

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2018)

11ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



### Κίνητρα για Ψηφιακά Παιχνίδια

Αμαλία Θώδη, Σταματία Σοφία, Ευγενία Ι. Τόκη,  
Τζένη Παγγέ

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Θώδη Α., Σοφία Σ., Τόκη Ε. Ι., & Παγγέ Τ. (2022). Κίνητρα για Ψηφιακά Παιχνίδια. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 319–322. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4279>

## Κίνητρα για Ψηφιακά Παιχνίδια

Αμαλία Θώδη<sup>1</sup>, Σταματία Σοφία<sup>1</sup>, Ευγενία Ι. Τόκη<sup>1,2</sup>, Τζένη Παγγέ<sup>1</sup>

amaliathodi@yahoo.gr, stamatia.sofia@hotmail.gr, toki@ioa.teiep.gr, jpagge@cc.uoi.gr

<sup>1</sup> Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών και Εκπαίδευσης από Απόσταση, ΠΤΝ, Σχολή Επιστημών Αγωγής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

<sup>2</sup> Τμήμα Λογοθεραπείας, ΣΕΥΠ, ΤΕΙ Ηπείρου

### Περίληψη

Είναι γεγονός ότι τα ψηφιακά παιχνίδια χρησιμοποιούνται ευρέως σήμερα. Σκοπός της παρούσας πιλοτικής εργασίας είναι να μελετήσει τη συσχέτιση που υπάρχει ανάμεσα στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια και ειδικότερα αν παίζοντας νιώθουν καλύτερα με τον εαυτό τους ή ξεχνούν θέματα που τους προβληματίζουν. Για την υλοποίηση αυτής της πιλοτικής έρευνας χρησιμοποιήθηκε ανώνυμο ερωτηματολόγιο, το οποίο απαντήθηκε από 71 γυναίκες, φοιτήτριες του παιδαγωγικού τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Η στατιστική ανάλυση των στοιχείων πραγματοποιήθηκε με το λογισμικό πακέτο PSPP. Τα αποτελέσματα της έρευνας μας έδειξαν ότι υπάρχει θετική συσχέτιση [ $r = 0,75$ ,  $n = 71$ ,  $p = 0,000$ ] ανάμεσα στις μεταβλητές που καθορίζουν την πρόθεση του χρήστη να παίξει ψηφιακά παιχνίδια, δηλαδή (i) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και (ii) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνώ θέματα που με προβληματίζουν. Η έρευνα αυτή είναι υπό εξέλιξη. Μελλοντικά θα γίνει συλλογή μεγαλύτερου δείγματος και χρήση σταθμισμένου ερωτηματολογίου.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακά παιχνίδια, ψηφιακά παιχνίδια, ικανοποίηση, αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, διαφυγή

### Εισαγωγή

Η τεχνολογία συνεισφέροντας στην κατεύθυνση της βελτίωσης της ποιότητας ζωής του ανθρώπου, προσφέρει δυνατότητες για δραστηριότητες που τον ψυχαγωγούν και βελτιώνουν την ποιότητα ζωής του (Prensky, 2009; Hemenover & Bowman, 2018). Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι ένας από τους δημοφιλέστερους τρόπους για να διασκεδάσει κανείς στον ελεύθερο χρόνο του, αποτελώντας έναν βασικό τρόπο ψυχαγωγίας (Hemenover & Bowman, 2018). Επίσης, συνδέονται και με άλλες δραστηριότητες όπως μάθηση, δια βίου μάθηση, εμπόριο (πωλήσεις και μάρκετινγκ), υγεία, αεροπλοΐα, τηλε-εργασία, κ.ά. (Λέκκα, 2017). Τα ψηφιακά παιχνίδια απευθύνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες από παιδιά μικρής ηλικίας μέχρι ενήλικες (Ζέττα, 2011; Λέκκα, 2017), σε παίκτες με μέση ηλικίας 35 ετών, ενώ το 30% των παικτών είναι μεταξύ 18 και 35 ετών και το 27% να είναι άνω των 50 ετών (Entertainment Software Association, 2016).

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων χρόνων και καθώς η βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών αναπτύσσεται, έχουν διακριθεί διάφορα κίνητρα που ωθούν τους χρήστες να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (Possler, Klimmt, Schlütz & Walkenbach, 2017). Τα κίνητρα για τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών είναι διαφορετικά για τον καθένα: για άλλους είναι το ίδιο το παιχνίδι και τα συναισθήματα που αντλεί από αυτό με τις προσδοκίες των αποτελεσμάτων (απόδοση, πρακτική, ηθική αυτο-αντίδραση, κοινωνική, αφηγηματική, χόμπι και αποδράσεις) (De Grove, Cauberghe & Looy 2014), ενώ άλλες φορές αναζητά μέσα από το παιχνίδι να ξεφύγει από τα προβλήματα που αντιμετωπίζει καθημερινά (Grizzard & Francemone, 2018). Σε ψηφιακά παιχνίδια με απευθείας σύνδεση στο Διαδίκτυο ο παίκτης

εμπλέκεται αυτοπροσώπως αλλά ταυτόχρονα είναι και μέλος ενός συντεχνίου συμβάλλοντας άμεσα στην κοινωνική ταυτότητα (De Grove, Cauberghe & Looy 2014).

Πολλές έρευνες αναφέρουν ότι γενικά το Διαδίκτυο επιτρέπει στα άτομα που πιέζονται από την πραγματικότητα που βιώνουν, εξωτερική ή εσωτερική, να αποσυμπέξουν την προσωπικότητά τους, λειτουργώντας με έναν χαρακτήρα που απέχει από τον πραγματικό (συγκρότηση εικονικής πραγματικότητας) (Van Rooij, Daneels, Liu, Anrijs & Van Looy, 2017). Επίσης, μελέτες δείχνουν ότι όσο περνάει η ώρα του παιχνιδιού τα άτομα αισθάνονται ολοκληρωμένα, αποδεκτά και καλύτερα με τους εαυτούς τους μέσω των χαρακτήρων του παιχνιδιού (Young, 2009). Εισβάλλουν στο φανταστικό κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών για να αποφύγουν τα προβλήματα που τους παρουσιάζονται στην καθημερινή τους ζωή.

Φαίνεται, λοιπόν, ότι οι άνθρωποι αν υποδύονται έναν χαρακτήρα διαφορετικό από τους ίδιους ξεχνούν τα προβλήματά τους, νιώθουν καλύτερα με τον εαυτό τους και αλλάζει η ψυχολογία τους. Σύμφωνα με τα παραπάνω σημαντικά κίνητρα για τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών μπορεί να θεωρηθούν το να νιώθει ο χρήστης καλύτερα με τον εαυτό του και το να τον κάνουν να ξεχνά θέματα που τον προβληματίζουν.

Σκοπός της εργασίας ήταν να διερευνηθεί εάν υπάρχει σχέση ανάμεσα στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια και ειδικότερα, εάν παίζοντας νιώθουν καλύτερα με τον εαυτό τους ή ξεχνούν θέματα που τους προβληματίζουν.

## Υλικό και Μέθοδος

Για την υλοποίηση της έρευνας χρησιμοποιήθηκε ποσοτική μέθοδος, επιλεκτική δειγματοληψία, με εργαλείο συλλογής δεδομένων ανώνυμο ερωτηματολόγιο, που δόθηκε σε φοιτητές του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.

Το πλήθος των συμμετεχόντων στο αυτοεπιλεγόμενο δείγμα της έρευνας ήταν 71 προπτυχιακοί φοιτητές. Και οι 71 ήταν γυναίκες. Το εύρος τιμών των ηλικιών τους ήταν 19 έως 47 ετών. Επικρατούσα τιμή ήταν η ηλικία των 20, με ελάχιστο το 19, μέγιστο το 47 και διάμεσο 20. Η διακύμανση ήταν στο 16,20.

Για τη διεξαγωγή της έρευνας, δόθηκαν ερωτηματολόγια, που αφορούσαν τους λόγους για τους οποίους οι συμμετέχοντες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια. Τα ερωτηματολόγια περιλάμβαναν ερωτήσεις με δημογραφικά χαρακτηριστικά, ατομικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων και λόγους/κίνητρα για τους οποίους παίζουν ψηφιακά παιχνίδια. Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε ερωτήσεις διαβαθμισμένης κλίμακας τύπου (Likert) από 1 έως 7, όπου 1: “ποτέ” / “διαφωνώ”, και όπου 7: “καθημερινά” / “συμφωνώ απόλυτα”.

Η στατιστική ανάλυση των στοιχείων πραγματοποιήθηκε με το λογισμικό πακέτο PSPP. Τα κύρια στατιστικά μέτρα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ο συντελεστής συνάφειας χ τετράγωνο προκειμένου να γίνει έλεγχος ανεξαρτησίας των μεταβλητών (i) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και (ii) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνώ θέματα που με προβληματίζουν. Η μηδενική υπόθεση ήταν:

H0: Οι μεταβλητές (i) παίζω βιντεοπαιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και (ii) παίζω βιντεοπαιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνώ θέματα που με προβληματίζουν είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους.

## Αποτελέσματα-Συζήτηση

Εφαρμόζοντας το  $\chi^2$ -τεστ του Pearson και συσχετίζοντας τις δύο μεταβλητές παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνάω θέματα που με προβληματίζουν, προκύπτει [ $r = 0,75$ ,  $n=71$ ,  $p = 0,000$ ] και απορρίπτεται η μηδενική υπόθεση. Επομένως, οι δύο μεταβλητές είναι εξαρτημένες και προκύπτει στατιστικά σημαντικό αποτέλεσμα.

Βρέθηκε λοιπόν, ότι υπάρχει συσχέτιση ανάμεσα στα κίνητρα των χρηστών που παίζουν ψηφιακά παιχνίδια. Το ερώτημα αυτό φαίνεται παρόμοιο με τα αποτελέσματα των παρακάτω ερευνών. Συγκεκριμένα, συνάδει με την Παπαδάτου (2013) «γενικά το Διαδίκτυο επιτρέπει στα άτομα που πιάζονται από την πραγματικότητα που βιώνουν, εξωτερική ή εσωτερική, να αποσυμπιέζουν την προσωπικότητά τους, λειτουργώντας με έναν χαρακτήρα που απέχει από τον πραγματικό (συγκρότηση εικονικής πραγματικότητας». Ακόμη, παραπλήσια αποτελέσματα δείχνουν ότι οι παίκτες είναι σε θέση να αισθάνονται κοινωνικοί, να νιώθουν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους, επιτυχημένοι εκφράζοντας τον εσωτερικό και ιδανικό τους εαυτό χωρίς περιορισμούς ή φόβο, να οικοδομούν μόνιμες σχέσεις, να εντυπωσιάζουν τους ανθρώπους και γενικά να επωφελούνται από το παιχνίδι με την αγορά εικονικών αντικειμένων (Cleghorn & Griffiths, 2015). Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας υποδεικνύουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια είναι δημοφιλή για βαθύτερους λόγους από την απλή διασκέδαση που προσφέρουν και φαίνεται ότι συγκλίνουν στο ότι όταν οι άνθρωποι, παίζουν ένα χαρακτήρα διαφορετικό από το δικό τους- άντρα/γυναίκα- νιώθουν καλύτερα με τον εαυτό τους και αλλάζει η ψυχολογία τους. Αντίστοιχες έρευνες αρχικά ανέφεραν πως τα ψηφιακά παιχνίδια είναι ένας τρόπος για να "ξεφύγουμε από τον εαυτό μας" αλλά τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δείχνουν παραπλήσια αποτελέσματα με τους Przybylski & et al.(2012), που αναφέρουν ότι οι άνθρωποι, μέσω των χαρακτήρων που δημιουργούν, δεν τρέχουν μακριά από τον εαυτό τους, αλλά τρέχουν προς το ιδανικό τους εγώ. Δεν προσπαθούν να ξεφύγουν από κάπου αλλά να "φτάσουν" κάπου.

Επομένως, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν εργαλεία ενίσχυσης της μάθησης όταν σχεδιάζονται και προσφέρονται στο Διαδίκτυο υιοθετώντας τόσο τεχνικές βαθύτερης μάθησης, σύμφωνα με τους Collins & Halverson (2018) όσο και λαμβάνοντας υπόψη στον σχεδιασμό κίνητρα που ωθούν τους χρήστες να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (όπως παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνάω θέματα που με προβληματίζουν).

## Συμπεράσματα

Στην πιλοτική αυτή έρευνα φαίνεται ότι υπάρχει συσχέτιση ανάμεσα στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες παίζουν ψηφιακά παιχνίδια. Ειδικότερα, στο δείγμα αυτής της έρευνας αναδεικνύεται η συσχέτιση των μεταβλητών (i) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να νιώθω καλύτερα με τον εαυτό μου και (ii) παίζω ψηφιακά παιχνίδια γιατί με κάνουν να ξεχνάω θέματα που με προβληματίζουν.

Στους περιορισμούς αυτής της έρευνας θα πρέπει να αναφερθεί ότι το δείγμα αποτελείται μόνο από γυναίκες. Η έρευνα αυτή είναι σε εξέλιξη. Επόμενες ενέργειες θα εστιάσουν στη μελέτη ευρύτερου δείγματος φοιτητών σε άνδρες και γυναίκες, από διάφορα τμήματα πανεπιστημίου και τη διεξοδική μελέτη σε σχέση με τα κίνητρα χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών καθώς και τη χρήση σταθμισμένου εργαλείου συλλογής δεδομένων.

Τα ευρήματά θα προσθέσουν νέα δεδομένα στην ελληνική βιβλιογραφία υποδεικνύοντας τρόπους αξιοποίησης των ψηφιακών παιχνιδιών και των δυνατοτήτων και ευκαιριών που

μπορεί να προσφέρουν στην αυτορρυθμιζόμενη μάθηση σε άτομα όλου του ηλικιακού φάσματος, καθώς και το αντίκτυπο στην τυπική μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση, στην υγεία, στις επιχειρήσεις και σε άλλους κλάδους.

## Αναφορές

- Cleghorn, J., & Griffiths, M., D. (2015). Why Do Gamers Buy 'Virtual Assets?': An Insight in to the Psychology Behind Purchase Behaviour. *Digital Education Review*, (27), 85-104.
- Collins, A., & Halverson, R. (2018). *Rethinking education in the age of technology: The digital revolution and schooling in America*. Teachers College Press.
- De Grove, F. & Cauberghe, V. & Looy, J. (2014). Development and Validation of an Instrument for Measuring Individual Motives for Playing Digital Games. *Media Psychology*. 19. 10.1080/15213269.2014.902318.
- Entertainment Software Association. (2016). *Essential facts about the computer and video game industry* Retrieved May 1, 2016, from <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>
- Grizzard, M., & Francemone, C. J. (2018). Research on the emotions caused by video games demands integration. In N. D. Bowman (Ed.), *Video games: A medium that demands our attention*. New York, NY: Routledge.
- Hemenover, S. H., & Bowman, N. D. (2018). Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 42(2), 125-143.
- Possler, D., Klimmt, C., Schlütz, D., & Walkenbach, J. (2017, July). A Mature Kind of Fun? Exploring Silver Gamers' Motivation to Play Casual Games-Results from a Large-Scale Online Survey. In *International Conference on Human Aspects of IT for the Aged Population* (pp. 280-295). Springer, Cham.
- Prensky M. (2009) H. *Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. *Journal of Online Education*. 5(3):1
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69-76.
- Van Rooij, A. J., Daneels, R., Liu, S., Anrijs, S., & Van Looy, J. (2017). Children's Motives to Start, Continue, and Stop Playing Video Games: Confronting Popular Theories with Real-World Observations. *Current Addiction Reports*, 4(3), 323-332.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Ζέττα, Μ. (2011). Ηλεκτρονικό παιχνίδι και επιπτώσεις: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδρασή τους στη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Ειδικότητας στην Εφαρμοσμένη Πληροφορική.
- Λέκκα, Α. (2017). *Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στην τυπική και άτυπη μάθηση*. Διδακτορική διατριβή. Ανάκτηση 05 03, 2018, από [olympias.lib.uoi.gr/jspui/handle/123456789/318](http://olympias.lib.uoi.gr/jspui/handle/123456789/318)
- Παπαδάτου, Ε. (Παρασκευή, 18 Οκτωβρίου 2013). Το Διαδίκτυο ως σύγχρονη μορφή εξάρτησης- ο ρόλος της οικογένειας. Ανάκτηση 05 17, 2018, από <http://lefkimi.ionio.gr/el/information/activities-archive/lectures.html>