε διαθέσιμη σε τιμές που θα μπορούσαν να συναγωνιστούν τις κονσόλες. Καθώς οι καταναλωτές αντιλαμβανόντουσαν τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και τον αυξανόμενο αριθμό των παιχνιδιών που πουλιώντουσαν σε 3.5 ιντσών δισκέτα υπήρχε ελάχιστος

λόγος να κατέχουν κονσόλες (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 60).

Παράλληλα, άρχισαν να διεξάγονται έρευνες σε διάφορους τομείς, δείχνοντας ότι το μυαλό των νέων έχει πια « επαναπρογραμματιστεί» μέσω της ενασχόλησής τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Facer, K., 2003), με συνέπεια να αναπτυχθούν νέες ικανότητες νόησης: π.χ. τα παιδιά έχουν συνηθίσει να επικοινωνούν συνδεδεμένα δικτυακά, να αλληλεπιδρούν αμφίδρομα, να έχουν πρόσβαση σε διάσπαρτες πληροφορίες πολλαπλά συνδεδεμένες μεταξύ τους, κ.ά. (Prensky, M., 1998). Οπωσδήποτε η σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαφέρει ως προς το είδος που προτιμούν, τη συχνότητα με την οποία έρχονται σε επαφή με αυτά, το φύλο των χρηστών κ.ά. (Facer, K., 2003). Επίσης, εξακολουθεί να υπάρχει προβληματισμός ως προς το τι πραγματικά μαθαίνουν τα παιδιά παίζοντας τα παιχνίδια, σε ποιον βαθμό αυξάνεται η κριτική τους ικανότητα και εάν οι δεξιότητες που αποκτούν παίζοντας έχουν γενικότερη εφαρμογή (Squire, K., 2002). Από την άλλη δεν πρέπει να αγνοηθεί η διαδικασία ερμηνείας ενός παιχνιδιού, και «ότι η διαδικασία αντιστοίχισης συμβολικών αναπαραστάσεων οντοτήτων στο παιχνίδι και προτύπων του πραγματικού αποτελεί μία προσωπική διεργασία, κατά την οποία οι μαθητές ενδέχεται να ωφεληθούν από συμπτωματικές εξηγήσεις ή πληροφορίες που παρουσιάζονται» (Squire, K., 2002).

Αναμφίβολα βρισκόμαστε σε μία ιδιαίτερα κινητική περίοδο. Η εξάπλωση της διαδικτυακής τεχνολογίας και η ανάπτυξη του Internet δημιούργησαν εκρηκτική ανάπτυξη και διάδοση η οποία θα άλλαζε την εμπειρία του να παίζει κανείς ηλεκτρονικό παιχνίδι καθώς και τη δημιουργία του template. Εν τω μεταξύ η εμπορική εισαγωγή του

CD-ROM σαν αποθηκευτικός χώρος παράλληλα κατέστρεψε τη δισκέτα (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 79).

Το 1991 έκανε την εμφάνισή του το Super NES της Sega Genesis και ακολούθησε η φορητή παιχνιδομηχανή της Sega, Game Gear η οποία είχε έγχρωμα γραφικά αλλά εμπορικά απέτυχε λόγω της ελλιπούς υποστήριξης από πλευράς software. Οι ήρωες και τα σενάρια των παιχνιδιών είναι πιο αληθοφανή ενώ οι παίκτες έχουν πια περισσότερες δυνατότητες ελέγχου πάνω στους χαρακτήρες των παιχνιδιών. Ειδικά στα παιχνίδια ξύλου, οι παίκτες έχουν μια μεγαλύτερη γκάμα κινήσεων λόγω ακριβώς της ισχυρότερης πια κονσόλας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της παιγνιώδους ποιότητας εκείνης της εποχής είναι το Mortal Kombat (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 19).

Το 1995, η Sega Saturn παρουσιάζει για πρώτη φορά τρισδιάστατα γραφικά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και υποκαθιστά το cartridge με cd. Τα τρισδιάστατα γραφικά αν και πολυγωνικά βελτιώνουν την ποιότητα της απεικόνισης των ηρώων και καθιστούν τις κινήσεις τους ακόμη ρεαλιστικότερες καθώς τους επιτρέπουν να κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 19).

Το 1996, η Nintendo 64 φέρνει στην αγορά τον 64- μπιτο επεξεργαστή γραφικών χωρίς όμως ακόμη ανάλογη υποστήριξη από πλευράς software. Τρία χρόνια αργότερα η Sega Entertainment παρουσιάζει την κονσόλα Dreamcast με 128- μπιτο επεξεργαστή γραφικών, θύρες για πολυσυμμετοχικό παιχνίδι 4 παικτών και εσωτερικό Modem για παιχνίδι στο internet. Την ίδια χρονιά η Sony Playstation παρουσιάζει το Next generation με τρισδιάστατους χαρακτήρες καθώς τους “ντύνει” με ανθρώπινες συμπεριφορές (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 19).

Η ικανότητα του υλικού (hardware) αυξάνεται ραγδαία δημιουργώντας την πιθανότητα για ακόμα πιο τεχνικά φιλόδοξα παιχνίδια. Τα τελευταία χρόνια η παραγωγή παιχνιδιών γίνεται όλο και ακριβότερη. Παρ' όλα αυτά το Internet έχει γίνει μία αστείρευτη πηγή από ανεξάρτητες παραγωγές παιχνιδιών καθώς ποικίλα λογισμικά καθιστούν ικανό το κάθε παιδί με υπολογιστή και ικανότητα δημιουργίας να δημοσιοποιήσει το δικό του παιχνίδι. Επί πλέον, βοήθεια προσφέρεται μέσα από τα βιβλία που κυκλοφορούν για σχεδιασμό παιχνιδιών (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 87).

Στο εξωτερικό οι επιχειρήσεις με ηλεκτρονικά παιχνίδια ανθίζουν. Στις Η.Π.Α. υπερδιπλασιάστηκαν σε λιγότερο από μία δεκαετία ανεβαίνοντας από \$3.2 εκατομμύρια το 1995 σε \$7.0 εκατομμύρια το 2005. Ο υπόλοιπος κόσμος επίσης βιώνει ανάπτυξη με τη Ευρώπη να ακολουθεί τις Η.Π.Α. σε πωλήσεις. Η οικονομική ζωτικότητα της βιομηχανίας αυξάνεται συνεχώς αφού δεν υπάρχουν σχεδιαστικές επαναστάσεις την τρέχουσα δεκαετία. Αντίθετα τα είδη των παιχνιδιών δε σταματούν να εμφανίζονται και να προσπαθούν τους προσπαθούν να τα κάνουν όλο και αποδοτικότερα στις απαιτήσεις των παιδιών (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 88).

2.2 Η ποικιλία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Φιλοσοφικά μιλώντας ο μεγάλος αριθμός των ειδών παιχνιδιών υπάρχει επειδή δεν υπάρχει αντικειμενικός τρόπος να μετρήσουμε τις διαφορές μεταξύ δύο πραγμάτων. Επίσης δεν υπάρχει αντικειμενικός τρόπος να ισχυριστούμε ποιες διαφορές και ποιες οι ομοιότητες είναι πιο σημαντικές (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 40).

Το παιγνίδι ως τρόπος έκφρασης είναι συνυφασμένο με την ανθρώπινη ύπαρξη και κατ' επέκταση με αυτήν της πλειοψηφίας των έμβιων όντων, κυρίως κατά την παιδική ηλικία. Παράλληλα, κάθε εποχή και κάθε πολιτισμός μπορεί να χαρακτηριστεί από τον τρόπο διασκέδασης και τα παιγνίδια που διαμόρφωσαν τα μέλη των αντίστοιχων κοινωνιών. Ακόμη κι αν, με το πέρασμα των αιώνων πολλά παιγνίδια έχουν πλέον εξαφανισθεί και δεν απασχολούν παρά τους εθνολόγους, όπως και πολύ περισσότερα ίσως είναι αυτά που δεν έχουν καθόλου καταγραφεί έτσι ώστε να γνωρίζουμε με ακρίβεια πως διασκεδάζαν οι πρόγονοί μας, είναι γεγονός ότι σειρές ολόκληρες από τις προηγούμενες γενιές γαλουχήθηκαν στα πλαίσια συγκεκριμένων παιγνιδιών (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 15).

Δεν μπορούμε όμως να ισχυρισθούμε το ίδιο και για τη σημερινή γενιά. Αν οι πατέρες μας όπως και οι πατέρες των γονιών μας μεγάλωσαν παίζοντας κρυφτό παραδείγματος χάρη στην Ελλάδα, boules (είδος παιγνιδιού με σιδερένιες σφαίρες) στην Γαλλία ή κάτι άλλο στην Ιαπωνία, τα σημερινά παιδιά των “αναπτυγμένων” κατά κανόνα χωρών έχουν σαν βασικό σημείο αναφοράς τα ίδια ηλεκτρονικά παιγνίδια. Τα παιγνίδια αυτά, διεθνικά κατ' ουσίαν, συναντώνται στην ίδια μορφή είτε στη δυτική ακτή των ΗΠΑ, είτε στα σπίτια των παιδιών της Ευρώπης και στις αίθουσες παιγνιδιών στην Ιαπωνία. Για πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας συναντάται ένα τέτοιο φαινόμενο οικουμενικοποίησης, γεγονός που συνιστά ποιοτικό άλμα στον τρόπο με τον οποίο διασκεδάζουν τα παιδιά, φυσικό επακόλουθο της ηλεκτρονικής εποχής, του “παγκόσμιου ηλεκτρονικού χωριού” σύμφωνα με τον. Είναι φυσικό λοιπόν τα νέα αυτά παιγνίδια να παρουσιάζουν ιδιαίτερο ερευνητικό ενδιαφέρον για όλους όσους ασχολούνται με τα παιδιά και τη μάθησή τους. Η πρώτη ομάδα συμπεριλαμβάνει αφενός

τα παιχνίδια προσομοίωσης, και αφετέρου τα παιχνίδια arcade, τα παιχνίδια περιπέτειας και τα κινούμενα σχέδια (bandes dessinées) (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 15).

Η προσομοίωση (simulation) μπορεί να είναι αθλητική, στρατιωτική, μέσο κατάρτισης ή σύνθετο σύστημα (όπως το γνωστό Sim City). Αυτός ο χώρος συνιστά ίσως και τον πλέον ελπιδοφόρο μελλοντικά κλάδο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, λόγω των νέων δυνατοτήτων που προσφέρονται από την ανάπτυξη της τεχνολογίας και νέων εννοιών όπως αυτή της δυνητικής πραγματικότητας. Η προσομοίωση, αποτελεί πλέον το βασικό συμβολικό δρόμο, όπως εύλογα τονίζουν οι Alain και Frederic LeDiberdier μέσα από τον οποίο ο σύγχρονος πολιτισμός σφετερίζεται την πραγματικότητα. Και, όπως ήδη έχουμε δει, έχει σημαντικές άμεσες ή έμμεσες εκπαιδευτικές εφαρμογές (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 16).

Η βασική αρχή σε ένα παιχνίδι προσομοίωσης έγκειται στο χειρισμό από τον παίκτη των παραμέτρων ενός - μη εμφανούς στην πλειοψηφία των περιπτώσεων - μαθηματικού μοντέλου. Τα παιχνίδια προσομοίωσης συνιστούν την περίοδο ενηλικίωσης του χώρου αυτού, αφού κατά κανόνα παίζονται από ενήλικες και πολλά από αυτά έχουν δυνατότητες που ξεπερνούν κατά πολύ την κλασική έννοια του παιχνιδιού. Οι λόγοι που τεκμηριώνουν την άποψη αυτή είναι πολλοί. Κατ' αρχήν, η χρήση τους είναι αρκετά διαδεδομένη στα πλαίσια της στρατιωτικής εκπαίδευσης (Fligth Simulator), ενώ τα αντίστοιχα προγράμματα είναι καθαρά επαγγελματικές εφαρμογές που επιτρέπουν την κατάρτιση των μελλοντικών πιλότων, ενώ έχουν δημιουργηθεί και πολλά άλλα προγράμματα με εφαρμογή σε άλλους χώρους κατάρτισης (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 16).

Στη συνέχεια, όπως παρατηρούν οι Alain και Frederic LeDiberdier , σε αντίθεση με τα άλλα ηλεκτρονικά παιχνίδια, δεν στοχεύουν τόσο στην επίτευξη ενός εμφανούς στόχου όσο στην ποικιλία των εκδοχών της εξέλιξης του παιχνιδιού, που σηματοδοτεί και την όλη διαδικασία δράσης μέσω της εξερεύνησης της λειτουργίας του λογισμικού συστήματος, της λογικής του και της οπτικής του διασύνδεσης (interface). Υπ' αυτή την έννοια, είναι εμφανείς οι παιδαγωγικές επιπτώσεις ενός τέτοιου παιχνιδιού, κυρίως όσον αφορά την επίτευξη κινητικών δεξιοτήτων, και δεξιοτήτων στρατηγικής (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 16)

Τέλος, η ρεαλιστικότητα των προσομοιωτών όσον αφορά τα γεγονότα που προσομοιώνουν είναι τόσο καλή, ώστε να μη γίνεται πιστευτό ότι το όλο αποτέλεσμα δεν είναι παρά προϊόν μαθηματικών εξισώσεων. Το γεγονός μάλιστα ότι επιχειρήσεις, κυρίως αεροναυπηγικής, έχουν επενδύσει τεράστια ποσά στο χώρο της προσομοίωσης ώστε να ξεπηδήσει ένας ιδιαίτερος κλάδος της πληροφορικής υποδηλώνει το τεράστιο ενδιαφέρον του και τις συνακόλουθες εφαρμογές που ξεπερνούν κατά πολύ τον απλό χώρο της διασκέδασης (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 16).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που χαρακτηρίζονται από τον όρο arcade (jeux d'arcade) ο παίκτης πρέπει να συντονίσει την κίνηση που πραγματοποιείται στην οθόνη και δε χρειάζεται να ανησυχούν για το ποια είναι η σωστή επιλογή (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Rajares S., 2008, σελ. 43) αντιπροσωπεύουν περισσότερο από τα τρία τέταρτα της αντίστοιχης αγοράς και είναι αυτά που συνήθως συναντά κανείς στις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών ο παίκτης οφείλει να ταυτιστεί με ένα φανταστικό πρόσωπο που προέρχεται συνήθως από το χώρο της επιστημονικής φαντασίας, του αθλητισμού ή των πολεμικών ιστοριών. Κατά

κανόνα, τα παιχνίδια αυτά δεν αφήνουν μεγάλο περιθώριο δράσης στον παίκτη για να παίξει το ρόλο των προσωπικοτήτων του παιχνιδιού. Η δράση έγκειται στο ψάξιμο ενός θησαυρού, στην καταστροφή ενός εχθρικού περιβάλλοντος, στη νίκη ενάντια πλήθους εχθρών. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η παρτίδα είναι χαμένη εκ των προτέρων, όπως ήδη έχουμε τονίσει, μέσα από μια κούρσα ενάντια στο χρόνο, και ο παίκτης έχει συνείδηση αυτού του γεγονότος. Τελικά , μόνο οι πολύ έμπειροι και επιδέξιοι παίκτες έχουν κάποια ελπίδα να φτάσουν ως το τέλος του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια αυτά, στην κυρίαρχη εκδοχή τους, δεν εγκαλούν παρά δεξιότητες που αφορούν τον αισθητηριοκινητικό (sensorimoteur) τομέα γι' αυτό και η εκπαιδευτική τους χρησιμότητα είναι αρκετά περιορισμένη. Σε μια άλλη ωστόσο εκδοχή των παιχνιδιών arcade, αρκετά συγγενική με τα παιχνίδια περιπέτειας που θα εξετάσουμε παρακάτω, το κύριο είναι η σκέψη. Ο παίκτης έχει ένα στόχο και οφείλει να σκεφτεί για να τον επιτύχει. Σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού χάνει και ένα μέρος από τη δύναμή του (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 17).

Τα παιχνίδια αυτής της οικογένειας μπορούν να χωρισθούν, σύμφωνα με τους Alain και Frederic LeDiberdier , σε πέντε υποκατηγορίες: (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18)

- Τα παιχνίδια αντανakλαστικών (jeux de reflexes) που στηρίζονται στη γρηγοράδα δράσης και στη δεξιότητα του καλού και γρήγορου χειρισμού. Το πιο χαρακτηριστικό ίσως παράδειγμα αυτής της οικογένειας παιχνιδιών είναι το περίφημο Tetris.

- Τα shoot them up (παιχνίδια με όπλα), αρκετά πρωτόγονα ως προς τη σύλληψη και την πλοκή τους - είναι άλλωστε από τα πιο παλιά ηλεκτρονικά παιχνίδια -

συνίστανται από τα παιχνίδια διαστημικού πολέμου, όπου ο παίκτης, οπλισμένος με lasers, οφείλει να προστατέψει τον πλανήτη ή το γαλαξία του από επιδρομές επίδοξων εξωγήινων κατακτητών (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18).

Σε μια άλλη εκδοχή ο ήρωας πυροβολεί και σκοτώνει τους αντιπάλους του όχι με γυμνά χέρια αυτή τη φορά αλλά με διάφορα όπλα. Κλασσικά παιχνίδια του είδους είναι τα Space Invaders, Mortal Combat , Interstellar Assault, UN Squadron (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 26)

Τα beat them all (παιχνίδια ξύλου) ή παιχνίδια μάχης, είναι η συνέχεια της προηγούμενης κατηγορίας, με καλύτερα γραφικά και την αναπαράσταση του ήρωα - παίκτη με αρκετά ρεαλιστικό τρόπο. Στα πλαίσια αυτά, ο παίκτης μάχεται με όλα τα μέσα, είτε σε αγώνες μποξ ή καράτε, κλπ. είτε σε άλλες πολεμικές τέχνες κατά κανόνα απωανατολικού τύπου (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18). Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα Street Fighter, Rival Turf. (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 26).

Τα παιχνίδια επιδεξιότητας και ταχύτητας, τα οποία διαφέρουν από τα παιχνίδια αντίδρασης όσον αφορά το περιβάλλον τους που είναι αρκετά ρεαλιστικό - άρα και η κύρια ευχαρίστηση συνίσταται στο ότι η δράση εξελίσσεται σε ένα οικείο χώρο - και απαιτεί πραγματικές κινητικές δεξιότητες. Κλασσικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι τα παιχνίδια της formula 1 (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18)

Τα παιχνίδια πλατφόρμων (jeux de plates-formes), πρόγονος των οποίων μπορεί να θεωρηθεί το γνωστό pac-man, συνιστούν την εξέλιξη του εξανθρωπισμού των παιχνιδιών. Στις προηγούμενες μορφές παιχνιδιών η ταυτοποίηση του παίκτη με τα απλά σύμβολα της οθόνης που παρίσταναν το σύμβολο του ήρωα ήταν δύσκολα πραγματοποιήσιμη. Τώρα ο ήρωας ενσαρκώνεται στην οθόνη μέσω ρεαλιστικών

αναπαραστάσεων, και οφείλει να αντιμετωπίσει διάφορους κινδύνους μέσα σε ένα εχθρικό κόσμο γεμάτο εμπόδια. Κλασσικά του είδους είναι τα Super Mario Brothers, (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18) και Super Mario Land. (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 25).

Ένα παιχνίδι περιπέτειας χαρακτηρίζεται από την απαίτηση της πολύς σκέψης και της μεγάλης υπομονής. Ο παίκτης παρουσιάζεται σαν ανεξάρτητος χαρακτήρας που μπαίνει σε ένα σε ένα σενάριο μυστηρίου ή εξερεύνησης και αντιμετωπίζει παζλς ποικίλων ειδών. Για να επιτύχει ο παίκτης πρέπει να εκθέσει τις δεξιότητες λογικής και συμπεράσματος. Ένα παιχνίδι περιπέτειας μπορεί να (Egenfeldt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 43) πάρει πολλές μορφές. Ο παίκτης σκέφτεται για την επίτευξη ενός στόχου που πολύ συχνά δεν είναι εκ των προτέρων γνωστής. Πρέπει να αντιμετωπίσει καταστάσεις όπου συνήθως δεν υπάρχει καθόλου δράση. Μέσω μιας διαδικασίας ερωτήσεων - απαντήσεων προχωρεί σταδιακά προς το στόχο. Στη σύγχρονη αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών υπάρχουν τα λεγόμενα αλληλεπιδραστικά παιχνίδια περιπέτειας, στα οποία ο παίκτης είναι ταυτόχρονα και δημιουργός του παιχνιδιού. Από την άποψη αυτή, στα πλαίσια ενός προκαθορισμένου από τον κατασκευαστή περιβάλλοντος, ο παίκτης ορίζει τους κανόνες του παιχνιδιού και σκιαγραφεί τις προσωπικότητές του. Διαθέτοντας επιπλέον μια σειρά από εργαλεία και πίστες οφείλει να περιγράψει μια σύνθετη διαδρομή γεμάτη από παίδες και εμπόδια. Στη συνέχεια πρέπει να τοποθετήσει σε διάφορα σημεία θησαυρούς τους οποίους άλλοι παίκτες οφείλουν να αναζητήσουν. Στα πλαίσια νέων λογισμικών συστημάτων, όπως αυτό των υπερκειμένων (hypertexts) μπορούν να δημιουργηθούν εύκολα τέτοια παιχνίδια περιπέτειας, “De la programmation considerée comme un des beaux arts”) (Γιουτάνη Φ.,

Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 18). Παραδείγματα παιχνιδιών περιπέτειας είναι τα εξής Adventure (from 1976) Maniac Mansion (from 1987) και Dreamfall The longest journey (from 2006). (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 43)

Τα κινούμενα σχέδια (bandes dessinées) ακόμα κι αν δεν αντιπροσωπεύουν μια απευθείας σύλληψη στα πλαίσια του παιχνιδιού μπορούν να αποτελέσουν τρόπο διασκέδασης. Πολλές εφαρμογές σχεδιασμού περιέχουν δυνατότητες γραφικών πολύ εύκολων στη χρήση και δυνατότητες δημιουργίας κίνησης (animation). Στα πλαίσια αυτά, μπορούν να δημιουργηθούν παιχνίδια και δυναμικά βιβλία (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 19).

Στη δεύτερη κατηγορία συμπεριλαμβάνονται όλα εκείνα τα παιχνίδια που προϋπήρχαν των υπολογιστών, και η τεχνολογική εξέλιξη τα προσάρμοσε στα νέα δεδομένα αποδίδοντάς τους ηλεκτρονική έκφανση μέσω της πληροφορικής. Τέτοια είναι τα παιχνίδια στρατηγικής (που χωρίζονται σε παιχνίδια σκέψης - jeux de reflexion π.χ. το σκάκι και σε κοινωνικά παιχνίδια - jeux de societe π.χ. το μονόπολι), τα παιχνίδια ρόλων και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 20).

Τα παιχνίδια στρατηγικής, κατέχουν θέση ανάμεσα στα παιχνίδια δράσης και στα παιχνίδια περιπέτειας. Η διαμάχη συχνά αναπαρίσταται σε ένα χάρτη που μοιάζει με κλασσικά επιτραπέζια παιχνίδια και το οποίο απεικονίζει τα πάντα από μία ολόκληρη ήπειρο μέχρι ένα φινετσάτο δρόμο. (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 43)

Τα παραπάνω παιχνίδια σαν μια πρόωρη δημιουργία στα πλαίσια του λογισμικού της δεκαετίας του '60, είναι από τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν και ενσαρκώνουν το παλιό όνειρο της τεχνητής νοημοσύνης ενός ηλεκτρονικού παίκτη, στο

σκάκι για παράδειγμα, καλύτερου από τον άνθρωπο. Σχεδόν το σύνολο των παιγνιδιών στρατηγικής έχουν προσαρμοστεί πλέον από την πληροφορική, με τρόπο ώστε πολλές φορές το ηλεκτρονικό αντίγραφο να ξεπερνά κατά πολύ το αρχέγονο πρότυπό του. Έτσι, σκάκι, τάβλι, παιγνίδια με τράπουλα, μονόπολη, για να μην παραθέσουμε παρά τα πιο συμβατικά, έχουν μια ή και περισσότερες εκδοχές σε πληροφορικό υπόβαθρο, οι οποίες όπως είπαμε υπερκερούν την αρχική ιδέα του παιγνιδιού αλλάζοντας τη φύση τους ή προσφέροντας επιλογές και πληροφορίες για την εξέλιξή του που δεν ήταν δυνατές πριν την πληροφορική εποχή (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006).

Τα πλέον δημοφιλή παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι τα πολεμικά τα οποία αναπαριστούν ιστορικές μάχες ή μελλοντικούς διαστημικούς πολέμους και θέτουν προβλήματα τακτικής. Μπορούμε να διακρίνουμε τα παιχνίδια στρατηγικής σε δύο υποκατηγορίες: (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 35).

Τα παιχνίδια πραγματικού χρόνου (Real Time) κατά τα οποία τόσο ο παίκτης όσο και ο υπολογιστής διενεργούν τις κινήσεις τους παράλληλα. (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 35) αποτέλεσμα το σκορ του παίκτη εξαρτάται από τις γρήγορες αντιδράσεις και τον γεμάτο δεξιότητες χειρισμό του ποντικιού και του πληκτρολογίου. Για να κερδίσει ο παίκτης πρέπει προσεκτικά να ζυγίζει τον αριθμό των ανεξάρτητων μεταβλητών να δίνει μεγάλη προσοχή στα σήματα των άλλων παικτών στις επιλογές και τις στρατηγικές (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 43).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα πολεμικού παιχνιδιού στρατηγικής πραγματικού χρόνου αποτελεί το Starcraft, (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 35) Dune II, Warcraft, Dawn of War. (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, 43).

Στα παιχνίδια γύρου (Turn Based) η δράση σταματάει όταν οι παίκτες κάνουν τις επιλογές τους ακολουθώντας κλασσικά επιτραπέζια παιχνίδια όπως το σκάκι. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Palares S., 2008, σελ. 43) κατά τα οποία ο παίκτης διενεργεί τις κινήσεις του σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι του συνολικού χρόνου του παιχνιδιού (σε ένα γύρο) και μένει ανενεργός για όσο διάστημα ο αντίπαλός του επεξεργάζεται τα δεδομένα και οργανώνει τις δικές του κινήσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα πολεμικού παιχνιδιού στρατηγικής γύρου αποτελεί το UFO X-Com, (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 35) Balance of Power, Civilization, Warlords (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 44).

Τα παιχνίδια ρόλων (jeux de roles) διακρίνονται από τα άλλα παιχνίδια στρατηγικής στο βαθμό που οι προσωπικότητες του παιχνιδιού δεν επιβάλλονται πλέον από τον εμπνευστή του παιχνιδιού αλλά ορίζονται από τους παίκτες. Στην πλειονότητά τους, τα παιχνίδια ρόλων είναι παιχνίδια περιπέτειας στα οποία κάθε παίκτης ταυτίζεται με έναν ήρωα και η εξέλιξη του παιχνιδιού συνίσταται από την αλληλεπίδραση των διάφορων ηρώων σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες. Όπως υπογραμμίζουν οι Alain και Frederic LeDiberdier *“ένα παιχνίδι περιπέτειας είναι πάνω απ' όλα μια διήγηση. Μια τέτοια περιπέτεια μπορεί να σχηματιστεί ως ένα δίκτυο καταστάσεων μέσα στο οποίο η μετακίνηση είναι συνάρτηση των λύσεων που δίνονται στα τιθέμενα ερωτήματα. Κάθε κατάσταση είναι κατά κανόνα ένα αίνιγμα ή μια μάχη στα οποία η τύχη παίζει ένα ρόλο περισσότερο ή λιγότερο σημαντικό”*. Ακόμα κι αν η περιπέτεια έχει ένα μοναδικό τέλος, ο αριθμός των δυνατών διαδρομών κατά τη διάρκεια της πλοκής είναι τόσο μεγάλος, ώστε το δρομολόγιο του κάθε παίκτη-ήρωα θεωρείται μοναδικό. Στα πλαίσια αυτά, το σημαντικότερο ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τέτοιου είδους παιχνίδια είναι η

προσωπική εμπλοκή του παίκτη μέσω μιας διαδικασίας ταύτισης με ένα ήρωα (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 20).

Με δεδομένο πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν πλέον ένα τρόπο διασκέδασης πλήρως ενταγμένο στις καθημερινές συνήθειες των παιδιών, είναι αναγκαίο να θεωρηθούν και κάτω από το πρίσμα μιας ενδεχόμενης και μέσα από θεσμικά πλαίσια εκπαιδευτικής χρήσης. Εξ' άλλου, η μάθηση μέσω παιχνιδιού είναι μια πολύ παλιά και επιτυχημένη ιδέα στο χώρο της εκπαίδευσης. Εντούτοις, ενώ όλα τα άλλα σύγχρονα ηλεκτρονικά μέσα έχουν βρει μια θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία ή τουλάχιστον αναπτύσσεται ένας πολύμορφος προβληματισμός (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 21).

2.3 Φύλο και ηλεκτρονικό παιχνίδι

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων 20 χρόνων οι υπολογιστές και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν γίνει μία τεράστια εμπορική διαφήμιση. Όμως καθώς η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μεγαλώνει διακρίνουμε ένα χάσμα που δημιουργείται ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο μεγαλύτερο μέρος τους απευθύνονται για τα αγόρια και όταν η βιομηχανία στοχεύει στα κορίτσια συχνά αποτυγχάνει. (Sanger J., 1997)

Υπάρχουν ακόμα σημαντικές διαφορές στον τρόπο που κορίτσια και αγόρια αντιμετωπίζουν το παιχνίδι. Στην περίπτωση των κοριτσιών παικτών αφιερώνουν λιγότερο χρόνο σε αυτήν τη δραστηριότητα από τα αγόρια. Τα κορίτσια πιστεύουν ότι αυτά τα παιχνίδια είναι ανδροκρατούμενα. Σε μεγαλύτερες ηλικίες δηλώνουν πως δε

βρίσκουν ελεύθερο χρόνο για να κάνουν κάτι τέτοιο (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 165).

Διαφορές μεταξύ των φύλων υπάρχουν. Όπως ισχυρίζονται οι γονείς υπάρχουν ιδιαίτερα στη μικρή ηλικία διαφορές στον τρόπο που παίζουν τα παιδιά και στις προτιμήσεις των παιχνιδιών ανάμεσα σε αγόρια και κορίτσια (Willis L., 2010, σελ. 113).

Οι περισσότεροι κατασκευαστές τείνουν να παράγουν παιχνίδια που προσελκύουν τα αγόρια. Αυτό οφείλεται εν μέρει στο γεγονός ότι οι κατασκευαστές παιχνιδιών είναι άντρες αλλά και στο ότι έχουν αποτύχει να την πιθανή γυναικεία αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Υπήρξε μια προσπάθεια από την Nintendo να λανσάρει μία γυναικεία εκδοχή του Game boy ονομαζόμενο " Game girl" , χωρίς επιτυχία (Willis L., 2010)ενώ η Sony Computer System παρουσίασε μια ροζ έκδοση του PSP ως πρόταση αξεσουάρ για τις νέες δεσποινίδες. (Χρήστου I., 2007) Δεν υπήρξε έκπληξη σχετικά με αυτή την εξέλιξη διότι η κυρίαρχη εικόνα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών φαίνεται πως είναι ανδρική υπόθεση. (Willis L., 2010)

Η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατακυριεύεται από τα αγόρια. Ενώ υπάρχουν λίγες σχεδιάστριες γυναίκες όπως η Brenda Laurel και η Roberta Williams, οι άντρες ελέγχουν την παραγωγή και την κατανάλωση οι οποίες βιομηχανίες στοχεύουν στο ανδρικό κοινό. Ωστόσο υπάρχει και γυναικείο κοινό. Στην Αμερική και στη Ανατολική Ευρώπη οι γυναίκες παίκτριες αντιπροσωπεύουν σχεδόν το 39% και 25% των συνολικών παικτών. Στην Ιαπωνία 36% των παικτών είναι γυναίκες και σχεδόν το 70% όλων των γυναικών έχουν μία μηχανή ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο σπίτι τους. Είχαν γίνει κάποιες προσπάθειες από τις βιομηχανίες να προσελκύσουν τα νεαρά κορίτσια συνήθως δίνοντας μια πιο κοριτσίστικη εμφάνιση σε αυτά. Για παράδειγμα υπάρχει το

γνωστό παράδειγμα του Ms. Pac-Man ένα παιχνίδι που είναι παρόμοιο με το γνωστό Pac-Man εκτός από το ότι ο κύριος χαρακτήρας έχει ένα ροζ βέλος στην κορυφή του κεφαλιού. Άλλα παιχνίδια έχουν συνεισφέρει σε αυτήν την προσπάθεια με παιχνίδια βασισμένα στη μουσική όπως το Parappa the Rapper ή Fluid, χορευτικά παιχνίδια όπως το Spice World ή Beatmania και άλλα παιχνίδια όπως Sony's Eye-Toy. Κάποια από τα MMORPG όπως το EverQuest είχαν μια σημαντική διάδοση ανάμεσα στις γυναίκες. Σύμφωνα με τον Nicholas Yee οι παίκτες του EverQuest είναι 16% γυναίκες (Egenfeldt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 161).

Επιπλέον τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μια τεράστια πηγή ευχαρίστησης για τα αγόρια. Υπάρχει ένα μύθος ότι τα κορίτσια δεν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.. Για την ακρίβεια 40% όλων των παιχτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι κορίτσια ενώ για τους on line παίκτες το ποσοστό είναι πάνω από 50%. Η λανθασμένη αντίληψη ότι τα κορίτσια δε παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια πηγάζει από το γεγονός ότι η κουλτούρα του να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν υπολογίζει τα παιχνίδια που παίζουν ως πραγματικά (real games). Τα παιχνίδια που αναγνωρίζουν τα παιδιά ως πραγματικά ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι το Grand Theft Auto , Halo και Half-Life. Αυτά τα παιχνίδια προσφέρουν πλούσιους 3D κόσμους καθώς και περίπλοκη τεχνολογία (Willis L., 2010, σελ. 109).

Σήμερα τα αγόρια ξοδεύουν πιο πολλά λεφτά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια από ότι στη μουσική. Η μεγάλη αύξηση στις πωλήσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ήρθε εξαιτίας των αγοριών που ξεκίνησαν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια στις αρχές του 1980 και από τότε δε σταμάτησαν. Τα αγόρια μπήκαν για τα καλά στην κουλτούρα του

παιχνιδιού από μικρή ηλικία και παραμένουν καθώς μεγαλώνουν (Willis L., 2010, σελ. 110).

Γενικά τα κορίτσια δείχνουν μια προτίμηση για παιχνίδι που περιέχουν χαρακτήρες με ζώα από παιχνίδια που πρωταγωνιστούν ανθρώπινες φιγούρες. Επιπρόσθετα, τα παιχνίδια πρέπει να δίνουν την ελευθερία στα κορίτσια να εξερευνήσουν τα settings του παιχνιδιού. Αυτό επιβεβαιώνεται από τα ευρήματα ότι τα κορίτσια απορρίπτουν αθλητικά παιχνίδια και βίαια με μάχες που δε δίνουν τη δυνατότητα δημιουργικής παρέμβασης. Επιπλέον τα κορίτσια είχαν ενδιαφέρον για την σεξιστική άποψη στα παιχνίδια και ευχόντουσαν η αναπαράσταση των δύο φύλων να ήταν πιο ισορροπημένη και πιο ρεαλιστική. (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008)

Το 1996 η Mattel εκδίδει το Barbie Fashion Designer το οποίο πούλησε παραπάνω από ένα εκατομμύριο αντίτυπα. Πρότεινε ότι τα κορίτσια, ενάντια σε αυτά που ακούγονται, μπορούν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η βιομηχανία παιχνιδιών ανταποκρίθηκε με ένα ‘‘ροζ ‘‘παιχνίδι προκειμένου να προσελκύσει τα κορίτσια. Κανένα από αυτά τα παιχνίδια δε μπορούσε να αντικαταστήσει την επιτυχία της Barbie. Μέσα σε ένα ή δύο χρόνια η βιομηχανία αποφάσισε ότι η Barbie ήταν απάτη και ότι τα κορίτσια δε θα ξανάπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Και όντως έτσι ήταν. Η δημοτικότητα της Barbie Fashion Designer αντικατόπτριζε το ενδιαφέρον για τη Barbie και όχι το ενδιαφέρον τους για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Willis L., 2010, σελ. 111).

Πρέπει να εξετάσουμε ποτέ οι υποθέσεις που κάνουμε για τα κορίτσια το τι θέλουν και τι όχι βασίζονται σε αληθινές προτιμήσεις ή αν αυτές οι προτιμήσεις έχουν δημιουργηθεί από στερεότυπα. Με άλλα λόγια πρέπει να καταλάβουμε τη διχοτόμηση

των φύλων σαν αποτέλεσμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από το να παίρνουμε σαν δεδομένο τα χαρακτηριστικά αγοριών και κοριτσιών (Willis L., 2010).

Σε έρευνά που πραγματοποιήθηκε σε αγόρια και κορίτσια βρέθηκαν σημαντικές διαφορές στον τρόπο που παίζουν τα παιχνίδια. Στις συνεντεύξεις τα αγόρια συχνά λένε ότι σκέφτονται πως τα κορίτσια δεν ενδιαφέρονται το ίδιο για τα παιχνίδια όπως τα αγόρια. Όμως έχει ενδιαφέρον ανάμεσα στις πιο μεγάλες απαντήσεις σχεδόν το ίδιο ποσοστό σε αγόρια και κορίτσια λένε πως δε παίζουν παιχνίδια καθόλου ή ότι παίζουν σε αρχάριο επίπεδο (Willis L., 2010, σελ. 117).

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε διαπιστώθηκε πως το 59% των κοριτσιών και το 73% των αγοριών ανάμεσα στα αγαπημένα τους παιχνίδια υπάρχουν και βίαια (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 354).

Η πραγματικότητα είναι πιο περίπλοκη και πιο θετική. Αγόρια και κορίτσια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια μαζί. Στις σχολικές ομάδες υπάρχουν και κορίτσια επίσης πολλές ομάδες ποδοσφαίρου αποτελούνται από κορίτσια και αγόρια. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια από την άλλη γίνονται όλο και περισσότερο διαδεδομένα σε αγόρια και κορίτσια. Αδέρφια και αδερφές κάθονται στο ίδιο δωμάτιο και παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για ώρες. Και συμμετοχή των κοριτσιών αυξάνεται. Όσο τα χρόνια περνάνε δε θα είναι παράξενο για πολλούς εφήβους να οργανώνουν βραδιές ηλεκτρονικών παιχνιδιών και πίτσας όπου οποιοσδήποτε αγόρια και κορίτσια θα παίζουν playstation (Willis L., 2010, σελ. 118).

Τα αγόρια τείνουν να θέλουν παιχνίδια γρήγορα που απαιτούν γρήγορα δάκτυλα και γερά νεύρα. Τα κορίτσια από την άλλη θέλουν πιο διάσημα παιχνίδια με κουίζ και παζλ. Αργότερα στη ζωή τους και τα 2 φύλα παίζουν λιγότερα παιχνίδια

αντικαθιστώντας τα με κουίζ και παιχνίδια με κάρτες. Αλλά ακόμα τα κορίτσια είναι πιο πιθανό να απολαμβάνουν παζλ ενώ οι άντρες ακόμα θέλουν τα παιχνίδια στρατηγικής αθλητικά και άλλα παιχνίδια γρήγορα (Willis L., 2010, σελ. 119).

Σύμφωνα με έρευνα που πραγματοποιήθηκε για τη συγγραφή του βιβλίου του Jack Sanger, τα αγόρια και τα κορίτσια φαίνονται ισάξια στο χειρισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ωστόσο, στις μεικτές ομάδες φαίνεται ότι τα αγόρια υπερέχουν. Κορίτσια με αδέρφια αγόρια συχνά παραπονιούνται ότι τα αδέρφια τους τις διακόπτουν και δεν της αφήνουν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι τους όταν παίζουν (Willis L., 2010, σελ. 136).

Παρατηρούμε μια κυριαρχία των αγοριών. Πιο συγκεκριμένα υπάρχει σημαντική διαφορά.. Ενώ και τα αγόρια και τα κορίτσια έχουν αυτοπεποίθηση κατά το χειρισμό του υπολογιστή, τα αγόρια φαίνεται πως είναι πιο αυθόρμητα, ενώ τα κορίτσια συμπεριφέρονται πιο ρεαλιστικά. Επιπλέον τα κορίτσια ανησυχούν περισσότερο αν κάνουν το "σωστό πράγμα" και καλούν πιο εύκολα τη δασκάλα όταν προκύψει πρόβλημα. Αντίθετα, τα αγόρια είναι πιο πιθανό τα αντιμετωπίσουν μόνοι τους το πρόβλημα που θα προκύψει και δε νοιάζονται να κάνουν κάτι λάθος στον υπολογιστή (Willis L., 2010, σελ. 138).

Ένα άλλο σημείο το οποίο παρουσιάζει ενδιαφέρον διότι φανερώνει τη διαφορά μεταξύ αγοριών και κοριτσιών σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιούν το joy stick. Παρατηρούμε ότι αγόρια που είναι πλήρως απορροφημένα στο παιχνίδι, κρατάνε χειριστήριο με τα δυο τους χέρια και το χειρίζονται με απίστευτη ταχύτητα και επιδεξιότητα. Τα κορίτσια από την άλλη είναι πιο προστατευτικές και πιο χαρούμενες από τα αγόρια όταν χρησιμοποιούν το ποντίκι ή τα πληκτρολόγιο (Sanger J., 1997, σελ. 138).

Είναι ξεκάθαρο πως τα αγόρια και τα κορίτσια συχνά θέλουν διαφορετικά πράγματα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα αγόρια προτιμούν παιχνίδια που είναι ανταγωνιστικά, έχουν σκληρούς κανόνες και απαιτούν από τον παίκτη να δείχνει κυριαρχία. Τα κορίτσια φαίνεται να προτιμούν καθημερινά παιχνίδια όπως τα παζλς τα παιχνίδια λέξεων και τα παιχνίδια με κάρτες. Τα κορίτσια από την άλλη διαλέγουν παιχνίδια που περιλαμβάνουν πρακτικά καθημερινά προβλήματα και δίνουν μία αίσθηση ολοκλήρωσης. Τα αγόρια φαίνεται πως απολαμβάνουν το ανταγωνισμό και τον να κερδίζουν με μεγάλα σκορ ενώ τα κορίτσια συχνά ισχυρίζονται ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι χάσιμο χρόνου (Sanger J., 1997, σελ. 143).

Οι έρευνες δείχνουν πως τα αγόρια παίζουν πιο συχνά ηλεκτρονικά παιχνίδια απ' ότι τα κορίτσια.. Ένα λόγος είναι ότι τα αγόρια τα καταφέρνουν καλύτερα από τα κορίτσια σε παιχνίδια που απαιτούν εικονικές δεξιότητες. Τέτοιες δεξιότητες είναι απαραίτητες για ένα πετυχημένο παιχνίδι όπου ο παίκτης πρέπει να αποδείξει υψηλά επίπεδα συντονισμού ματιού και χεριού και ικανότητα να κάνει γρήγορους χειρισμούς. Αυτές οι ανώτερες δεξιότητες καθιστούν ικανά τα αγόρια να σκοράρουν υψηλότερα στα παιχνίδια απ' ότι τα κορίτσια αλλά και οι μέτριες επιδόσεις των κοριτσιών μπορούν να είναι αποτρεπτικός παράγοντας ώστε να παίζουν (Sanger J., 1997, σελ. 147).

Μερικές έρευνες έχουν δείξει ότι οι προσωπικοί παράγοντες είναι πιο σημαντικοί από τις διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλλα στο να προβλέψουμε τη συμπεριφορά κάποιου που παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο. Διαπιστώθηκε ότι τα κορίτσια που είναι συγκρατημένα και έχουν αυτοπεποίθηση είναι πιο πιθανό να γίνουν επιθετικά από αυτά που είναι πιο καλόκαρδα και τείνουν να είναι θύματα. Επιπλέον, σημαντικός

ρόλος παίζει ο χρόνος που αφιερώνει το παιδί στο ηλεκτρονικό παιχνίδι και τα επίπεδα επιθετικότητας (Sanger J., 1997, σελ. 11).

Σύμφωνα με τον Laurie Willis, ο εθισμός είναι πιο συχνός στα αγόρια. Σημειώνει, ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στοχεύουν σε κάποιες ανάγκες που έχουν τα αγόρια όπως η περιπέτεια, ο ανταγωνισμός και η επιθυμία για μυστήριο. Για τα αγόρια αυτό σημαίνει πως βρίσκουν την ολοκλήρωση. Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κάνει τα αγόρια να παραμένουν παιδιά, πετυχαίνοντας τίποτα παραπάνω από ένα υψηλό σκορ. Δείχνουν λίγα στοιχεία αυτοπειθαρχίας ή επιθυμίας να κάνουν τον κόσμο τους καλύτερο (Willis L., 2010).

Ένα ακόμη ενδιαφέρον σημείο είναι η σχέση μεταξύ ηλεκτρονικού παιχνιδιού και παχυσαρκίας στα αγόρια και τα κορίτσια. Για τα κορίτσια μία σημαντική πιθανότητα αύξησης του BMI (μέτρηση αυξομείωσης μεταβολισμού) παρατηρήθηκε σε 5 ή περισσότερες ώρες σε κάθε τυπική μέρα σχολείου. Για τα αγόρια δεν παρατηρήθηκε καμία αύξηση του BMI κατά τις ώρες που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επιπλέον, δεν παρατηρήθηκε κίνδυνος αύξησης του BMI κατά τις ώρες που ξοδεύουν τα κορίτσια βλέποντας τηλεόραση. Αντίθετα, παρατηρήθηκε μεγάλη πιθανότητα αύξησης του BMI ανάμεσα στα αγόρια σε 2,3,4 και 5 ή και παραπάνω ώρες παρακολούθησης τηλεόρασης σε μια κοινή σχολική μέρα. Επίσης στην εφηβική παχυσαρκία τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζουν σημαντικό ρόλο για τα κορίτσια αλλά όχι για τα αγόρια (Willis L., 2010, σελ. 64).

Επιπλέον υψηλά επίπεδα έκθεσης σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια συνδέονται με βίαια συμπεριφορά όπως επίσης και με άλλες μορφές επιθετικότητας. Αυτές οι επιδράσεις φαίνεται πως είναι το ίδιο για τα αγόρια και για τα κορίτσια (Sanger J., 1997).

Επιπλέον παρατηρούμε ότι παιχνίδια βαθμολογημένα σαν M που σημαίνει ότι είναι κατάλληλα για ανθρώπους άνω των 17 ετών είναι πολύ εύκολο να τα αποκτήσουν αγόρια των 7. Συγκεκριμένα σε έρευνα του National Institute's 50% των αγοριών ανάμεσα στα 7 και 14 αγοράζουν επιτυχώς παιχνίδια M-rated και ένα εκπληκτικό 87% των αγοριών παίζει αυτά τα παιχνίδια (Sanger J., 1997, σελ. 188).

Επιπλέον μία εθνική έρευνα έδειξε ότι από 5.756 μαθητές στο Καναδά σχεδόν το 22% των αγοριών με βαθμούς από 3 ως 6 και 50% των αγοριών με βαθμούς από 7 ως 10 αναγνωρίζουν 1 ή περισσότερα M ηλεκτρονικά παιχνίδια ανάμεσα στα 3 αγαπημένα τους παιχνίδια (Willis L., 2010, σελ. 201).

Έρευνα των Adam Burke και Erik Peper σε δείγμα 212 μαθητών με μέση ηλικία 12. 4 ετών έδειξαν ότι πολλοί από τους παραπάνω βιώνουν φυσική μη άνεση που οφείλεται στην χρήση υπολογιστή όπως πόνος στο στήθος (30%) και πόνος στην πλάτη (15%). Πολλοί γονείς δείχνουν δυσκολία να ξεκολλήσουν τα παιδιά τους από τον υπολογιστή (46%) Το 52% ήταν κορίτσια και το 48% αγόρια. Επιπρόσθετα κάποια παιδιά παραπονέθηκαν για κάποιες δυσφορίες που πιστεύουν ότι οφείλονται στο παιχνίδι με τον υπολογιστή. Κατά μέσο όρο 27% των μαθητών παραπονέθηκε για κάποιο φυσικό πόνο με 14% να λέει για πόνο στην πλάτη και 38% πόνο στα μάτια. Δεν υπήρξαν σημαντικές διαφορές σχετικά με το φύλο. Παρατηρήθηκαν διαφορές στον πόνο της πλάτης και των ματιών σε επίπεδο ωρών. Κεφάλι λαιμός μάτια καρπός μάτι είναι τα σημεία του σώματος που υποφέρουν περισσότερο τα παιδιά (Burke A., Peper E., 2002, σελ. 351).

Μια άλλη έρευνα λέει ότι σχεδόν το 99% των αγοριών και το 94% των κοριτσιών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα νεαρά αγόρια είναι πιο πιθανό να παίζουν

ηλεκτρονικά παιχνίδια και μετά ακολουθούν τα νεαρά κορίτσια. Τα μεγαλύτερα κορίτσια είναι λιγότερο ενθουσιασμένοι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε ποσοστό πάνω από τα μισά. 65% των καθημερινών παιχτών είναι αγόρια ενώ το 35% κορίτσια. Τα κορίτσια παίζουν κατά μέσο όρο 6 διαφορετικά παιχνίδια ενώ τα αγόρια κατά μέσο όρο 8 διαφορετικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επίσης είναι πιο πιθανό τα αγόρια να παίζουν τα βίβια M ηλεκτρονικά παιχνίδια από τα κορίτσια. Συγκεκριμένα το 50% των αγοριών αναγνωρίζει ένα παιχνίδι M μέσα στα κορυφαία 3 αγαπημένα του παιχνίδια σε σύγκριση με το 14% των κοριτσιών. Επίσης το 79% των παιχτών το M παιχνιδιών είναι αγόρια ενώ το 21% κορίτσια (MacArthur T. C., 2008, σελ. 1).

Μία συνολική ερμηνεία του φαινομένου μας παρέχουν οι Keisler et al (1983) οι οποίοι υποστηρίζουν ότι: (Χρήστου I., 2007, σελ. 79).

- Οι γυναίκες αισθάνονται άβολα με τον επιθετικό χαρακτήρα των θεμάτων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Την ίδια άποψη είχε εκφράσει το 1982 και ο Heller με βάση την προτίμηση των γυναικών σε παιχνίδια όπως το PacMan και το Centipede.
- Ορισμένες γυναίκες αντιμετωπίζουν δυσκολίες με τις χωρικές δεξιότητες και τις δεξιότητες χειρισμού που απαιτούν αυτά τα παιχνίδια. Οι χαμηλές τους βαθμολογίες αποτελούν παράγοντα αποθάρρυνσης στην ενασχόλησή τους με τα ηλεκτρονικά. Με την άποψη αυτή συμφωνούν και οι Maccoby & Jacklin (1974) οι οποίοι εξηγούν το φαινόμενο με βάση τη φυσική υπεροχή των ανδρών σε οπτικές και χωρικές δεξιότητες κυρίως στις δεξιότητες της αντίληψης του βάθους και της επίλυσης εικόνας.

- Ορισμένες γυναίκες μπορεί να αισθάνονται άβολα λόγω της ατμόσφαιρας που επικρατεί στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Ο Griffiths αναφέρει ότι οι αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών κυριαρχούνται από το αρσενικό φύλο και ότι τα κορίτσια που συχνάζουν εκεί συνήθως περιορίζονται σε αυτό που ονομάζεται "ο ρόλος της μαζορέττας". Συνήθως συνοδεύουν το αγόρι τους το παρακολουθούν να παίζει και επιδοκιμάζουν τις προσπάθειές τους (Χρήστου Ι., 2007, σελ. 80).

Οι γυναίκες είναι ένα σημαντικό κομμάτι της κουλτούρας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και θα δούμε τη επίδρασή τους στα επόμενα χρόνια στο περιεχόμενο των παιχνιδιών αλλά και στην κουλτουρική διαμόρφωση γύρω από τα παιχνίδια. (Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Pajares S., 2008, σελ. 166).

Το στερεότυπο ότι μόνο τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πολύ μακριά από το 2008 καθώς τα κορίτσια αποτελούν ένα μεγάλο ποσοστό των συνολικών παικτών. Το 99% των αγοριών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως και το 94% των κοριτσιών. Ενώ όλα σχεδόν τα κορίτσια όπως και όλα σχεδόν τα αγόρια, τα αγόρια τυπικά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με μεγαλύτερη συχνότητα και διάρκεια από τα κορίτσια. Τα αγόρια είναι πιο πιθανό να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια καθημερινά από ότι τα κορίτσια με 39% των αγοριών να παίζουν καθημερινά και το 22% των κοριτσιών λένε το ίδιο. Τα αγόρια είναι επίσης πιο πιθανό από τα κορίτσια να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε οποιαδήποτε μέρα (το 60% των αγοριών συγκρινόμενο με 39% των κοριτσιών) και όταν τα αγόρια παίζουν το κάνουν για μεγαλύτερες περιόδους. Ανάμεσα σε αυτούς που έπαιζαν χθες, τα αγόρια και τα κορίτσια έχουν την ίδια πιθανότητα να παίζουν για μια ώρα ή λιγότερο. Ωστόσο τα αγόρια έχουν δύο φορές μεγαλύτερη

πιθανότητα να παίζουν για δύο ώρες ή παραπάνω κάθε μέρα με 34% των αγοριών να παίζουν για δύο ή περισσότερες ώρες κάθε μέρα. Το 18% των κοριτσιών παίζουν παιχνίδια για ίδια χρονική διάρκεια (MacArthur T. C., 2008, σελ. 9).

Σε άλλη έρευνα που έγινε διαπιστώθηκε ότι το 75% των κοριτσιών συγκρινόμενο με το 90% των αγοριών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια στο σπίτι. Το 2000 είπε ότι το 88% των κοριτσιών 12-14 ετών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε καθημερινή βάση. Ωστόσο αγόρια και κορίτσια διαλέγουν άλλο τύπο παιχνιδιού (Bryce J., Rutter J., 2001, σελ. 7).

2.4 Η γονεϊκή παρέμβαση

Υπάρχει η γενιά των γονέων που έχουν πολλή τεχνολογία στο σπίτι τους αλλά και αυτοί που δε ξέρουν πώς να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία από την τηλεόραση μέχρι τον υπολογιστή. Ωστόσο, οι γονείς παραδοσιακά υποστηρίζουν τα παιδιά τους με το διάβασα των μαθημάτων τους αλλά πολλοί από αυτούς δεν τους βοηθάνε να αποκτήσουν δεξιότητες με τις νέες τεχνολογίες καθώς υπάρχουν γονείς που έχουν πλήρη άγνοια των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και είναι ξεκάθαρα αδιάφοροι να μάθουν για αυτά. Επιπλέον, επιχειρούν να ελέγξουν τι βλέπουν τα παιδιά τους στην τηλεόραση γιατί δεν αισθάνονται ασφαλείς, ενώ δεν κάνουν το ίδιο στον υπολογιστή των παιδιών τους καθώς έχουν την άποψη ότι την ευθύνη για το πότε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ασφαλές για το παιδί έχει ελεγχθεί από ανώτερη αρχή. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν γονείς που δεν ενδιαφέρονται για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια όμως τα παίζουν (Sanger J., 1997).

Ενδιαφέρον αποτελεί το γεγονός ότι οι γονείς συχνά δε δείχνουν κανένα ενδιαφέρον για το κόστος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Παραδέχονται πως τα παιχνίδια

είναι ακριβά αλλά και ότι δε μπορούν να κάνουν πολλά μπροστά στις επιθυμίες των παιδιών τους. Οι γονείς που φαίνεται να ανησυχούν περισσότερο για το υψηλό κόστος των παιχνιδιών είναι που αρχικά δεν άφηναν τα παιδιά τους να έχουν κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ωστόσο, φαίνεται να είναι ιδιαίτερα χαρούμενοι όταν αγοράζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια στα παιδιά τους σαν δώρα και όταν τα παιδιά τους ξοδεύουν χρήματα αγοράζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια (Sanger J., 1997, sel. 88).

Επίσης υπάρχουν γονείς που υποθέτουν ότι παίζοντας ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το παιδί κάνει τα πρώτα του βήματα ως προς το να γίνει καλύτερο σε αυτό. Οι γονείς μπορεί να έχουν μία αρνητική άποψη για την αξία του περιεχομένου μερικών παιχνιδιών, πιστεύοντας πως είναι βίαια ή υπερφυσικά αλλά συχνά δεν φανερώνουν αυτές τις σκέψεις μπροστά στα παιδιά. (Sanger J., 1997)

Οι γονείς μπορούν να ελέγξουν τις εμπειρίες των παιδιών τους μαθαίνοντας αρχικά ποια παιχνίδια παίζουν και το περιεχόμενό τους. Έτσι με αυτές τις πληροφορίες οι γονείς μπορούν να ελέγχουν καλύτερα τα παιδιά τους. (Kahne J., Middaugh E., και Evans C., 2008) Επί πλέον πρέπει να λαμβάνουν υπ' όψιν τους τις διαφορές και τις ανάγκες ανάμεσα στα παιδιά. Αν διαπιστωθεί από το γονέα ότι το παιδί έχει συγκεκριμένους φόβους θα πρέπει να μην το φέρει σε επαφή με τα παιχνίδια. (McAllister S. Ken, 2004) Η καλύτερη αντιμετώπιση από τους γονείς είναι να θέτουν χρονικούς περιορισμούς στα παιδιά και να φυλάγουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε ασφαλές μέρος. (Willis L., 2010) Από την άλλη οι γονείς που βάζουν όρια στο παιχνίδι των παιδιών τους μπορεί να βρουν το παιδί τους να θυμώσει, να γίνει ευαίσθητο, και πολλές φορές βίαιο, καταθλιπτικό, αγχώδες όταν πρέπει να ζήσει χωρίς αυτό. Καθώς

αισθάνονται πιεσμένα σταματάνε να σκέφτονται σωστά και αντιδράνε στους άλλους ειδικά όταν ο γονιός τους έχει πάρει το παιχνίδι. (Young K., 2009)

Ένα 65% υποστηρίζει πως παίζει Μ ηλεκτρονικά παιχνίδια συχνά, 12% παίζουν παιχνίδια που οι γονείς τους απαγορεύουν και μόνο το 17% ισχυρίζεται πως οι γονείς τους ελέγχουν τα παιχνίδια που παίζουν καθώς και το χρόνο που αφιερώνουν σε αυτά (Willis L., 2010, σελ. 201).

Αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι οι γονείς πρέπει να είναι προσεκτικοί με το περιεχόμενο των Μ ηλεκτρονικών παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά τους ιδιαίτερα με τα Μ παιχνίδια που είναι κατάλληλα για ηλικίες άνω των 17. Οι γονείς πρέπει να αναγνωρίζουν ότι το ESRB (περιεχόμενο των Μ ηλεκτρονικών παιχνιδιών) συχνά δεν παρέχει πληροφορίες σχετικά με όλο το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Επιπλέον τα ESRB περιέχουν πληροφορίες σε μερικά παιχνίδια αλλά σε άλλα με το ίδιο περιεχόμενο δεν δίνει τις ίδιες πληροφορίες προκαλώντας σύγχυση στους γονείς (Willis L., 2010, σελ. 206).

Γενικότερα οι γονείς θα πρέπει να αναγνωρίζουν ότι τα δημοφιλή Μ ηλεκτρονικά παιχνίδια περιέχουν ένα ευρύ περιεχόμενο και μπορεί να εκθέσουν τα παιδιά σε μηνύματα που να επηρεάσουν αρνητικά τις αντιλήψεις, την στάση αλλά και την συμπεριφορά τους (Willis L., 2010, σελ. 206).

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε παρατηρείται το πρόβλημα της έλλειψης γονεϊκής επίβλεψης. Τα παιδιά δηλώνουν ότι το 90% των γονιών τους δεν έχει ελέγξει ποτέ το περιεχόμενο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού πριν το αγοράσουν. Επίσης το 89% δηλώνει ότι οι γονείς τους ποτέ δεν τους περιόρισαν το χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 354).

Σε έρευνα του Adam Byrke οι γονείς παρατήρησαν επίσης προβλήματα που σχετίζονται με τη χρήση του υπολογιστή. Ένα μικρό ποσοστό των γονιών παρατήρησε κατάθλιψη (9%) υπερδραστηριότητα (15%) και επιθετικότητα (17%). Περισσότερες απαντήσεις δόθηκαν για κοινωνική απομόνωση (25%) και μείωση φυσικής άσκησης (35%) ενώ δεν υπήρχαν διαφορές στο φύλο εκτός από την έλλειψη υπερδραστηριότητας για τα αγόρια που ήταν μεγαλύτερη (Burke A., Reper E., 2002, σελ. 355).

Σε άλλη έρευνα με 146 απαντήσεις (83%) των παιδιών που έμεναν με τους γονείς τους στο σπίτι λένε ότι μπορούν να παίζουν τόσο συχνά (80.8%) όσο θέλουν (66.5%) και όταν το θέλουν (82.9%). Το 73.3% λέει ότι οι γονείς τους είναι ενημερωμένοι για τη συμπεριφορά τους όταν παίζουν. Επιπλέον υπήρξε σημαντικά συσχέτιση σχετικά με την επίβλεψη των γονέων και τον εθισμό. Οι περισσότεροι λένε πως μπορούν να παίζουν όσο θέλουν αλλά όσο καταβαίνει το σκορ ο εθισμός μειώνεται. Παιδιά με πολλή έντονη επίβλεψη γονέα είχε μεγαλύτερα ποσοστά εθισμού. Όταν η επίβλεψη ήταν μεγάλη τα παιδιά νόμιζαν ότι ξόδευαν πολύ χρόνο στο παιχνίδι και ότι η συμπεριφορά στο παιχνίδι γινόταν προβληματική (Haagsima M., 2008, σελ. 20).

Ενώ οι περισσότεροι γονείς ελέγχουν κάπως τα παιδιά τους τείνουν να επιλέγουν τα αγόρια για επίβλεψη. Ο έλεγχος παρόλα αυτά δεν έχει καμία σχέση με την επίδραση ή όχι στα παιδιά που εκτίθενται σε αντικοινωνικές συμπεριφορές ή εκφράζουν λπεριέργες έξεις καθώς παίζουν το παιχνίδι. Ανάμεσα στους γονείς των παιδιών: (MacArthur T. C., 2008, σελ. 7).

Το 90% των γονιών λένε ότι πάντα ή μερικές φορές γνωρίζουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι που παίζουν τα παιδιά τους.

Το 72% λένε ότι πάντα ή πολλές φορές τσεκάρουν τα ratings πριν επιτρέψουν στα παιδιά τους να παίξουν το παιχνίδι.

Το 46% των γονέων λένε ότι πάντα ή μερικές φορές σταματάνε τα παιδιά τους από το παιχνίδι.

Το 31% των γονέων λένε ότι πάντα ή μερικές φορές παίζουν παιχνίδι με τα παιδιά τους.

Οι γονείς των παιδιών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι γενικά ουδέτεροι στις επιδράσεις των παιχνιδιών στα παιδιά τους με σχεδόν τα 2/3 να πιστεύει ότι τα παιχνίδια δεν έχουν καμία επίδραση στα παιδιά τους.

Το 62% των γονέων των παικτών λένε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έχουν επίδραση στα παιδιά τους.

Το 19% των γονέων λέει ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν θετική επίδραση στα παιδιά τους

Το 13% των γονέων λέει ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν αρνητική επίδραση στα παιδιά τους

Το 5% των γονέων των παιδιών λέει ότι το παιχνίδι έχει μερικές αρνητικές επιδράσεις και μερικές θετικές αλλά αυτό εξαρτάται από το παιχνίδι.

Σαν συμπέρασμα μπορούμε να πούμε ότι είναι ευθύνη των γονιών να διασφαλίσουν ότι τα παιδιά τους δε παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια συνέχεια. Είναι καθήκον των γονέων να διδάξουν στα παιδιά τους πώς να διαχειρίζονται σωστά το χρόνο τους. Αυτό δεν είναι εύκολο αφού πολλοί γονείς βρίσκουν ευκολότερο να αφήνουν τα παιδιά τους να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια περισσότερο από όσο πρέπει ή και πολλές φορές να μην τους βάζουν καθόλου χρονικούς περιορισμούς. Για πολλούς γονείς το

γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κρατούν τα παιδιά τους απασχολημένα μπορεί να οδηγήσουν σε μια ελάφρυνση ότι τα παιχνίδια είναι babysitters. Δεν είναι έκπληξη ότι μερικοί γονείς διαπιστώνουν ότι είναι πολύ δύσκολο να κόψεις τη συνήθεια του παιδιού. (Wood T.A. R., 2007)

2.5 Η ψυχοσωματική προσέγγιση

Παραδοσιακά η εικόνα του παίκτη ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι αυτή του παίκτη που προτιμάει να περνάει τις ώρες του μπροστά στον υπολογιστή παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια αντί να αφιερώνει χρόνο στους φίλους του. Σύμφωνα με έρευνα που αρνείται αυτό το στερεότυπο αποκαλύπτεται ότι οι πιο συχνοί παίκτες είναι τόσο επικοινωνιακοί και κοινωνικοί όσο και οι λιγότερο συχνοί παίκτες. Με μία εξαίρεση. Οι τακτικοί παίκτες είναι λιγότερο πιθανό να στείλουν ή να λάβουν μηνύματα καθημερινά με τους φίλους τους. Οι παίκτες στέλνουν μηνύματα αλλά είναι πιο απίθανο να το κάνουν σε καθημερινή βάση από αυτούς που δεν παίζουν συχνά. Το 32% των καθημερινών παικτών στέλνουν καθημερινά μηνύματα στους φίλους τους ενώ το 41% των παικτών που δεν είναι φανατικοί συχνά στέλνουν μηνύματα στους φίλους τους (MacArthur T. C., 2008, σελ. 11).

Αν και τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια εμφανίστηκαν στις αρχές του 1970 τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια εμφανίστηκαν στις αρχές του 1990 με τα θανατηφόρα παιχνίδια Mortal Kombat, Street Fighter, Wolfenstein 3D. Και στα τρία παιχνίδια κύριος σκοπός ήταν να πληγώσουν ή να σκοτώσουν τον αντίπαλο. Στα τέλη του 20^{ου} αιώνα ακόμα πιο βίαια παιχνίδια με γραφικά γίνονται διαθέσιμα στους παίκτες όλων των

ηλικιών. Τα βίαια παιχνίδια γίνονται τα πιο δημοφιλή και καταναλωτικά σε σχέση με τα εκπαιδευτικά, στρατηγικής, ή αθλητικά. Το 59% των κοριτσιών και το 73% των αγοριών αναφέρουν ότι η πλειοψηφία των αγαπημένων τους παιχνιδιών είναι βίαια παιχνίδια (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 354).

2.5.1 Εθισμός- Εξάρτηση

Ο εθισμός είναι αποτέλεσμα μιας διαδικασίας η οποία περιλαμβάνει ένα πολύπλοκο σύστημα από βιοψυχολογικούς παράγοντες που αφορούν το άτομο, τις πράξεις του και την κουλτούρα του το οποίο αναφέρεται επίσης σαν ένα σύνδρομο από πολλαπλές ευκαιριακές εκφράσεις. (Wood T.A. R., 2007)

Την περασμένη δεκαετία η εξάρτηση από το Internet είχε σαν αποτέλεσμα κλινικές διαταραχές οι οποίες απαιτούσαν θεραπεία. Νοσοκομεία και κλινικές ξεχειλίζουν από θεραπείες με θέμα την εξάρτηση από το Internet καθώς και κέντρα αποκατάστασης έχουν παραδεχτεί νέα περιστατικά εθισμένων στο internet (Young K., 2009).

Μία από τις πιο δραματικές ιστορίες που μετέδωσε το BBC ήταν ο εθισμός στο ηλεκτρονικό παιχνίδι που διαδραματίστηκε τον Αύγουστο του 2005 όταν ένας 28 χρονος άνδρας από την Νότια Κορέα πέθανε διότι έπαιζε για 50 συνεχόμενες ώρες σε Internet cafe. Δεν κοιμόταν αρκετά και έτρωγε πολύ λίγο. Οι ειδικοί υποστηρίζουν ότι πέθανε από καρδιακό πρόβλημα λόγω της εξάντλησης (Young K., 2009, σελ. 357).

Το internet είναι μία νέα τεχνολογία που έχει επίδραση σε όλο τον κόσμο παρέχοντας πολλά πλεονεκτήματα στους χρήστες. Την ίδια στιγμή το internet έχει τα αρνητικά του σημεία. Κάποιοι άνθρωποι γίνονται ανήσυχτοι με το internet, αδύναμοι να

ελέγξουν τη χρήση του διακινδυνεύοντας τη σχέση τους με άλλους ανθρώπους. Η περίπτωση του εθισμού στο Internet είναι μια εξήγηση για την ανεξέλεγκτη καταστροφική χρήση της τεχνολογίας (Young K., 2009, σελ. 356).

Έρευνες για τον εθισμό του Internet προέρχονται από τις Η.Π.Α.. Πιο πρόσφατες έρευνες παρατηρούν εθισμό στο Internet σε μεγάλο αριθμό χωρών όπως η Ιταλία το Πακιστάν και η Τσεχία. Επιπλέον αναφορές γίνονται για τον εθισμό του internet που γίνεται σοβαρό πρόβλημα στην Κίνα την Κορέα και το Ταϊβάν. Περίπου το 10% της Κίνας δηλαδή πάνω από 30 εκατ. παίκτες του Internet είναι εθισμένοι. Παρομοιάζοντάς το με επιδημία οι Κινέζικες αρχές συχνά κλείνουν τα Internet cafes και θεσμοθετούν νόμους για τον περιορισμό των ωρών που αφιερώνουν τα παιδιά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Young K., 2009, σελ. 356).

Σε έρευνα του Griffiths μετά από εξέταση πέντε περιπτώσεων μόνο οι 2 πληρούσαν τα κριτήρια του εθισμού. Τα τρία νεαρά αγόρια παρουσίασαν κοινωνική απομόνωση και έλλειψη κοινωνικών δεξιοτήτων. Παρόλα αυτά αιτία μπορεί να ήταν αλλά μπορεί και όχι η εντατική χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αντιθέτως φαίνεται πως αυτά τα παιδιά παίζουν πολλές ώρες επειδή είναι κοινωνικά απομονωμένα. Επί πλέον η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να αυξάνει και να βοηθά την κοινωνική τους αλληλεπίδραση. Επί πλέον δείγματα σχέσεων από τον υπολογιστή μπορεί να είναι ψυχολογικά ανανεωτικά διότι καταρρίπτουν τις προκαταλήψεις ότι οι σχέσεις βασίζονται μόνο σε φυσική παρουσία (Griffiths M., 2000, σελ. 216).

Μία άλλη έρευνα με 52% αγόρια και 48% κορίτσια το 15%, των παιδιών κρίθηκε εθισμένο. Οι παραπάνω εθισμένοι περνούσαν πολλές ώρες παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια ενώ τα αγόρια είναι πιο πιθανό να εθιστούν από ότι τα κορίτσια. Οι εθισμένοι

νέοι ήταν πιο πιθανό να έχουν φυσική μάχη τον τελευταίο χρόνο. Επίσης μαλώνουν πιο συχνά με τους φίλους τους ενώ παρουσιάζουν και χαμηλές επιδόσεις στο σχολείο τους (Hauge R. M., Gentile A. D., 2003, σελ. 1).

Το εντατικό παιχνίδι αναγνωρίζεται σαν ένας συγκεκριμένος τύπος εθισμού στο Internet. Είναι δύσκολο να εκτιμήσουμε το μέγεθος του προβλήματος σύμφωνα με το American Medical Association. Πάνω από το 90% των νέων Αμερικανών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια υποστηρίζοντας ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να φαίνονται αθώα αλλά μπορούν να γίνουν εθιστικά σαν τα ναρκωτικά εξηγεί ο Keith Bakker (Young K., 2009, σελ. 357).

Ο Yee λέει ότι οι φανατικοί παίκτες τείνουν να είναι νεότεροι οι οποίοι υποφέρουν από συναισθηματικά προβλήματα ή χαμηλή αυτοπεποίθηση (Young K., 2009, σελ. 357).

Ο εθισμός σε ένα On line ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να προκαλέσει σημαντικές συνέπειες στον παίκτη. Τα παιδιά που είναι εθισμένα ξεχνάν να φάνε να κοιμηθούν και να έχουν προσωπική επαφή με άλλα άτομα μόνο και μόνο για να έχουν περισσότερο χρόνο για τον ψηφιακό κόσμο. Επιπλέον τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιορίζουν συναισθηματικά τα παιδιά και είναι μια καταναλωτική όσον αφορά το χρόνο δραστηριότητα. Επί πλέον μπορεί να πάσχουν από πόνους στην πλάτη στα μάτια καθώς και επαναλαμβανόμενο άγχος. Όσον αφορά τα MMORPGs σε μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε 912 παίκτες από 45 χώρες βρέθηκε ότι αυτά τα παιχνίδια είναι υψηλά αλληλεπιδραστικά κοινωνικά περιβάλλοντα που παρέχουν τη δυνατότητα να δημιουργηθούν μεγάλες φιλίες και συναισθηματικές σχέσεις. Το ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να φτιάξει δυνατές φιλίες και να επιτρέψει στους παίκτες να εκφράσουν τις

απόψεις τους με τρόπο που να μην αισθάνονταν καλά να το κάνουν στην καθημερινή τους ζωή λόγω εμφάνισης ή ηλικίας (Young K., 2009, σελ. 358).

Η κοινωνική πλευρά είναι πρωταρχικός παράγοντας σε πολλά παιχνίδια σε ότι αφορά τον εθισμό. Τα παιχνίδια δημιουργούν συχνά προβλήματα στις κοινωνικές τους σχέσεις και κάνουν τα παιδιά να αισθάνονται μοναξιά. Καθώς οι γονείς τους προσπαθούν να τους βάλουν όρια τα παιδιά μπορεί να θυμώσουν να γίνουν ευερέθιστα και πολλές φορές βίαια. Οι μαθητές που δε μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ένα παιχνίδι βιώνουν την απώλεια. Αυτό το συναίσθημα γίνεται τόσο έντονο που τα παιδιά μπορεί να γίνουν αγχώδη ή και καταπιεσμένα όταν αναγκάζονται να ζήσουν χωρίς το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Καθώς αυτό το συναίσθημα εντείνεται τα παιδιά σταματούν να σκέφτονται και δρουν ενάντια σε αυτόν που τους στερεί το παιχνίδι (Young K., 2009, σελ. 359).

Η διαδικασία του εθισμού ξεκινά με ανησυχία για το παιχνίδι. Οι παίκτες σκέφτονται μόνο το παιχνίδι ακόμα και όταν δεν το παίζουν και φαντάζονται να παίζουν το παιχνίδι ενώ πρέπει να συγκεντρωθούν σε άλλα πράγματα. Οι παίκτες ξεχνάν ημερομηνίες παραμελούν τη δουλειά ή και τις κοινωνικές τους δραστηριότητες όσο είναι On line και το παιχνίδι γίνεται προτεραιότητά τους (Young K., 2009, σελ. 360).

Μερικοί παίκτες περνάν μέρες και νύχτες παίζοντας. Δεν τρώνε δεν κοιμούνται δεν πλένονται εξαιτίας του παιχνιδιού. Λένε ψέματα σε γονείς και φίλους σχετικά με το τι πραγματικά κάνουν στον υπολογιστή. Οι μαθητές λένε στους γονείς τους ότι κάνουν τις εργασίες τους, και οι φίλοι βρίσκουν δικαιολογίες γιατί δε βγαίνουν έξω. Και όλα αυτά για να βρουν χρόνο για το παιχνίδι (Young K., 2009, σελ. 361).

Όσο η διαδικασία του εθισμού προχωράει οι παίκτες γίνονται λιγότερο ενδιαφερόμενοι για τα χόμπυ τους ή τις δραστηριότητές τους που συνήθιζαν να κάνουν

και γίνονται πιο ενθουσιασμένοι παίζοντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Young K., 2009, σελ. 361).

Οι εθισμένοι παίκτες συχνά χρησιμοποιούν το παιχνίδι σαν ψυχολογική διαφυγή. Είναι νόμιμο και ανέξοδο και γρήγορα γίνεται μια άνετη οδός για να ξεχθούν το στρες τους. Επιπλέον οι παίκτες αισθάνονται απομονωμένοι και αβέβαιοι για την καθημερινή τους ζωή και μ' αυτό τον τρόπο μπορούν να αισθάνονται κοινωνική ασφάλεια, δυνατότητα επικοινωνίας και αυτοπεποίθηση. Όσο περνάει η ώρα του παιχνιδιού τα παιδιά αισθάνονται πιο ολοκληρωμένοι, αποδεκτοί και καλύτερα για τους εαυτούς τους μέσω των χαρακτήρων του παιχνιδιού (Young K., 2009, σελ. 362).

Οι παίκτες θέλουν να είναι οι καλύτεροι στο παιχνίδι αλλά για να το κάνουν αυτό πρέπει να παίζουν συνεχώς και μπορούν να ξοδεύουν πολλές ώρες για αυτό. Οι εθισμένοι παίκτες θέλουν να γίνονται καλύτεροι σε αυτό που κάνουν. Έτσι συνεχίζουν να παίζουν το παιχνίδι ανεξαρτήτως των επιπτώσεων που προκαλούνται στις ζωές τους (Young K., 2009, σελ. 362).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να εκπληρώσουν ανάγκες μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδραση που δυστυχώς οδηγούν σε κοινωνική απομόνωση. Πολλοί δάσκαλοι αισθάνονται ότι τα παιδιά εισβάλουν στον φανταστικό κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαν ένα τρόπο για να αποφύγουν τα προβλήματα που τους παρουσιάζονται στην καθημερινή τους ζωή (Colwell J., Payne J., 2000).

Παρατηρείται μια χαμηλή αρνητική συσχέτιση μεταξύ αυτό-εκτίμησης και διάρκειας παιχνιδιού στα αγόρια. Η συσχέτιση αυτή δεν διαφέρει πολύ με αυτή των κοριτσιών (Colwell J., Payne J., 2000, σελ. 303).

Η αρνητικά χαμηλή συσχέτιση ανάμεσα στην συχνότητα παιχνιδιού και στην αυτοπεποίθηση μπορεί να υποστηρίζει τη πιθανότητα ότι η επιτυχία στο ηλεκτρονικό παιχνίδι ανεβάζει την αυτοπεποίθηση των αγοριών ίσως προσωρινά. Ωστόσο η αυτοπεποίθηση μπορεί να είναι ένας λόγος για συχνό παιχνίδι (Colwell J., Payne J., 2000, σελ. 307).

Υπάρχουν σοβαρά στοιχεία ότι υπάρχει σύνδεση μεταξύ του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και της εξάρτησης:

Έτσι περιορίζεται η γλωσσική ανάπτυξή του γιατί βλέποντας τηλεόραση η παίζοντας κομπιούτερ δε μιλάει, ούτε εξασκείται στο λόγο, αλλά παθητικά απολαμβάνει, όλα όσα τού προσφέρουν αυτά. Δε διαλέγει μόνο του τα ενδιαφέροντά του, αλλά αποδέχεται όσα διαλέγουν γι' αυτό κάποιοι σκηνοθέτες και κάποιοι παραγωγοί με μεγάλα συμφέροντα. Πρώτιστο αποτέλεσμα αυτής της εξάρτησης του παιδιού από τα ηλεκτρονικά μέσα είναι ότι δεν εξασκεί τα ταλέντα και οι ιδιαίτερες κλίσεις του. Αν μάλιστα λάβουμε υπ' όψη μας την έλλειψη των εμπειριών που έχουν τα παιδιά, εν συγκρίσει με τους ενήλικες και την έλλειψη κριτικής ικανότητας, η οποία κι αν ακόμη υπάρχει, δεν προλαβαίνει να λειτουργήσει λόγω της ταχύτατης εναλλαγής των εικόνων, τότε τα δυσμενή αποτελέσματα της τηλεόρασης στα παιδιά είναι περισσότερο από βέβαια (Γρηγορίου Μ. Γ., Κώτση Π., 2006, σελ. 28).

Επώνυμοι παιδοψυχίατροι μιλούν για έντονο οπτικό ερέθισμα με δυσμενή επίδραση στο νευροφυτικό σύστημα του παιδιού από το ισχυρό μαγνητικό πεδίο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Έτσι εξηγούν την αλλαγή στη συμπεριφορά των παιδιών αυτών που έχουν πέσει στην παγίδα της εξάρτησης από τα ηλεκτρονικά μέσα. Παρατηρούν ακόμα στα παιδιά αυτά μια μεγάλη νευρική και μία διαρκή ένταση.

Όταν λείπει από τη ζωή του παιδιού η απαραίτητη για την ψυχοσωματική του ανάπτυξη και χαλάρωση και ηρεμία είναι επόμενο να δημιουργούνται παιδιά νευρωτικά και ατίθασα (Γρηγορίου Μ. Γ., Κώτση Π., 2006, σελ. 29).

Άλλοι γλωσσολόγοι διακηρύσσουν πως στα παιδιά που έχουν κάποια εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρατηρείται μία βραδύτητα ανάπτυξης του αριστερού ημισφαιρίου του εγκεφάλου το οποίο ελέγχει το λόγο. Τα παιδιά αυτά όχι μόνο δε θέλουν να μιλούν πολύ αλλά ούτε και να γράφουν γιατί η ανάγνωση και η γραφή συνδέονται άμεσα. Κι αν διαβάζουν με την πίεσή μας γίνονται νωθροί αναγνώστες που δεν καταλαβαίνουν τι διαβάζουν. Φυσικά δε μπορούν να γράψουν σωστά και να διατυπώσουν στο χαρτί τις σκέψεις τους (Γρηγορίου Μ. Γ., Κώτση Π., 2006, σελ. 29).

Τα ηλεκτρονικά μέσα περιορίζουν τέλος τη δημιουργική φαντασία των παιδιών και τα κάνουν να μη θέλγονται από τις διηγήσεις ιστορικών γεγονότων μιας και στερούνται γόνιμης φαντασίας. Όλες αυτές οι δυσμενείς συνέπειες και άλλες ακόμα δεν είναι θεωρητικές αλλά υπαρκτές και ορατές από γονείς και δασκάλους που βλέπουν να πέφτει κατακόρυφα το νοητικό επίπεδο των παιδιών εκείνων που είναι αιχμαλωτισμένα από τα ηλεκτρονικά μέσα. (Γρηγορίου Μ. Γ., Κώτση Π., 2006, σελ. 29).

Σύμφωνα με έρευνα το 63% των παιδιών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σημειώνουν ότι παρατηρούν να γίνονται βίαια όταν παίζουν και το 49% βλέπουν άτομα να συμπεριφέρονται με μίσος κτλ καθώς παίζουν. Από αυτά τα άτομα σχεδόν τα τρία τέταρτα υποστηρίζουν ότι προσπάθησαν να σταματήσουν αυτή την επιθετική συμπεριφορά (MacArthur T. C., 2008, σελ. 4).

Σύμφωνα με την παραπάνω έρευνα τα πιο δημοφιλή παιχνίδια είναι οι αγώνες και τα παζλ. Αυτά τα παιχνίδια περιέχουν λίγο ή και καθόλου βία. Ωστόσο τα 2/3 των

παιδιών υποστηρίζουν ότι παίζουν μερικά παιχνίδια περιπέτειας που περιέχουν βία. Το 32% των παιδιών λένε πως ανάμεσα στα τρία αγαπημένα τους παιχνίδια είναι και ένα για ενήλικους ή για ώριμους. Το 79% των παικτών των Μ παιχνιδιών είναι αγόρια ενώ το 21% κορίτσια (MacArthur T. C., 2008, σελ. 5).

Όσον αφορά την κοινωνική συμπεριφορά σε 8 ανεξάρτητα τεστ στη σχέση μεταξύ βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών που περιλάμβανε 676 συμμετέχοντες η επίδραση ήταν αρνητική. Ωστόσο τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλούν τουλάχιστον προσωρινή μείωση στην κοινωνική συμπεριφορά. Για την επιθετικότητα τα 20 ανεξάρτητα τεστ μεταξύ βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών και την επιθετικότητα με 1.495 συμμετέχοντες παρουσιάζουν θετική συσχέτιση. Τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια αυξάνουν τις βίαιες σκέψεις σε αγόρια και κορίτσια. Σε άλλη έρευνα για την επιθετικότητα σε 17 ανεξάρτητα τεστ με 1.151 συμμετέχοντες επίσης παρατηρήθηκε σημαντική θετική συσχέτιση. Επιπλέον τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να αυξάνουν την επιθετικότητα αυξάνοντας συναισθήματα θυμού ή εχθρότητας. Επιπλέον, ανάμεσα σε 7 ανεξάρτητα δείγματα με 395 συμμετέχοντες δείχνουν ότι υπάρχει συσχέτιση χτύποι καρδιάς και πίεση (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 358).

2.5.2 Κατάθλιψη

Απρόσμενα για πολλούς αποδείχθηκαν τα πορίσματα της έρευνας Home Net, την οποία πραγματοποίησαν επιστήμονες του Πανεπιστημίου Carnegie - Mellon, με στόχο να καταγραφούν οι επιπτώσεις της χρήσης του internet και του ηλεκτρονικού υπολογιστή γενικότερα στη συναισθηματική ζωή και στις διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων. Τα συμπεράσματα ήταν σίγουρα ανησυχητικά. Τα ποσοστά συναισθηματικών μεταβολών

που καταγράφει είναι πολύ μικρά και, αν και «στατιστικώς σημαντικά», δεν μπορούν να καταδείξουν τι ακριβώς προκαλεί την κατάθλιψη και τα συναισθήματα απομόνωσης και μοναξιάς. Σύμφωνα με τον Harter: Το άγχος, η κατάθλιψη, και η κακή προσαρμογή τόσο στο σχολείο όσο και στις κοινωνικές σχέσεις έχει συνδεθεί με την χαμηλή αυτό-εκτίμηση. Κατά τους Ruble & Dweck, Οι συνέπειες της αυτό-εκτίμησης είναι η χαμηλή επιμονή, αρνητικά συναισθήματα και μειωμένη προσδοκία αποτυχίας (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 29).

«Τα παιδιά που μεγαλώνουν σε σπίτι με υπολογιστή, τον αντιμετωπίζουν ως μία πύλη μέσω της οποίας μπορούν να επικοινωνήσουν. Ασχολούνται πολλές ώρες με αυτόν αλλά το κάνουν με τη θέλησή τους και έχοντας πλήρη γνώση της συνοχής τους. Δεν πρόκειται για ακούσια υποταγή. Τα παιδιά σήμερα αποδομούν το περιεχόμενο, απομυθοποιούν την τεχνολογία και «κάνουν το κέφι τους» με αυτήν». (Douglas Rushkoff, συγγραφέας και κοινωνιολόγος) (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 29).

Στο MIT, σχεδιάζοντας την εκπαίδευση του μέλλοντος, έχουν δημιουργήσει το Computer Clubhouse, όπου σε αντίθεση με τα άλλα κέντρα, που διδάσκονται βασικές τεχνικές και εφαρμογές των υπολογιστών, στόχος τους είναι να μάθουν οι μαθητές να εκφράζονται χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Στο Clubhouse οι νέοι γίνονται σχεδιαστές και δημιουργοί και όχι καταναλωτές προϊόντων βασισμένων στους υπολογιστές. Αντί να παίζουν παιχνίδια, οι μαθητές κατασκευάζουν τα δικά τους. (Resnick Mitchel, καθηγητής στο Media Lab του MIT) (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006, σελ. 29).

Αποτελέσματα έρευνας σε 72 μαθητές εκ των οποίων 31 αγόρια και 41 κορίτσια έδειξαν ότι 2 μαθητές από αυτούς συμμετείχαν σε φυσική πάλη τον τελευταίο χρόνο, 4

καταναλώνουν αλκοόλ και ένας καπνίζει καθημερινά. Σε δύο διαπιστώθηκε διάγνωση του ADHD και σε 4 μαθητές κατάθλιψη ή άγχος. Υπάρχει στενή σχέση μεταξύ της χρήσης του internet και της έλλειψης υπερδραστηριότητας (ADHD). Η συγκεκριμένη έρευνα δε βρήκε καμία σύνδεση ανάμεσα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την επιθετική συμπεριφορά. Παλιότερη έρευνα είχε δείξει θετική συσχέτιση ανάμεσα στη βία και την επιθετική συμπεριφορά. Είναι πιθανό ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια οδηγούν σε αυτού του τύπου τη συμπεριφορά σε άτομα που είναι επιρρεπή σε βίαιες συμπεριφορές σε συμφωνία με άλλες μορφές βίας (Chan A. P., Rabinowitz, 2006, σελ. 3).

Παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια για πάνω από μία ώρα δεν έχει σαν αποτέλεσμα την αύξηση του BMI (δείκτης μεταβολισμού). Παλιότερες έρευνες έδειξαν σχέση μεταξύ BMI και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα νεαρά παιδιά όμως αυτό παρατηρείται κυρίως στην αρχή της εφηβίας (Chan A. P., Rabinowitz, 2006).

Η ετήσια βιομηχανική ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του υπολογιστή στις Η.Π.Α. ήταν από \$100 εκατ το 1985 σε \$7 δις εκατ το 1994. 357 μαθητές παραδέχτηκαν ότι το περιεχόμενο σχεδόν των μισών παιχνιδιών ήταν βίαιο και 40 με 47 από τα πιο δημοφιλή ηλεκτρονικά παιχνίδια πως είναι βίαια. Σε αυτό το στάδιο 4 έρευνες εξέτασαν τη σχέση μεταξύ ηλεκτρονικών παιχνιδιών και επιθετικότητας. Λίγα δείγματα βρέθηκαν ότι σχετίζονται μεταξύ τους. Αντίστοιχες έρευνες με κινέζους μαθητές επίσης αποδεικνύουν ότι δεν υπάρχει συσχέτιση μεταξύ των δύο. Αντίθετα σε άλλη έρευνα που έγινε παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια αναπτύσσουν καλύτερες κοινωνικές δεξιότητες σε σχέση με τα παιδιά που δεν παίζουν. Επιπλέον σε άλλη έρευνα που έγινε φαίνεται ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βοηθούν στην

εκπαίδευση σε παιδιά που δεν έχουν αρκετές δεξιότητες (Villani M.D. S., 2001, σελ. 398).

2.5.3 Επιθετικότητα

Επιθετικότητα είναι η συμπεριφορά η οποία έχει σαν σκοπό να βλάψει κάποιον άλλο άνθρωπο. Αυτή η συμπεριφορά οδηγεί σε έλλειψη έλεγχου. Η βία από την άλλη αναφέρεται σε έντονες μορφές επιθετικότητας όπως η απόπειρα δολοφονίας. Όλες οι μορφές βίας είναι επιθετικότητα αλλά όλες οι μορφές επιθετικότητας δεν είναι βίαιες (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 354).

Το 2010 μία έρευνα των Bushman και Whitaker έδειξε ότι όταν τα παιδιά είναι θυμωμένα εκφράζουν την επιθυμία να παίζουν βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια γιατί πιστεύουν ότι αυτά θα τους βοηθήσουν να διώξουν το θυμό τους και να ηρεμήσουν. Το ίδιο υποστηρίζουν οι Colwell και Kato το 2003 οι οποίοι στην έρευνά τους δείχνουν πως με την προτίμηση του παιδιού στα επιθετικά ηλεκτρονικά παιχνίδια προβλέπεται σημαντικά χαμηλότερη επίθεση μεταξύ των παιδιών. Ωστόσο κάθε θετική σχέση μεταξύ βίαιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού και επιθετικότητας μπορεί απλά να σημαίνει ότι τα επιθετικά παιδιά είναι πιο επιρρεπή στα επιθετικά παιχνίδια (Wojciechowski B., 2010, σελ. 19).

Τα αποτελέσματα των πειραμάτων παράγουν ανάμεικτα αποτελέσματα αλλά υπάρχουν ενδείξεις για βραχυχρόνια αύξηση στην επιθετική συμπεριφορά μετά το παιχνίδι ενός επιθετικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Για παράδειγμα οι Silvern και Williamson απέκτησαν μετρήσεις από επιθετικότητα, φαντασία και αντικοινωνική

συμπεριφορά μέσω παρατηρήσεων από 28 παιδιά 4-6 ετών ενώ έπαιζαν ανά ζευγάρια με παιχνίδια για διάρκεια 10 λεπτών. Μία μέρα αργότερα κάθε ζευγάρι παρακολουθούσε ένα βίαιο ηλεκτρονικό παιχνίδι ακολουθώντας ένα δεκάλεπτο παιχνίδι με τα ίδια παιχνίδια. Κατά το τρίτο μέρος της έρευνας, την επόμενη μέρα, κάθε ζευγάρι είχε ελεύθερο παιχνίδι πάλι με τα παιχνίδια που παρατηρήθηκαν. Διαπιστώθηκαν σημαντικές ενδείξεις επιθετικής συμπεριφοράς μετά από το παιχνίδι με ηλεκτρονικό παιχνίδι. Επίσης η αντικοινωνική συμπεριφορά ήταν σημαντικά χαμηλότερη μετά τη θεραπεία. Αγόρια και κορίτσια παρουσίασαν την ίδια επιθετική συμπεριφορά με λίγο πιο αυξημένη στα αγόρια (Colwell J., Payne J., 2000).

Ωστόσο σε παρόμοια έρευνα των Cooper και Mackie σε 84 παιδιά 9-10 ετών μετρήθηκαν για επιθετικότητα σε μία ανεξάρτητη κατάσταση με 8 λεπτά ελεύθερο παιχνίδι με το χρόνο των παιδιών να ξοδεύεται σε 4 τύπους παιχνιδιών. Μετά κάθε παιδί έπαιξε με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τα αγόρια ξόδευαν περισσότερο χρόνο με επιθετικά παιχνίδια από ότι τα κορίτσια. Αντιθέτως ο χρόνος που ξόδευαν τα κορίτσια στο να παίζουν επιθετικά παιχνίδια αυξάνονταν σημαντικά μετά το παιχνίδι με επιθετικά ηλεκτρονικά παιχνίδια (Colwell J., Payne J., 2000, σελ. 298).

Τα αγόρια προβάλλουν σημαντικά υψηλότερα ποσοστά επιθετικότητας από ότι τα κορίτσια. Τα μεγαλύτερα ποσοστά επιθετικότητας στα αγόρια παρουσιάζονται σε σχέση με τη συχνότητα του παιχνιδιού ενώ στα κορίτσια με τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ωστόσο αυτές οι διαφορές δεν είναι μεγάλες (Colwell J., Payne J., 2000).

Η προτίμηση σε επιθετικά παιχνίδια δεν σχετίζονται με τα ποσοστά επιθετικότητας. Ωστόσο σχετίζεται θετικά με τη συχνότητα που παίζουν τα αγόρια και αυτή η συσχέτιση διαφέρει κατά πολύ από αυτή των αγοριών. Επιπλέον παρατηρείται

αρνητικά σχέση ανάμεσα σε αυτή την επιλογή και την έκθεση των κοριτσιών στα παιχνίδια και πάλι διαφέρει κατά πολύ από αυτή των αγοριών (Colwell J., Payne J., 2000)

Η έκθεση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια με το επιθετικό περιεχόμενο σχετίζονται θετικά με την επιθετικότητα. Ωστόσο η συσχέτιση είναι δυνατότερη για τα αγόρια από τα κορίτσια χωρίς να διαφέρουν σημαντικά (Colwell J., Payne J., 2000).

Ακόμα και τα μη βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να αυξήσουν τα επιθετικά αποτελέσματα. Ωστόσο μόνο τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να στοιχειοθετήσουν μακροχρόνια επιθετικές σκέψεις και επιθετικές υποδομές (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001).

Σύμφωνα με έρευνα του Weller σχετικά με την επιθετική συμπεριφορά ανάμεσα σε 33 ανεξάρτητα τεστ συσχέτισης μεταξύ ηλεκτρονικού βίαιου παιχνιδιού και επιθετικότητας με συμμετέχοντες 3.033 συμμετέχοντες το αποτέλεσμα ήταν θετικό. Ηλεκτρονικά παιχνίδια με υψηλή βία συσχετίζονταν απόλυτα με την επιθετική συμπεριφορά. Ωστόσο βραχυπρόθεσμη έκθεση σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια είχε τουλάχιστον προσωρινή επιθετική συμπεριφορά. Ανεξάρτητα από τις ώρες παιχνιδιού από την επιλογή σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια ή με το χρόνο που ξοδεύεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα τα αποτελέσματα ήταν θετικά. Επιπλέον ο διαχωρισμός έγινε ως προς τι κινείται η επιθετικότητα. Για άνθρωπο ή για αντικείμενο. Η επιθετικότητα υπερσχύει όταν υπάρχει αντικείμενο (Anderson A. C., Bushman J. B., 2001, σελ. 357).

2.6 Συμπεράσματα

Η ερευνητική προσέγγιση αφορά τη συχνότητα χρήσης και τις προτιμήσεις στο λογισμικό καθώς και τις επιπτώσεις στην υγεία και στα συναισθήματα των παιδιών. Από την έρευνα προκύπτουν διαφορές στη χρήση ως προς το φύλο αλλά και στις προτιμήσεις του λογισμικού.

Το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας είναι αφιερωμένο στη βία που προβάλλεται μέσα από το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τις επιδράσεις στην επιθετική συμπεριφορά των παιδιών. Από την έρευνα προκύπτει ότι τα λογισμικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην πλειοψηφία τους έχουν σκηνές που προβάλλουν τη βία. Τα αποτελέσματα των ερευνών όσον αφορά τις επιδράσεις τους στην επιθετική συμπεριφορά δίστανται με επικρατέστερη την άποψη της θετικής συσχέτισης.

Πτυχές που διερευνήθηκαν επίσης είναι η έλξη που ασκούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι ενδεχόμενες επιπτώσεις τους όπως ο εθισμός, η κατάθλιψη, η επιθετικότητα όπως και η γονεϊκή παρέμβαση και ο ρόλος του φύλου. Η έλξη που ασκούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι υψηλή ενώ και τα συναισθήματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και μετά σχετίζονται άμεσα με το χρόνο παιχνιδιού. Γονεϊκή παρέμβαση υπάρχει αλλά θεωρείται πως δεν είναι η επιθυμητή ενώ και το φύλο σχετίζεται άμεσα με τη συχνότητα χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα χαρακτηριστικά που τραβάνε την προσοχή των παιδιών είναι για τα αγόρια ο δυναμισμός του ήρωα ενώ για τα κορίτσια οι φιγούρες.

Η μελέτη μας έναντι των άλλων μελετών παρουσιάζει κάποιες διαφορές: εκτός από τα συναισθήματα μετά το παιχνίδι που διερεύνησαν άλλες μελέτες, κυρίως σε σχέση με το φύλο και με συνέντευξη, η δική μας μελέτη, εκτός των άλλων εξετάζει τα συναισθήματα των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε σχέση με την τάξη, τα

αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού με γραπτό ερωτηματολόγιο. Μας δίνεται η δυνατότητα να παρατηρήσουμε αν υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στα συναισθήματα που έχουν τα παιδιά κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Επί πλέον οι σχετικές έρευνες αναφέρονται σε παιδιά ηλικίας 8-12 ενώ η δική μας έρευνα σε παιδιά 11-12 ετών μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1 Μεθοδολογία της έρευνας

Θέλοντας να διαπιστώσουμε πόσο επηρεάζονται τα παιδιά από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εκτός από το βιβλιογραφικό χρησιμοποιήσαμε ως όργανο μέτρησης ερωτηματολόγιο στο οποίο προσθέσαμε ερωτήσεις που αφορούν τη δική μας έρευνα. Αναζητώντας άλλες έρευνες παρατηρήσαμε ότι δεν υπάρχουν επαρκή στοιχεία για τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Σύμφωνα με έρευνα του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών με θέμα ‘‘Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδρασή τους στην ψυχοσύνθεση των παιδιών έκτης δημοτικού’’ δεν υπάρχουν ερωτήσεις που να αφορούν τα συναισθήματα των παιδιών γίνονται δηλαδή μέσα από άλλες ερωτήσεις εικασίες για τα συναισθήματα των παιδιών.

Σύμφωνα με τη δική μας μεθοδολογία θέλουμε να κατανοήσουμε τι αισθάνονται τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρωτώντας τους ευθέως για τα συναισθήματά τους, για τους λόγους που παίζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά και ποιο χαρακτηριστικό τους τραβάει την προσοχή πάντα σε σύγκριση με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Η έρευνα διεξήχθη στο 9^ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης και αφορούσε μαθητές και μαθήτριες της Πέμπτης (Ε΄) και Έκτης(ΣΤ΄) Τάξης του Δημοτικού σχολείου (10-12) ετών. Η συλλογή του ερευνητικού υλικού έγινε στις 11 Μαρτίου 2011.

3.2 Δειγματοληπτικό σχέδιο

Η δειγματοληπτική μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε για τη σφυγμομέτρηση στην έρευνα ήταν η σταδιακή διαστρωμάτωση του πληθυσμού (μαθητές- τριες Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού).

Το δείγμα που επιλέξαμε ήταν 125 μαθητές-τριες, δηλαδή το σύνολο των μαθητών που υπάρχουν στο 9^ο Δημοτικό Σχολείο Κατερίνης.

Στη συνέχεια μοιράστηκε το ερωτηματολόγιο στους μαθητές των τάξεων (Ε΄ και ΣΤ΄). Οι απαντήσεις δόθηκαν γραπτώς στα πλαίσια μιας διδακτικής ώρας, αφού δόθηκαν οι απαραίτητες διευκρινίσεις. Τα ερωτηματολόγια ήταν ανώνυμα και δεν υπήρξε καμία απροθυμία συμπλήρωσής τους.

Συγκεντρώθηκαν τελικά 125 έγκυρα ερωτηματολόγια. Το δείγμα της έρευνας περιλαμβάνει 77 αγόρια και 48 κορίτσια Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού ηλικίας 10-12 ετών του 9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κατερίνης.

3.3 Το ερωτηματολόγιο της σφυγμομέτρησης

Η συλλογή του ερευνητικού υλικού της σφυγμομέτρησης πραγματοποιήθηκε με γραπτό ερωτηματολόγιο (βλέπε παράρτημα σελ. 104) που απαντήθηκε από μαθητές Δημοτικού. Η διαμόρφωσή του ήταν απόρροια δικών μου σκέψεων αλλά υπάρχουν και ερωτήσεις προερχόμενες από άλλα ερωτηματολόγια. (Χατζής Γ. Τ., 2006), (Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., 2006). Αποτελείται από ερωτήσεις κλειστού τύπου αλλά και από ερωτήσεις τύπου βεντάλια.

Όσον αφορά τις πρώτες τρεις ερωτήσεις, τα παιδιά απαντούν στο πόσα αδέρφια έχουν, τις ηλικίες τους και το φύλο τους. Μέσα από αυτές διαπιστώνουμε το ευρύτερο οικογενειακό περιβάλλον των παιδιών. Η τέταρτη ερώτηση αφορά την ύπαρξη ηλεκτρονικού υπολογιστή σε κάθε σπίτι.

Στην πέμπτη ερώτηση:«Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες στο σπίτι;» λαμβάνουμε ποικίλες αλλά αναμενόμενες απαντήσεις.

Η έκτη ερώτηση του ερωτηματολογίου διερευνά τη συχνότητα της ενασχόλησης των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εκτός σχολικού πλαισίου.

Η έβδομη ερώτηση σχετίζεται με το λογισμικό προτίμησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία.

Για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο ερωτηματολόγιο κατηγοριοποιήθηκαν ως εξής:

- 1)Αθλητικά
- 2)Στρατηγικής
- 3)Περιπέτειας/ Δράσης
- 4)Γνώσεων
- 5)Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων)
- 6)Ψυχαγωγίας
- 7)Άλλο

Η όγδοη ερώτηση σχετίζεται με τα χαρακτηριστικά του ηλεκτρονικού παιχνιδιού που τραβάνε την προσοχή του παιδιού.

Η ένατη και δέκατη ερώτηση διερευνά τα συναισθήματα που δημιουργούνται στο μαθητή κατά τη διάρκεια του ηλεκτρονικού παιχνιδιού αλλά και μετά το πέρας του. Κατά αυτόν τον τρόπο μπορούμε να έχουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα για το αν επηρεάζεται η ψυχολογία τους θετικά ή αρνητικά σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Η ενδέκατη ερώτηση έχει σχέση με τη γονεϊκή εμπλοκή στην αγορά του λογισμικού. Τα παιδιά καλούνται να δηλώσουν τη διαδικασία που ακολουθούν για την προμήθεια ενός λογισμικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Αν ενημερώνονται οι γονείς τους για το περιεχόμενο, αν το προμηθεύονται τα ίδια τα παιδιά ή τους το προμηθεύουν οι γονείς τους και είναι δική τους η επιλογή και αν δέχονται κριτική ή και παρατηρήσεις για το λογισμικό που χρησιμοποιούν.

Τέλος, στη δωδέκατη ερώτηση διερευνάμε τους λόγους για τους οποίους το παιδί διαλέγει το εκάστοτε ηλεκτρονικό παιχνίδι.

3.4 Η στατιστική ανάλυση των δεδομένων της σφυγμομέτρησης

Για την παρούσα στατιστική ανάλυση χρησιμοποιήθηκε το στατιστικό πακέτο SPSS (Statistical Package for Social Sciences) έκδοση 16. Στη στατιστική ανάλυση χρησιμοποιήθηκαν κυρίως μέθοδοι της περιγραφικής στατιστικής (συχνότητες και ποσοστά).

Καθότι τα δεδομένα συγκροτήθηκαν και αναλύθηκαν με βάση συχνότητες, τα κύρια στατιστικά μέτρα που χρησιμοποιήθηκαν είναι ο συντελεστής συνάφειας χ^2 και η ανάλυση χ^2 μονού δείγματος (Chi-square) προκειμένου να ελεγχθούν οι υποθέσεις εργασίας της έρευνας.

Οι ανεξάρτητες μεταβλητές που χρησιμοποιήθηκαν στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων της σφυγμομέτρησης είναι οι εξής:

- Η τάξη (Ε΄ , ΣΤ΄ Δημοτικού)
- Εθνικότητα (Ελληνική, Γερμανική, Ρουμάνικη, Αλβανική)
- Το φύλο (...αγόρια κορίτσια...)
- Τα αδέρφια
- Χρόνος που αφιερώνεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια την κάθε φορά

Οι εξαρτημένες μεταβλητές στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων της σφυγμομέτρησης είναι οι εξής:

- Η συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τα παιδιά
- Το είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χρησιμοποιείται
- Τα χαρακτηριστικά του ηλεκτρονικού παιχνιδιού που τραβάνε την προσοχή του παιδιού
- Τα συναισθήματα που δημιουργούνται στο παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και μετά το τέλος του παιχνιδιού
- Η γονεϊκή εμπλοκή στην επιλογή του λογισμικού
- Οι λόγοι για τους οποίους ένα παιδί προτιμάει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ

ΤΑ ΕΜΠΕΙΡΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

4.1 Η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία

Στη μελέτη μας διερευνάται η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία εξετάζοντας τη συχνότητα χρήσης τους. Από τα παιδιά ζητήθηκε να απαντήσουν αν ασχολούνται με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα σε καθημερινή βάση, μία ή περισσότερες φορές την εβδομάδα ή κάθε σαββατοκύριακο.

Η συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τα παιδιά εξετάστηκε στη συνέχεια σε σχέση με το φύλο, την τάξη, τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Πίνακας 1. Η ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N %	ΣΥΧΝΑ N %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N %	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Κάθε μέρα	44 (35.5)	26 (20.8)	30 (24)	8 (6.4)	17 (13.6)
Κάθε σαβ/κο	30 (24)	12 (9.6)	29 (23.2)	41 (32.8)	13 (10.4)
Μία φορά τη βδομάδα	29 (23.2)	25 (20)	32 (25.6)	22 (17.6)	17 (13.6)
2-3 φορές τη βδομάδα	41 (32.8)	30 (24)	18 (14.4)	21 (16.8)	15 (12)

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία είναι υψηλή. Τα στοιχεία δείχνουν ότι όλα τα παιδιά (11-12) ετών σε ποσοστό 100% έχουν επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αφιερώνουν χρόνο σε αυτή τους τη δραστηριότητα.

Πίνακας 2. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάθε σαββατοκύριακο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Φύλο	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Κάθε σαβ/κο	A	13 (16.9)	9 (11.7)	18 (23.4)	5 (6.5)	32 (41.6)
	K	17 (35.4)	3 (6.2)	11 (22.9)	8 (16.7)	9 (18.8)

Στην πλειοψηφία τους τα παιδιά αναφέρουν ότι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια κάθε Σαββατοκύριακο. Ο παράγοντας φύλο επηρεάζει και τη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τα παιδιά με τα αγόρια να προηγούνται (71.5%).

Τα δεδομένα της έρευνάς μας, μας επιτρέπουν να ισχυριστούμε ότι η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι υψηλότερη στα αγόρια απ' ότι στα κορίτσια.

Πίνακας 3. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάθε σαββατοκύριακο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Κάθε σαβ/κο	ΣΤ΄	11 (22)	4 (8)	11 (22)	5 (10)	19 (38)
	Ε΄	19 (25.3)	8 (10.7)	18 (24)	8 (10.7)	22 (29.3)

Ένα υψηλό ποσοστό μαθητών 70% (N=35) της ΣΤ΄ δηλώνει ότι παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια συχνά κάθε Σαββατοκύριακο. Μεταξύ των δύο τάξεων δε βρέθηκε σημαντική διαφορά στη συχνότητα χρήσης το Σαββατοκύριακο.

Πίνακας 4. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθημερινά αλλά και κάθε σαββατοκύριακο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Τάξη	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Κάθε μέρα	A	9 (30)	4 (13.3)	10 (33.3)	3 (10)	4 (13.3)
	K	19 (36.5)	9 (17.3)	12 (23.1)	10 (19.2)	2 (3.8)
	A+K	12 (42.9)	6 (21.4)	8 (28.6)	2 (7.1)	0 (0)
	Κανένα	4 (26.7)	7 (46.7)	0 (0)	2 (13.3)	2 (13.3)
Κάθε σαβ/κο	A	10 (33.3)	1 (3.3)	5 (16.7)	3 (10)	11 (36.7)
	K	7 (13.5)	9 (17.3)	11 (21.2)	5 (9.6)	20 (38.5)
	A+K	7 (25)	1 (3.6)	11 (39.3)	3 (10.7)	6 (21.4)
	Κανένα	6 (40)	1 (6.7)	2 (13.3)	2 (13.3)	4 (26.7)

Ένας άλλος παράγοντας που σχετίζεται με τη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε καθημερινή βάση αλλά και κάθε σαββατοκύριακο είναι η ύπαρξη αδερφών στην οικογένεια καθώς και το φύλο τους. Παιδιά με αδέρφια στην οικογένεια χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά παιχνίδια κάθε σαββατοκύριακο συχνότερα από ότι τα παιδιά που δεν έχουν αδέρφια. Το αντίθετο παρατηρείται στην καθημερινή χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Παιδιά με αδέρφια στην οικογένεια χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά παιχνίδια λιγότερο καθημερινά από ότι τα παιδιά που δεν έχουν αδέρφια

Πίνακας 5. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθημερινά αλλά και κάθε σαββατοκύριακο

Παίζω	Τάξη	ΠΟΤΕ N	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΝΤΟΤΕ
-------	------	--------	--------	-------	------	---------

ηλεκτρονικά παιχνίδια		%	N%	N%	ΣΥΧΝΑ N%	N%
Κάθε μέρα	1-2	40 (46.5)	17 (19.8)	23 (26.7)	4 (4.7)	2 (2.3)
	2-4	4 (13.3)	8 (26.7)	4 (13.3)	8 (26.7)	6 (20)
	Πάνω από 5	0 (0)	1 (11.1)	3 (33.3)	5 (55.6)	0 (0)
Κάθε σαβ/κο	1-2	19 (22.1)	7 (8.1)	24 (27.9)	10 (11.6)	26 (30.2)
	2-4	7 (23.3)	2 (6.7)	3 (10)	3 (10)	15 (50)
	Πάνω από 5	4 (44.4)	3 (33.3)	2 (22.2)	0 (0)	0 (0)

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας τα παιδιά αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια το σαββατοκύριακο αλλά στην πλειοψηφία τους όχι για πολλές ώρες. Το ίδιο παρατηρούμε και καθημερινά. Γενικότερα βλέπουμε πως υπάρχει συσχέτιση μεταξύ της συχνότητας παιχνιδιού με τις ώρες παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα κάνοντας τον έλεγχο Cramer's V παρατηρούμε ότι η σχέση αυτή υπάρχει αλλά δεν είναι πολύ ισχυρή αφού $v=0.426$ για κάθε μέρα και 0.264 για κάθε σαββατοκύριακο.

4.2 Οι προτιμήσεις των παιδιών στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι προτιμήσεις των παιδιών στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε σχέση με το περιεχόμενο παρουσιάζουν ένα ευρύ φάσμα.

Πίνακας 6. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Είδος Λογισμικού	ΚΑΘΟΛΟ	ΣΠΑΝΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΡΑ
------------------	--------	--------	--------	------	------

	Υ Ν%	Ν%	Ν%	Ν%	ΠΟΛΥ Ν%
Αθλητικά	34 (27.2)	30 (24)	29(23.2)	11(8.8)	21(16.8)
Στρατηγικής	36 (28.8)	26(20.8)	24(19.2)	26(20.8)	13(10.4)
Περιπέτειας/Δράσης	22 (17.6)	28(22.4)	27(21.6)	22(17.6)	26(20.8)
Γνώσεων	31 (24.8)	41(32.8)	24(19.2)	25(20)	4(13.2)
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων	38 (30.4)	22(17.6)	28(22.4)	23(18.4)	14(11.2)
Ψυχαγωγίας	21(16.8)	28(22.4)	32(25.6)	20(16)	24(19.2)
Άλλο	63(50.4)	15(12)	19(15.2)	10(8)	18(14.4)

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας η πλειοψηφία των παιδιών προτιμά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιπέτειας/ δράσης με ποσοστό 38.4% των παιδιών που δηλώνει ότι τα προτιμά από πολύ ως και πάρα πολύ. Ακολουθούν σε δημοτικότητα τα παιχνίδια ψυχαγωγίας με ποσοστό 35.2%.

Πίνακας 7. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Αθλητικά, Περιπέτειας/ Δράσης, Ψυχαγωγίας. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Είδος Λογισμικού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟΥ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%
Αθλητικά	A	15 (19.5)	15 (19.5)	18 (23.4)	8 (10.4)	21 (27.3)
	K	19 (39.6)	15 (31.2)	11 (22.9)	3 (6.2)	0 (0)
Περιπέτειας/ Δράσης	A	12 (15.6)	16 (20.8)	16 (20.8)	16 (20.8)	17 (22.1)
	K	10 (20.8)	12 (25)	11 (22.9)	6 (12.5)	9 (18.8)
Ψυχαγωγίας	A	17 (22.1)	20 (26)	23 (29.9)	12 (15.6)	5 (6.5)
	K	4 (8.3)	8 (16.7)	9 (18.8)	8 (16.7)	19 (39.6)

Το φύλο είναι ένας παράγοντας που σχετίζεται με τις προτιμήσεις των παιδιών στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που προτιμούν. Τα δεδομένα της

έρευνας δείχνουν ότι τα αγόρια προτιμούν κυρίως παιχνίδια Περιπέτειας/ Δράσης ενώ τα κορίτσια προτιμούν τα παιχνίδια ψυχαγωγίας.

Πίνακας 8. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Στρατηγικής, Γνώσεων. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Είδος Λογισμικού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ Ν %	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν %
Στρατηγικής	ΣΤ΄	16 (32)	10 (20)	8 (16)	10 (20)	6 (12)
	Ε΄	20 (26.7)	16 (21.3)	16 (21.3)	16 (21.3)	7 (9.3)
Γνώσεων	ΣΤ΄	13 (26)	18 (36)	9 (18)	10 (20)	0 (0)
	Ε΄	18 (24)	23 (30.7)	15 (20)	15 (20)	4 (5.3)

Οι μαθητές της ΣΤ΄ και Ε΄ δείχνουν να προτιμούν περισσότερο παιχνίδια Στρατηγικής. Από την άλλη παρατηρείται μία απόρριψη των παιχνιδιών που προσφέρουν γνώσεις.

Πίνακας 9. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Περιπέτειας/ Δράσης. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Είδος Λογισμικού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%
Περιπέτειας/ Δράσης	Α	8 (26.7)	4 (13.3)	6 (20)	13 (10)	9 (30)
	Κ	11 (21.2)	14 (26.9)	9 (17.3)	12 (23.1)	6 (11.5)
	Α+Κ	0 (0)	8 (28.6)	6 (21.4)	7 (25)	7 (25)
	Κανένα	3 (20)	2 (13.3)	6 (40)	0 (0)	4 (26.7)
Ψυχαγωγίας	Α	9 (30)	6 (20)	5 (16.7)	4 (13.3)	6 (20)

	Κ	5 (9.6)	11 (21.2)	17 (32.7)	11 (21.2)	8 (15.4)
	A+Κ	7 (25)	4 (14.3)	10 (35.7)	3 (10.7)	4 (14.3)
	Κανένα	0 (0)	7 (46.7)	0 (0)	2 (13.3)	6 (40)

Τα παιχνίδια περιπέτειας/ δράσης προτιμούνται περισσότερο από τα παιδιά που έχουν αγόρια αδέρφια σε ποσοστό 60%. Ενώ τα παιδιά που έχουν αδέρφια κορίτσια φαίνεται να προτιμούν τα παιχνίδια ψυχαγωγίας.

Πίνακας 10. Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Περιπέτειας/ Δράσης. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Είδος Λογισμικού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%
Περιπέτειας/Δράσης	1-2	14 (16.3)	16 (18.6)	20 (23.3)	14 (16.3)	22 (25.6)
	2-4	4 (13.3)	11 (36.7)	6 (20)	5 (16.7)	4 (13.3)
	Πάνω από 5	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)	3 (33.3)	0 (0)

Παρατηρούμε ότι την πιο δημοφιλή κατηγορία ηλεκτρονικού παιχνιδιού Περιπέτειας /Δράσης τα παιδιά την προτιμούν για λίγες ώρες (1-2)

4.3 Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που τραβάνε την προσοχή των παιδιών

Στην έρευνα ζητήθηκε από τα παιδιά να δηλώσουν τι τους τραβάει την προσοχή σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Πίνακας 11. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Χαρακτηριστικά	ΚΑΘΟΛΟΥ Ν %	ΣΠΑΝΙΑ Ν %	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν %
Οι ωραίες φιγούρες	34(27.2)	26(20.8)	34(27.7)	13(10.4)	18(14.4)
Ο δυναμισμός του ήρωα	35(28)	23(18.4)	26(20.8)	28(22.4)	13(10.4)
Τα χρώματα	46(36.8)	39(31.2)	18(14.4)	9(7.2)	13(10.4)
Η υπόθεση του παιχνιδιού	11(8.8)	9(7.2)	25(20)	29(23.2)	51(40.8)
Άλλο	49(39.2)	28(22.4)	16(12.8)	12(9.6)	20(16)

Μεταξύ των χαρακτηριστικών περισσότερες προτιμήσεις συγκεντρώνει η υπόθεση του παιχνιδιού με 64% από πολύ έως και πάρα πολύ.

Πίνακας 12. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χαρακτηριστικά	Φύλο	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%
Η υπόθεση του παιχνιδιού	Α	4 (5.2)	5 (6.5)	12 (15.6)	21 (27.3)	35 (45.5)
	Κ	7 (14.6)	4 (8.3)	13 (27.1)	8 (16.7)	16 (33.3)

Δημοφιλές χαρακτηριστικό στα παιδιά είναι η υπόθεση του παιχνιδιού ανεξαρτήτως φύλου σε ποσοστό 72.8% για τα αγόρια και 50% για τα κορίτσια.

Πίνακας 13. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χαρακτηριστικά	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
----------------	------	----------------	--------------	--------------	------------	--------------

						N%
Η υπόθεση του παιχνιδιού	ΣΤ'	2 (4)	3 (6)	10 (20)	11 (22)	24 (48)
	Ε'	9 (12)	6 (8)	15 (20)	18 (24)	27 (36)

Μεταξύ των χαρακτηριστικών που έλκουν τα παιδιά φαίνεται πως η υπόθεση παιχνιδιού πρωταγωνιστεί στα παιδιά της Ε' και ΣΤ' και μάλιστα σε ποσοστό 60% και 70% αντιστοίχως.

Πίνακας 14. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χαρακτηριστικά	Αδέρφια	ΚΑΘΟΛΟ Υ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%
Οι ωραίες φιγούρες	A	8 (26.7)	4 (13.3)	5 (16.7)	2 (6.7)	11 (36.7)
	K	10 (19.2)	15 (28.8)	15 (28.8)	7 (13.5)	5 (9.6)
	A+K	11 (39.3)	1 (3.6)	10 (35.7)	4 (14.3)	2 (7.1)
	Κανένα	5 (33.3)	6 (40)	4 (26.7)	0 (0)	0 (0)
Η υπόθεση του παιχνιδιού	A	4 (13.3)	2 (6.7)	6 (20)	3 (10)	15 (50)
	K	4 (4.77)	3 (5.8)	11 (21.2)	16 (30.8)	18 (34.6)
	A+K	2 (7.1)	2 (7.1)	4 (14.3)	10 (35.7)	10 (35.7)
	Κανένα	1 (6.7)	2 (13.9)	4 (26.7)	0 (0)	8 (53.3)

Τα παιδιά που έχουν αγόρια αδέρφια έλκονται πιο πολύ από τη υπόθεση του παιχνιδιού ενώ παρατηρούμε ότι τα παιδιά που δεν έχουν αδέρφια έλκονται από την υπόθεση του παιχνιδιού σε ποσοστό 53.3%. Επιπλέον και τα παιδιά που έχουν αδέρφια κορίτσια έλκονται εξίσου από την υπόθεση του παιχνιδιού.

Πίνακας 15. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χαρακτηριστικά	Ωρες	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%
Ο δυναμισμός του ήρωα	1-2	27 (31.4)	12 (14)	20 (23.3)	19 (22.2)	8 (9.3)
	2-4	7 (23.3)	11 (36.7)	4 (13.3)	4 (13.3)	4 (13.3)
	Πάνω από 5	1 (11.1)	0 (0)	2 (22.2)	5 (55.6)	1 (11.1)
Η υπόθεση του παιχνιδιού	1-2	6 (7)	8 (9.3)	21 (24.4)	20 (23.3)	31 (36)
	2-4	5 (16.7)	1 (3.3)	2 (6.7)	7 (23.3)	15 (50)
	Πάνω από 5	0 (0)	0 (0)	2 (22.2)	2 (22.2)	5 (55.6)

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας τα παιδιά που παίζουν 2-4 ώρες ηλεκτρονικά παιχνίδια έλκονται κατά πολύ από την υπόθεση του παιχνιδιού ενώ εκείνα που παίζουν για πάνω από 5 ώρες από τον δυναμισμό του ήρωα.

4.4 Κατά πόσο επηρεάζονται τα συναισθήματα των παιδιών κατά τη διάρκεια του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά όταν κερδίζουν ή χάνουν σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι καθοριστικής σημασίας.

Πίνακας 16. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα συναισθήματα των παιδιών

Συναισθήματα κατά τη	ΚΑΘΟΛΟΥΝ %	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
----------------------	---------------	--------------	--------------	------------	--------------

διάρκεια του παιχνιδιού					N%
Άγχος-αγωνία	48(38.4)	29(23.2)	29(23.2)	8(6.4)	11(8.8)
Φόβος	84(67.2)	20(16)	10(8)	8(6.4)	3(2.4)
Απογοήτευση	49(39.2)	52(41.6)	13(10.4)	8(6.4)	3(2.4)
Ταύτιση με τον ήρωα	52(41.6)	31(24.8)	11(8.8)	21(16.8)	10(8)
Διέγερση	60(48)	28(22.4)	20(16)	6(4.8)	11(8.8)
Χαρά	16(12.8)	17(13.6)	16(12.8)	26(25.8)	50(40)
Ικανοποίηση	17(13.6)	17(13.6)	25(20)	27(21.6)	39(31.2)
Ενθουσιασμό	21(16.8)	13(10.4)	19(15.2)	34(27.2)	38(30)
Άλλο	69(55.2)	26(20.8)	14(11.2)	9(7.2)	(5.6)

Η πλειοψηφία των παιδιών απάντησε ότι τα συναισθήματα που του δημιουργούνται είναι χαρά σε ποσοστό 65.8% και ενθουσιασμός σε ποσοστό 57.2%.

Πίνακας 17. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Φύλο	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N %
Χαρά	A	10 (13)	8 (10.4)	9 (11.7)	15 (19.5)	35 (45.5)
	K	6 (12.5)	9 (18.8)	7 (14.6)	11 (22.9)	15 (31.2)
Ικανοποίηση	A	9 (11.7)	12 (15.6)	13 (16,9)	18 (23.4)	25 (32.5)
	K	8 (16.7)	5 (10.4)	12 (23)	9 (18.8)	14 (29.2)
Ενθουσιασμό	A	11 (14.3)	11 (14.3)	14 (18.2)	22 (28.6)	19 (24.7)
	K	10 (20.8)	2 (4.2)	5 (10.4)	12 (25)	19 (39.6)

Ένα ποσοστό της τάξης του 65% των αγοριών δηλώνει ότι το συναίσθημα που του δημιουργείται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι χαρά, ένα 56% ικανοποίηση και ένα 53% ενθουσιασμό. Ανάλογα είναι τα συναισθήματα και στα κορίτσια αφού το 54% δηλώνει χαρά, το 48% ικανοποίηση και το 65% ενθουσιασμό.

Πίνακας 18. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν %
Φόβος	ΣΤ΄	41 (82)	7 (14)	2 (4)	0 (0)	0 (0)
	Ε΄	43 (57.3)	13 (17.3)	8 (10.7)	8 (10.7)	3 (4)
Απογοήτευση	ΣΤ΄	20 (40)	23 (46)	5 (10)	2 (4)	0 (0)
	Ε΄	29 (38.7)	29 (38.7)	8 (10.7)	6 (8)	3 (40)
Χαρά	ΣΤ΄	3 (6)	5 (10)	7 (14)	12 (24)	23 (46)
	Ε΄	13 (17.3)	12 (16)	9 (12)	14 (18.7)	27 (36)

Ενώ παρατηρούμε ότι η χαρά είναι το επικρατέστερο συναίσθημα στα παιδιά Ε΄ και της ΣΤ΄, παρατηρούμε επίσης πως στα συναισθήματα φόβος και απογοήτευση έχουμε μηδενικά ποσοστά αλλά και ένα ποσοστό 48% στα παιδιά της Ε΄.

Πίνακας 19. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Αδέρφια	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν %
Ταύτιση με τον ήρωα	Α	14 (46.7)	5 (16.7)	4 (13.3)	5 (16.7)	2 (6.7)
	Κ	27 (51.9)	11 (21.2)	5 (9.6)	7 (13.5)	2 (3.8)
	Α+Κ	7 (25)	7 (25)	2 (7.1)	7 (25)	5 (17.9)
	Κανένα	4 (26.7)	8 (53.3)	0 (0)	2 (13.3)	1 (6.7)
Φόβος	Α	16 (53.3)	7 (23.3)	5 (16.7)	1 (3.3)	1 (3.3)
	Κ	33	8	5	4	2

	A+K	(63.5) 21	(15.4) 5	(9.6) 0	(7.7) 2	(3.8) 0
	Κανένα	(75) 14	(17.9) 0	(0) 0	(7.1) 1	(0) 0
		(93.3)	(0)	(0)	(6.7)	(0)
Ενθουσιασμό	A	11 (36.7)	4 (13.3)	2 (6.7)	5 (16.7)	8 (26.7)
	K	5 (9.6)	7 (13.5)	7 (13.5)	21 (40.4)	12 (23.1)
	A+K	4 (14.3)	0 (0)	8 (28.6)	6 (21.4)	10 (35.7)
	Κανένα	1 (67)	2 (13.3)	2 (13.3)	2 (13.3)	8 (53.3)

Το 67% των παιδιών που δεν έχει αδέρφια φαίνεται πως αισθάνεται ενθουσιασμό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ενώ δεν αισθάνεται καθόλου φόβο. Επιπλέον παρατηρούμε κάποιο μικρό ποσοστό παιδιών να έχει ταύτιση με τον ήρωα. Από την άλλη ο ενθουσιασμός είναι το κυρίαρχο συναίσθημα στην πλειοψηφία των παιδιών.

Πίνακας 20. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Ώρες	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν %	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν %
Άγχος-αγωνία	1-2	39 (45.3)	20 (23.3)	16 (18.6)	5 (5.8)	6 (7)
	2-4	7 (23.3)	8 (26.7)	9 (30)	2 (6.7)	4 (13.3)
	Πάνω από 5	2 (22.2)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)
Χαρά	1-2	12 (14)	8 (9.3)	16 (18.6)	18 (20.9)	32 (37.2)
	2-4	1 (3.3)	5 (16.7)	0 (0)	7 (23.3)	17 (56.7)
	Πάνω από 5	3 (33.3)	4 (44.4)	0 (0)	1 (11.1)	1 (11.1)
Ικανοποίηση	1-2	9 (10.5)	12 (14)	16 (18.6)	17 (19.8)	32 (37.2)
	2-4	6 (20)	3 (10)	7 (23.3)	8 (26.7)	6 (20)
	Πάνω	2	2	2	2	1

	από 5	(22.2)	(22.2)	(22.2)	(22.2)	(11.1)
Ενθουσιασμό	1-2	14 (16.3)	9 (10.5)	16 (18.6)	18 (20.9)	29 (33.7)
	2-4	4 (13.3)	4 (13.3)	2 (6.7)	12 (40)	8 (26.7)
	Πάνω από 5	3 (33.3)	0 (0)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)

Παρατηρούμε ότι τα συναισθήματα της χαράς του ενθουσιασμού και της ικανοποίησης υπερσχύουν τις πρώτες ώρες του παιχνιδιού (1-2). Ενώ μετά από τις 2 ώρες παιχνιδιού φαίνεται πως δημιουργείτε άγχος-αγωνία.

4.5 Κατά πόσο επηρεάζονται τα συναισθήματα των παιδιών μετά το τέλος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά μετά το τέλος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι καθοριστικής σημασίας.

Πίνακας 21. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών για τα συναισθήματα των παιδιών

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N %	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Εθισμός	82(65.6)	21(16.8)	15(12)	6(4.8)	1(8)
Επιθετικότητα	87(69.6)	22(17.6)	7(5.6)	7(5.6)	2(1.6)
Ότι έχασες το χρόνο σου	59(47.2)	38(30.4)	19(15.2)	7(5.6)	2(1.6)
Ότι απέκτησες γνώσεις	23(18.4)	28(22.4)	31(24.8)	26(20.8)	17(13.6)
Ότι ψυχαγωγήθηκες	12(9.6)	19(15.2)	22(17.6)	40(32)	32(25.6)
Έλλειψη φαντασίας	79(63.2)	21(16.8)	11(8.8)	10(8)	4(3.2)
Κοινωνική απομόνωση	94(75.2)	18(14.4)	10(8)	1(0.8)	2(1.6)

Η πλειοψηφία των παιδιών δήλωσε ότι μετά το ηλεκτρονικό παιχνίδι αισθάνεται πως απέκτησε γνώσεις και ότι ψυχαγωγήθηκε.

Πίνακας 22. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Φύλο	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Εθισμός	A	53 (68.8)	12 (15.6)	8 (10.4)	3 (3.9)	1 (1.3)
	K	29 (60.4)	9 (18.8)	7 (14.6)	3 (6.2)	0 (0)
Επιθετικότητα	A	56 (72.7)	13 (16.9)	4 (5.2)	4 (5.2)	0 (0)
	K	31 (64.6)	9 (18.8)	3 (6.2)	3 (6.2)	2 (4.2)
Ότι έχασες το χρόνο σου	A	41 (53.2)	27 (35.1)	6 (7.8)	3 (3.9)	0 (0)
	K	18 (37.5)	11 (22.9)	13 (27.1)	4 (8.3)	2 (4.2)
Ότι ψυχαγωγήθηκες	A	4 (5.2)	12 (15.6)	18 (23.4)	30 (39)	13 (16.9)
	K	8 (16.7)	7 (14.6)	4 (8.3)	10 (20.8)	19 (39.6)

Από τα αποτελέσματα της έρευνας μας φαίνεται ότι τα αγόρια και τα κορίτσια αισθάνονται ότι ψυχαγωγήθηκαν στην πλειοψηφία τους ενώ εθισμό, επιθετικότητα και ότι έχασε το χρόνο του δηλώνουν ελάχιστα παιδιά.

Πίνακας 23. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Ότι ψυχαγωγήθηκες	ΣΤ΄	2 (4)	7 (14)	9 (18)	17 (34)	15 (30)
	Ε΄	10	12	13	23	17

		(13.3)	(16)	(17.3)	(30.7)	(22.7)
Έλλειψη φαντασίας	ΣΤ'	35 (77)	7 (14)	4 (8)	3 (6)	1 (2)
	Ε'	44 (58.7)	14 (18.7)	7 (9.3)	7 (9.3)	3 (4)
Κοινωνική απομόνωση	ΣΤ'	44 (88)	4 (8)	2 (4)	0 (0)	0 (0)
	Ε'	50 (66.7)	14 (18.7)	8 (10.7)	1 (1.3)	2 (2.7)

Ακόμα και σε αυτή την ερώτηση βλέπουμε ότι η αίσθηση της ψυχαγωγίας έχει τα προτερία ενώ παρατηρούμε ότι έλλειψη φαντασίας και κοινωνική απομόνωση αισθάνονται λίγα παιδιά.

Πίνακας 24. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Ότι απέκτησες γνώσεις	A	7 (23.3)	9 (30)	8 (26.7)	4 (13.3)	2 (6.7)
	K	6 (11.5)	10 (19.2)	15 (28.8)	13 (25)	8 (15.4)
	A+K	6 (21.4)	3 (10.7)	8 (28.6)	4 (14.3)	7 (25)
	Κανένα	7 (26.7)	6 (40)	0 (0)	5 (33.3)	0 (0)
Ότι ψυχαγωγήθηκες	A	2 (6.7)	5 (16.7)	5 (16.7)	9 (30)	9 (30)
	K	8 (15.4)	5 (9.6)	10 (19.2)	24 (46.2)	5 (9.6)
	A+K	2 (7.1)	7 (25)	5 (17.9)	3 (10.7)	11 (39.3)
	Κανένα	0 (0)	2 (13.3)	2 (13.3)	4 (26.7)	7 (46.7)

Για μία ακόμα φορά παρατηρούμε ότι η αίσθηση της ψυχαγωγίας είναι κυρίαρχη, τώρα σε υψηλότερο ποσοστό στα παιδιά που δεν έχουν αδέρφια.

Πίνακας 25. Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες ως προς τα συναισθήματα

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Ωρες	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Ότι απέκτησες γνώσεις	1-2	15 (17.4)	21 (24.4)	24 (27.9)	17 (19.8)	9 (10.5)
	2-4	6 (20)	5 (16.7)	7 (23.3)	4 (13.3)	8 (26.7)
	Πάνω από 5	2 (22.2)	2 (22.2)	0 (0)	5 (55.6)	0 (0)
Ότι ψυχαγωγήθηκες	1-2	8 (9.3)	11 (12.8)	15 (17.4)	30 (34.9)	22 (25.6)
	2-4	3 (10)	7 (23.3)	6 (20)	6 (20)	8 (26.7)
	Πάνω από 5	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	4 (44.4)	2 (22.2)

Από τον παραπάνω πίνακα διαπιστώνουμε πως στις 1-2 ώρες παιχνιδιού η ψυχαγωγία είναι το βασικότερο συναίσθημα ακόμα και για τις 2-4 ώρες.

4.6 Η γονεϊκή εμπλοκή στην επιλογή του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Η γονεϊκή εμπλοκή είναι αναμφισβήτητη ειδικά στην επιλογή του είδους του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χρησιμοποιούν τα παιδιά τους.

Πίνακας 26. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%

Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενό του	93 (74.4)	13 (10.4)	7 (5.6)	6 (4.8)	6 (4.8)
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του	24 (19.2)	12 (9.6)	12 (9.6)	21 (16.8)	56 (44.8)
Το επιλέγουν οι γονείς μου	67 (53.6)	38 (30.4)	7 (5.6)	6 (4.8)	7 (5.6)
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές- αρνητικές)	57 (45.6)	28 (22.4)	7 (5.6)	13 (10.4)	20 (16)
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται για το περιεχόμενό του στη συνέχεια	73 (58.4)	29 (23.2)	8 (6.4)	5 (4)	10 (8)

Με ποσοστό 62% η πλειοψηφία των παιδιών δηλώνει πως επιλέγουν μόνοι τους το ηλεκτρονικό παιχνίδι αλλά οι γονείς τους ενημερώνονται πριν το αγοράσουν για το περιεχόμενό του.

Πίνακας 27. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Φύλο	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Το επιλέγουν οι γονείς μου	A	42 (54.5)	26 (33.8)	5 (6.5)	2 (2.6)	2 (2.6)
	K	25 (52.1)	12 (25)	2 (4.2)	4 (8.3)	5 (10.4)

Είναι πιθανότερο οι γονείς των κοριτσιών είναι πιθανότερο να επιλέξουν οι ίδιοι το ηλεκτρονικό παιχνίδι (5.2%) απ' ότι οι γονείς των αγοριών (18.7%)

Πίνακας 28. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Τάξη	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται για το περιεχόμενο του στη συνέχεια	ΣΤ΄	30 (60)	11 (22)	2 (4)	2 (4)	5 (10)
	Ε΄	43 (57.3)	18 (24)	6 (8)	3 (4)	5 (6.7)

Από τον παραπάνω πίνακα προκύπτει ότι τα παιδιά της ΣΤ΄ έχουν λιγότερες πιθανότητες να επιλέξουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι και οι γονείς τους να ενημερωθούν στη συνέχεια απ' ότι τα παιδιά της Ε΄.

Πίνακας 29. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-αρνητικές)	A	16 (53.3)	6 (20)	3 (10)	1 (3.3)	4 (13.3)
	K	16 (30.8)	16 (30.8)	3 (5.8)	10 (19.2)	7 (13.5)
	A+K	16 (57.1)	4 (14.3)	1 (3.6)	2 (7.1)	5 (17.9)
	Κανένα	9 (60)	2 (13.3)	0 (0)	0 (0)	4 (26.7)

Τα δεδομένα της έρευνάς μας δείχνουν ότι υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες τα παιδιά χωρίς αδέρφια να επιλέξουν μόνοι τους το ηλεκτρονικό παιχνίδι και οι γονείς τους να τους κάνουν τις ανάλογες παρατηρήσεις μετέπειτα.

Πίνακας 30. Διαδικασία επιλογής του λογισμικού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Ώρες	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα,	1-2	44 (51.2)	15 (17.4)	4 (4.7)	8 (9.3)	15 (17.4)
	2-4	11 (36.7)	9 (30)	2 (6.7)	4 (13.3)	4 (13.3)
	Πάνω από 5	2 (22.2)	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)

μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-αρνητικές)						
---	--	--	--	--	--	--

Σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για 1-4 ώρες έχουν περισσότερες πιθανότητες να επιλέξουν το ηλεκτρονικό τους παιχνίδι και οι γονείς τους να τους κάνουν αργότερα τα κατάλληλα σχόλια.

4.7 Λόγοι που ωθούν τα παιδιά στην ενασχόλησή τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Ζητήσαμε από τα παιδιά να μας δηλώσουν τους λόγους για τους οποίους επιλέγουν να ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Πίνακας 31. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N %	ΣΥΧΝΑ N %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N %	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Γιατί δεν έχω τι να κάνω	30 (24)	42 (33.6)	26 (20.8)	11 (8.8)	16 (12.8)
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	43 (34.4)	32 (25.6)	22 (17.6)	25 (20)	3 (2.4)
Για να διασκεδάσω	13 (10.4)	9 (7.2)	21 (16.8)	33 (26.4)	49 (39.2)
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	38 (30.4)	30 (24)	21 (16.8)	14 (11.2)	22 (17.6)
Γιατί δε θέλω να	88 (70.4)	17 (13.6)	8 (6.4)	6 (4.8)	6 (4.8)

κάνω τα μαθήματά μου					
Από περιέργεια	44 (35.2)	33 (26.4)	13 (10.4)	10 (8)	25 (20)

Η πλειοψηφία των παιδιών δήλωσε ότι ο κύριος λόγος που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι για να διασκεδάσουν με ποσοστό 66%.

Πίνακας 32. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Φύλο	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	A	22 (28.6)	26 (33.8)	11 (14.3)	17 (22.1)	1 (1.3)
	K	21 (43.8)	6 (12.5)	11 (22.9)	8 (16.7)	2 (4.2)
Από περιέργεια	A	31 (40.3)	26 (33.8)	8 (10.4)	4 (5.2)	8 (10.4)
	K	13 (27.1)	7 (14.6)	5 (10.5)	6 (12.5)	17 (35.4)

Παρατηρούμε ότι ο κυριότερος λόγος για τον οποίο τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι για να βρεθούν με τους φίλους τους ενώ ο κυριότερος λόγος για τα κορίτσια η περιέργεια.

Πίνακας 33. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Τάξη	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Γιατί δε θέλω να κάνω τα μαθήματά	ΣΤ'	42 (84)	5 (10)	1 (2)	0 (0)	2 (4)
	Ε'	46 (61.3)	12 (16)	7 (9.3)	6 (8)	4 (5.3)

μου						
-----	--	--	--	--	--	--

Παρατηρούμε ότι ένα πολύ μικρό ποσοστό μαθητών και των δύο τάξεων παραδέχεται ότι παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια για να μην κάνει τα μαθήματά του.

Πίνακας 34. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
Για να διασκεδάσω	A	6 (20)	3 (10)	2 (6.7)	3 (10)	16 (53.3)
	K	5 (9.6)	2 (3.8)	12 (23.1)	17 (32.7)	16 (30.8)
	A+K	0 (0)	3 (10.7)	4 (14.3)	12 (42.9)	9 (32.1)
	Κανένα	2 (13.3)	1 (6.7)	3 (20)	1 (6.7)	8 (53.3)
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	A	11 (36.7)	8 (26.7)	7 (23.3)	0 (0)	4 (13.3)
	K	12 (23.1)	10 (19.2)	10 (19.2)	6 (11.5)	14 (26.9)
	A+K	11 (39.3)	5 (17.9)	3 (10.7)	5 (17.9)	4 (14.3)
	Κανένα	4 (26.7)	7 (46.7)	1 (6.7)	3 (20)	0 (0)

Παρατηρούμε ότι το 63.3% των παιδιών που έχουν αδέρφια αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για να διασκεδάσουν ενώ το 38.4% των παιδιών που έχουν αδέρφια αγόρια παίζουν για να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Πίνακας 35. Λόγοι επιλογής ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Ώρες	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%
-----------------------------	------	----------	-----------	----------	---------------	------------

Για να διασκεδάσω	1-2	9 (10.5)	6 (7)	16 (18.6)	21 (24.4)	34 (39.5)
	2-4	2 (6.7)	3 (10)	2 (6.7)	10 (33.3)	13 (43.3)
	Πάνω από 5	2 (22.2)	0 (0)	3 (33.3)	2 (22.2)	2 (22.2)
Γιατί δε θέλω να κάνω τα μαθήματά μου	1-2	69 (80.2)	8 (9.3)	3 (3.5)	3 (3.5)	3 (3.5)
	2-4	18 (60)	8 (26.7)	2 (6.7)	2 (6.7)	0 (0)
	Πάνω από 5	1 (11.1)	1 (11.1)	3 (33.3)	1 (11.1)	3 (33.3)

Τα περισσότερα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για να διασκεδάσουν ενώ παρατηρούμε ότι λίγα παιδιά παίζουν επειδή δε θέλουν να κάνουν τα μαθήματά τους.

4.8 Ο έλεγχος των ερευνητικών υποθέσεων

Πρώτη ερευνητική υπόθεση

Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας έδειξαν ότι τα συναισθήματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δε σχετίζονται με το φύλο αλλά ούτε και με την τάξη. Παρατηρούμε ότι το χ^2 σε όλες τις μεταβλητές που χρησιμοποιήσαμε είναι στατιστικά μη σημαντικό. Αντίθετα, τα συναισθήματα που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σχετίζονται με τα αδέρφια και τις ώρες παιχνιδιού.

Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι καθώς το χ^2 είναι στατιστικώς μη σημαντικό το φύλο, η τάξη αλλά και οι ώρες παιχνιδιού δε σχετίζονται με τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά μετά το τέλος του παιχνιδιού. Αντίθετα η ύπαρξη ή όχι αδερφών φαίνεται πως επηρεάζει τα συναισθήματα των παιδιών. Θεωρούμε ότι η πρώτη υπόθεση εργασίας της έρευνάς μας διαψεύδεται.

Δεύτερη ερευνητική υπόθεση

Τα ερευνητικά δεδομένα έδειξαν ότι τα αγόρια παίζουν πιο συχνά ηλεκτρονικά παιχνίδια από ότι τα κορίτσια και ότι παιδιά με αδέρφια στην οικογένεια παίζουν πιο συχνά. Επί πλέον οι ώρες παιχνιδιού παίζουν σημαντικό ρόλο στη συχνότητα χρήσης. Αντίθετα, δεν παρατηρούμε διαφορά στη συχνότητα χρήσης των δύο τάξεων Ε' και ΣΤ'.

Όσον αφορά τις προτιμήσεις στο λογισμικό τα αγόρια προτιμούν παιχνίδια περιπέτειας ενώ τα κορίτσια παιχνίδια ψυχαγωγίας. Παιδιά με αδέρφια αγόρια προτιμούν παιχνίδια περιπέτειας ενώ παιδιά με αδέρφια κορίτσια παιχνίδια ψυχαγωγίας. Η τάξη και οι ώρες παιχνιδιού δεν επηρεάζουν την προτίμηση σε λογισμικό.

Τα χαρακτηριστικά που τραβάνε την προσοχή των παιδιών διαφέρουν μόνο ως προς τις ώρες παιχνιδιού αφού με 2-4 ώρες το κυρίαρχο χαρακτηριστικό είναι η υπόθεση του παιχνιδιού ενώ με πάνω από 5 ώρες ο δυναμισμός του χαρακτήρα.

Οι γονείς των είναι πιο πιθανό να επιλέξουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια των κοριτσιών παρά των αγοριών ενώ οι γονείς των παιδιών της ΣΤ' είναι λιγότερο πιθανό να επιλέξουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια από τους γονείς των παιδιών της Ε'.

Τα κορίτσια υποστηρίζουν πως ο λόγος που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι να βρεθούν με τις φίλες τους ενώ για τα αγόρια η περιέργεια. Τα παιδιά με αδέρφια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για να διασκεδάσουν. Θεωρούμε ότι η δεύτερη υπόθεση εργασίας της έρευνάς μας διαψεύδεται.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

5.1 Η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, το λογισμικό προτίμησης, τα χαρακτηριστικά προσέλκυσης της προσοχής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας η δημοτικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία είναι υψηλή. Τα στοιχεία δείχνουν ότι όλα τα παιδιά της συγκεκριμένης ηλικίας σε ποσοστό (100%) έχουν επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αφιερώνουν χρόνο για αυτή τους τη δραστηριότητα. Έτσι μπορούμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει για τα καλά στο χώρο της ψυχαγωγίας της παιδικής ηλικίας αφού όλα τα παιδιά έχουν εντάξει το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως μια άτυπη δραστηριότητα στον ελεύθερο χρόνο τους. Από τα παραπάνω καταλήγουμε ότι η εξάπλωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία είναι ραγδαία.

Η υψηλότερη συχνότητα χρήσης παρουσιάζεται κατά τη διάρκεια του σαββατοκύριακου. Όπως είναι κατανοητό τα παιδιά έχουν περισσότερη ευχέρεια <<αξιοποίησης>> του ελεύθερου χρόνου τους κατά τη διάρκεια του σαββατοκύριακου για την ενασχόλησή τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με αποτέλεσμα την υψηλότερη χρήση. Επιπλέον, τα παιδιά αφιερώνουν τις περισσότερες ώρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια το σαββατοκύριακο. Αυτό μας δείχνει ότι αν και υπάρχουν περισσότερες

ευκαιρίες για εξωτερικές δραστηριότητες των παιδιών το σαββατοκύριακο, το γεγονός ότι ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εντός του σπιτιού μπορεί να αποδοθεί στο ότι αποτελούν μια αναγκαστική λύση λόγω αδυναμίας πραγματοποίησης άλλων εξωτερικών δραστηριοτήτων.

Τα δεδομένα της έρευνάς μας, μας επιτρέπουν να ισχυριστούμε ότι η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι υψηλότερη στα αγόρια από ότι στα κορίτσια. Διαφορά στη συχνότητα χρήσης των παιδιών παρατηρείται και ανάμεσα στα παιδιά που έχουν αδέρφια και σε αυτά που δεν έχουν καθώς τα τελευταία κάνουν συχνότερη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε καθημερινή βάση ενώ τα άλλα κάθε σαββατοκύριακο. Αντίθετα, δεν παρατηρήθηκε διαφορά στη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανάμεσα στην Ε΄ και ΣΤ΄ δημοτικού.

Όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας η πλειοψηφία των παιδιών προτιμά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιπέτειας-δράσης. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια αναμφίβολα περιέχουν στο λογισμικό τους στοιχεία βιαιότητας που τα κάνουν δημοφιλή.

Το φύλο είναι ένας παράγοντας που σχετίζεται με τις προτιμήσεις των παιδιών στο είδος του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που προτιμούν. Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με το γεγονός ότι τα κορίτσια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια λιγότερο από τα αγόρια προβλημάτισε τη βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών για καθαρά βέβαια εμπορικούς λόγους. Έτσι δημιουργήθηκαν λογισμικά ηλεκτρονικών παιχνιδιών που απευθύνονταν σε κορίτσια χωρίς να γνωρίσουν όμως ιδιαίτερη επιτυχία. Τα δεδομένα της έρευνας δείχνουν ότι τα αγόρια προτιμούν κυρίως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιπέτειας δράσης ενώ τα κορίτσια τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ψυχαγωγίας.

Αξιοσημείωτο γεγονός είναι ότι κυρίαρχο χαρακτηριστικό για τα παιδιά είναι η υπόθεση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ανεξαρτήτως φύλου και ανεξαρτήτως τάξης. Παρατηρούμε ότι τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια 2-4 ώρες έλκονται περισσότερο από την υπόθεση του παιχνιδιού ενώ εκείνα που ασχολούνται πάνω από 5 ώρες έλκονται από το δυναμισμό του ήρωα. Αυτό είναι κατανοητό αφού τα παιδιά έχουν την τάση να θαυμάζουν τον ήρωα ο οποίος όταν κερδίζει στο παιχνίδι τους κάνει να νιώθουν αυτοπεποίθηση.

5.2 Τα συναισθήματα που προκύπτουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα συναισθήματα που δημιουργούνται μετά το παιχνίδι

Σχετικά με τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η πλειοψηφία των αγοριών και των κοριτσιών δηλώνουν ότι αισθάνονται χαρά, ικανοποίηση και ενθουσιασμό. Επίσης και στις δύο τάξεις παρατηρούνται μηδενικά ποσοστά φόβου και απογοήτευσης με τη διαφορά ότι στην Ε΄ δημοτικού τα παιδιά δηλώνουν φόβο σε αρκετά μεγάλο ποσοστό. Το συναίσθημα του ενθουσιασμού βλέπουμε πως υπερτερεί των άλλων ενώ στα παιδιά που παίζουν πάνω από 2 ώρες παρατηρείται άγχος- αγωνία.

Όσον αφορά τα συναισθήματα μετά το παιχνίδι, ένα μεγάλο ποσοστό των παιδιών δηλώνει ότι απέκτησε γνώσεις και ότι ψυχαγωγήθηκε. Το ίδιο ισχύει και ανάμεσα στα δύο φύλα ενώ παρατηρούνται μικρά ποσοστά σε συναισθήματα όπως εθισμός και επιθετικότητα. Εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι οι ώρες παιχνιδιού δεν επηρεάζουν τα συναισθήματα που δημιουργούνται στα παιδιά τουλάχιστον στην πλειοψηφία τους.

5.3 Η γονεϊκή παρέμβαση στην επιλογή του λογισμικού, λόγοι επιλογής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας, μας επιτρέπουν να υποστηρίξουμε την άποψη ότι η παρέμβαση των γονέων στην επιλογή του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι ικανοποιητική. Στην πλειοψηφία τους παιδιά δηλώνουν ότι επιλέγουν το λογισμικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που θα αγοράσουν αφού πρώτα ενημερώσουν τους γονείς τους για το περιεχόμενό του.

Σε σχέση με το φύλο οι γονείς των κοριτσιών έχουν περισσότερες πιθανότητες να επιλέξουν και να αγοράσουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι από ότι οι γονείς των αγοριών. Επιπλέον, οι γονείς των παιδιών της Ε΄ διαλέγουν πιο συχνά το παιχνίδι του παιδιού τους από ότι οι γονείς της ΣΤ΄ και τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια 1-4 ώρες έχουν περισσότερες πιθανότητες να διαλέξουν οι γονείς το παιχνίδι τους.

Όπως δείχνουν τα αποτελέσματα της έρευνάς μας, ο κύριος λόγος για τους οποίους τα παιδιά προτιμούν στον ελεύθερό τους χρόνο να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η διασκέδαση.

Η πλειοψηφία των αγοριών δηλώνει ότι ο λόγος που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι για να βρεθούν με τους φίλους τους ενώ τα κορίτσια σε ένα μεγάλο ποσοστό παίζουν από περιέργεια. Ένα μικρό ποσοστό των παιδιών της Ε΄ και ΣΤ΄ δημοτικού παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια για να μην κάνει τα μαθήματά του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ

6.1 Συμπεράσματα

Μέσα από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας αλλά και της έρευνας με ερωτηματολόγιο μπορέσαμε να διαπιστώσουμε πολλά πράγματα. Η ψυχοσύνθεση των παιδιών σ' αυτήν την ηλικία μπορεί να επηρεαστεί από πολλούς παράγοντες ένας από τους οποίους είναι και η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλλει στη ζωή των παιδιών και καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερό τους χρόνο.

Είναι απαραίτητο να σημειωθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν το παιδί στο βαθμό που το ίδιο το επιτρέπει. Δηλαδή, εάν ένα παιδί γνωρίζει ότι απλώς παίζει ένα παιχνίδι και δεν ταυτίζεται με κάποιον ήρωα δεν θα επηρεαστεί η ψυχοσύνθεσή του σε σημείο που να διαταραχθεί το ίδιο. Αντίστοιχα, ένα παιδί που, για παράδειγμα δεν απολαμβάνει την προσοχή που πρέπει από το περιβάλλον του, μπορεί να έχει τα αντίθετα αποτελέσματα. Θα έπρεπε λοιπόν να υπάρξει περισσότερη μέριμνα ώστε τα παιδιά να απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα και όχι τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας είναι αφιερωμένο στη βία που προβάλλεται μέσα από το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τις επιδράσεις στην επιθετική συμπεριφορά των παιδιών. Τα αποτελέσματα των ερευνών και οι επιστημονικές απόψεις όσον αφορά τις επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην επιθετική συμπεριφορά δίστανται με επικρατέστερη την άποψη της θετικής συσχέτισης.

Η υψηλότερη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών παρατηρείται κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου. Η συχνότητα χρήσης διαφοροποιείται ως προς το φύλο. Τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, κατά κύριο λόγο περισσότερο από τα κορίτσια χωρίς αυτό να είναι δεδομένο. Επί πλέον, παιδιά με αδέρφια είναι πιο πιθανό να κάνουν εντατική χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Παρατηρούμε ότι η τάξη και οι ώρες παιχνιδιού είναι ουδέτεροι παράγοντες ως προς τη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Οι προτιμήσεις των παιδιών στα είδη λογισμικού παρουσιάζουν ευρύ φάσμα με επικρατέστερα τα παιχνίδια περιπέτειας /δράσης αθλητικά, και ψυχαγωγίας όπως τα παζλ, αντίστοιχα για αγόρια και κορίτσια. Διαφορές στην τάξη και τις ώρες παιχνιδιού δεν υπάρχουν ενώ παιδιά που έχουν αδέρφια διαλέγουν παιχνίδια περιπέτειας έναντι των παιδιών χωρίς αδέρφια που επιλέγουν παιχνίδια ψυχαγωγίας.

Τα χαρακτηριστικά που έλκουν τα παιδιά είναι η υπόθεση παιχνιδιού σε αγόρια και κορίτσια ενώ το ίδιο ισχύει και για τα παιδιά με αδέρφια και χωρίς. Με το πέρασμα των ωρών ισχυρό χαρακτηριστικό αποδεικνύεται ο δυναμισμός του ήρωα για τα αγόρια, η υπόθεση και οι φιγούρες για τα κορίτσια.

Τα αποτελέσματα της έρευνας δείχνουν ότι τα συναισθήματα που βιώνουν τα παιδιά όταν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και μετά το τέλος τους δε διαφέρουν στα αγόρια και στα κορίτσια αλλά ούτε και στην τάξη ενώ στην πλειοψηφία τους συναισθήματα χαράς, ικανοποίησης και ενθουσιασμού φαίνεται πως υπερτερούν έναντι των άσχημων συναισθημάτων όπως απογοήτευσης και φόβου. Από την άλλη σε πολλές έρευνες παρατηρείται επιθετικότητα καθώς και σωματική πόνοι στο παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι ώρες παιχνιδιού φαίνεται πως παίζουν ρόλο στα

συναισθήματα των παιδιών μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αφού τις πρώτες ώρες υποστηρίζουν ότι νιώθουν χαρά ενώ όσο περνάν οι ώρες αισθάνονται άγχος και αγωνία. Μετά το τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά συμφωνούν πως ψυχαγωγήθηκαν. Τα αδέρφια φαίνεται πως παίζουν καθοριστικό ρόλο στα συναισθήματα των παιδιών καθώς εκείνα τα παιδιά που δεν έχουν αδέρφια νιώθουν ενθουσιασμό και ότι ψυχαγωγήθηκαν πριν και μετά το παιχνίδι.

Μπορούμε να πούμε πως τα συναισθήματα που βιώνουν τα παιδιά στην πλειοψηφία τους είναι θετικά και πως υπάρχει μικρή πιθανότητα τα συναισθήματα των παιδιών να μεταβληθούν από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Γονεϊκή παρέμβαση υπάρχει αλλά δεν είναι η επιθυμητή. Πιο συγκεκριμένα, τα κορίτσια δέχονται μεγαλύτερη επιτήρηση από τους γονείς από ότι τα αγόρια στην αγορά του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Διαφορές υπάρχουν και στην τάξη ενώ παιδιά χωρίς αδέρφια είναι πιο πιθανό να επιλέξουν μόνα τους το ηλεκτρονικό παιχνίδι και όχι οι γονείς τους. Παιδιά που παίζουν πολλές ώρες αφήνουν τους γονείς να επιλέξουν το ηλεκτρονικό τους παιχνίδι, ενώ σε όλες τις περιπτώσεις υπάρχει κάποιου είδους παρέμβαση των γονέων.

Οι λόγοι που τα παιδιά διαλέγουν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι για τα κορίτσια να βρεθούν με τις φίλες τους ενώ για τα αγόρια η περιέργεια. Επίσης έρευνες δείχνουν πως τα αγόρια προτιμούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για να δείξουν την ισχύ τους αλλά και να αποδείξουν την ανταγωνιστικότητά τους. Οι ώρες παιχνιδιού, η τάξη αλλά και τα αδέρφια δε φαίνεται πως επηρεάζουν τους λόγους επιλογής.

6.2 Προτάσεις

Οι γονείς απαιτείται να εμπλέκονται θετικά στην ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, υιοθετώντας στάσεις, αντιλήψεις και πρακτικές ώστε να κατανοούν τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών τους. Να διαδραματίζουν ένα ρόλο υποστηρικτικό προς τα παιδιά τους έτσι ώστε να γίνονται από τα παιδιά οι σωστές επιλογές στο είδος του λογισμικού.

Οφείλουμε να εστιάσουμε σε αυτά ακριβώς τα συναισθήματα που κατακλύζουν τον παίκτη, όχι όμως σε μια προσπάθεια να τα καθησυχάσουμε αλλά διαβεβαιώνοντάς τον ότι αυτά θα εξακολουθούν να υπάρχουν λιγότερο ή περισσότερο φορτικά σε όλη τη διάρκεια του βίου τους. Επομένως η μόνη εφικτή λύση είναι η διαχείριση αυτών των συναισθημάτων.

Αν όντως θέλουμε να βοηθήσουμε ουσιαστικά το παιδί που καταφεύγει στον πολύχρωμο ηλεκτρονικό κόσμο οφείλουμε να το οδηγήσουμε χωρίς τυμπανοκρουσίες στο πέρασμα από την εφηβεία στην ωριμότητα. Και υπάρχει ένας τύπος εξάσκησης που βοηθάει: Η εξάσκηση στην υπομονή, στην ανοχή της αποτυχίας, της ματαίωσης και της απογοήτευσης, η εξάσκηση στα νέα ξεκινήματα.

6.3 Η μελλοντική έρευνα

Η έρευνα στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είναι επαρκής και είναι αναγκαίο να συνεχιστεί. Η εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που είναι αλματώδης (νέες συσκευές, περισσότερο ρεαλιστικά περιβάλλοντα, εμπλοκή της τεχνητής νοημοσύνης) καθιστά επιτακτική την ερευνητική ανάγκη για το θέμα. Ειδικότερα η έρευνα στη χώρα μας για το θέμα είναι σχεδόν ανύπαρκτη.

Η έρευνα για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχει επικεντρωθεί κυρίως στη βία που περιέχουν τα λογισμικά τους και στις επιδράσεις τους στην επιθετικότητα των παιδιών. Πτυχές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που χρήζουν περαιτέρω μελέτης είναι οι εφαρμογές τους για τη θεραπεία ψυχολογικών και βιολογικών δυσλειτουργιών, στην ανάπτυξη της αντίληψης και γενικότερα στην των γνωστικών λειτουργιών αλλά και στις επιπτώσεις στην υγεία των παιδιών.

Γενικότερα θεωρούμε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως ένα μέσο σχετικά νέο στο μεταβαλλόμενο επικοινωνιακό περιβάλλον των παιδιών που εξελίσσεται συνεχώς και χρήζει συνεχούς έρευνας και μελέτης.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

Γιαλούρης Κ., Γκιμπερίτης Ε., Κόμης Β., Σιδερίδης Α., Σταθόπουλος Κ., (1999), *Εφαρμογές Πληροφορικής- Υπολογιστών*, Αθήνα

Γιουτάνη Φ., Κουγιούρη Ε., (2006), *Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδραση τους στην ψυχοσύνθεση των παιδιών έκτης δημοτικού*, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Γρηγορίου Μ.Γ., Κώτση Π., (2006), *Επιπτώσεις του ηλεκτρονικού υπολογιστή στην ψυχοσύνθεση του παιδιού*, Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Καραμπάτη Γ. Π., Πατρινός Μ. Α. Ι., (2009), *Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μουσειακών εκπαιδευτικών εργαλείων: Η περίπτωση του μουσείου του Μακεδονικού Αγώνα*, International Scientific Electronic Journal, Issue 5, Department of Cultural Technology and Communication, University of the Aegean

Χατζής Γ. Τ., (2006), *Ηλεκτρονικό Παιχνίδι- Κοινωνικοποίηση και Σχολείο*, Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

Χρήστου Ι., (2007), *Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι*, Εκδόσεις Ταξιδευτής, 13-19, 25-35, 79-84

Ξενόγλωσση

Alloway, N. and Gilbert, P., 1998, "Video Game Culture: Playing with masculinity, vio-lence and pleasure" in Sue Howard (ed.), *Wired-up: young people and the electronic media*, UCL Press, p. 19–39.

Anderson A. C., Bushman J. B., (2001), Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature, Iowa State University, vol. 12 no. 5

BBC News, (2005), Cost of making games set to soar
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4442346.stm>.

Bryce J., Rutter J., (2001), *The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space*, Department of Psychology, University of Central Lancashire, Preston, PR1 2HE, UK

Burke A., Peper E., (2002), *Cumulative Trauma Disorder Risk for Children Using Computer Products: Results of a Pilot Investigation with a Student Convenience Sample*, Public Health Reports, vol.117

Chan A. P., Rabinowitz, (2006), *A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents*, Department of Internal Medicine, Burlington, VT, 05401, USA

Colwell J., Payne J., (2000), *Negative correlates of computer game play in adolescents*, Psychology Academic Group, School of Social Science, Middlesex University, UK, British Journal of Psychology, 91, 295-310

Egenfeidt-Nielsen S., Jonasheide S., Palares S., (2008), *Understanding Video Games: the essential introduction*, Edited routledge taylor and francisgroup, New York and London, 40- 60, 79-88, 162-166

Entertainment Software Association, 2007, Annual Report
http://www.esa.int/SPECIALS/ESA_Publications/SEM5ZATTGOF_1.html

Facer, K., 2003, "Computer Games and Learning. Why do we think it's worth talking about computer games and learning in the same breath?, A discussion paper, Future Lab

http://www.futurelab.org.uk/resources/publications_reports_articles/discussion_papers/Discussion_Paper261

Fromme J., (2003), *Computer Games as a Part of Children's Culture*, University of Magdeburg, Germany, vol. 3

Greenfield, P. M., 1984, "*Mind and Media*", Harvard University Press. Για την ελληνική γλώσσα: «Μέσα ενημέρωσης και παιδί» Σταυροπούλου, Σ. (μτφ), 1988, Κουτσούμπος, Αθήνα

Griffiths M., (2000), *Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? Some Case Study Evidence*, Psychology Division, Nottingham Trent University, Nottingham, United Kingdom, vol.3 no. 2

Griffiths M.D., Davies M., και Chappell D, (2004), *Online Computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers*, Nottingham Trent University, El Sevier

Griffiths M., (2005), *Video games and health*, Nottingham Trent University, vol.

Haagsima M., (2008), *Gaming Behavior among Dutch Males: Prevalence and Risk Factors for Children*, Faculty of Behavioral Sciences, Masterthesis at University of Twente, Enschede

Hauge R. M., Gentile A. D., (2003), *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression*, Minnesota School on Professional Psychology, Argosy University

Kahne J., Middaugh E., και Evans C., (2008), *The Civic Potential of Video Games*, Civic Engagement Research Group at Millis College

McAllister S. Ken, (2004), *Game Work*, edited The University of Alabama Press

MacArthur T. C., (2008), *Teens, Video Games, and Civics*, Pew Internet & American Life Project

OrrVered K., (1998), *Blue Group Boys Play Incredible Machine, Girls Play Hopscotch: Social Discours and Gendered Play*, in Sefton-Green, J. ,*Digital diversions: youth culture in the age of multimedia*, UCL Press, p. 43-61

Prensky, M., 1998, "Twitch Speed. Keeping up with Young Workers. Reaching Younger Workers who think differently", The Conference Board's magazine, Across the Board. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Twitch%20Speed.html>

Sanger J., (1997), *Young Children, Videos and Computer Games Issues for Teachers and Parents*, edited the falmer press

Squire, K., 2002, Cultural Framing of Computer/Video Games, *Game Studies*, <http://gamestudies.org/0102/squire/>

Stockmann R. : August G., (2008), *Computer Games as a Sociocultural phenomenon: Games without frontiers war without fears*, Edited by Andreas Jahn-Sudmann, University of Gottingen 1-2

Villani M.D. S., (2001), *Impact of Media on Children and Adolescents: A 10-Year Review of the Research*, J. AM. ACAD. CHILD ADOLESC. PSYCHIATRIC, 40:4

Willis L., (2010), *Video Games*, edited opposing viewpoints series, 64-65, 109-112

Wojciechowski B., (2010), *The Cultural, Psychological, and Legal Aspects of Video Game Censorship*

Wikipedia.gr

Wood T.A. R., (2007), *Problems with the Concept of Video Game ‘Addiction’*: Some Case Study Examples, Int J Meth Health Addiction 6:169-178

Young K., (2009), *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*, The Center for Internet Addiction Recovery, Bradford, Pennsylvania, USA

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ



Π.Μ.Σ. ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Αγαπητέ μαθητή/τρια,

Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τον χρόνο που διαθέτεις για τη συμπλήρωση των κάτωθι ερωτήσεων υπό μορφή συνέντευξης, και τη σημαντική συμβολή σου στη διεξαγωγή της έρευνάς μου αναφορικά με τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια, στα πλαίσια της μεταπτυχιακής μου εργασίας, για την ολοκλήρωση των σπουδών μου στο τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Μακεδονίας. Παρακαλώ απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις, καθώς οι απαντήσεις θα μείνουν ανώνυμες.

Ατομικά στοιχεία

1. Σχολείο.....

2. Τάξη.....

3. Εθνικότητα.....

(Αν είσαι άλλης εθνικότητας γράψε πόσα χρόνια βρίσκεσαι στην Ελλάδα).....χρόνια

4. Φύλο αγόρι κορίτσι
(Βάλε X στο αντίστοιχο τετράγωνο)

5. Ηλικία.....

6. Έχω.....αδέρφια

7. Πόσα αγόρια.....Πόσα κορίτσια.....

8. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου ΝΑΙ ΟΧΙ
(Βάλε X στο αντίστοιχο τετράγωνο)

9. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΠΑΝΤΟΤΕ
1.	Η μητέρα σου					
2.	Ο πατέρας σου					
3.	Ο παππούς και η γιαγιά					
4.	Άλλο άτομο					
5.	Κανένας					

10. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΠΑΝΤΟΤΕ
1.	Κάθε μέρα					
2.	Μια φορά την εβδομάδα					
3.	Δύο με τρεις φορές την εβδομάδα					
4.	Κάθε σαββατοκύριακο					

Για πόσες ώρες παίζεις κάθε φορά;.....

11. Το είδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που παίζω είναι
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)

		ΚΑΘΟΛΟΥ	ΣΠΑΝΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
1.	Αθλητικά					
2.	Στρατηγικής					
3.	Περιπέτειας / Δράσης					
4.	Γνώσεων					
5.	Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινή των)					
6.	Ψυχαγωγίας					
7.	Άλλο					

12. Τι σου τραβάει την προσοχή σε αυτό το παιχνίδι
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)

		ΚΑΘΟΛΟΥ	ΣΠΑΝΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
1.	Οι ωραίες φιγούρες					
2.	Ο δυναμισμός του ήρωα					
3.	Τα χρώματα					
4.	Η υπόθεση του παιχνιδιού					
5.	Άλλο					

**13. Τι συναισθήματα σου δημιουργούνται όταν παίζεις το ηλεκτρονικό παιχνίδι και κερδίζεις /χάνεις
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)**

		ΚΑΘΟΛΟΥ	ΣΠΑΝΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ
1.	Αγχος-αγωνία					
2.	Φόβος					
3.	Απογοήτευση					
4.	Ταύτιση με τον ήρωα					
5.	Διέγερση					
6.	Χαρά					
7.	Ικανοποίηση					
8.	Ενθουσιασμό					
9.	Άλλο					

**14. Τι συναισθήματα σου δημιουργούνται αφού τελειώσει το παιχνίδι
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)**

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΠΑΝΤΟΤΕ
1.	Εθισμός					
2.	Επιθετικότητα					
3.	Ότι έχασες το χρόνο σου					
4.	Ότι απέκτησες γνώσεις					
5.	Ότι ψυχαγωγήθηκες					
6.	Έλλειψη φαντασίας					
7.	Κοινωνική απομόνωση					

**15. Όταν θέλεις να αγοράσεις ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)**

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΠΑΝΤΟΤΕ
1.	Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενο του παιχνιδιού					
2.	Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του					
3.	Το επιλέγουν οι γονείς μου					
4.	Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές- αρνητικές)					
5.	Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται για το περιεχόμενό του στη συνέχεια					

**16. Για ποιο λόγο παίζεις τα ηλεκτρονικά παιχνίδια
(Βάλε X στην αντίστοιχη στήλη)**

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΠΑΝΤΟΤΕ
1.	Γιατί δεν έχω τι να κάνω					
2.	Για να βρεθώ με τους φίλους μου					
3.	Για να διασκεδάσω					
4.	Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου					
5.	Γιατί δεν θέλω να κάνω τα μαθήματά μου					
6.	Από περιέργεια					

ΠΙΝΑΚΕΣ ΣΥΧΝΟΤΗΤΩΝ ΤΩΝ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Πίνακας 1.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N %	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	Σύνολο
Κάθε	44 (35.2)	26 (20.8)	30 (24)	17 (13.6)	8 (6.4)	125 (100)
Κάθε σαβ/κο	30 (24)	12 (9.6)	29 (23.2)	13 (10.4)	41 (32.8)	125 (100)
Μία φορά τη βδομάδα	29 (23.2)	25 (20)	32 (25.6)	17 (13.6)	22 (17.6)	125 (100)
2-3 φορές τη βδομάδα	41 (32.8)	30 (24)	18 (14.4)	15 (12)	21 (16.8)	125 (100)

Πίνακας 1.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Φύλο	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Κάθε μέρα	A	27 (35.1)	13 (16.9)	24 (31.2)	7 (9.1)	6 (7.8)	0.052	9.379
	K	17 (35.4)	13 (27.1)	6 (12.5)	10 (20.8)	2 (4.2)		
Κάθε σαβ/κο	A	13 (16.9)	9 (11.7)	18 (23.4)	5 (6.5)	32 (41.6)	0.012	12.777
	K	17 (35.4)	3 (6.2)	11 (22.9)	8 (16.7)	9 (18.8)		
Μία φορά τη βδομάδα	A	19 (24.7)	17 (22.1)	13 (16.9)	12 (15.6)	16 (20.8)	0.081	8.305
	K	10 (20.8)	8 (16.7)	19 (39.6)	5 (10.4)	6 (12.5)		
2-3 φορές τη βδομάδα	A	30 (39.0)	18 (23.4)	8 (10.4)	6 (7.8)	15 (19.5)	0.078	8.409
	K	11 (22.9)	12 (25)	10 (20.8)	9 (18.8)	6 (12.5)		

Πίνακας 1.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Κάθε μέρα	ΣΤ΄	21 (42)	9 (18)	9 (18)	7 (14)	4 (8)	0.558	3.002
	Ε΄	23 (30.7)	17 (22.7)	21 (28)	10 (13.3)	4 (5.3)		
Κάθε σαβ/κο	ΣΤ΄	11 (22)	4 (8)	11 (22)	5 (10)	19 (38)	0.892	1.113
	Ε΄	19 (25.3)	8 (10.7)	18 (24)	8 (10.7)	22 (29.3)		
Μία φορά τη βδομάδα	ΣΤ΄	13 (26)	10 (20)	12 (24)	4 (8)	11 (22)	0.524	3.203
	Ε΄	16 (21.3)	15 (20)	20 (26.7)	13 (17.3)	11 (14.7)		
2-3 φορές τη βδομάδα	ΣΤ΄	18 (36)	10 (20)	8 (16)	6 (12)	8 (16)	0.910	0.996
	Ε΄	23 (30.7)	20 (26.7)	10 (13.3)	9 (12)	13 (17.3)		

Πίνακας 1.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Κάθε μέρα	A	9 (30)	4 (13.3)	10 (33.3)	3 (10)	4 (13.3)	0.067	19.984
	K	19 (36.5)	9 (17.3)	12 (23.1)	10 (19.2)	2 (3.8)		
	A+K	12 (42.9)	6 (21.4)	8 (28.6)	2 (7.1)	0 (0)		
	Κανένα	4 (26.7)	7 (46.7)	0 (0)	2 (13.3)	2 (13.3)		
Κάθε σαβ/κο	A	10 (33.3)	1 (3.3)	5 (16.7)	3 (10)	11 (36.7)	0.141	17.228
	K	7 (13.5)	9 (17.3)	11 (21.2)	5 (9.6)	20 (38.5)		
	A+K	7 (25)	1 (3.6)	11 (39.3)	3 (10.7)	6 (21.4)		
	Κανένα	6 (40)	1 (6.7)	2 (13.3)	2 (13.3)	4 (26.7)		
Μία φορά τη βδομάδα	A	7 (23.3)	9 (30)	6 (20)	4 (13.3)	4 (13.3)		

	K	13 (25)	9 (17.3)	8 (15.4)	10 (19.2)	12 23.1)	0.189	16.058
	A+K	7 (25)	3 (10.7)	11 (39.3)	3 (10.7)	4 (14.3)		
	Κανένα	2 (13.3)	4 (26.7)	7 (46.7)	0 (0)	2 (13.3)		
2-3 φορές τη βδομάδα	A	12 (40)	7 (23.3)	3 (10)	5 (16.7)	3 (10)	0.915	6.015
	K	16 (30.8)	10 (19.2)	10 (19.2)	5 (9.6)	11 (21.2)		
	A+K	9 (32.1)	9 (32.1)	3 (10.7)	3 (10.7)	4 (14.3)		
	Κανένα	4 (26.7)	4 (26.7)	2 (13.3)	2 (13.3)	3 (20)		

Πίνακας 1.5 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Παίξω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Ώρες	ΠΟΤΕ Ν %	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΣΥΧΝΑ Ν%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ Ν%	ΠΑΝΤΟ ΤΕ Ν%	P	X2	V
Κάθε	1-2	40 (46.5)	17 (19.8)	23 (26.7)	4 (4.7)	2 (2.3)	0.000	45.291	0.426
	2-4	4 (13.3)	8 (26.7)	4 (13.3)	8 (26.7)	6 (20)			
	Πάνω από 5	0 (0)	1 (11.1)	3 (33.3)	5 (55.6)	0 (0)			
Κάθε σαβ/κο	1-2	19 (22.1)	7 (8.1)	24 (27.9)	10 (11.6)	26 (30.2)	0.026	17.418	0.264
	2-4	7 (23.3)	2 (6.7)	3 (10)	3 (10)	15 (50)			
	Πάνω από 5	4 (44.4)	3 (33.3)	2 (22.2)	0 (0)	0 (0)			
Μία φορά τη βδομάδα	1-2	23 (26.7)	18 (20.9)	25 (29.1)	11 (12.8)	4 (10.5)	0.002	24.831	0.315
	2-4	6 (20)	4 (13.3)	4 (13.3)	3 (10)	13 (43.3)			
	Πάνω από 5	0 (0)	3 (33.3)	3 (33.3)	3 (33.3)	0 (0)			
2-3 φορές	1-2	31	24	11	12	8			0.334

Πίνακας 2.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Είδος Λογισμικού	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙ Α Ν%	ΑΡΚΕΤ Α Ν%	ΠΟΛ Υ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	Σύνολο
Αθλητικά	34 (27.2)	30 (24)	29(23.2)	11(8.8)	21(16.8)	125 (100)
Στρατηγικής	36 (28.8)	26(20.8)	24(19.2)	26(20.8)	13(10.4)	125 (100)
Περιπέτειας/Δράσης	22 (17.6)	28(22.4)	27(21.6)	22(17.6)	26(20.8)	125 (100)
Γνώσεων	31 (24.8)	41(32.8)	24(19.2)	25(20)	4(3.2)	125 (100)
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων	38 (30.4)	22(17.6)	28(22.4)	23(18.4)	14(11.2)	125 (100)
Ψυχαγωγίας	21(16.8)	28(22.4)	32(25.6)	20(16)	24(19.2)	125 (100)
Άλλο	63(50.4)	15(12)	19(15.2)	10(8)	18(14.4)	125 (100)

Πίνακας 2.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Είδος λογισμικού	Φύλο	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	P	X2
Αθλητικά	A	15 (19.5)	15 (19.5)	18 (23.4)	8 (10.4)	21 (27.3)	0.001	19.769
	K	19 (39.6)	15 (31.2)	11 (22.9)	3 (6.2)	0 (0)		
Στρατηγικής	A	19 (24.7)	14 (18.2)	12 (15.6)	21 (27.3)	11 (14.3)	0.038	10.161
	K	17 (35.4)	12 (25)	12 (25)	5 (10.4)	2 (4.2)		
Περιπέτειας/Δράσης	A	12 (15.6)	16 (20.8)	16 (20.8)	16 (20.8)	17 (22.1)	0.723	2.070
	K	10 (20.8)	12 (25)	11 (22.9)	6 (12.5)	9 (18.8)		

Γνώσεων	A	20 (26)	30 (39)	12 (15.6)	14 (18.2)	1 (1.3)	0.172	6.394
	K	11 (22.9)	11 (22.9)	12 (25)	11 (22.9)	3 (6.2)		
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων)	A	11 (14.3)	16 (20.8)	22 (28.6)	16 (20.8)	12 (15.6)	0.000	25.748
	K	27 (56.2)	6 (12.5)	6 (12.5)	7 (14.6)	2 (4.2)		
Ψυχαγωγίας	A	17 (22.1)	20 (26)	23 (29.9)	12 (15.6)	5 (6.5)	0.000	22.870
	K	4 (8.3)	8 (16.7)	9 (18.8)	8 (16.7)	19 (39.6)		
Άλλο	A	47 (61)	10 (13)	9 (11.7)	7 (9.1)	4 (5.2)	0.001	18.391
	K	16 (33.3)	5 (10.4)	10 (20.8)	3 (6.2)	14 (29.2)		

Πίνακας 2.3 Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Είδος Λογισμικού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙ A N%	ΑΡΚΕΤ A N%	ΠΟΛ Y N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛ Y N%	P	X2
Αθλητικά	ΣΤ'	14 (28)	13 (26)	11 (22)	3 (6)	9 (18)	0.906	1.024
	Ε'	20 (26.7)	17 (22.7)	18 (24)	8 (10.7)	12 (16)		
Στρατηγικής	ΣΤ'	16 (32)	10 (20)	8 (16)	10 (20)	6 (12)	0.910	0.997
	Ε'	20 (26.7)	16 (21.3)	16 (21.3)	16 (21.3)	7 (9.3)		
Περιπέτειας/Δράσης	ΣΤ'	5 (10)	13 (26)	11 (22)	9 (18)	12 (24)	0.457	3.641
	Ε'	17 (22.7)	15 (20)	16 (21.3)	13 (17.3)	14 (18.7)		
Γνώσεων	ΣΤ'	13 (26)	18 (36)	9 (18)	10 (20)	0 (0)	0.552	3.038
	Ε'	18 (24)	23 (30.7)	15 (20)	15 (20)	4 (5.3)		
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων)	ΣΤ'	14 (28)	10 (20)	11 (22)	8 (16)	7 (14)	0.865	1.281
	Ε'	24 (32)	12 (16)	17 (22.7)	15 (20)	7 (9.3)		
Ψυχαγωγίας	ΣΤ'	8 (16)	9 (18)	15 (30)	9 (18)	9 (18)	0.799	1.653
	Ε'	13 (17.3)	19 (25.3)	17 (22.7)	11 (14.7)	15 (20)		
Άλλο	ΣΤ'	22 (44)	7 (14)	8 (16)	4 (8)	9 (18)	0.783	1.740
	Ε'	41 (54.7)	8 (10.7)	11 (14.7)	6 (8)	9 (12)		

Πίνακας 2.4 Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Είδος Λογισμικού	Αδέρφια	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	P	X2
Αθλητικά	A	5 (16.7)	10 (33.3)	5 (16.7)	4 (13.3)	6 (20)	0.003	29.895
	K	18 (34.6)	4 (7.7)	20 (38.5)	5 (9.6)	5 (9.6)		
	A+K	5 (17.9)	10 (35.7)	3 (10.7)	2 (7.1)	8 (28.6)		
	Κανένα	6 (40)	6 (40)	6 (40)	0 (0)	2 (13.3)		
Στρατηγικής	A	6 (20)	10 (33.3)	7 (23.3)	2 (6.7)	5 (16.7)	0.000	50.754
	K	20 (38.5)	7 (13.5)	6 (11.5)	19 (36.5)	0 (0)		
	A+K	6 (21.4)	4 (14.3)	11 (39.3)	5 (17.9)	2 (7.1)		
	Κανένα	4 (26.7)	5 (33.3)	0 (0)	0 (0)	6 (40)		
Περιπέτειας/Δράσης	A	8 (26.7)	4 (13.3)	6 (20)	13 (10)	9 (30)	0.045	21.417
	K	11 (21.2)	14 (26.9)	9 (17.3)	12 (23.1)	6 (11.5)		
	A+K	0 (0)	8 (28.6)	6 (21.4)	7 (25)	7 (25)		
	Κανένα	3 (20)	2 (13.3)	6 (40)	0 (0)	4 (26.7)		
Γνώσεων	A	9 (33)	10 (33.3)	7 (23.3)	4 (13.3)	0 (0)	0,322	13.678
	K	10 (19.2)	22 (42.3)	10 (19.2)	8 (15.4)	2 (3.8)		
	A+K	8 (28.6)	5 (17.9)	6 (21.4)	7 (25)	2 (7.1)		
	Κανένα	4 (26.7)	4 (26.7)	1 (6.7)	6 (40)	0 (0)		
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων)	A	11 (36.7)	1 (3.3)	11 (36.7)	5 (16.7)	2 (6.7)	0.207	15.662
	K	18 (34.6)	12 (23.1)	8 (15.4)	10 (19.2)	4 (7.7)		
	A+K	5 (17.9)	5 (17.9)	7 (25)	5 (17.9)	6 (21.4)		
	Κανένα	4 (26.7)	4 (26.7)	2 (13.3)	3 (20)	2 (13.3)		
Ψυχαγωγίας	A	9 (30)	6 (20)	5 (16.7)	4 (13.3)	6 (20)	0.011	25.834
	K	5 (9.6)	11 (21.2)	17 (32.7)	11 (21.2)	8 (15.4)		
	A+K	7	4	10	3	4		

	Κανένα	(25) 0 (0)	(14.3) 7 (46.7)	(35.7) 0 (0)	(10.7) 2 (13.3)	(14.3) 6 (40)		
Άλλο	A	21 (70)	2 (6.7)	3 (10)	3 (10)	1 (3.3)	0,009	26.652
	K	30 (57.7)	4 (7.7)	6 (11.5)	5 (9.6)	7 (13.5)		
	A+K	9 (32.1)	7 (25)	4 (14.3)	2 (7.1)	6 (21.4)		
	Κανένα	3 (20)	2 (13.3)	6 (40)	0 (0)	4 (26.7)		

Πίνακας 2.5 Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Είδος Λογισμικού	Ώρες	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	P	X2
Αθλητικά	1-2	17 (19.8)	24 (27.9)	23 (26.7)	6 (7)	16 (18.6)	0.047	12.844
	2-4	14 (46.7)	5 (16.7)	5 (16.7)	3 (10)	3 (10)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)	2 (22.2)		
Στρατηγικής	1-2	18 (20.9)	21 (24.4)	20 (23.3)	17 (19.8)	10 (11.6)	0.001	26.974
	2-4	18 (60)	1 (3.3)	2 (6.7)	6 (20)	3 (10)		
	Πάνω από 5	0 (0)	4 (44.4)	2 (2.22)	3 (33.3)	0 (0)		
Περιπέτειας/Δράσης	1-2	14 (16.3)	16 (18.6)	20 (23.3)	14 (16.3)	22 (25.6)	0.097	13.462
	2-4	4 (13.3)	11 (36.7)	6 (20)	5 (16.7)	4 (13.3)		
	Πάνω από 5	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)	3 (33.3)	0 (0)		
Γνώσεων	1-2	19 (22.1)	24 (27.9)	20 (23.3)	20 (23.3)	3 (3.5)	0.113	12.979
	2-4	11 (36.7)	14 (46.7)	2 (6.7)	3 (10)	0 (0)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	3 (33.3)	2 (22.2)	2 (22.2)	1 (11.1)		
Αγώνες(π.χ. οδήγηση αυτοκινήτων)	1-2	24 (27.9)	14 (16.3)	18 (20.9)	18 (20.9)	12 (14)	0.013	19.393
	2-4	12 (40)	6 (26.7)	8 (26.7)	0 (0)	2 (6.7)		
	Πάνω	2	0	2	5	0		

	από 5	(22.2)	(0)	(22.2)	(55.6)	(0)		
Ψυχαγωγίας	1-2	14 (16.3)	21 (24.4)	22 (25.6)	11 (12.8)	18 (20.9)	0.307	9.436
	2-4	6 (20)	6 (20)	9 (30)	7 (23.3)	2 (6.7)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)	4 (44.4)		
Άλλο	1-2	43 (50)	11 (12.8)	10 (18.6)	6 (7)	10 (11.6)	0.418	8.162
	2-4	14 (46.7)	3 (10)	2 (6.7)	3 (10)	8 (26.7)		
	Πάνω από 5	6 (66.7)	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	0 (0)		

Πίνακας 3.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Χαρακτηριστικά	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N %	ΑΡΚΕΤ Α N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	Σύνολο
Οι ωραίες φιγούρες	34(27.2)	26(20.8)	34(27.2)	13(10.4)	18(14.4)	125 (100)
Ο δυναμισμός του ήρωα	35(28)	23(18.4)	26(20.8)	28(22.4)	13(10.4)	125 (100)
Τα χρώματα	46(36.8)	39(31.2)	18(14.4)	9(7.2)	13(10.4)	125 (100)
Η υπόθεση του παιχνιδιού	11(8.8)	9(7.2)	25(20)	29(23.2)	51(40.8)	125 (100)
Άλλο	49(39.2)	28(22.4)	16(12.8)	12(9.6)	20(16)	125 (100)

Πίνακας 3.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Χαρακτηριστικά	Φύλο	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	P	X2
Οι ωραίες φιγούρες	A	18 (23.4)	15 (19.5)	19 (24.7)	10 (13)	15 (19.5)	0.159	6.600
	K	16 (33.3)	11 (22.9)	15 (31.2)	3 (6.2)	3 (6.2)		
Ο δυναμισμός του ήρωα	A	17 (22.1)	14 (18.2)	19 (24.7)	18 (23.4)	9 (11.7)	0.358	4.370
	K	18 (37.5)	9 (18.8)	7 (14.6)	10 (20.8)	4 (8.3)		

Τα χρώματα	A	27 (35.1)	29 (27.7)	11 (14.3)	6 (7.8)	4 (5.2)	0.085	8.172
	K	19 (39.6)	10 (20.8)	7 (14.6)	3 (6.2)	9 (18.8)		
Η υπόθεση του παιχνιδιού	A	4 (5.2)	5 (6.5)	12 (15.6)	21 (27.3)	35 (45.5)	0.109	7.554
	K	7 (14.6)	4 (8.3)	13 (27.1)	8 (16.7)	16 (33.3)		
Άλλο	A	36 (46.8)	15 (19.5)	10 (13)	3 (3.9)	13 (16.9)	0.032	10.580
	K	13 (27.1)	13 (27.1)	6 (12.5)	9 (18.8)	7 (14.6)		

Πίνακας 3.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Χαρακτηριστικά	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	P	X ²
Οι ωραίες φιγούρες	ΣΤ'	13 (26)	13 (26)	13 (26)	4 (8)	7 (14)	0.801	1.642
	Ε'	21 (28)	13 (17.3)	21 (28)	9 (12)	11 (14.7)		
Ο δυναμισμός του ήρωα	ΣΤ'	13 (26)	9 (18)	12 (24)	10 (20)	6 (12)	0.916	0.956
	Ε'	22 (29.3)	14 (18.7)	14 (18.7)	18 (24)	7 (9.3)		
Τα χρώματα	ΣΤ'	20 (40)	17 (34)	8 (16)	2 (4)	3 (6)	0.505	3.326
	Ε'	26 (34.7)	22 (29.3)	10 (13.3)	7 (9.3)	10 (13.3)		
Η υπόθεση του παιχνιδιού	ΣΤ'	2 (4)	3 (6)	10 (20)	11 (22)	24 (48)	0.484	3.459
	Ε'	9 (12)	6 (8)	15 (20)	18 (24)	27 (36)		
Άλλο	ΣΤ'	20 (40)	9 (18)	8 (16)	5 (10)	8 (16)	0.842	1.414
	Ε'	29 (38.7)	19 (25.3)	8 (10.7)	7 (9.3)	12 (16)		

Πίνακας 3.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Χαρακτηριστικά	Αδέρφια	ΚΑΘΟΛΟ Y N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	P	X ²
Οι ωραίες φιγούρες	A	8 (26.7)	4 (13.3)	5 (16.7)	2 (6.7)	11 (36.7)	0.002	31.206
	K	10 (19.2)	15 (28.8)	15 (28.8)	7 (13.5)	5 (9.6)		

	A+K	11 (39.3)	1 (3.6)	10 (35.7)	4 (14.3)	2 (7.1)		
	Κανένα	5 (33.3)	6 (40)	4 (26.7)	0 (0)	0 (0)		
Ο δυναμισμός του ήρωα	A	10 (33.3)	2 (6.7)	3 (10)	8 (26.7)	7 (23.3)	0.045	21.397
	K	14 (26.9)	13 (25)	12 (23.1)	9 (17.3)	4 (7.7)		
	A+K	6 (21.4)	8 (28.6)	5 (17.9)	7 (25)	2 (7.1)		
	Κανένα	5 (33.3)	0 (0)	6 (40)	4 (26.7)	0 (0)		
Τα χρώματα	A	9 (30)	4 (13.3)	8 (26.7)	5 (16.7)	4 (13.3)	0.000	39.615
	K	11 (21.2)	28 (53.8)	5 (9.6)	2 (3.8)	6 (11.5)		
	A+K	15 (53.6)	7 (25)	3 (10.7)	2 (7.1)	1 (3.6)		
	Κανένα	11 (73.3)	0 (0)	2 (13.3)	0 (0)	2 (13.3)		
Η υπόθεση του παιχιδιού	A	4 (13.3)	2 (6.7)	6 (20)	3 (10)	15 (50)	0.335	13.479
	K	4 (4.77)	3 (5.8)	11 (21.2)	16 (30.8)	18 (34.6)		
	A+K	2 (7.1)	2 (7.1)	4 (14.3)	10 (35.7)	10 (35.7)		
	Κανένα	1 (6.7)	2 (13.9)	4 (26.7)	0 (0)	8 (53.3)		
Άλλο	A	16 (53.3)	6 (20)	1 (3.3)	3 (10)	4 (13.3)	0.318	13.732
	K	17 (32.7)	15 (28.8)	11 (21.2)	3 (5.8)	6 (11.5)		
	A+K	11 (39.9)	5 (17.9)	2 (7.1)	4 (14.3)	6 (21.4)		
	Κανένα	5 (33.3)	2 (13.3)	2 (13.3)	2 (13.3)	4 (26.7)		

Πίνακας 3.5 Συχνότητες των τιμών των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Χαρακτηριστικά	Ώρες	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	P	X2
Οι ωραίες φιγούρες	1-2	24 (27.9)	21 (24.4)	22 (25.6)	6 (7)	13 (15.1)	0.407	8.279
	2-4	8 (26.7)	5 (16.7)	8 (26.7)	6 (20)	3 (10)		

	Πάνω από 5	2 (22.2)	0 (0)	4 (44.4)	1 (11.)	3 (22.2)		
Ο δυναμισμός του ήρωα	1-2	27 (31.4)	12 (14)	20 (23.3)	19 (22.2)	8 (9.3)	0.036	16.460
	2-4	7 (23.3)	11 (36.7)	4 (13.3)	4 (13.3)	4 (13.3)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	0 (0)	2 (22.2)	5 (55.6)	1 (11.1)		
Τα χρώματα	1-2	39 (45.3)	23 (26.7)	11 (12.8)	3 (3.5)	10 (11.6)	0.000	28.878
	2-4	7 (23.3)	13 (43.3)	6 (20)	2 (6.7)	2 (6.7)		
	Πάνω από 5	0 (0)	3 (33.3)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)		
Η υπόθεση του παιχνιδιού	1-2	6 (7)	8 (9.3)	21 (24.4)	20 (23.3)	31 (36)	0.256	10.137
	2-4	5 (16.7)	1 (3.3)	2 (6.7)	7 (23.3)	15 (50)		
	Πάνω από 5	0 (0)	0 (0)	2 (22.2)	2 (22.2)	5 (55.6)		
Άλλο	1-2	35 (40.7)	20 (23.3)	12 (14)	7 (8.1)	12 (14)	0.982	1.967
	2-4	11 (36.7)	6 (20)	3 (10)	4 (13.3)	6 (20)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	2 (22.2)	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)		

Πίνακας 4.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Συναίσθημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	ΚΑΘΟΛΟΥ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΑΡΚΕΤΑ N%	ΠΟΛΥ N%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ N%	Σύνολο
Άγχος-αγωνία	48(38.4)	29(23.2)	29(23.2)	8(6.4)	11(8.8)	125 (100)
Φόβος	84(67.2)	20(16)	10(8)	8(6.4)	3(2.4)	125 (100)
Απογοήτευση	49(39.2)	52(41.6)	13(10.4)	8(6.4)	3(2.4)	125 (100)
Ταύτιση με τον ήρωα	52(41.6)	31(24.8)	11(8.8)	21(16.8)	10(8)	125 (100)
Διέγερση	60(48)	28(22.4)	20(16)	6(4.8)	11(8.8)	125 (100)
Χαρά	16(12.8)	17(13.6)	16(12.8)	26(20.8)	50(40)	125 (100)
Ικανοποίηση	17(13.6)	17(13.6)	25(20)	27(21.6)	39(31.2)	125

η))	(100)
Ενθουσιασμός	21(16.8)	13(10.4)	19(15.2)	34(27.2)	38(30.4)	125(100)
Άλλο	69(55.2)	26(20.8)	14(11.2)	9(7.2)	7(5.6)	125(100)

Πίνακας 4.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Φύλο	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	P	X ²
Άγχος-αγωνία	A	28 (36.4)	22 (28)	16 (20.8)	5 (6.5)	6 (7.8)	0.485	3.451
	K	20 (41.7)	7 (14.6)	13 (27.1)	3 (6.2)	5 (10.4)		
Φόβος	A	53 (68.8)	14 (18.2)	6 (7.8)	2 (2.6)	2 (2.6)	0.263	5.250
	K	31 (64.6)	6 (12.5)	4 (8.3)	6 (12.5)	1 (2.1)		
Απογοήτευση	A	32 (41.6)	30 (39)	9 (11.7)	4 (5.2)	2 (2.6)	0.839	1.428
	K	17 (53.4)	22 (45.8)	4 (8.3)	4 (8.3)	1 (2.1)		
Ταύτιση με τον ήρωα	A	33 (42.9)	18 (23.4)	7 (9.1)	17 (22.1)	2 (2.6)	0.028	10.900
	K	19 (39.6)	13 (27.1)	4 (8.3)	4 (8.3)	8 (16.7)		
Διέγερση	A	39 (50.6)	17 (22.1)	13 (16.9)	2 (2.6)	6 (7.8)	0.617	2.658
	K	21 (43.8)	11 (22.9)	7 (14.6)	4 (8.3)	5 (10.4)		
Χαρά	A	10 (13)	8 (10.4)	9 (11.7)	15 (19.5)	35 (45.5)	0.495	3.378
	K	6 (12.5)	9 (18.8)	7 (14.6)	11 (22.9)	15 (31.2)		
Ικανοποίηση	A	9 (11.7)	12 (15.6)	13 (16.9)	18 (23.4)	25 (32.5)	0.646	2.490
	K	8 (16.7)	5 (10.4)	12 (23)	9 (18.8)	14 (29.2)		
Ενθουσιασμό	A	11 (14.3)	11 (14.3)	14 (18.2)	22 (28.6)	19 (24.7)	0.129	7.139
	K	10 (20.8)	2 (4.2)	5 (10.4)	12 (25)	19 (39.6)		
Άλλο	A	45 (58.4)	15 (19.5)	7 (9.1)	5 (6.5)	5 (6.5)	0.778	1.771
	K	24 (50)	11 (22.9)	7 (14.6)	4 (8.3)	2 (4.2)		

Πίνακας 4.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Τάξη	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	P	X2
Αγχος-αγωνία	ΣΤ΄	21 (42)	13 (26)	9 (18)	3 (6)	4 (8)	0.806	1.616
	Ε΄	27 (36)	16 (21.3)	20 (26.7)	5 (6.7)	7 (9.3)		
Φόβος	ΣΤ΄	41 (82)	7 (14)	2 (4)	0 (0)	0 (0)	0.018	11.925
	Ε΄	43 (57.3)	13 (17.3)	8 (10.7)	8 (10.7)	3 (4)		
Απογοήτευση	ΣΤ΄	20 (40)	23 (46)	5 (10)	2 (4)	0 (0)	0.531	3.164
	Ε΄	29 (38.7)	29 (38.7)	8 (10.7)	6 (8)	3 (40)		
Ταύτιση με τον ήρωα	ΣΤ΄	22 (44)	12 (24)	5 (10)	8 (16)	3 (6)	0.949	0.722
	Ε΄	30 (40)	19 (25.3)	6 (8)	13 (17.3)	7 (9.3)		
Διέγερση	ΣΤ΄	25 (50)	12 (24)	8 (16)	2 (4)	3 (6)	0.907	1.018
	Ε΄	35 (46.7)	16 (21.3)	12 (16)	4 (5.3)	8 (10.7)		
Χαρά	ΣΤ΄	3 (6)	5 (10)	7 (14)	12 (24)	23 (46)	0.281	5.059
	Ε΄	13 (17.3)	12 (16)	9 (12)	14 (18.7)	27 (36)		
Ικανοποίηση	ΣΤ΄	7 (14)	6 (12)	9 (18)	12 (24)	16 (32)	0.966	0.573
	Ε΄	10 (13.3)	11 (14.7)	16 (21.3)	15 (20)	23 (30.7)		
Ενθουσιασμό	ΣΤ΄	6 (12)	6 (12)	7 (14)	15 (30)	16 (32)	0.784	1.737
	Ε΄	15 (20)	7 (9.3)	12 (16)	19 (25.3)	22 (29.3)		
Άλλο	ΣΤ΄	29 (58)	11 (22)	5 (10)	3 (6)	2 (4)	0.934	0.831
	Ε΄	40 (53.3)	15 (20)	9 (12)	6 (8)	5 (6.7)		

Πίνακας 4.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Συναισθήματα	Αδέρφια	ΚΑΘΟΛΟ	ΣΠΑΝΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ	ΠΑΡΑ	P	X2
--------------	---------	--------	--------	--------	------	------	---	----

κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού		Υ Ν%	Ν%	Ν%	Ν%	ΠΟΛΥ Ν%		
Άγχος-αγωνία	A	9 (30)	6 (20)	11 (36.7)	1 (3.3)	3 (10)	0.208	15.642
	K	22 (42.3)	13 (25)	8 (15.4)	5 (9.6)	4 (7.7)		
	A+K	7 (25)	8 (28.6)	9 (32.1)	2 (7.1)	2 (7.1)		
	Κανένα	10 (66.6)	2 (13.3)	1 (6.7)	0 (0)	2 (13.3)		
Φόβος	A	16 (53.3)	7 (23.3)	5 (16.7)	1 (3.3)	1 (3.3)	0.250	14.848
	K	33 (63.5)	8 (15.4)	5 (9.6)	4 (7.7)	2 (3.8)		
	A+K	21 (75)	5 (17.9)	0 (0)	2 (7.1)	0 (0)		
	Κανένα	14 (93.3)	0 (0)	0 (0)	1 (6.7)	0 (0)		
Απογοήτευση	A	12 (40)	10 (33.3)	3 (10)	4 (13.3)	1 (3.3)	0.120	17.861
	K	21 (40.4)	23 (44.2)	7 (13.5)	1 (1.9)	0 (0)		
	A+K	6 (21.4)	15 (53.6)	3 (10.7)	3 (10.7)	1 (3.6)		
	Κανένα	10 (66.7)	4 (26.7)	0 (0)	0 (0)	1 (6.7)		
Ταύτιση με τον ήρωα	A	14 (46.7)	5 (16.7)	4 (13.3)	5 (16.7)	2 (6.7)	0.101	18.523
	K	27 (51.9)	11 (21.2)	5 (9.6)	7 (13.5)	2 (3.8)		
	A+K	7 (25)	7 (25)	2 (7.1)	7 (25)	5 (17.9)		
	Κανένα	4 (26.7)	8 (53.3)	0 (0)	2 (13.3)	1 (6.7)		
Διέγερση	A	14 (46.7)	5 (16.7)	8 (26.7)	1 (3.3)	2 (6.7)	0.033	22.444
	K	29 (55.8)	9 (17.3)	10 (19.2)	1 (1.9)	3 (5.8)		
	A+K	9 (32.1)	8 (28.6)	2 (7.1)	4 (14.3)	5 (17.9)		
	Κανένα	8 (53.3)	6 (40)	0 (0)	0 (0)	1 (6.7)		
Χαρά	A	6 (20)	5 (16.7)	4 (13.3)	3 (10)	12 (40)	0.340	13.408
	K	7 (13.5)	8 (15.4)	4 (13.5)	13 (25)	17 (32.7)		
	A+K	3 (10.7)	3 (10.7)	1 (3.6)	8 (28.6)	13 (46.4)		
	Κανένα	0	1	4	2	8		

		(0)	(6.7)	(26.7)	(13.3)	(53.3)		
Ικανοποίηση	A	5 (16.7)	7 (23.3)	6 (20)	2 (6.7)	10 (33.3)	0.015	25.046
	K	7 (13.5)	7 (13.5)	14 (26.9)	17 (32.7)	7 (13.5)		
	A+K	4 (14.3)	1 (3.6)	3 (10.7)	6 (21.4)	14 (50)		
	Κανένα	1 (6.7)	2 (13.3)	2 (13.3)	2 (13.3)	8 (53.3)		
Ενθουσιασμό	A	11 (36.7)	4 (13.3)	2 (6.7)	5 (16.7)	8 (26.7)	0.005	28.150
	K	5 (9.6)	7 (13.5)	7 (13.5)	21 (40.4)	12 (23.1)		
	A+K	4 (14.3)	0 (0)	8 (28.6)	6 (21.4)	10 (35.7)		
	Κανένα	1 (6.7)	2 (13.3)	2 (13.3)	2 (13.3)	8 (53.3)		
Άλλο	A	19 (63.3)	3 (10)	4 (13.3)	2 (6.7)	2 (6.7)	0.002	31.175
	K	27 (51.9)	17 (32.7)	4 (7.7)	4 (7.7)	0 (0)		
	A+K	13 (46.4)	6 (21.4)	1 (3.6)	3 (10.7)	5 (17.9)		
	Κανένα	10 (66.7)	0 (0)	5 (33.3)	0 (0)	0 (0)		

Πίνακας 4.5 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Συναισθήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	Ώρες	ΚΑΘΟΛΟ Υ Ν%	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΑΡΚΕΤΑ Ν%	ΠΟΛΥ Ν%	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ Ν%	P	X2
Άγχος-αγωνία	1-2	39 (45.3)	20 (23.3)	16 (18.6)	5 (5.8)	6 (7)	0.363	8.764
	2-4	7 (23.3)	8 (26.7)	9 (30)	2 (6.7)	4 (13.3)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)		
Φόβος	1-2	63 (73.3)	12 (14)	3 (3.5)	5 (5.8)	3 (3.5)	0.000	31.853
	2-4	21 (70)	2 (6.7)	5 (16.7)	2 (6.7)	0 (0)		
	Πάνω από 5	0 (0)	6 (66.7)	2 (22.2)	1 (11.1)	0 (0)		
Απογοήτευση	1-2	36 (41.9)	35 (40.7)	6 (7)	7 (8.1)	2 (2.3)	0.216	10.762
	2-4	12 (40)	13 (43.3)	4 (13.3)	0 (0)	1 (3.3)		
	Πάνω από 5	1	4	3	1	0		

	από 5	(11.1)	(44.4)	(33.3)	(11.1)	(0)		
Ταύτιση με τον ήρωα	1-2	38 (44.2)	22 (25.6)	6 (7)	12 (14)	8 (9.3)	0.155	11.909
	2-4	13 (43.3)	7 (23.3)	2 (6.7)	6 (20)	2 (6.7)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	2 (22.2)	3 (33.3)	3 (33.3)	0 (0)		
Διέγερση	1-2	46 (53.5)	20 (23.3)	12 (14)	2 (2.3)	6 (7)	0.000	35.925
	2-4	13 (43.3)	7 (23.3)	6 (20)	4 (13.3)	0 (0)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	1 (11.1)	2 (22.2)	0 (0)	5 (55.6)		
Χαρά	1-2	12 (14)	8 (9.3)	16 (18.6)	18 (20.9)	32 (37.2)	0.002	24.709
	2-4	1 (3.3)	5 (16.7)	0 (0)	7 (23.3)	17 (56.7)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	4 (44.4)	0 (0)	1 (11.1)	1 (11.1)		
Ικανοποίηση	1-2	9 (10.5)	12 (14)	16 (18.6)	17 (19.8)	32 (37.2)	0.544	6.933
	2-4	6 (20)	3 (10)	7 (23.3)	8 (26.7)	6 (20)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	2 (22.2)	2 (22.2)	2 (22.2)	1 (11.1)		
Ενθουσιασμό	1-2	14 (16.3)	9 (10.5)	16 (18.6)	18 (20.9)	29 (33.7)	0.222	10.654
	2-4	4 (13.3)	4 (13.3)	2 (6.7)	12 (40)	8 (26.7)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	0 (0)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)		
Άλλο	1-2	52 (60.5)	16 (18.6)	9 (10.5)	6 (7)	3 (3.5)	0.276	9.844
	2-4	12 (40)	9 (30)	4 (13.3)	3 (10)	2 (6.7)		
	Πάνω από 5	5 (55.6)	1 (11.1)	1 (11.1)	0 (0)	2 (22.2)		

Πίνακας 5.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Συναίσθημα μετά το παιχνίδι	ΠΟΤΕ Ν %	ΣΠΑΝΙΑ Ν%	ΣΥΧΝΑ Ν %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ Ν%	ΠΑΝΤΟΤΕ Ν%	Σύνολο
Εθισμός	82(65.6)	21(16.8)	15(12)	6(4.8)	1(0.8)	125 (100)
Επιθετικότητα	87(69.6)	22(17.6)	7(5.6)	7(5.6)	2(1.6)	125 (100)
Ότι έχασες το χρόνο σου	59(47.2)	38(30.4)	19(15.2)	7(5.6)	2(1.6)	125 (100)

Ότι απέκτησες γνώσεις	23(18.4)	28(22.4)	31(24.8)	26(20.8)	17(13.6)	125 (100)
Ότι ψυχαγωγήθηκες	12(9.6)	19(15.2)	22(17.6)	40(32)	32(25.6)	125 (100)
Έλλειψη φαντασίας	79(63.2)	21(16.8)	11(8.8)	10(8)	4(3.2)	125 (100)
Κοινωνική απομόνωση	94(75.2)	18(14.4)	10(8)	1(0.8)	2(1.6)	125 (100)

Πίνακας 5.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Φύλο	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Εθισμός	A	53 (68.8)	12 (15.6)	8 (10.4)	3 (3.9)	1 (1.3)	0.755	1.894
	K	29 (60.4)	9 (18.8)	7 (14.6)	3 (6.2)	0 (0)		
Επιθετικότητα	A	56 (72.7)	13 (16.9)	4 (5.2)	4 (5.2)	0 (0)	0.453	3.666
	K	31 (64.6)	9 (18.8)	3 (6.2)	3 (6.2)	2 (4.2)		
Ότι έχασες το χρόνο σου	A	41 (53.2)	27 (35.1)	6 (7.8)	3 (3.9)	0 (0)	0.006	14.476
	K	18 (37.5)	11 (22.9)	13 (27.1)	4 (8.3)	2 (4.2)		
Ότι απέκτησες γνώσεις	A	14 (18.2)	22 (28.6)	18 (23.4)	13 (16.9)	10 (13)	0.276	5.113
	K	9 (18.8)	6 (12.5)	13 (27.1)	13 (27.1)	7 (14.6)		
Ότι ψυχαγωγήθηκες	A	4 (5.2)	12 (15.6)	18 (23.4)	30 (39)	13 (16.9)	0.002	16.863
	K	8 (16.7)	7 (14.6)	4 (8.3)	10 (20.8)	19 (39.6)		
Έλλειψη φαντασίας	A	49 (63.6)	10 (13)	7 (9.1)	7 (9.1)	4 (5.2)	0.336	4.552
	K	30 (62.5)	11 (22.9)	4 (8.3)	3 (6.2)	0 (0)		
Κοινωνική απομόνωση	A	65 (84.4)	3 (3.9)	6 (7.8)	1 (1.3)	2 (2.6)	0.001	19.509
	K	29 (60.4)	15 (31.2)	4 (8.3)	0 (0)	0 (0)		

Πίνακας 5.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
-------------------------------	------	------------	--------------	-------------	---------------------	---------------	---	----

					N%			
Εθισμός	ΣΤ΄	39 (78)	8 (16)	1 (2)	2 (4)	0 (0)	0.046	9.707
	Ε΄	43 (57.3)	13 (17.3)	14 (18.7)	4 (5.3)	1 (1.3)		
Επιθετικότητα	ΣΤ΄	40 (80)	7 (14)	2 (4)	0 (0)	1 (2)	0.134	7.040
	Ε΄	47 (62.7)	15 (20)	5 (6.7)	7 (9.3)	1 (1.3)		
Ότι έχασες το χρόνο σου	ΣΤ΄	26 (52)	14 (28)	8 (16)	2 (4)	0 (0)	0.678	2.314
	Ε΄	33 (44)	24 (32)	11 (14.7)	5 (6.7)	2 (2.27)		
Ότι απέκτησες γνώσεις	ΣΤ΄	8 (16)	12 (24)	13 (26)	11 (22)	6 (12)	0.961	0.619
	Ε΄	16 (20)	16 (21.3)	18 (24)	15 (20)	11 (14.7)		
Ότι ψυχαγωγήθηκες	ΣΤ΄	2 (4)	7 (14)	9 (18)	17 (34)	15 (30)	0.471	3.543
	Ε΄	10 (13.3)	12 (16)	13 (17.3)	23 (30.7)	17 (22.7)		
Έλλειψη φαντασίας	ΣΤ΄	35 (77)	7 (14)	4 (8)	3 (6)	1 (2)	0.763	1.851
	Ε΄	44 (58.7)	14 (18.7)	7 (9.3)	7 (9.3)	3 (4)		
Κοινωνική απομόνωση	ΣΤ΄	44 (88)	4 (8)	2 (4)	0 (0)	0 (0)	0.097	7.853
	Ε΄	50 (66.7)	14 (18.7)	8 (10.7)	1 (1.3)	2 (2.7)		

Πίνακας 5.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Εθισμός	A	19 (63.3)	2 (6.7)	7 (23.3)	2 (6.7)	0 (0)	0.005	28.382
	K	41 (78.8)	6 (11.5)	4 (7.7)	0 (0)	1 (1.9)		
	A+K	11 (39.3)	11 (39.3)	4 (14.3)	2 (7.1)	0 (0)		
	Κανένα	11 (73.3)	2 (13.3)	0 (0)	2 (13.3)	0 (0)		
Επιθετικότητα	A	18 (60)	5 (16.7)	3 (10)	4 (13.3)	0 (0)	0.094	18.774
	K	40 (76.9)	8 (15.4)	1 (1.9)	3 (5.8)	0 (0)		
	A+K	17 (60.7)	6 (21.4)	3 (10.7)	0 (0)	2 (7.1)		
	Κανένα	12 (???)	3 (20)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
Ότι έχασες το χρόνο σου	A	11 (36.7)	10 (33.3)	7 (23.3)	2 (6.7)	0 (0)	0.691	9.134
	K	26 (50)	15 (28.8)	8 (15.4)	2 (3.8)	1 (1.9)		
	A+K	14 (50)	9 (32.1)	1 (3.6)	3 (10.7)	1 (3.6)		
	Κανένα	8 (53.3)	4 (26.7)	3 (20)	0 (0)	0 (0)		
Ότι απέκτησες γνώσεις	A	7 (23.3)	9 (30)	8 (26.7)	4 (13.3)	2 (6.7)	0.061	20.325
	K	6 (11.5)	10 (19.2)	15 (28.8)	13 (25)	8 (15.4)		
	A+K	6 (21.4)	3 (10.7)	8 (28.6)	4 (14.3)	7 (25)		
	Κανένα	7 (26.7)	6 (40)	0 (0)	5 (33.3)	0 (0)		
Ότι ψυχαγωγήθηκες	A	2 (6.7)	5 (16.7)	5 (16.7)	9 (30)	9 (30)	0.018	24.317
	K	8 (15.4)	5 (9.6)	10 (19.2)	24 (46.2)	5 (9.6)		
	A+K	2 (7.1)	7 (25)	5 (17.9)	3 (10.7)	11 (39.3)		
	Κανένα	0 (0)	2 (13.3)	2 (13.3)	4 (26.7)	7 (46.7)		
Έλλειψη φαντασίας	A	18 (60)	4 (13.3)	5 (16.7)	1 (3.3)	2 (6.7)	0.105	18.354
	K	31 (59.6)	9 (17.3)	5 (9.6)	5 (9.6)	2 (3.8)		
	A+K	16 (57.1)	8 (28.6)	0 (0)	4 (14.3)	0 (0)		
	Κανένα	14 (93.3)	0 (0)	1 (6.7)	0 (0)	0 (0)		
Κοινωνική απομόνωση	A	20 (66.7)	3 (10)	4 (13.3)	1 (3.3)	2 (6.7)	0.262	14.815
	K	38 (73.1)	11 (21.2)	3 (5.8)	0 (0)	0 (0)		
	A+K	24 (85.7)	2 (7.1)	2 (7.1)	0 (0)	0 (0)		
	Κανένα	12 (80)	2 (13.3)	1 (6.7)	0 (0)	0 (0)		

Πίνακας 5.5 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Συναισθήματα μετά το παιχνίδι	Ωρες	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Εθισμός	1-2	57 (66.3)	17 (19.8)	6 (7)	5 (5.8)	1 (1.2)	0.017	18.662
	2-4	23 (76.7)	2 (6.7)	5 (16.7)	0 (0)	0 (0)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	2 (22.2)	4 (44.4)	1 (11.1)	0 (0)		
Επιθετικότητα	1-2	66 (76.7)	10 (11.6)	4 (4.7)	4 (4.7)	2 (2.3)	0.013	19.415
	2-4	18 (60)	10 (33.3)	1 (3.3)	1 (3.3)	0 (0)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	2 (22.2)	2 (22.2)	2 (22.2)	0 (0)		
Ότι έχασες το χρόνο σου	1-2	43 (50)	28 (32.6)	12 (14)	1 (1.2)	2 (2.3)	0.008	20.764
	2-4	14 (46.7)	6 (20)	4 (13.3)	6 (20)	0 (0)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	4 (44.4)	3 (33.3)	0 (0)	0 (0)		
Ότι απέκτησες γνώσεις	1-2	15 (17.4)	21 (24.4)	24 (27.9)	17 (19.8)	9 (10.5)	0.059	15.032
	2-4	6 (20)	5 (16.7)	7 (23.3)	4 (13.3)	8 (26.7)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	2 (22.2)	0 (0)	5 (55.6)	0 (0)		
Ότι ψυχαγογήθηκες	1-2	8 (9.3)	11 (12.8)	15 (17.4)	30 (34.9)	22 (25.6)	0.844	4.145
	2-4	3 (10)	7 (23.3)	6 (20)	6 (20)	8 (26.7)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)	4 (44.4)	2 (22.2)		
Έλλειψη φαντασίας	1-2	60 (69.8)	12 (14)	7 (8.1)	5 (5.8)	2 (2.3)	0.024	17.642
	2-4	18 (60)	7 (23.3)	2 (6.7)	2 (6.7)	1 (3.3)		
	Πάνω από 5	1 (11.1)	2 (22.2)	2 (22.2)	3 (33.3)	1 (11.1)		
Κοινωνική απομόνωση	1-2	71 (82.6)	11 (12.8)	4 (4.7)	0 (0)	0 (0)	0.000	49.303
	2-4	21 (70)	4 (13.3)	5 (16.7)	0 (0)	0 (0)		
	Πάνω από 5	2	3	1	1	2		

	από 5	(22.2)	(33.3)	(11.1)	(11.1)	(22.2)		
--	-------	--------	--------	--------	--------	--------	--	--

Πίνακας 6.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής	ΠΟΤΕ Ν %	ΣΠΑΝΙΑ Ν %	ΣΥΧΝΑ Ν %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ Ν%	ΠΑΝΤΟ ΤΕ Ν%	Σύνολο
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενό του	93 (74.4)	13 (10.4)	7 (5.6)	6 (4.8)	6 (4.8)	125 (100)
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του	24 (19.2)	12 (9.6)	12 (9.6)	21 (16.8)	56 (44.8)	125 (100)
Το επιλέγουν οι γονείς μου	67 (53.6)	38 (30.4)	7 (5.6)	6 (4.8)	7 (5.6)	125 (100)
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-αρνητικές)	57 (45.6)	28 (22.4)	7 (5.6)	13 (10.4)	20 (16)	125 (100)
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται	73 (58.4)	29 (23.2)	8 (6.4)	5 (4)	10 (8)	125 (100)

αι για το περιεχόμενό του στη συνέχεια							
--	--	--	--	--	--	--	--

Πίνακας 6.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Φύλο	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενό του	A K	57 (74) 36 (75)	10 (13) 3 (6.2)	3 (3.9) 4 (8.3)	4 (5.2) 2 (4.2)	3 (3.9) 3 (6.2)	0.602	2.740
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του	A K	14 (18.2) 10 (20.8)	8 (10.4) 4 (8.3)	7 (9.1) 5 (10.4)	15 (19.5) 6 (12.5)	33 (42.9) 23 (47.9)	0.858	1.319
Το επιλέγουν οι γονείς μου	A K	42 (54.5) 25 (52.1)	26 (33.8) 12 (25)	5 (6.5) 2 (4.2)	2 (2.6) 4 (8.3)	2 (2.6) 5 (10.4)	0.176	6.322
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-αρνητικές)	A K	37 (48.1) 20 (41.7)	18 (23.4) 10 (20.8)	2 (2.6) 5 (10.4)	9 (11.7) 4 (8.3)	11 (14.3) 9 (18.8)	0.371	4.266
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται	A K	39 (50.6) 34 (70.8)	19 (24.7) 10 (20.8)	7 (9.1) 1 (2.1)	4 (5.2) 1 (2.1)	8 (10.4) 2 (4.2)	0.155	6.666

για το περιεχόμενο του στη συνέχεια								
-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Πίνακας 6.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενό του	ΣΤ΄	44 (88)	5 (10)	0 (0)	0 (0)	1 (2)	0.017	12.112
	Ε΄	49 (65.3)	8 (10.7)	7 (9.3)	6 (8)	5 (6.7)		
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του	ΣΤ΄	9 (18)	3 (6)	3 (6)	9 (18)	26 (52)	0.501	3.348
	Ε΄	15 (20)	9 (12)	9 (12)	12 (16)	30 (40)		
Το επιλέγουν οι γονείς μου	ΣΤ΄	27 (54)	18 (36)	2 (4)	2 (4)	1 (2)	0.512	3.283
	Ε΄	40 (53.3)	20 (26.7)	5 (6.7)	4 (5.3)	6 (8)		
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-αρνητικές)	ΣΤ΄	23 (46)	11 (22)	1 (2)	6 (12)	9 (18)	0.672	2.351
	Ε΄	34 (45.3)	17 (22.7)	6 (8)	7 (9.3)	11 (14.7)		
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται	ΣΤ΄	30 (60)	11 (22)	2 (4)	2 (4)	5 (10)	0.869	1.255
	Ε΄	43 (57.3)	18 (24)	6 (8)	3 (4)	5 (6.7)		

για το περιεχόμενο του στη συνέχεια								
-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Πίνακας 6.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενό του	A K A+K Κανένα	22 (73.3) 38 (73.1) 20 (71.4) 13 (86.7)	0 (0) 6 (11.5) 5 (17.9) 2 (13.3)	3 (10) 2 (3.8) 2 (7.1) 0 (0)	4 (13.3) 1 (1.9) 1 (3.6) 0 (0)	1 (3.3) 5 (9.6) 0 (0) 0 (0)	0.104	18.408
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενό του	A K A+K Κανένα	6 (20) 14 (26.9) 1 (3.6) 3 (20)	6 (20) 4 (7.7) 2 (7.1) 0 (0)	4 (13.3) 2 (3.8) 2 (7.1) 4 (26.7)	3 (10) 9 (17.3) 9 (32.1) 0 (0)	11 (36.7) 23 (44.2) 14 (50) 9 (53.3)	0.013	25.478
Το επιλέγουν οι γονείς μου	A K A+K Κανένα	19 (63.3) 25 (48.1) 13 (46.4) 10 (66.7)	6 (20) 17 (32.7) 11 (39.3) 4 (26.7)	3 (10) 4 (7.7) 0 (0) 0 (0)	0 (0) 4 (7.7) 2 (7.1) 0 (0)	2 (6.7) 2 (3.8) 2 (7.1) 1 (6.7)	0.507	11.260
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενό του, ανάλογα, μου κάνουν παρατηρήσεις (θετικές-	A K A+K Κανένα	16 (53.3) 16 (30.8) 16 (57.1) 9 (60)	6 (20) 16 (30.8) 4 (14.3) 2 (13.3)	3 (10) 3 (5.8) 1 (3.6) 0 (0)	1 (3.3) 10 (19.2) 2 (7.1) 0 (0)	4 (13.3) 7 (13.5) 5 (17.9) 4 (26.7)	0.109	18.219

αρνητικές)								
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται για το περιεχόμενο του στη συνέχεια	A	17 (56.7)	4 (13.3)	2 (6.7)	3 (10)	4 (13.3)	0.221	15.383
	K	27 (51.9)	17 (32.7)	4 (7.7)	2 (3.8)	2 (3.8)		
	A+K	20 (71.4)	6 (21.4)	0 (0)	0 (0)	2 (7.1)		
	Κανένα	9 (60)	2 (13.3)	2 (13.3)	0 (0)	2 (13.3)		

Πίνακας 6.5 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Όταν επιθυμώ να αγοράσω ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συμβαίνει το εξής:	Ωρες	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου δεν ενημερώνονται για το περιεχόμενο του	1-2	68 (79.1)	9 (10.5)	2 (2.3)	4 (4.7)	3 (3.5)	0.000	31.793
	2-4	22 (73.3)	3 (10)	1 (3.3)	1 (3.3)	3 (10)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	1 (11.1)	4 (44.4)	1 (11.1)	0 (0)		
Το επιλέγω μόνος μου αλλά οι γονείς μου ενημερώνονται πριν το αγοράσω για το περιεχόμενο του	1-2	18 (20.9)	7 (8.1)	9 (10.5)	12 (14)	40 (46.5)	0.060	14.980
	2-4	6 (20)	2 (6.7)	1 (3.3)	6 (20)	15 (50)		
	Πάνω από 5	0 (0)	3 (33.3)	2 (22.2)	3 (33.3)	1 (11.1)		
Το επιλέγουν οι γονείς μου	1-2	47 (54.7)	29 (33.7)	4 (4.7)	2 (2.3)	4 (4.7)	0.046	15.756
	2-4	16 (53.3)	9 (30)	1 (3.3)	2 (6.7)	2 (6.7)		
	Πάνω από 5	4 (44.4)	0 (0)	2 (22.2)	2 (22.2)	1 (11.1)		
Το επιλέγω μόνος μου αλλά όταν γνωρίσουν το περιεχόμενο του, ανάλογα, μου κάνουν	1-2	44 (51.2)	15 (17.4)	4 (4.7)	8 (9.3)	15 (17.4)	0.507	7.276
	2-4	11 (36.7)	9 (30)	2 (6.7)	4 (13.3)	4 (13.3)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	4 (44.4)	1 (11.1)	1 (11.1)	1 (11.1)		

παρατηρήσεις (θετικές- αρνητικές)								
Το επιλέγω μόνος μου και οι γονείς μου ενημερώνονται για το περιεχόμενο του στη συνέχεια	1-2 2-4 Πάνω από 5	60 (69.8) 11 (36.7) 2 (22.2)	15 (17.4) 8 (26.7) 6 (66.7)	4 (4.7) 3 (10) 1 (11.1)	2 (2.3) 3 (10) 0 (0)	5 (5.8) 5 (16.7) 0 (0)	0.002	24.104

Πίνακας 7.1 Συνολικές συχνότητες των τιμών των μεταβλητών

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	ΠΟΤΕ N %	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N %	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N %	ΠΑΝΤΟΤ Ε N%	Σύνολο
Γιατί δεν έχω τι να κάνω	30 (24)	42 (33.6)	26 (20.8)	11 (8.8)	16 (12.8)	125 (100)
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	43 (34.4)	32 (25.6)	22 (17.6)	25 (20)	3 (2.4)	125 (100)
Για να διασκεδάσ ω	13 (10.4)	9 (7.2)	21 (16.8)	33 (26.4)	49 (39.2)	125 (100)
Για να εμπλουτίσ ω τις γνώσεις μου	38 (30.4)	30 (24)	21 (16.8)	14 (11.2)	22 (17.6)	125 (100)
Γιατί δε θέλω να κάνω τα μαθήματά μου	88 (70.4)	17 (13.6)	8 (6.4)	6 (4.8)	6 (4.8)	125 (100)
Από περιέργει α	44 (35.2)	33 (26.4)	13 (10.4)	10 (8)	25 (20)	125 (100)

Πίνακας 7.2 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με το φύλο

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Φύλο	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
-----------------------------------	------	------------	--------------	-------------	---------------------	---------------	---	----

Γιατί δεν έχω τι να κάνω	A	20 (26)	23 (29.9)	15 (19.5)	6 (7.8)	13 (16.9)	0.384	4.167
	K	10 (20.8)	19 (39.6)	11 (22.9)	5 (10.4)	3 (6.2)		
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	A	22 (28.6)	26 (33.8)	11 (14.3)	17 (22.1)	1 (1.3)	0.042	9.902
	K	21 (43.8)	6 (12.5)	11 (22.9)	8 (16.7)	2 (4.2)		
Για να διασκεδάσω	A	7 (9.1)	2 (2.6)	13 (16.9)	24 (31.2)	31 (40.3)	0.091	8.016
	K	6 (12.5)	7 (14.6)	8 (16.7)	9 (18.8)	18 (37.5)		
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	A	22 (28.6)	20 (26)	10 (13)	9 (11.7)	16 (20.8)	0.482	3.476
	K	16 (33.3)	10 (20.8)	11 (22.9)	5 (10.4)	6 (12.5)		
Γιατί δε θέλω να κάνω τα μαθήματά μου	A	62 (80.5)	6 (7.8)	3 (3.9)	3 (3.9)	3 (3.9)	0.032	10.537
	K	26 (54.2)	11 (22.9)	5 (10.4)	3 (6.2)	3 (6.2)		
Από περιέργεια	A	31 (40.3)	26 (33.8)	8 (10.4)	4 (5.2)	8 (10.4)	0.002	16.812
	K	13 (27.1)	7 (14.6)	5 (10.5)	6 (12.5)	17 (35.4)		

Πίνακας 7.3 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με την τάξη

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Τάξη	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X ²
Γιατί δεν έχω τι να κάνω	ΣΤ'	13 (26)	19 (38)	9 (18)	3 (6)	6 (12)	0.788	1.717
	Ε'	17 (22.7)	23 (30.7)	17 (22.7)	8 (10.7)	10 (13.3)		
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	ΣΤ'	19 (38)	14 (28)	7 (14)	9 (18)	1 (2)	0.855	1.337
	Ε'	24 (32)	18 (24)	15 (20)	16 (21.3)	2 (2.7)		
Για να διασκεδάσω	ΣΤ'	3 (6)	1 (2)	9 (18)	13 (26)	24 (48)	0.171	6.404
	Ε'	10 (13.3)	8 (10.7)	12 (16)	20 (26.7)	25 (33.3)		
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	ΣΤ'	15 (30)	11 (22)	10 (20)	6 (12)	8 (16)	0.936	0.820
	Ε'	23 (30.7)	19 (25.3)	11 (14.7)	8 (10.7)	14 (18.7)		
Γιατί δε	ΣΤ'	42	5	1	0	2		

θέλω να κάνω τα μαθήματά μου	Ε΄	(84) 46 (61.3)	(10) 12 (16)	(2) 7 (9.3)	(0) 6 (8)	(4) 4 (5.3)	0.047	9.615
Από περιέργεια	ΣΤ΄	18 (36)	15 (30)	5 (10)	2 (4)	10 (20)	0.717	2.104
	Ε΄	26 (34.7)	18 (24)	8 (10.7)	8 (10.7)	15 (20)		

Πίνακας 7.4 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τα αδέρφια

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Αδέρφια	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Γιατί δεν έχω τι να κάνω	A	10 (33.3)	8 (26.7)	2 (6.7)	8 (26.7)	2 (2.67)	0.000	42.867
	K	4 (7.7)	25 (48.1)	15 (28.8)	3 (27.3)	5 (9.6)		
	A+K	8 (28.6)	7 (25)	6 (21.4)	0 (0)	7 (25)		
	Κανένα	8 (53.3)	2 (13.3)	3 (20)	0 (0)	2 (13.3)		
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	A	11 (36.7)	8 (26.7)	5 (16.7)	5 (16.7)	1 (3.3)	0.016	24.828
	K	8 (15.4)	16 (30.8)	13 (25)	14 (26.9)	1 (1.9)		
	A+K	13 (46.4)	4 (14.3)	4 (14.3)	6 (21.4)	1 (3.6)		
	Κανένα	11 (73.3)	4 (26.7)	0 (0)	0 (0)	0 (0)		
Για να διασκεδάσω	A	6 (20)	3 (10)	2 (6.7)	3 (10)	16 (53.3)	0.027	23.113
	K	5 (9.6)	2 (3.8)	12 (23.1)	17 (32.7)	16 (30.8)		
	A+K	0 (0)	3 (10.7)	4 (14.3)	12 (42.9)	9 (32.1)		
	Κανένα	2 (13.3)	1 (6.7)	3 (20)	1 (6.7)	8 (53.3)		
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	A	11 (36.7)	8 (26.7)	7 (23.3)	0 (0)	4 (13.3)	0.067	20.017
	K	12 (23.1)	10 (19.2)	10 (19.2)	6 (11.5)	14 (26.9)		
	A+K	11 (39.3)	5 (17.9)	3 (10.7)	5 (17.9)	4 (14.3)		
	Κανένα	4 (26.7)	7 (46.7)	1 (6.7)	3 (20)	0 (0)		
Γιατί δε θέλω να	A	16 (53.3)	7 (23.3)	2 (6.7)	3 (10)	2 (6.7)		

κάνω τα μαθήματά μου	Κ	40 (76.9)	7 (13.5)	3 (5.8)	0 (0)	2 (3.8)	0.052	20.893
	A+Κ	22 (78.6)	0 (0)	3 (10.7)	3 (10.7)	0 (0)		
	Κανένα	10 (66.7)	3 (20)	0 (0)	0 (0)	2 (13.3)		
Από περιέργεια	A	11 (36.7)	4 (13.3)	3 (10)	4 (13.3)	8 (26.7)	0.124	17.728
	Κ	16 (30.8)	21 (40.4)	4 (7.7)	2 (3.8)	9 (17.3)		
	A+Κ	11 (39.3)	6 (21.4)	2 (7.1)	4 (14.3)	5 (17.9)		
	Κανένα	6 (40)	2 (13.3)	4 (26.7)	0 (0)	3 (20)		

Πίνακας 7.5 Συχνότητες των μεταβλητών σε σχέση με τις ώρες παιχνιδιού

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	Ώρες	ΠΟΤΕ N%	ΣΠΑΝΙΑ N%	ΣΥΧΝΑ N%	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ N%	ΠΑΝΤΟΤΕ N%	P	X2
Γιατί δεν έχω τι να κάνω	1-2	24 (27.9)	29 (33.7)	18 (20.9)	4 (4.7)	11 (12.8)	0.058	15.054
	2-4	6 (20)	9 (30)	8 (26.7)	4 (13.3)	3 (10)		
	Πάνω από 5	0 (0)	4 (44.4)	0 (0)	3 (33.3)	2 (22.2)		
Για να βρεθώ με τους φίλους μου	1-2	29 (33.7)	27 (31.4)	14 (16.3)	15 (17.4)	1 (1.2)	0.000	31.220
	2-4	14 (46.7)	5 (16.7)	4 (20)	5 (16.7)	0 (0)		
	Πάνω από 5	0 (0)	0 (0)	2 (22.2)	5 (55.6)	2 (22.2)		
Για να διασκεδάσω	1-2	9 (10.5)	6 (7)	16 (18.6)	21 (24.4)	34 (39.5)	0.475	7.586
	2-4	2 (6.7)	3 (10)	2 (6.7)	10 (33.3)	13 (43.3)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	0 (0)	3 (33.3)	2 (22.2)	2 (22.2)		
Για να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου	1-2	28 (32.6)	20 (23.3)	12 (14)	14 (16.3)	12 (14)	0.003	23.609
	2-4	8 (26.7)	4 (13.3)	9 (30)	0 (0)	9 (30)		
	Πάνω από 5	2 (22.2)	6 (66.7)	0 (0)	0 (0)	1 (11.1)		
Γιατί δε θέλω να κάνω τα μαθήματά μου	1-2	69 (80.2)	8 (9.3)	3 (3.5)	3 (3.5)	3 (3.5)	0.000	40.741
	2-4	18 (60)	8 (26.7)	2 (6.7)	2 (6.7)	0 (0)		
	Πάνω	1	1	3	1	3		

	από 5	(11.1)	(11.1)	(33.3)	(11.1)	(33.3)		
Από περιέργεια	1-2	33 (38.4)	23 (26.7)	10 (11.6)	5 (5.8)	15 (17.4)	0.154	11.942
	2-4	8 (26.7)	8 (26.7)	3 (10)	2 (6.7)	9 (30)		
	Πάνω από 5	3 (33.3)	2 (22.2)	0 (0)	3 (33.3)	1 (11.1)		