



Διαδικτυακά παιχνίδια, παιδιά και έφηβοι

Πέτρος Ρούσος

Παιδιά και παιχνίδι

- Όλοι μπορούμε να καταλάβουμε πότε τα παιδιά παίζουν ή να θυμηθούμε ευχάριστες στιγμές παιχνιδιού από τη δική μας παιδική ηλικία. Παρ' όλα αυτά, είναι δύσκολο να ορίσουμε το τι είναι παιχνίδι και παλαιότερες προσπάθειες δεν έχουν καταλήξει σε κάποιον κοινά αποδεκτό και ξεκάθαρο ορισμό, καθώς το παιχνίδι είναι διεργασία σύνθετη και πολύμορφη, με διαφορετικές εκφάνσεις. Γενικά, θα λέγαμε ότι είναι **μια φυσική συμπεριφορά, αυθόρμητη, εσωτερικά υποκινούμενη, που προκαλεί ευχαρίστηση και πολλές φορές απαιτεί φαντασία.**





Απόπειρες ορισμού (1)

- Το παιχνίδι ως σειρά χαρακτηριστικών που προκύπτουν από τις βιολογικές ή ψυχολογικές προδιαθέσεις του παιδιού (play as disposition).
- Το παιχνίδι ως παρατηρήσιμη συμπεριφορά (Play as observable behaviour).
- Το παιχνίδι ως συγκεκριμένο πλαίσιο (play as context).



Απόπειρες ορισμού (2)

- Σύμφωνα με τον Neumann (1971), υπάρχουν 3 στοιχεία τα οποία ορίζουν το παιχνίδι: το **εσωτερικό κίνητρο**, η **εσωτερική πραγματικότητα** (η ελευθερία του ατόμου να αναστείλει τους κανόνες της πραγματικότητας) και ο **εσωτερικός έλεγχος** (το άτομο είναι αυτό που παίρνει τις αποφάσεις).
- Ο Hughes (2003) αναφέρθηκε στα παρακάτω τρία κριτήρια για τον ορισμό του παιχνιδιού:
 - ελευθερία επιλογής
 - προσωπική ευχαρίστηση
 - εστιασμός στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα





Απόπειρες ορισμού (3)

- Η Meckley (2002), συνοψίζοντας διάφορες θεωρίες, όρισε το παιχνίδι δίνοντάς του τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:
 - Να είναι **ελεύθερη επιλογή των παιδιών**.
 - Να **κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα**.
 - Να προσφέρει **ευχαρίστηση και ικανοποίηση**.
 - Να **εμπλέκονται ενεργά** οι παίκτες.
 - Να είναι **αυτο-κατευθυνόμενο**.
 - Να έχει **νόημα για το παιδί**.



Απόπειρες ορισμού (4)

Ο Huizinga στο κλασικό του έργο “Homo Ludens” (1955) έδωσε τον ακόλουθο ορισμό:

«Το παιχνίδι είναι ελεύθερη δραστηριότητα που γίνεται με τρόπο συνειδητό, έξω από την “κανονική” ζωή, καθώς είναι κάτι “μη σοβαρό” αλλά ταυτόχρονα απορροφά εντελώς το παιδί που παίζει. Δεν σχετίζεται με κάποια υλική ανταμοιβή και έχει τους δικούς του κανόνες και τα δικά του όρια».



Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Ο Vygotsky στο έργο του “The Role of Play in Development” (1978) είπε ότι το παιχνίδι των παιδιών είναι μια δραστηριότητα που:

- επιθυμεί το παιδί.
- πάντα αφορά κάτι το φανταστικό.
- πάντα έχει κανόνες, οι οποίοι είναι στο μυαλό των παικτών και είτε έχουν συμφωνηθεί από την αρχή είτε όχι.

Ο Rubin και οι συνεργάτες του, στο Handbook of Child Psychology (1983), δίνουν στο παιχνίδι τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Το παιχνίδι είναι εσωτερικά υποκινούμενο και το παιδί συμμετέχει ενεργά.
- Το παιχνίδι είναι μια διαδικασία και δεν έχει κάποιο συγκεκριμένο στόχο.
- Το παιδί έχει έλεγχο του παιχνιδιού.
- Το παιχνίδι σχετίζεται με τη φαντασία και την αναστολή της πραγματικότητας.
- Το παιχνίδι έχει τους δικούς του κανόνες.



- Οι ερευνητές Fojortoft & Sageie (2000), οι οποίοι μελέτησαν το φυσικό περιβάλλον ως χώρο για παιχνίδι, αναγνώρισαν 3 είδη παιχνιδιού, που το καθένα συνεισφέρει με διαφορετικό τρόπο στη μάθηση και την ανάπτυξη:
 - **Λειτουργικό παιχνίδι** (functional play): Αφορά τις αδρές κινήσεις και την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων (π.χ., τρέξιμο, αναρρίχηση και άλλες κινητικές δραστηριότητες).
 - **Κατασκευαστικό παιχνίδι** (construction play): Αφορά κατασκευές που κάνουν τα παιδιά έξω, στη φύση, που ενισχύει τη δημιουργική σκέψη και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων (με κλαδιά, με πέτρες κ.λπ.).
 - **Συμβολικό παιχνίδι** (symbolic play): Αφορά το παιχνίδι ρόλων και το φανταστικό παιχνίδι, που επιτρέπει στα παιδιά να πειραματιστούν με τις κοινωνικές δεξιότητες σε μελλοντικές πραγματικές καταστάσεις.





Ο Else (2014) αναφέρθηκε στα παρακάτω δέκα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού:

1. Είναι διαδικασία, όχι συγκεκριμένη δράση.
2. Έχει επιλεγεί από το παιδί, με διάθεση να συμμετέχει.
3. Απαιτεί την **ενεργητική εμπλοκή** του παιδιού.
4. Είναι επαρκώς **ασφαλές**, σωματικά και ψυχολογικά.
5. Αποτελεί συνολική **σωματική** και **πνευματική εμπειρία**
- 6. Χάνεται η αίσθηση του χρόνου.**
7. Χρειάζεται περιέργεια.
8. Προσφέρει **ευχαρίστηση**.
9. Είναι διαφορετικό για κάθε παιδί.
10. Προσφέρει ικανοποίηση ως αυτοσκοπός



Βιβλιογραφία (part I)

Else, P. (2014). *Making sense of play*. Maidenhead: Open University Press.

Fjortoft, I., & Sageie, J. (2000). The natural environment as a playground for children: Landscape description and analysis of a natural playscape. *Landscape and Urban Planning*, 48, 83-97.

Hughes, F. (2003). Spontaneous play in the 21st century. In O. Saracho & B. Spodek (Eds.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education* (pp. 21-40). Greenwich, CT: Information Age Publishing.

Huizinga, J. (1949). *Home Ludens*. Routledge & Kegan Paul Ltd.

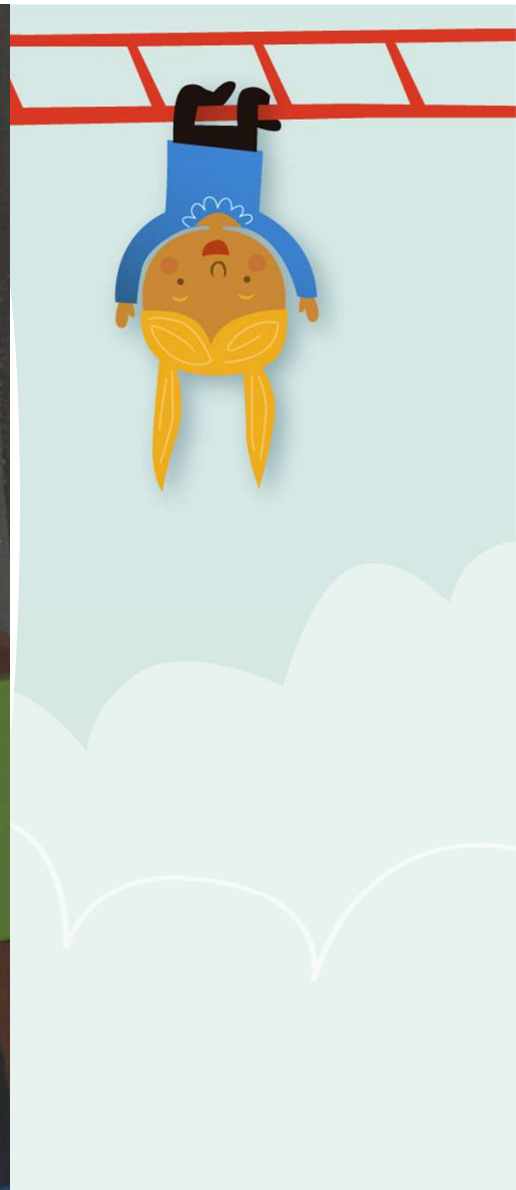
Meckley, A. (2002). *Observing children's play: Mindful methods*. Paper presented to the International Toy Research Association, London, 12 August 2002.

Neumann, E. A. (1971). *The elements of play*. New York: MSS Information Corp.

Rubin, K., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. Mussen & E.M. Hetherington (Eds), *Handbook of child psychology: socialization, personality and social development* (5th ed). New York: John Wiley and Sons.

Vygotsky, L. S. (1978). The Role of Play in Development. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (pp. 92-104). Cambridge, MA: Harvard University Press.





Προσέγγιση της κουλτούρας του ψηφιακού παιχνιδιού

- Τα παιδιά είναι μια ετερογενής ομάδα παικτών σε ό,τι αφορά τα ψηφιακά/δικτυακά παιχνίδια.
- Τα παιδιά...
 - παίζουν παιχνίδια όπως το Minecraft, το Fortnite ή το Call of Duty,
 - συμμετέχουν στον σχεδιασμό παιχνιδιών στο σχολείο, ή
 - Παρακολουθούν ή παράγουν και αναρτούν βίντεο με το παίξιμό τους
- **Χώροι συγγένειας** (affinity spaces): οι παίκτες δεν παίζουν απλά ένα παιχνίδι... διαβάζουν βιβλία/άρθρα για το παιχνίδι, δημιουργούν και παρακολουθούν βίντεο άλλων, συναντούν φίλους για να μιλήσουν για το παιχνίδι που τους αρέσει (Kahila et al., 2020).



Οι παίκτες...

- 79-98% των παιδιών μεταξύ 9 και 17 ετών παίζουν ψηφιακά παιχνίδια
- Η ηλικία, το φύλο και η φυλή/εθνικότητα των παιδιών παίζουν ρόλο στη διαμόρφωση της παικτικής συμπεριφοράς, τη συμμετοχή και τις εμπειρίες των παιδιών από τα ψηφιακά παιχνίδια.



Ηλικία

- Οι οθόνες αφής επιτρέπουν πλέον σε νήπια ηλικίας 2-4 ετών να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια
- Παιδιά και έφηβοι 9-18 ετών παίζουν διάφορα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως τα Fortnite, Minecraft, Roblox, και Grand Theft Auto (Medierådet, 2019; Medietilsynet, 2020) – συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με άλλους παίκτες σε ολόκληρο τον κόσμο
- Μια πρόσφατη έρευνα δείχνει πως στα περισσότερα πιο δημοφιλή παιχνίδια δεν υπάρχουν παιδικοί χαρακτήρες! Ακόμη και όταν υπάρχουν παιδιά στην πλοκή, αυτά είναι συνήθως λευκά αγόρια ηλικίας 6-11 ετών. Οι ενήλικοι είναι ο κανόνας, ενώ τα παιδιά είναι περιθωριοποιημένα (Reay, 2021)...



Φύλο

- Τα αγόρια που παίζουν είναι περισσότερα από τα κορίτσια και παίζουν περισσότερο (αν και υπάρχουν λίγες πρόσφατες έρευνες που δείχνουν μια αύξηση στην αντιπροσώπευση των κοριτσιών – π.χ., Ofcom, 2021)
- Οι θηλυκοί χαρακτήρες σε πολλά παιχνίδια είναι σεξουαλικοποιημένοι και θυματοποιημένοι, ενώ δεν θεωρούνται ήρωες
- Τα αγόρια κάνουν φίλους μέσω των παιχνιδιών και έχουν την τάση να συναντιούνται για να παίξουν (περισσότερο από τα κορίτσια)
- Παίζουν διαφορετικά παιχνίδια



Φυλή / εθνικότητα

- Έρευνα που συμπεριέλαβε το 95% των παιχνιδιών που πωλούνταν στις ΗΠΑ το 2005 έδειξε πως οι λευκοί ενήλικοι άνδρες υπεραντιπροσωπεύονται ως πρωτεύοντες ή δευτερεύοντες χαρακτήρες σε σχέση με την πραγματική ποσόστωσή τους στον γενικό πληθυσμό (Williams et al., 2009).
- Αντιθέτως, μαύροι, ασιάτες, λατίνοι, ινδιάνοι κ.λπ. συνήθως έχουν περιθωριακούς ρόλους στα παιχνίδια, συχνά δε ως εγκληματίες ή θύματα.
- Τι σημαίνει αυτό για τους παίκτες που δεν είναι λευκοί ή άνδρες;



Συμμετοχή

- Ποιοι, πότε, πού και πώς συμμετέχουν;
- Υπάρχουν ουσιαστικά τρία επίπεδα συμμετοχής (Ito et al., 2013):
 - Η συμμετοχή που στοχεύει στην κοινωνική αλληλεπίδραση (hanging out)
 - Η συμμετοχή που στοχεύει στην κατάκτηση των δεξιοτήτων που απαιτούνται για την επικράτηση στο παιχνίδι (messing around)
 - Η συμμετοχή που χαρακτηρίζεται από έντονη ενασχόληση με τα παιχνίδια και την τεχνολογία (geeking out)



Διάφορα...

- Παθολογικό παιχνίδι (internet gaming disorder)
- Επιθετικότητα και ερωτικοποίηση/σεξουαλικοποίηση (Burnay et al., 2019)
- Θετικές συνέπειες: επίλυση προβλημάτων και κοινωνικές δεξιότητες (Kaye et al., 2017)



Έρευνα ΕΚΠΑ (2019-2020)

- 855 μαθητές γυμνασίου και λυκείου από όλη την Ελλάδα
- 12-20 ετών, με μέση ηλικία 15,9 έτη
- Digital Addiction Scale for Children (DASC)
- Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A)
- Social Media Addiction Questionnaire (SMAQ)



Γονικοί Περιορισμοί στην Χρήση των Διαδικτυακών Βιντεοπαιχνιδιών σε Σχέση με την Τάξη Φοίτησης

		Περιορισμοί				
		Καθόλου	Μόνο Σ/Κ	1 ώρα	1-3 ώρες	Σύνολο
Τάξη	A' Γυμνασίου	11	7	9	16	43
	B' Γυμνασίου	22	3	11	16	52
	Γ' Γυμνασίου	53	4	5	11	73
	A' Λυκείου	97	6	9	9	121
	B' Λυκείου	132	5	9	7	153
	Γ' Λυκείου	160	4	6	4	174
	Σύνολο	475	29	49	63	616



Δείκτες Pearson *r* των Συμπτωμάτων και των Συνεπειών του Εθισμού στα Διαδικτυακά Βιντεοπαιχνίδια με τις Εννέα Υποκλίμακες για την Παθολογική Χρήση του Διαδικτύου

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	–										
2	0,75***	–									
3	0,38***	0,38***	–								
4	0,31***	0,32***	0,65***	–							
5	0,34***	0,29***	0,66***	0,63***	–						
6	0,44***	0,47***	0,59***	0,53***	0,53***	–					
7	0,42***	0,31***	0,48***	0,45***	0,60***	0,59***	–				
8	0,39***	0,37***	0,48***	0,48***	0,53***	0,53***	0,59***	–			
9	0,35***	0,38***	0,61***	0,59***	0,60***	0,62***	0,50***	0,51***	–		
10	0,31***	0,30***	0,55***	0,55***	0,55***	0,58***	0,47***	0,48***	0,64***	–	
11	0,28***	0,30***	0,59***	0,55***	0,55***	0,52***	0,39***	0,43***	0,60***	0,54***	–

Σημείωση. 1) Συμπτώματα βιντεοπαιχνιδιών, 2) Συνέπειες βιντεοπαιχνιδιών, 3) Προαπασχόληση, 4) Ανοχή, 5) Απόσυρση, 6) Προβλήματα, 7) Συγκρούσεις, 8) Εξαπάτηση, 9) Αποσύνδεση, 10) Υποτροπή, 11) Τροποποίηση διάθεσης.

Σημείωση. *** $p < 0,001$.



Συνάφεια (Pearson r) μεταξύ της Διαταραχής Διαδικτυακού Παιχνιδιού, του Προβληματικού Παιχνιδιού και των Κοινωνικών Κινήτρων για Ενασχόληση με Διαδικτυακά Βιντεοπαιχνίδια

	1	2	3	4	5
1. IGD					
2. Hazardous	0,20*				
3. Παιχνίδι με Φίλους	-0,14*	-0,29*			
4. Γνωριμίες στο Παιχνίδι	0,01	0,28*	0,25*		
5. Διευκόλυνση Κοινωνικών Σχέσεων	0,05	0,26*	0,35*	0,48*	

* $p < 0,001$.



Μέσοι Όροι και Τυπικές Αποκλίσεις των Συμπτωμάτων και των Συνεπειών του Εθισμού στα Διαδικτυακά Βιντεοπαιχνίδια ως προς το Φύλο

	Ομάδες	<i>N</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>SEM</i>
Συμπτώματα	Κορίτσια	445	1,70	0,82	0,39
	Αγόρια	243	2,16	0,85	0,55
Συνέπειες	Κορίτσια	442	1,45	0,67	0,32
	Αγόρια	242	1,67	0,69	0,44

Σημείωση. Υψηλότερη βαθμολογία δηλώνει και μεγαλύτερο σκορ για τα Συμπτώματα και τις Συνέπειες του εθισμού στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια.



Δείκτες Pearson r των Συμπτωμάτων και των Συνεπειών του Εθισμού στα Διαδικτυακά

Βιντεοπαιχνίδια με την Μεταβλητή της Ηλικίας

	Ηλικία	Συμπτώματα	Συνέπειες
Ηλικία	–		
Συμπτώματα	-0,27***	–	
Συνέπειες	-0,13***	0,75***	–

Σημείωση. *** $p < 0,001$.



Αποτελέσματα του *t-Test* για την Σύγκριση Κοριτσιών και Αγοριών στα Κοινωνικά Κίνητρα για
Ενασχόληση με Διαδικτυακά Βιντεοπαιχνίδια και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

	Φύλο				<i>t</i> -τιμή	Cohen's <i>d</i>
	Κορίτσια		Αγόρια			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
Παιχνίδι με Φίλους	2,30	0,88	1,63	0,95	9,45*	0,74
Γνωριμίες στο Παιχνίδι	0,12	0,33	0,27	0,45	-4,87**	-0,40
Διευκόλυνση Κοινωνικών Σχέσεων	0,16	0,36	0,45	0,50	-8,25**	-0,70
Συνομιλία μέσω Κοινωνικών Δικτύων	0,55	0,50	0,52	0,50	0,73***	0,06
Συνάντηση μέσω Κοινωνικών Δικτύων	0,31	0,46	0,49	0,50	-4,96**	-0,38

* $p = 0,068$. ** $p < 0,001$. *** $p = 0,227$

Σημείωση. Υψηλότερη βαθμολογία δηλώνει υψηλότερα κοινωνικά κίνητρα.



Αποτελέσματα του *t*-Test για την Σύγκριση Κοριτσιών και Αγοριών στο Προβληματικό Παιχνίδι, την Διαταραχή Διαδικτυακού Παιχνιδιού και τον Εθισμό στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

	Φύλο				<i>t</i> -τιμή	Cohen's <i>d</i>
	Κορίτσια		Αγόρια			
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>		
IGD	0,01	0,09	0,02	0,14	-1,15*	-0,09
Επικίνδυνη Εμπλοκή με Βιντεοπαιχνίδια	0,16	0,37	0,39	0,49	-6,38**	-0,55
SMA	0,57	0,50	0,36	0,48	5,82**	0,43

* $p = 0,249$. ** $p < 0,001$.

Σημείωση. Υψηλότερη βαθμολογία δηλώνει μεγαλύτερη τάση για εθιστικές συμπεριφορές. IGD = Διαταραχή Διαδικτυακών Παιχνιδιών, SMA = Εθισμός στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης. Η διάσταση Επικίνδυνη Εμπλοκή με Βιντεοπαιχνίδια αναφέρεται στην προβληματική χρήση των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών.



Βιβλιογραφία (part II)

Aarsand, P. (2022). Children's digital gaming cultures. In D. Lemish (Ed.), *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents, and Media* (2nd ed., pp. 119-126). Routledge.

Burnay, J., Bushman, B. J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive Behavior*.
doi:10.1002/ab.21811

Kahila, J., Tedre, M., Kahila, S., Vartiainen, H., Valtonen, T., & Makitalo, K. (2020). Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12- to 15-year-old children. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(3), 768–786. *

Kaye, L. K., Kowert, R., & Quinn, S. (2017). The role of social identity and online social capital on psychosocial outcomes in MMO players. *Computers in Human Behavior*, 74, 215–223. *

Ofcom. (2021). *Children and parents: Media use and attitudes report 2020/21*. Ofcom. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-andattitudes-report-2021>

Reay, E. (2021). The child in games: Representations of children in video games (2009–2019). *Game Studies*, 21(1).
<http://gamestudies.org/2101/articles/reay>

