ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2018)

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

Πώς η εξωστρέφεια επηρεάζει τους φοιτητές ως προς τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών;

Ελεάνα Τσε, Βασιλική Πορίκη, Αμαλία Πανταζή, Ιωάννης Κωστόπουλος, Ιωάννης Παπαδημητρίου, Ευγενία Ι. Τόκη, Τζένη Παγγέ

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσε Ε., Πορίκη Β., Πανταζή Α., Κωστόπουλος Ι., Παπαδημητρίου Ι., Τόκη Ε. Ι., & Παγγέ Τ. (2022). Πώς η εξωστρέφεια επηρεάζει τους φοιτητές ως προς τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών;. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, *1*, 347–350. ανακτήθηκε από https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4314

https://epublishing.ekt.gr | **e-Εκδότης:** EKT | **Πρόσβαση:** 06/12/2025 00:57:27

Πώς η εξωστρέφεια επηρεάζει τους φοιτητές ως προς τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών;

ΕλεάναΤσε[1], Βασιλική Πορίκη[1], Αμαλία Πανταζή[1], Ιωάννης Κωστόπουλος[1], Ιωάννης Παπαδημητρίου[1], Ευγενία Ι. Τόκη[1,2], Τζένη Παγγέ[1]
eleanna_moka@yahoo.gr, VickyPoriki@hotmail.com, amaliapantazi3@gmail.com, kostop.ioannis@yahoo.gr, Jap.papadimitriou@gmail.com,jpagge@cc.uoi.gr, toki@ioa.teiep.gr
[1]Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών και Εκπαίδευσης από Απόσταση, ΠΤΝ, Σχολή Επιστημών Αγωγής, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
[2]Τμήμα Λογοθεραπείας, ΣΕΥΠ, ΤΕΙ Ηπείρου

Περίληψη

Τα ψηφιακά παιχνίδια και η προσωπικότητα των παικτών είναι θέμα ιδιαίτερου ενδιαφέροντος στη σύγχρονη εποχή και χαρακτηριστικά της προσωπικότητας μπορεί να αποτελέσουν κίνητρο ως προς τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Σκοπός αυτής της πιλοτικής εργασίας ήταν η διερεύνηση της σχέσης μεταξύ χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, ιδιαίτερα της εξωστρέφειας, και της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών. Διανεμήθηκαν 60 ερωτηματολόγια σε δείγμα ευκολίας προπτυχιακών φοιτητών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Τα δεδομένα κωδικοποιήθηκαν και αναλύθηκαν με το PSPP. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι το 63,33% του δείγματος θεωρούνταν μέτρια εξωστρεφείς, το 50% θεωρούνταν αρκετά παρορμητικοί, το 70% ήταν δεκτικοί σε νέες εμπειρίες, ενώ το 71,67% δεν ήταν αποδιοργανωμένοι ή απρόσεκτοι. Τέλος, το 73,34% έκριναν ότι ήταν αρκετά ήρεμοι και συναισθηματικά σταθεροί. Με το x^2 τεστ διαπιστώθηκε ότι δεν υπήρχε επίδραση της εξωστρέφειας ή άλλων χαρακτηριστικών της προσωπικότητας στη συχνότητα χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών. Αυτή η πιλοτική έρευνα βρίσκεται σε εξέλιξη για μελέτη μεγαλύτερου δείγματος από διαφορετικά Τμήματα Πανεπιστημίων.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακά παιχνίδια, χαρακτηριστικά προσωπικότητας, εξωστρέφεια

Εισαγωγή

Στη διεθνή βιβλιογραφία υπάρχει ένα ευρύ φάσμα ονομασιών για την έννοια του ηλεκτρονικού παιχνιδιού όπως «ψηφιακά παιχνίδια» (digital games), «παιχνίδια ηλεκτρονικού υπολογιστή» (computer games), «βιντεοπαιχνίδια» (video games) ή «ηλεκτρονικά παιχνίδια» (electronic games), φανερώνοντας ότι ο ακριβής ορισμός αποτελεί ακόμη αντικείμενο συζητήσεων (Πανουτσόπουλος, 2012). Η βρετανική ένωση εκδοτών ψυχαγωγικού λογισμικού περιγράφει τα ψηφιακά παιχνίδια ως εικονικά περιβάλλοντα παιχνιδιού, τα οποία χαρακτηρίζονται από προκλήσεις (challenges), κανόνες (rules), στόχους (goals), ανατροφοδότηση (feedback), αλληλεπίδραση (interaction) και πλοκή (story) (Πανουτσόπουλος, 2012).

Στην αποκαλούμενη «ψηφιακή εποχή» που διανύουμε τα ψηφιακά παιχνίδια και η προσωπικότητα των παικτών αποτελούν κομμάτι μεγάλου ενδιαφέροντος (Αγάπιος, 2018). Συγκεκριμένα, έρευνες έχουν δείξει ότι τα διάφορα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας μπορούν να αποτελέσουν πηγή κινήτρων για τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών(Andres, Lucia-Palacios & Perez-Lopez, 2018).

Οι Andres, Palacios και Lopez (2018) αναφέρουν: «Η προσωπικότητα είναι μια πολύ σημαντική ψυχολογική μεταβλητή που αντικατοπτρίζει τα χαρακτηριστικά που καθιστούν το κάθε άτομο μοναδικό και επηρεάζει τις απαντήσεις τους, όταν ερμηνεύουν τα περιβαλλοντικά ερεθίσματα. Από τους πολλούς τρόπους μέτρησης της προσωπικότητας, οι

ερευνητές φαίνεται να συμφωνούν σχετικά με τη χρήση της κλίμακας που ονομάζεται «δομή των πέντε μεγάλων παραγόντων» ή της «Δομής πέντε παραγόντων», ("Big Five Factor Structure" ή "Five Factor Structure"), η οποία συγκεντρώνει πέντε ψυχολογικά χαρακτηριστικά: εξωστρέφεια, ευγένεια, συνείδηση, συναισθηματική σταθερότητα και το κατά πόσο ένα άτομο είναι ανοιχτό στη νέα εμπειρία» (Orji, 2017; Tondello, Mora, & Nacke, 2017). Το μοντέλο αυτό των «πέντε παραγόντων» καθώς και γενικότερα τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του ατόμου, έχουν ερευνηθεί σε σχέση με την ευκολία στη χρήση της τεχνολογίας και σε σχέση με τη στάση απέναντι στη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση (Orji, Nacke & DiMarco, 2017).

Όσον αφορά συγκεκριμένα τα ψηφιακά παιχνίδια, έχουν εξεταστεί χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των παικτών, προκειμένου να διαπιστωθεί η σχέση μεταξύ προτιμήσεων παιχνιδιού και προσωπικότητας με επίκεντρο περισσότερο στο είδος των παιχνιδιών (Zammito, 2014).

Σκοπός της παρούσας πιλοτικής έρευνας είναι η διερεύνηση της σχέσης μεταξύ των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, κυρίως της εξωστρέφειας, και της συχνότητας χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών.

Υλικό και Μέθοδος

Στην πιλοτική έρευνα συμμετείχαν 60 φοιτητές του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων (Άνδρες:1, Γυναίκες:59). Ο μέσος όρος ηλικίας των συμμετεχόντων ήταν 20,47±0,87 ετών.

Για τη συλλογή των δεδομένων δόθηκε ερωτηματολόγιο, που δημιουργήθηκε ώστε να εξυπηρετεί τον σκοπό της έρευνας και συμπληρώθηκε ανώνυμα. Το ερωτηματολόγιο αυτό αποτελούνταν από 20 ερωτήσεις. Από αυτές οι 2 ερωτήσεις αφορούσαν τη συλλογή δημογραφικού χαρακτήρα. Οι επόμενες 18 ερωτήσεις αφορούσαν χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και της χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών, και ήταν κλειστού τύπου με απαντήσεις σε κλίμακα Likert, διαβάθμισης 1 «Διαφωνώ απόλυτα» έως 7 «Συμφωνώ απόλυτα». Τα δεδομένα κωδικοποιήθηκαν και αναλύθηκαν με το πρόγραμμα ανάλυσης στατιστικών δεδομένων PSPP (Free Online).

Αποτελέσματα - Συζήτηση

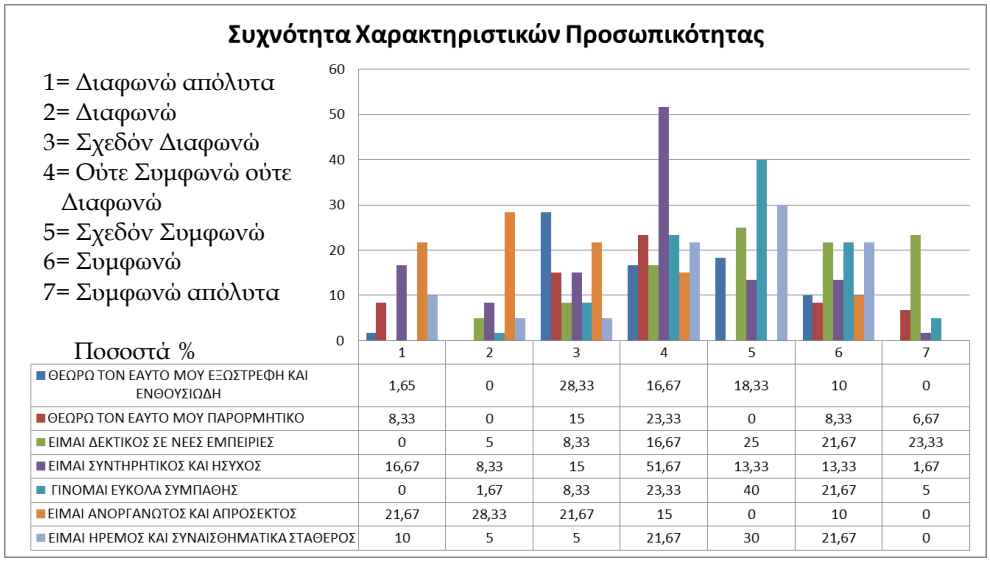
Η ανάλυση της αξιοπιστίας του ερωτηματολογίου έδειξε ότι όλες οι μεταβλητές είναι συνεπείς ως προς αυτό που μετρούνε, καθώς η τιμή του Cronbach Alpha ε (a=0,77).

Πίνακας 1. Συχνότητα τιμών σχετικά με το πόσο συχνά παίζουν ψηφιακά παιχνίδια

ΤΙΜΗ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΠΟΣΟΣΤΑ	ΕΓΓΥΡΑ ΠΟΣΟΣΤΑ	ΣΥΣΣΩΡΕΥΤΙΚΑ ΠΟΣΟΣΤΑ
1	16	26,67	26,67	26,67
2	23	38,33	38,33	65,00
3	10	16,67	16,67	81,67
4	5	8,33	8,33	90,00
5	4	6,67	6,67	96,67
6	1	1,67	1,67	98,33
7	1	1,67	1,67	100,00
ΣΥΝΟΛΟ	60,00	100,00	100,00	

Τα αποτελέσματα αυτής της πιλοτικής έρευνας έδειξαν ότι η πλειονότητα των φοιτητών που συμμετείχαν στην έρευνα δεν παίζουν συχνά ψηφιακά παιχνίδια (βλ. Πίνακα 1), αφού από τους 60 φοιτητές το 65% (39 άτομα), απάντησαν επιλέγοντας τις μικρότερες τιμές 1 και 2. Αντίθετα μόνο το 3,34% (2 άτομα) τείνει να παίζει καθημερινά ψηφιακά παιχνίδια (απαντήσεις με τιμές 6 και 7).

Στο Σχήμα 1 φαίνονται αναλυτικά οι απαντήσεις των συμμετεχόντων σχετικά με κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους. Το 63,33% θεωρεί τον εαυτό του μέτρια εξωστρεφή επιλέγοντας τις απαντήσεις 3-5 της κλίμακας. Το 50% θεωρεί τον εαυτό του αρκετά παρορμητικό, επιλέγοντας τις απαντήσεις 4 και 5. Το 70% είναι δεκτικό σε νέες εμπειρίες αφού επέλεξε τις απαντήσεις 5, 6 και 7. Το 85% θεωρούν ότι γίνονται εύκολα συμπαθείς με απαντήσεις 4, 5 και 6. Το 71,67% θεωρούν ότι δεν είναι ανοργάνωτοι και απρόσεκτοι. Τέλος, το 73,34% θεωρούν ότι είναι αρκετά ήρεμοι και συναισθηματικά σταθεροί.



Ποσοστά %	1	2	3	4	5	6	7
ΘΕΩΡΩ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΟΥ ΕΞΩΣΤΡΕΦΗ ΚΑΙ ΕΝΘΟΥΣΙΩΔΗ	1,65	0	28,33	16,67	18,33	10	0
ΘΕΩΡΩ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΜΟΥ ΠΑΡΟΡΜΗΤΙΚΟ	8,33	0	15	23,33	0	8,33	6,67
ΕΙΜΑΙ ΔΕΚΤΙΚΟΣ ΣΕ ΝΕΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ	0	5	8,33	16,67	25	21,67	23,33
ΕΙΜΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΗΣΥΧΟΣ	16,67	8,33	15	51,67	13,33	13,33	1,67
ΓΙΝΟΜΑΙ ΕΥΚΟΛΑ ΣΥΜΠΑΘΗΣ	0	1,67	8,33	23,33	40	21,67	5
ΕΙΜΑΙ ΑΝΟΡΓΑΝΩΤΟΣ ΚΑΙ ΑΠΡΟΣΕΚΤΟΣ	21,67	28,33	21,67	15	0	10	0
ΕΙΜΑΙ ΗΡΕΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΑ ΣΤΑΘΕΡΟΣ	10	5	5	21,67	30	21,67	0

Σχήμα 1. Γραφική παράσταση των συχνοτήτων χαρακτηριστικών της προσωπικότητας

Σύμφωνα με το z test ο μέσος όρος των Z τιμών των μεταβλητών είναι 0 (M= 0) και η διακύμανση 1 ($\sigma^2 = 1$) γεγονός που αποδεικνύει την κανονική κατανομή του δείγματος. Όσον αφορά τη σχέση ανάμεσα στην εξωστρέφεια και το πόσο συχνά παίζουν βιντεοπαιχνίδια, το χ^2 τεστ δείχνει ότι οι δύο μεταβλητές είναι ανεξάρτητες με p=0,787 όπως φαίνεται στον Πίνακα 2. Κατά τον ίδιο τρόπο, εξετάστηκαν με το χ^2 τεστ όλα τα στοιχεία προσωπικότητας όπως φαίνονται στον Πίνακα 2, για να διαπιστωθεί αν υπάρχει επίδραση των στοιχείων αυτών στο πόσο συχνά παίζουν οι φοιτητές ψηφιακά παιχνίδια.

Οι τιμές των χ^2 τεστ συνιστούν την απουσία επίδρασης ανάμεσα στα επιπλέον έξι χαρακτηριστικά προσωπικότητας και στο πόσο συχνά, οι φοιτητές που έχουν τα χαρακτηριστικά αυτά παίζουν ψηφιακά παιχνίδια (p1=0,422), (p2=0,433), (p3=0,542), (p4 = 0,395) (p5=0,955), (p6=0,928).

Σε συμφωνία με τα αποτελέσματά μας η Zammito (2014) αναφέρει ότι τα άτομα που θεωρούν τον εαυτό τους εξωστρεφή, δεν επιλέγουν να παίζουν συχνά ψηφιακά παιχνίδια. Ωστόσο, σε αντίθεση με τα παραπάνω έρχεται η άποψη του Jeng (2008), που συσχετίζει τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών.

Πίνακας 2. Αποτελέσματα χ^2, Χαρακτηριστικά προσωπικότητας-Πόσο συχνά παίζω

Pearson χ^2 για: ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΠΑΙΖΩ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ:	ΤΙΜΗ	ΒΕ	ΑΣΥΜΠΤ. ΣΤ. ΣΗΜ. (2 ΚΑΤ/ΝΣΗΣ)
Είμαι παρορμητικός	37,02	36	0,422
Είμαι εξωστρεφής	29,06	36	0,787
Είμαι συντηρητικός και ήσυχος	36,76	36	0,433
Γίνομαι εύκολα συμπαθής	28,53	30	0,542
Είμαι ανοργάνωτος και απρόσεκτος	31,42	30	0,395
Είμαι ήρεμος και σταθερός	22,96	36	0,955
Είμαι δεκτικός σε νέες εμπειρίες	19,52	30	0,928

Συμπεράσματα

Τα ευρήματά της παρούσας πιλοτικής έρευνας υποδεικνύουν ότι δεν υπήρχε επίδραση της εξωστρέφειας ή των άλλων χαρακτηριστικών προσωπικότητας στη συχνότητα χρήσης ψηφιακών παιχνιδιών στο δείγμα αναφοράς το οποίο προέρχεται από Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών και αποτελείται κατά κύριο λόγο από γυναίκες. Η έρευνα αυτή βρίσκεται υπό εξέλιξη. Μελλοντικές ενέργειες θα αφορούν την μελέτη μεγαλύτερου δείγματος φοιτητών, από διάφορα τμήματα ή και τη σύνδεση και άλλων στοιχείων της προσωπικότητας με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών καθώς και τη χρήση σταθμισμένου ερωτηματολογίου. Τα ευρήματά θα εμπλουτίσουν με πιο πρόσφατα δεδομένα την ελληνική βιβλιογραφία και θα διαμορφωθούν προτάσεις για την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στην μάθηση.

Αναφορές

Andres, E., Lucia-Palacios, L., Perez-Lopez, R., (2018). How extroversion affects student attitude toward the combined use of a wiki and video recording of group presentations. Journal of Computers & Education 119, 31-43, DOI:https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.006

Orji, R. (2017, April). Why are persuasive strategies effective? Exploring the strengths and weaknesses of socially-oriented persuasive strategies. In *International Conference on Persuasive Technology* (pp. 253-266). Springer, Cham

Orji, R., Nacke, L. E., & Di Marco, C. (2017, May). Towards personality-driven persuasive health games and gamified systems. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1015-1027). ACM

Shih – Ping, Jeng. (2008). Personality and motivations for playing online games. *Journal of Social Behavior And Personality* 36 (8), 1053 – 1060, DOI: https://doi.org/10.2224/sbp.2008.36.8.1053

Tondello, G. F., Mora, A., & Nacke, L. E. (2017, October). Elements of Gameful Design Emerging from User Preferences. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 129-142). ACM

Zammito, V. (2014). *Gamer's personality and their gaming preferences*. (Master of Science, Simon Fraser University)

Αγάπιος, Π. (2018*). Ένα ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι για την Φυσική στο Δημοτικό Σχολείο*. (Μεταπτυχιακή εργασία). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.

Πανουτσόπουλος, Η.(2010). *Αξιοποίηση των Ψηφιακών Παιχνιδιών στο πλαίσιο του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών των Σχολείων τη Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης* (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή Εργασία). Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς