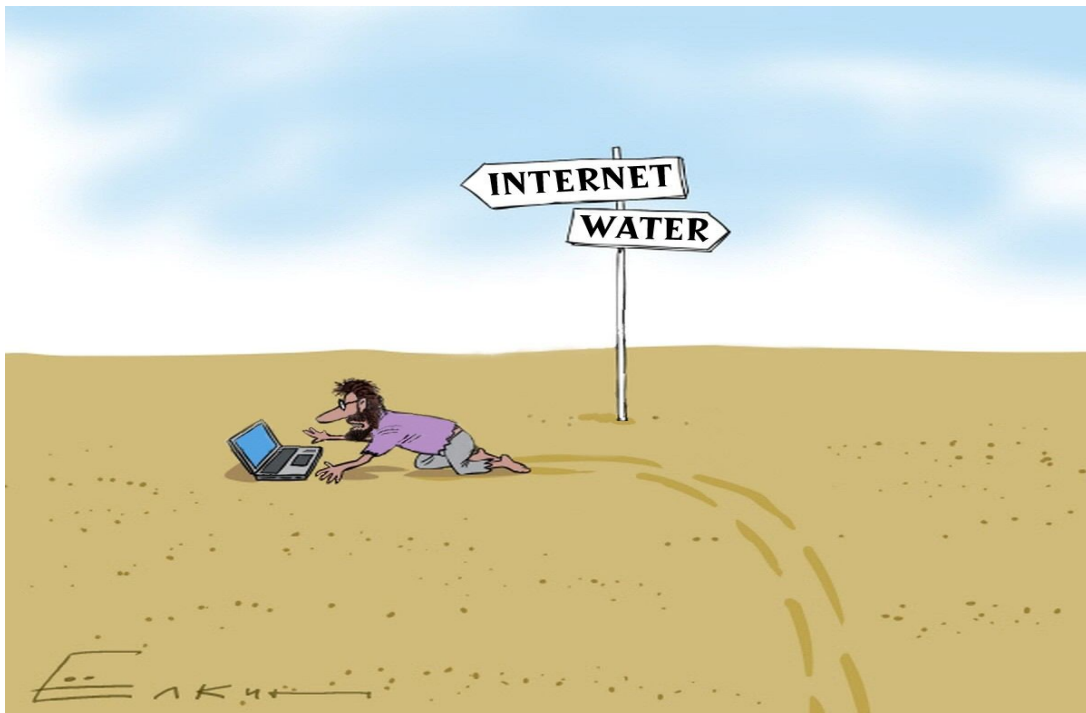


**ΤΕΙ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ Σ.Ε.Υ.Π
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ Ο ΕΘΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ
(ΗΛΙΚΙΑΣ 15-18) ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ. ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ ΣΕ
ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ»**



Επιστημονικός υπεύθυνος: Παπαδάκης Νίκος

Σπουδάστριες: Γιάννου Σπυριδούλα (Α.Μ 3735)

Ιωάννου Νόπη (Α.Μ 4134)

Κουντουριανού Θεοδώρα (Α.Μ 3193)

Μιχαήλ Έλενα (Α.Μ 3528)

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2013

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας θα θέλαμε να εκφράσουμε τις θερμές μας ευχαριστίες στον καθηγητή μας και υπεύθυνο της πτυχιακής μας κύριο Παπαδάκη Νίκο για τη κατευθυντική του συνδρομή και την υποστήριξή του σε κάθε δυσκολία κι εμπόδιο που συναντήσαμε. Την καθηγήτρια μας Καλαϊτζάκη Αργυρούλα για την πολύτιμη παροχή του εργαλείου έρευνας για την πραγματοποίηση του ερευνητικού μέρους της εργασίας.

Παράλληλα θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους διευθυντές του 3^{ου} Λυκείου Κορυδαλλού, του 2^{ου} Τεχνικού Λυκείου Κατερίνης, του Λυκείου του Δαλίου (επαρχίας Λευκωσίας) και του Λυκείου του Αγίου Ιωάννη Λεμεσός καθώς και τον κύριο Σαχινίδη Γεώργιο γυμναστή του 3^{ου} Ενιαίου Λυκείου Κορυδαλλού για την πολύτιμη βοήθειά τους με τη συμμετοχή των σχολείων τους στην έρευνα που διεξήχθη.

Επίσης ευχαριστούμε την κυρία Παπουτσάκη Δήμητρα καθηγήτρια Αγγλικών για τη βοήθειά της στη ξενόγλωσση βιβλιογραφία.

Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειες μας που ήταν δίπλα μας όλα αυτά τα χρόνια και μας στήριξαν με κάθε τρόπο.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της εργασίας είναι να μελετήσει τις όψεις της χρήσης του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών υπολογιστών από τους νέους. Η μεθοδολογία της έρευνας βασίζεται στην ποσοτική ανάλυση με σκοπό την κατανόηση της σχέσης ανάμεσα στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου με προβλήματα συμπεριφοράς και εθισμού. Η έρευνα ολοκληρώθηκε σε δύο χώρες, την Ελλάδα και την Κύπρο με τη χρήση ενός ερωτηματολογίου κλειστού τύπου. Τα αποτελέσματα της έρευνας δεικνύουν εντονότερα προβλήματα συμπεριφοράς για τους μαθητές της Κύπρου παρά για αυτούς της Ελλάδας. Ωστόσο τα επίπεδα εθισμού κινούνται σε χαμηλά μεγέθη, και δίχως σημαντικές διαφορές μεταξύ τους. Τα αγόρια και τα παιδιά που διαβιώνουν σε οικογένειες με λίγα άτομα αντιμετωπίζουν υψηλότερη πιθανότητα προβληματικής συμπεριφοράς, όπως και τα παιδιά που ξεκίνησαν τη χρήση σε μικρότερη ηλικία. Η ασφαλής ενημέρωση των παιδιών και η ουσιαστικά διδασκαλία της χρήσης των νέων τεχνολογιών μπορούν να αποτρέψουν την εδραίωση των προβλημάτων αυτών.

Λέξεις-Όροι Κλειδιά: Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Διαδίκτυο, Εθισμός, Ελλάδα, Κύπρος

ABSTRACT

This assignment studies the basic options of information technologies and internet use by pupils. Methodology is based on the quantitative analysis in order to comprehend the association among the use of information technologies and internet with behavior problems and addiction as well. Research was developed in two countries, Greece and Cyprus throughout the use of a closed type questionnaire. According to the results pupils at Cyprus face more behavior problems that are connected with information technologies and internet use, than the Greek ones. However no significant deviations were found in the addiction dimension. Boys, smaller pupils and pupils that are members of families with fewer members have more possibility to face behavior problems. Safe information and substantial teaching of information technologies and internet use can deter the establishment of the problem.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ	12
ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ	12
1.1 ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΜΕΣΑ.....	12
1.2. ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ.....	14
1.3 ΧΡΗΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ.....	15

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

2.1 ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ	18
2.1.1 Ιστορική Αναδρομή του Διαδικτύου.....	18
2.2 ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ	20
2.2.1 Οι Ιστοσελίδες.....	21
2.3 Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ.....	22
2.3.1 Ορισμός των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης.....	22
2.3.2 Οι Βασικές Εφαρμογές των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης.....	23
2.4 ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΠΟΙΗΣΗ.....	24
2.4.1 Τα Βασικά Χαρακτηριστικά της Εικονικής Πραγματικότητας.....	24
2.4.2 Η Λειτουργία του Ανθρώπου σε Περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας.....	27

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ

ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

3.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ.....	30
3.2 ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ ΧΡΗΣΗΣ.....	33
3.2.1 Συμπτώματα της Εξάρτησης από το Διαδίκτυο.....	33
3.2.2 Προσδιοριστικοί Παράγοντες της Προβληματικής Χρήσης του Διαδικτύου.....	36
3.2.3 Διαδίκτυο και σεξουαλική συμπεριφορά.....	36
3.2.4 Μια Χαρακτηριστική Περίπτωση: Η περίπτωση του World of Warcraft.....	39

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

4.1 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΣΤΟΥ ΕΦΗΒΟΥΣ.....	40
4.1.1 Η Αντιμετώπιση του Προβλήματος.....	40
4.2 Η ΙΑΤΡΙΚΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ	41
4.3 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ	43
4.3.1 Η Σημασία της Παρέμβασης των Γονιών.....	43
4.3.2 Η Σημασία της Παρέμβασης των Εκπαιδευτικών.....	44
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ	
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	
5.1 Ο ΤΥΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	46
5.2 ΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΚΑΙ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑΣ...	47
5.3 ΤΟ ΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	49
5.6 ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	52
5.7 ΜΕΘΟΔΟΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ.....	52
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ	
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	
6.1 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ	54
6.1.1 Βασικά Αποτελέσματα	54
6.1.2 Η Χρήση του Υπολογιστή και Συμπεριφορά.....	63
6.1.3 Συχνότητα Εμφάνισης Προβλημάτων Εθισμού.....	69
5.1.4 Πρόσθετη Ανάλυση.....	79
6.2 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΩΝ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ	83
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΒΔΟΜΟ	
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	
7.1 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	86
7.2 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....	88
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	90
Ελληνική.....	92
Διαδίκτυο	93

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΙΝΑΚΩΝ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Γράφημα 5.1 Έμφυλη Κατανομή του Δείγματος ανά Προέλευση

Γράφημα 5.2 Συνολική Έμφυλη Κατανομή του Δείγματος

Πίνακας 5.1 Προέλευση του Δείγματος

Πίνακας 5.2 Ηλικία ανά Προέλευση του Δείγματος

Πίνακας 5.3 Δημογραφικά Χαρακτηριστικά ανά Προέλευση του Δείγματος

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Γράφημα 6.1 Γενική Χρήση Νέων Τεχνολογιών

Γράφημα 6.2 Χρήση Tablets

Γράφημα 6.3 Χρήση I-Phone

Γράφημα 6.4 Συχνότητα Ενημέρωσης ανά Προέλευση

Γράφημα 6.5 Τρόπος Ενημέρωσης ανά Προέλευση

Γράφημα 6.6 Χρήση Ωρών Ανά Εβδομάδα ανά Προέλευση

Γράφημα 6.7 Συχνότητα Αλλαγής Νέας Τεχνολογίας ανά Προέλευση

Πίνακας 6.1 Χρήση Web TV κατά Προέλευση

Πίνακας 6.2 Χρήση Ninded5 κατά Προέλευση

Πίνακας 6.3 Χρήση MP3-MP4 κατά Προέλευση

Πίνακας 6.4 Χρήση Smartphones κατά Προέλευση

Πίνακας 6.5 Χρήση Chat κατά Προέλευση

Πίνακας 6.6 Λόγοι Χρήσης Νέων Τεχνολογιών

Πίνακας 6.7 Ηλικία Έναρξης Υπολογιστή

Πίνακας 6.8 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.9 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.10 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.11 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.12 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.13 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.14 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.15 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.16 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.17 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.18 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.19 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Πρώτη Ομάδα)

Πίνακας 6.20 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.21 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.22 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Δεύτερη Ομάδα)

Πίνακας 6.23 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.24 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.25 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Τρίτη Ομάδα)

Πίνακας 6.26 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Τέταρτη Ομάδα)

Πίνακας 6.27 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τέταρτη Ομάδα)

Πίνακας 6.28 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος

Πίνακας 6.29 Μεταβλητές Συμπεριφοράς και Εθισμού

Πίνακας 6.30 Πρώτη Ομάδα Συσχετίσεων

Πίνακας 6.31 Δεύτερη Ομάδα Συσχετίσεων

Πίνακας 6.32 Τρίτη Ομάδα Συσχετίσεων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία επιχειρεί να προσδιορίσει τα βασικά χαρακτηριστικά της χρήσης των νέων τεχνολογιών από τους νέους και των προβλημάτων εθισμού που αναπτύσσονται. Η έρευνα εστιάζει την προβληματική της στον μαθητικό πληθυσμό του λυκείου, ο οποίος πλέον χρησιμοποιεί σε σημαντικό βαθμό τις νέες τεχνολογίες.. Υπό αυτή την έννοια μπορεί να καταστεί εφικτή η ανάδειξη συμπερασμάτων για σχετικά με τους όρους ενασχόλησης των μαθητών με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο και να μελετηθούν τα προβλήματα που παρουσιάζονται.

Ο βασικός σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να γίνει εμφανής η ένταση χρήσης των νέων τεχνολογιών από τους νέους (ηλικίας 15-18) να εξεταστούν οι λόγοι που ωθούν τους νέους στη χρήση του διαδικτύου, καθώς και πως αυτοί εθίζονται σε αυτό, παρουσιάζοντας τόσο τις επιπτώσεις που έχει ο εθισμός σε αυτούς αλλά και τους πιθανούς τρόπους αντιμετώπισης του. Η έρευνα αναπτύσσεται στην Ελλάδα και στην Κύπρο, με τη λήψη πρωτογενών δεδομένων από τον μαθητικό πληθυσμό των δύο χωρών. Μέσα από την συγκριτική ανάλυση των ευρημάτων μπορούν να εξαχθούν σημαντικά ευρήματα.

Η υπερβολική χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει στην εμφάνιση σημαντικών προβλημάτων στην συμπεριφορά και στην ισορροπία των μαθητών. Παρά το οφέλη που μπορεί να αποκομίσει ο μαθητικός πληθυσμός από τη χρήση του διαδικτύου ωστόσο ελλοχεύουν σημαντικοί κίνδυνοι. Για τον λόγο αυτό, η χρήση πρέπει να αναπτύσσεται με φειδώ και με μέτρο.

Η εργασία διενεργείται μέσα σε αυτό το πλαίσιο προβληματισμού. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιεί η εργασία είναι η πρωτογενής έρευνα με τη χρήση ενός ερωτηματολογίου κλειστού τύπου. Το δείγμα της έρευνας απαρτίζεται από μαθητές που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας και της Κύπρου. Παράλληλα η εργασία υποστηρίζεται σε θεωρητικό επίπεδο από τη βιβλιογραφική επισκόπηση

ζητημάτων συναφών με τη χρήση των τεχνολογικών εφαρμογών πληροφορικής και των προβλημάτων που δημιουργούνται στους μαθητές.

Η εργασία αναπτύσσεται ως εξής: Στο πρώτο κεφάλαιο μελετώνται οι νέες τεχνολογίες και οι σημαντικότερες διαστάσεις τους. Στο δεύτερο κεφάλαιο διερευνώνται τα βασικά χαρακτηριστικά της χρήσης του διαδικτύου. Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύονται τα προβλήματα της εξάρτησης από το διαδίκτυο για τους μαθητές. Στο τέταρτο κεφάλαιο προσδιορίζεται η διαδικασία αντιμετώπισης αυτών των προβλημάτων. Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα βασικά μεθοδολογικά στοιχεία της έρευνας. Στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα βασικά ευρήματα της πρωτογενούς έρευνας. Τέλος στο έβδομο κεφάλαιο υποστηρίζονται τα βασικά συμπεράσματα της εργασίας και παρατίθενται οι προτάσεις βελτίωσης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

1.1 ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΜΕΣΑ

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει διαμορφώσει σε σημαντικό βαθμό και τους όρους ανάπτυξης της επικοινωνίας. Αναμφίβολα η επικοινωνία έχει προσλάβει και ηλεκτρονικές διαστάσεις καθώς η μείωση του χρόνου και κυρίως του κόστους συναλλαγών είναι καταλυτική. Ακόμη δεν μπορεί να παραβλεφθεί ότι η χρήση των ηλεκτρονικών επικοινωνιών αποτελεί πλέον μια κοινωνική τάση και ως εκ τούτου-και ιδιαίτερα για τους νέους μια επιλογή που προωθεί την κοινωνική τους αφομοίωση.

Τα διαθέσιμα σύγχρονα επικοινωνιακά μέσα που χρησιμοποιούνται μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογικών εφαρμογών της πληροφορικής είναι τα ακόλουθα (Gilster, 1994:117-120):

WWW (World Wide Web): Πρόκειται για τον παγκόσμιο πληροφοριακό ιστό που αποτελείται από ένα τεράστιο σύνολο εγγράφων αποθηκευμένων σε υπολογιστές σε όλο τον κόσμο (Kramer, 2000:122). Χάρη στους φυλλομετρητές (browsers), δηλαδή ειδικά προγράμματα που χρησιμοποιούνται για την ανάγνωση και φόρτωση ιστοσελίδων και αρχείων, καθίσταται εφικτή η περιήγηση του χρήστη μέσα στον παγκόσμιο ιστό. Οι ιστοχώροι (Websites) αποτελούνται από ένα σύνολο ιστοσελίδων.

Κατά τ' άλλα, το WWW είναι μια υπηρεσία, ίσως η σημαντικότερη και θεμελιώδης του διαδικτύου, με την οποία ο κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα για ταχύτατη μετάβαση σε διαφορετικά τμήματα-ιστοχώρους του διαδικτύου με τη βοήθεια ειδικών συνδέσμων. Έτσι μπορεί κάποιος να έχει πρόσβαση στον υπολογιστή όποιου χρήστη παρουσιάζει ηλεκτρονικές σελίδες που μπορούν να εμπεριέχουν κείμενα, εικόνες, ήχους, βίντεο, γραφικά, κινούμενα γραφικά και εικόνες. Οι σελίδες αυτές περιέχουν Hypertext-linked sites, δηλαδή λέξεις ή

κουμπιά που πατώντας τα επιτρέπουν στο χρήστη να μετακινείται σε άλλες σελίδες του ιστοχώρου ή σε άλλους ιστοχώρους του παγκόσμιου ιστού.

Η υπηρεσία αυτή η οποία αποτελεί τη βάση ανάπτυξης του διαδικτύου συνιστά ουσιαστικά το βασικό μέσο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης εκατομμύριων ανθρώπων στον πλανήτη. Η μετάδοση των πληροφοριών και συνεπώς η ενίσχυση της παραγωγής και της διανομής των γνώσεων έχει υποστεί καταλυτικές αλλαγές μέσω του διαδικτύου. Δεν θα ήταν άλλωστε υπερβολή αν υποστηριζόταν ότι πρόκειται για το σημαντικότερο νέο επικοινωνιακό μέσο.

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο (Electronic Mail). Η σημαντικότερη ίσως εφαρμογή του διαδικτύου δεν είναι άλλη από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Πρόκειται για ένα μέσο γραπτής πρωτίστως και δευτερευόντως οπτικοακουστικής επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών του διαδικτύου. Κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα μέσω της εγγραφής του σε κάποια υπηρεσία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, η οποία γίνεται δωρεάν να ανταλλάσσει μηνύματα με επιλεγμένους άλλους χρήστες του διαδικτύου (Δουκίδης, 1996:124). Αναμφισβήτητα πρόκειται για μια καταλυτική και καινοτομική μορφή επικοινωνίας η οποία μειώνει τον χρόνο της επικοινωνίας και κυρίως φέρνει σε επαφή ανθρώπους τους οποίους χωρίζει η φυσική γεωγραφική απόσταση αλλά όχι η ανάγκη για επικοινωνία και επαφή.

Ειδικότερα τα πλεονεκτήματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι τα ακόλουθα:

1. Το κόστος χρήσης του αν δεν είναι μηδαμινό προσδιορίζεται από το συνολικό κόστος αγοράς μιας διαδικτυακής σύνδεσης,
2. Η εμβέλεια του διαδικτύου είναι παγκόσμια,
3. Ο χρόνος αποστολής, παράδοσης και παραλαβής νέων μηνυμάτων είναι πολύ μικρός,
4. Οι χρήστες μπορούν να αποστείλουν μηνύματα σε πολλούς χρήστες ταυτόχρονα,
5. Υπάρχει η δυνατότητα ενημέρωσης για επιλεγμένα θέματα και ενδιαφέροντα του χρήστη (π.χ. newsletter) καθώς και η εγγραφή του σε συγκεκριμένες υπηρεσίες.

Σε κάθε περίπτωση το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο αποτελεί τη βάση ανάπτυξης της σύγχρονης επικοινωνίας και αναμφίβολα συνιστά μια νέα μορφή δυναμικής επικοινωνίας.

Ανταλλαγή Αρχείων. Σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των ηλεκτρονικών επικοινωνιών έχει και η ανταλλαγή αρχείων. Η ανταλλαγή των αρχείων μπορεί να γίνει είτε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, είτε διαμέσου των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή άλλων μορφών ηλεκτρονικής επικοινωνίας (π.χ. συμμετοχή σε chat rooms, skype κ.α.). Η ανταλλαγή αρχείων μπορεί να ολοκληρωθεί είτε μεταξύ των χρηστών είτε μεταξύ των χρηστών και συγκεκριμένων πομπών (π.χ. ιστοσελίδα μιας εταιρίας ή ενός οργανισμού). Τα αρχεία αυτά μπορούν να είναι αρχεία κειμένου, οπτικοακουστικού υλικού, στατιστικά δεδομένα κ.α. Η συνεισφορά αυτής της μορφής επικοινωνίας εδράζεται στη δυνατότητα ανταλλαγής γνώσης, πληροφορίας και εξειδικευμένων δεδομένων που έχουν οι χρήστες του διαδικτύου.

1.2. ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται ορισμένες από τις συσκευές τελευταίας τεχνολογίας με σκοπό την κατανόηση των όρων χρήσης των εφαρμογών που παρουσιάστηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Οι εφαρμογές των παρακάτω συσκευών τονίζουν πλέον ότι η χρήση του διαδικτύου μπορεί να γίνει οπουδήποτε. Οι βασικές συσκευές μέσω των οποίων μπορεί να γίνει χρήση των παραπάνω εφαρμογών είναι οι ακόλουθες (Desing Books, 2012):

Laptop-Desktop. Πρόκειται για τις δύο βασικές συσκευές του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Η διαφορά ανάμεσα τους έγκειται στο ότι στην περίπτωση του laptop ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει τη συσκευή μαζί του και συνεπώς να έχει πρόσβαση σε συγκεκριμένες υπηρεσίες (π.χ. διαδίκτυο, facebook κ.ο.κ.). Αντιθέτως στην περίπτωση του desktop δεν υπάρχει η δυνατότητα μεταφοράς της

συσκευής και συνεπώς η χρήση του διαδικτύου και των υπόλοιπων εφαρμογών λαμβάνει χώρα αποκλειστικά σε συγκεκριμένο χώρο. Ωστόσο αμφότερες οι συσκευές έχουν μια σειρά από εφαρμογές οι οποίες μπορούν να επιτρέψουν σε σημαντικό βαθμό στους χρήστες τους να αναπτύξουν ηλεκτρονική επικοινωνία και συμμετοχή στα δρώμενα του διαδικτύου.

I-Pad. Πρόκειται για μια συσκευή η οποία έχει σχεδιαστεί στα πρότυπα του laptop η οποία όμως έχει πολύ μικρότερο όγκο. Οι λειτουργίες που επιτελεί ένα i-pad είναι παρόμοιες με αυτές που ολοκληρώνει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής με τη διαφορά ότι η χωρητικότητα της μνήμης και η δυναμική των επεξεργασιών του βρίσκονται σε χαμηλότερα επίπεδα. Όμως η προοπτική της χρήσης του παντού-λόγω της ευκολίας μεταφοράς του- είναι το βασικό του πλεονέκτημα, με το αντίστοιχο μειονέκτημα του να είναι το υψηλό του κόστος.

I-pode. Η συσκευή αυτή παρέχει τη δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο όμως η μεταφορά αρχείων και η χρήση των δεδομένων διέπεται από περισσότερους περιορισμούς. Ο όγκος της είναι λίγο μεγαλύτερος από τον όγκο ενός κινητού τηλεφώνου και συνεπώς παρά το σχετικά υψηλό κόστος του διευκολύνει την πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σημείο όπου βρίσκεται ο χρήστης.

Κινητό Τηλέφωνο. Πλέον η χρήση των εφαρμογών του διαδικτύου και ειδικότερα των εφαρμογών ανταλλαγής αρχείων μπορεί να γίνει και μέσω κινητών τηλεφώνων. Χαρακτηριστικότερη ίσως περίπτωση είναι αυτή του i-phone το οποίο παρέχει πλειάδα τεχνολογικών εφαρμογών και επιτρέπει την εύκολη πρόσβαση στο διαδίκτυο και συνεπώς τη μεταφορά αρχείων.

1.3 ΧΡΗΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ

Η χρήση των υπολογιστών βασίζεται στην εκμάθηση συγκεκριμένων τεχνικών και δεξιοτήτων οι οποίες παρέχονται είτε στο σχολείο είτε σε ιδιωτικές μονάδες εκπαίδευσης για τους μεγαλύτερους σε ηλικία. Το πλέον ίσως χαρακτηριστικό στοιχείο της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των εφαρμογών του είναι ότι βασίζεται σε σημαντικό-αν όχι σε μεγάλο βαθμό στην αυτενέργεια. Αυτό σημαίνει ότι οι χρήστες τους μέσα από τη συνεχή εξάσκηση και εξειδίκευση μπορούν να βελτιώσουν το επίπεδο της ηλεκτρονικής τους επικοινωνίας. Με άλλα λόγια η προοπτική εύκολης χρήσης στο διαδίκτυο συνιστά σε μεγάλο βαθμό αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον άνθρωπο και στον υπολογιστή (Nielsen, 1999).

Η συμβολή των νέων τεχνολογιών στη διαμόρφωση της επικοινωνίας των νέων βρίσκεται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα. Η επικοινωνία των νέων αναπτύσσεται με σκοπό την ολοκλήρωση των αναγκών τους σχετικά με τη γνωριμία τους με τον κόσμο, την εκπλήρωση των ονείρων τους και φυσικά τη βελτίωση των γνώσεων και των δεξιοτήτων τους. Παράλληλα οι ανάγκες των νέων για φιλική και ερωτική επαφή διευκολύνονται σε σημαντικό βαθμό από τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και ιδιαίτερα από το διαδίκτυο.

Σε κάθε περίπτωση οι νέες τεχνολογίες παρέχουν μια σειρά από προοπτικές στην επικοινωνία των νέων. Ειδικότερα υπάρχει η δυνατότητα γνωριμίας με τον κόσμο (π.χ. google maps), η πρόσβαση σε νέες πηγές ιστορίας, η εκμάθηση σύγχρονων λογισμικών προγραμμάτων κ.α. Παράλληλα μέσω αυτών των μορφών επικοινωνίας παρέχεται και η δυνατότητα για γνωριμία των νέων με νέους του εξωτερικού και συνεπώς ανάπτυξης της αλληλεπίδρασης με τις συνήθειες τους. Με άλλα λόγια η επικοινωνία μέσω του διαδικτύου προωθεί τη διαπολιτισμικότητα.

Είναι χρήσιμο ωστόσο να τονιστεί ότι η βελτίωση της επικοινωνίας των νέων μέσα από τη χρήση των ηλεκτρονικών εφαρμογών έρχεται να συμπληρώσει την πραγματική επικοινωνία των νέων και όχι να την υποκαταστήσει (Πιπερόπουλος, 2008:167). Με άλλα λόγια οι ηλεκτρονικές μορφές επικοινωνίας οφείλουν να χρησιμοποιούνται με συμπληρωματικό τρόπο των συμβατικών μορφών επικοινωνίας και όχι να τις υποκαθιστούν. Σε αυτή την περίπτωση

άλλωστε ελλοχεύει ο κίνδυνος για συνεχή τους χρήση και συνεπώς ανάδειξη του κινδύνου της εξάρτησης από το διαδίκτυο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

2.1 ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Με τον όρο internet εννοείται ένα διαρκώς επεκτεινόμενο δίκτυο που συνδέει δίκτυα υπολογιστών σε ολόκληρο τον κόσμο. (Glister., 1994:15) Πρόκειται για ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών. Η χρήση του internet προϋποθέτει τη σύνδεση των υπολογιστών μεταξύ τους οι οποίοι επικοινωνούν μέσω της χρήσης ενός κοινού πρωτοκόλλου TCP/ IP (Transmission Control Protocol/ Internet Protocol). Το διαδίκτυο αποτελείται από υπολογιστές, τοπικά δίκτυα (LAN). και δίκτυα ευρείας περιοχής (WAN).

2.1.1 Ιστορική Αναδρομή του Διαδικτύου

Στην παρούσα ενότητα θα επιχειρηθεί η ιστορική αναδρομή της έννοιας του διαδικτύου. Η ιστορική αναδρομή θα έχει περιγραφικό χαρακτήρα καθώς οι συνέπειες της εφεύρεσης του internet αναλύονται διεξοδικά σε επόμενες παραγράφους. Στην έρευνα μας συνέβαλλε ιδιαίτερα η ηλεκτρονική διεύθυνση της Εκπαιδευτικής Στήριξης και Διαδικτύωσης¹.

Το ιδιαίτερο ιστορικό στοιχείο του internet είναι ότι οι δημιουργοί του δεν είχαν την υποψία αλλά ούτε και τον σκοπό μετατραπεί σε μια δημόσια υπηρεσία ελεύθερης πρόσβασης και επικοινωνίας. Αντιθέτως το internet ξεκίνησε στα 1969 ως μια εφαρμογή ενός ερευνητικού προγράμματος του Υπουργείου Άμυνας των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής (Πεντάγωνο). ΤΟ ερευνητικό πρόγραμμα

¹ Οι πληροφορίες αντλήθηκαν από τον διαδικτυακό τόπο της Εκπαιδευτικής Στήριξης και Διαδικτύωσης : www.go-online.gr :12/02/2013

ονομαζόταν ARPA (Advanced Research Project Agency). Σκοπός του ερευνητικού προγράμματος ήταν η σύνδεση των ερευνητικών στρατιωτικών οργανισμών των Η.Π.Α. με το Πεντάγωνο καθώς και η γενικότερη έρευνα αξιοπιστίας των δικτύων.

Επόμενο καθοριστικό σημείο της ιστορίας του διαδικτύου ήταν το έτος 1973. Τότε ξεκίνησε ένα νέο ερευνητικό πρόγραμμα που ονομάστηκε Interneting Project (Πρόγραμμα Διαδικτύωσης). Σκοπός του προγράμματος ήταν η ενοποίηση των διαφορετικών τρόπων που κάθε ξεχωριστό δίκτυο χρησιμοποιεί για τη διακίνηση των δεδομένων του όπως και η τελική σύνδεση ανόμοιων δικτύων και η ομοιόμορφη διακίνηση των δεδομένων. Καρπός του προγράμματος ήταν το Internet Protocol (IP) το οποίο έδωσε στο διαδίκτυο το τελικό όνομα του. πρόκειται για το κοινό πρωτόκολλο που τα δίκτυα χρησιμοποιούν ώστε να συνδεθούν μεταξύ τους. Συνάμα επινοείται και εφαρμόζεται μια νέα τεχνική για τον έλεγχο μετάδοσης δεδομένων το Transmission Control Protocol (TCP). Τέλος τίθενται οι βάσεις για τη μεταφορά αρχείων μεταξύ των υπολογιστών (File Transfer Protocol FTP) και για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (Email). Τέλος σταδιακά συνδέονται στο πρόγραμμα ARPAnet ιδρύματα από την Αγγλία και τη Νορβηγία.

Συνεχίζοντας, θεωρείται χρήσιμο να αναφερθεί ότι το επόμενο σημείο καμπής στην ιστορία του διαδικτύου ήταν το 1983. Το έτος αυτό το πρωτόκολλο TCP/IP αναγνωρίζεται ως πρότυπο από το αμερικανικό υπουργείο Άμυνας. Το πρωτόκολλο περιλαμβάνεται σε μια έκδοση του λειτουργικού προγράμματος UNIX, γεγονός που συντελεί στη γρήγορη εξάπλωση της διαδικτύωσης. Το 1983 το πρωτόκολλο TCP/IP αναγνωρίζεται ως πρότυπο από το αμερικανικό υπουργείο Άμυνας. Η έκδοση του λειτουργικού συστήματος Berkeley UNIX, το οποίο περιλαμβάνει το TCP/IP, συντελεί στη γρήγορη εξάπλωση της διαδικτύωσης των υπολογιστών. Το ARPAnet μετατρέπεται σε δίκτυο πολλών πανεπιστημίων ενώ αργότερα χωρίζεται σε δύο εκδόσεις. Η πρώτη ονομάζεται MILNET και αφορά αποκλειστικά στρατιωτικές επικοινωνίες και η δεύτερη ονομάζεται ARPAnet και εφαρμόζεται αποκλειστικά στην πανεπιστημιακή έρευνα. Σημαντικό γεγονός συνέβη στα 1985 όταν ένα νέο γρήγορο δίκτυο δημιουργείται από το National Science Foundation (NSFnet) των Η.Π.Α. Ως αποτέλεσμα πολλές χώρες

συνδέονται στο πρόγραμμα, ενώ πανεπιστήμια και οργανισμοί δημιουργούν τα δικά τους δίκτυα (Taylor & Farrel, 1994:67-68).

Στα 1990 γίνεται η σύνδεση της Ελλάδας με το δίκτυο NSFnet ενώ στα 1993 το εργαστήριο CERN παρουσιάζει τον Παγκόσμιο Διευρυμένο Ιστό (World Wide Web). Παράλληλα νέα επιτεύγματα όπως η παροχή υπηρεσιών παρουσιάζονται προσφέροντας πρόσβαση σε όλους. Σταδιακά οι τιμές μειώνονται και για τη σύνδεση στο internet αρκεί ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και το modem ενώ παρατηρείται η εμφάνιση εμπορικών δικτύων (Συρμακέσης, 2009:123).

Στις ημέρες μας οι εφαρμογές του διαδικτύου δεν περιορίζονται αποκλειστικά στη σφαίρα της επικοινωνίας. Η χρήση του έχει επεκταθεί στη σφαίρα του εμπορίου, της προβολής και διαφήμισης, στην εκπαίδευση, στην εργασία, στην ιατρική κ.α. Ο αριθμός των χρηστών αυξάνεται με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου.

2.2 ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Μελετώντας τα παραπάνω στοιχεία δεν είναι δύσκολο να κατανοήσουμε την καθοριστική συμβολή της τεχνολογίας στην ηλεκτρονική επικοινωνία των σύγχρονων ανθρώπων. Το internet μέσω επιστημονικών τεχνολογικών επιτευγμάτων προσφέρει στις δημόσιες και στις κοινωνικές σχέσεις μια νέα διάσταση. Συγκεκριμένα το internet προσφέρει διευκόλυνση στην προβολή και προώθηση ιδεών, προϊόντων και υπηρεσιών, ελαχιστοποίηση του κόστους συναλλαγών καθώς και επαφή με νέες διαστάσεις της σύγχρονης ζωής (Turban, 2007:89).

Η καινοτομία του διαδικτύου έγκειται στην μεταστροφή των όρων επικοινωνίας ανάμεσα στον πομπό και στο δέκτη του μηνύματος. Ενώ στα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης οι έννοιες του πομπού και του δέκτη είναι ξεκάθαρες, στο διαδίκτυο οι έννοιες αυτές μπορούν να υποστούν μεταστροφή. Συγκεκριμένα η χρήση του διαδικτύου εμπεριέχει το στοιχείο της πρωτοβουλίας και το στοιχείο της εκπομπής ιδεών και απόψεων από κάθε κάτοχο ιστοσελίδας ή ακόμη από κάθε

μέλος ενός ηλεκτρονικού forum. Οι χρήστες του διαδικτύου έχουν τη δυνατότητα να λειτουργούν τόσο ως δέκτες μηνυμάτων όσο και ως πομποί (Watson et al, 1997:124).

2.2.1 Οι Ιστοσελίδες

Με τον όρο ιστοσελίδα εννοείτε έναν συγκεκριμένο ηλεκτρονικό τόπο ο οποίος διακρίνεται από τους υπόλοιπους ηλεκτρονικούς τόπους με βάση μια μοναδική κατοχυρωμένη διεύθυνση. Οι ιστοσελίδες ονομάζονται και ηλεκτρονικές διευθύνσεις. Οι ιστοσελίδες δημιουργούνται και αναπτύσσονται μέσω ενός συγκεκριμένου προγράμματος που ονομάζεται Ενιαίος Εντοπιστής Πόρων (Uniform Resource Locator). Οι ιστοσελίδες περιέχουν αρχεία κειμένου, γραφικών και ήχου καθώς και βάσεις δεδομένων (Ellsworth. & Ellsworth 1996: 183) Η μετάβαση προς μια ιστοσελίδα απαιτεί την πληκτρολόγηση του μοναδικού URL, δηλαδή της διεύθυνσης της ιστοσελίδας.

Η διεύθυνση μιας ιστοσελίδας αποτελεί την ταυτότητα της, καθώς συνιστά την ειδοποιό διαφορά σε σχέση με τις υπόλοιπες ιστοσελίδες. Σε κάθε διεύθυνση μιας ιστοσελίδας αντιστοιχεί ένας μοναδικός ψηφιακός αριθμός τον οποίο ουσιαστικά καλεί ο χρήστης όταν θέλει να εμφανιστεί η συγκεκριμένη ιστοσελίδα στην οθόνη του υπολογιστή του. Αξίζει να σημειωθεί ότι κάθε ιστοσελίδα, εφόσον ο υπεύθυνος (administrator) , το επιτρέπει μπορεί να προσφέρει στους χρήστες επισκέπτες της, τη δυνατότητα να μεταβαίνουν σε άλλες ιστοσελίδες εφόσον το επιθυμούν. Η δυνατότητα προσφέρεται μέσω της χρήσης των υπέρ- συνδέσμων οι οποίοι λειτουργούν ως ενδιάμεσοι για τη μετάβαση σε άλλες ηλεκτρονικές διευθύνσεις. Επίσης κάθε ιστοσελίδα αποτελείται κατά κανόνα από επιμέρους υπέρ- συνδέσμους οι οποίοι οδηγούν στο εσωτερικό της επιτρέποντας στον χρήστη την περιήγηση στις διάφορες ενότητες της.

Κάθε νομικό ή φυσικό πρόσωπο έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τη δική του ιστοσελίδα. Οι προϋποθέσεις απόκτησης ιστοσελίδας διαφέρουν κατά περίπτωση και σε γενικές γραμμές καθορίζονται είτε από την νομοθεσία, τοπική και διεθνή όσον αφορά την παροχή άδειας λειτουργίας, είτε από την ηλεκτρονική

υπηρεσία που προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας των ιστοσελίδων. Είτε πρόκειται για επιχειρήσεις είτε για ιδιώτες οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις προσφέρουν στους κατόχους τους τη δυνατότητα να τις χρησιμοποιήσουν ως πομπούς έκφρασης των ιδεών τους, ή ως μέσα προβολής των προϊόντων και υπηρεσιών τους². Οι ιστοσελίδες συνιστούν πλέον ένα βασικό μέσο επίτευξης στόχων των οργανισμών και των ιδιωτών.

Το περιεχόμενο και η μορφή των ιστοσελίδων εναπόκειται στην πρωτοβουλία του χρήστη-κατόχου ή του υπεύθυνου (administrator). Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι κάτοχοι και λειτουργοί ιστοσελίδων είναι εφημερίδες και περιοδικά, τηλεοπτικοί σταθμοί, υπουργεία και δημόσιοι οργανισμοί, επιχειρήσεις ανεξαρτήτως νομικού τύπου και είδους, πολιτικές, καλλιτεχνικές και οικολογικές οργανώσεις και φυσικά ατομικοί χρήστες.

2.3 Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

2.3.1 Ορισμός των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν τις πλέον ολοκληρωμένες λογισμικές εφαρμογές στο διαδίκτυο με αντικείμενο την κοινωνικοποίηση των χρηστών. Με τον όρο μέσα κοινωνικής δικτύωσης εννοούνται οι λογισμικές εφαρμογές οι οποίες θέτουν τις βάσεις για την κοινή δραστηριοποίηση ατόμων στο διαδίκτυο με κοινά ενδιαφέροντα (Jagatic et al, 2007). Αυτό σημαίνει ότι οι υπηρεσίες αυτές

² Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η περίπτωση των ηλεκτρονικών forum. Ο χρήστης που πληροί ορισμένες προϋποθέσεις οι οποίες ορίζονται από τον administrator του forum, μπορεί να εγγραφεί δωρεάν, να αποκτήσει έναν προσωπικό κωδικό πρόσβασης και να συμμετέχει σε συζητήσεις εκφράζοντας τις απόψεις του για συγκεκριμένα θέματα με τους υπόλοιπους χρήστες του forum. Οι όροι εγγραφής διαφέρουν κατά περίπτωση και εξαρτώνται συνήθως από το περιεχόμενο των ιστοσελίδων. Οι θεματικές ενότητες των συζητήσεων εξαρτώνται συνήθως από τον προσανατολισμό και την πολιτική που ακολουθούν οι ιστοσελίδες που λειτουργούν τα forum συζήτησης.

δημιουργούνται εκτός του διαδικτύου και συνεπώς απευθύνονται σε χρήστες που έχουν πρόσβαση σε αυτό. Η πρόσβαση μπορεί να γίνει είτε μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών, είτε άλλων συσκευών (π.χ. κινητά τηλέφωνα, i pad κ.α.).

Η βασική αποστολή της λειτουργίας των μέσων κοινωνικής δικτύωσης είναι η διεύρυνση της επικοινωνίας των χρηστών του διαδικτύου, και η δημιουργία συνθηκών για συνεκτική αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Η κοινωνική δικτύωση αναπτύσσεται μέσω της δημιουργίας κοινοτήτων στον κυβερνοχώρο οι οποίες αποτελούνται από άτομα ή από ομάδες του πληθυσμού με παρόμοια ενδιαφέροντα. Τα ενδιαφέροντα αυτά, μπορούν να είναι κοινά εκ των προτέρων, ή να διαμορφώνονται αφού το μέλος μιας ομάδας ενταχθεί στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Είναι εύλογο ότι η ένταξη ενός ατόμου σε μια ομάδα κοινωνικής δικτύωσης συνοδεύεται από την ανάπτυξη των ανάλογων δεσμών εμπιστοσύνης με τα άλλα άτομα της ομάδας. Διαμέσου δηλαδή της αποτελεσματικής επικοινωνίας μπορεί να υπάρξει εμπιστοσύνη μεταξύ των χρηστών, η οποία όμως αναπτύσσεται σε ηλεκτρονικό επίπεδο (Haythornthwaite, 2005).

Οι υπηρεσίες που προσφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης επεκτείνονται διαρκώς και συνδέονται άμεσα με τη χρήση του διαδικτύου. Δεν θα ήταν άλλωστε υπερβολή αν υποστηριζόταν ότι οι εφαρμογές της κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν τις πλέον δημοφιλείς επιλογές για τους χρήστες του διαδικτύου. Προκειμένου να καταστεί κατανοητή η διάσταση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, στη συνέχεια αναπτύσσονται οι πλέον δημοφιλείς εφαρμογές.

2.3.2 Οι Βασικές Εφαρμογές των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης

Τα πιο γνωστά μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι το facebook, το twitter, το myspace και το linkedin. Πρόκειται για εκείνα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τα οποία έχουν τη μεγαλύτερη απήχηση και προσελκύουν τον μεγαλύτερο αριθμό χρηστών (Kim et al, 2009).

Το πλέον διαδεδομένο από αυτά είναι αναμφίβολα το facebook. Με συνολικό αριθμό χρηστών που ξεπερνά τα 500.000.000 σε παγκόσμιο επίπεδο το συγκεκριμένο μέσο κοινωνικής δικτύωσης συνδυάζει την ενημέρωση με την

ψυχαγωγία. Βασικό χαρακτηριστικό του μέσου αυτού είναι η δυνατότητα απόκτησης διαδικτυακών φίλων καθώς και η κοινή χρήση οπτικοακουστικών εφαρμογών όπως είναι τα video και οι φωτογραφίες καθώς και νέα από άλλους ιστότοπους.

Συνακόλουθα το twitter έχει σαφώς πιο ενημερωτικό χαρακτήρα καθώς τονίζει τη σημασία της δήλωσης και του σχολίου που οι χρήστες υποβάλλουν σε ηλεκτρονική δημοσίευση. Η αλληλεπίδραση σε αυτό το μέσο κοινωνικής δικτύωσης έχει περισσότερο μορφή ηλεκτρονικού διαλόγου, καθώς η συμφωνία μεταξύ των χρηστών αναπτύσσεται μέσα από την ακολουθία τους ενός από τους άλλους (follow). Ωστόσο και σε αυτή την περίπτωση υπάρχει η δυνατότητα υποβολής video και φωτογραφιών στον προσωπικό λογαριασμό των χρηστών.

Συνακόλουθα το δίκτυο myspace έχει σαφώς περισσότερο ψυχαγωγικό χαρακτήρα. Το δίκτυο αυτό θέτει τη μουσική στο επίκεντρο της λειτουργίας του, μια τέχνη που ενώνει ουσιαστικά τα μέλη του. Τα μέλη αυτού του δικτύου έχουν τη δυνατότητα να προβάλλουν σε κοινή χρήση τα μουσικά τους αρχεία καθώς και να δημοσιεύσουν τις δικές τους μουσικές παραγωγές.

Τέλος το linkedin έχει σαφώς πιο επαγγελματικό χαρακτήρα καθώς τα μέλη του μπορούν να συνδέονται με άλλα επαγγελματικά στελέχη με παρόμοια ενδιαφέροντα. Η χρήση αυτού του δικτύου έχει επαγγελματική προοπτική καθώς πολλοί χρήστες το υιοθετούν με σκοπό την αναζήτηση εργασίας. Συνεπώς μπορεί να υποστηριχθεί ότι απευθύνεται σε μεγαλύτερα σε ηλικία στελέχη.

2.4 ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΠΟΙΗΣΗ

2.4.1 Τα Βασικά Χαρακτηριστικά της Εικονικής Πραγματικότητας

Τα παραπάνω στοιχεία συνθέτουν ουσιαστικά ένα πλαίσιο αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον άνθρωπο και στον υπολογιστή, και ως εκ τούτου αναδεικνύουν την εδραίωση της εικονικής πραγματικότητα σε ένα σημαντικό πλέγμα των κοινωνικών σχέσεων. Με τον όρο εικονική πραγματικότητα εννοείται το

περιβάλλον εκείνο που δημιουργείται μέσα από τη χρήση του υπολογιστή, με τον χρήστη να αποτελεί βασικό συστατικό μέρος του εικονικού αυτού κόσμου. Μπορεί να υποστηριχθεί ότι η εικονική πραγματικότητα είναι η τελική διαμορφωμένη εκροή της σχέσης ανάμεσα στον ηλεκτρονική υπολογιστή και στον άνθρωπο, η οποία όμως δεν μπορεί να επεκταθεί στον υλικό κόσμο δίχως τη χρήση του πρώτου.

Η εξάπλωση και υιοθέτηση του διαδικτύου έχει μεταβάλλει ριζικά τις έννοιες του χώρου και του χρόνου, δημιουργώντας ένα νέο περιβάλλον γνωστό σε όλους ως εικονική πραγματικότητα. Το νέο αυτό περιβάλλον δίνει στους χρήστες του τη δυνατότητα να δημιουργήσουν και να βιώσουν μία νέα ταυτότητα και μία νέα ζωή, εικονική, η οποία μπορεί να συμβαδίζει με την αληθινή.

Ο όρος εικονική πραγματικότητα (virtual reality) ή αλλιώς εικονικό περιβάλλον (virtual environment) δεν διαθέτει σαφή και συγκεκριμένη έννοια. Σύμφωνα με τους Lanier et al (1989) ο οποίος θεωρείται ο εμπνευστής του όρου, ως εικονική πραγματικότητα νοείται ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης, τρισδιάστατο, το οποίο αποτελεί δημιούργημα του ηλεκτρονικού υπολογιστή, με το οποίο μπορεί κάποιος να ασχοληθεί εποικοδομητικά (Lanier et al, 1989).

Η εικονική πραγματικότητα κάνει χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ώστε να προχωρά στη δημιουργία εικονικών περιβαλλόντων, εντός των οποίων οι χρήστες θεωρούν ότι αλληλεπιδρούν όπως ακριβώς στη συμβατή πραγματικότητα. Η εικονική πραγματικότητα για να λειτουργήσει αλληλεπιδραστικά για το χρήστη πρέπει να απομονωθούν οι αισθήσεις του χρήστη από την πραγματικότητα. Η διαδικασία αυτή επιτυγχάνεται μέσω της χρήσης της στερεοσκοπικής εικόνας. Η στερεοσκοπική εικόνα αφορά τη δημιουργία ταυτόχρονα δύο εικόνων, μία για κάθε οπτικό νεύρο του χρήστη, ώστε ο χρήστης να έχει την έννοια του βάθους όσον αφορά την αίσθηση του χώρου. Παράλληλα παρέχεται και ο αντίστοιχος ήχος, ο οποίος αλληλεπιδρά στην αντίληψη της συγκεκριμένης εικονικής πραγματικότητας από το χρήστη και απομονώνοντας τον από τη συμβατή πραγματικότητα. Για να δημιουργείται μάλιστα η αίσθηση της αμεσότητας και πραγματικότητας στο χρήστη μπορεί να του παρέχονται ειδικές συσκευές που τον βοηθούν να αγγίζει διάφορα αντικείμενα ή ακόμη να υπάρχουν αισθητήρες οι οποίοι αντιλαμβάνονται τις

κινήσεις του χρήστη και τις απεικονίζουν όπως ακριβώς θα συνέβαινε στην πραγματικότητα.

Η εικονική πραγματικότητα για να μπορέσει να γίνει αντιληπτή από τον οποιονδήποτε χρήστη πρέπει να διαθέτει τον αντίστοιχο υλικοτεχνικό εξοπλισμό, ο οποίος θα συμβάλλει στη διαμόρφωση ενός άλλου – παράλληλου κόσμου, μέσω της εκτέλεσης διαφορετικών εντολών. Η εικονική πραγματικότητα έχει διάφορες εφαρμογές, με βασικότερη εκείνη της εκπαιδευτικής διαδικασίας της μάθησης. Αυτό συμβαίνει διότι μέσω της εικονικής πραγματικότητας και των εργαλείων που προσφέρει, οι μαθητές ή οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν ενεργά στην όλη διαδικασία και αφομοιώνουν καλύτερα την παρεχόμενη πληροφόρηση. Για αυτό άλλωστε η εικονική πραγματικότητα αποτελεί χρήσιμο εργαλείο για την αναπαράσταση συγκεκριμένων ιστορικών περιόδων ή αναβίωσης παλιών πολιτισμών. Η τεχνική της αναπαράστασης που αναπτύσσεται μέσω αυτής της μορφής εικονικής πραγματικότητας γνωρίζει ευρεία απήχηση στη μουσειακή κοινότητα, προσελκύοντας πλήθος επισκεπτών.

Όσον αφορά την ψυχαγωγία του χρήστη, ήδη υπάρχει πληθώρα παιχνιδιών τα οποία αναπτύσσονται σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας και συγκεντρώνουν πλήθος οπαδών. Αντίστοιχη απήχηση της εικονικής πραγματικότητας υπάρχει και στον κινηματογραφικό κόσμο και ειδικά στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, οι οποίες χρησιμοποιούν τα εικονικά περιβάλλοντα ευρέως.

Σημαντική όμως κρίνεται η συμβολή της εικονικής πραγματικότητας στον τομέα της ιατρικής. Έχουν αναπτυχθεί εφαρμογές οι οποίες βοηθούν τα άτομα με αναπηρία να υποκαταστήσουν ή να βιώσουν μία από τις αισθήσεις που δεν διαθέτουν πλέον μέσω ειδικών συσκευών και μηχανημάτων, που τους παρέχουν τα αντίστοιχα ηχητικά, απτικά και οπτικά ερεθίσματα. Επίσης μία άλλη σημαντική συμβολή είναι στον κλάδο της τηλεϊατρικής ή σε άλλους κλάδους της ιατρικής, όπως π.χ. η μοριακή μοντελοποίηση.

Με βάση λοιπόν τα παραπάνω η εικονική πραγματικότητα αναπτύσσεται διαμέσου προσομοιώσεων της πραγματικής κοινωνικής και προσωπικής ζωής σε εικονικό περιβάλλον, με τον ηλεκτρονική υπολογιστή και τις υπόλοιπες εφαρμογές (κινητό τηλέφωνο, i pad, κ.α.) να είναι τα βασικά μέσα. Η ανάπτυξη

της εικονικής πραγματικότητας λαμβάνει χώρα μέσα από την εμπύθιση, την αλληλεπίδραση και τη φαντασία. Η πρώτη φάση αναπτύσσεται μέσα από τη χρήση του υπολογιστικού συστήματος ενώ η δεύτερη από τη μάθηση τους και την επέμβαση του ανθρώπου σε αυτό. Τέλος η φαντασία του ανθρώπου μέσω της εικονικής πραγματικότητας ολοκληρώνεται διαμέσου των παραστάσεων που έχει το άτομο από αυτή τη διαδικασία και που συνθέτονται με τις παραστάσεις της πραγματικής του ζωής.

Παρά το αναμφισβήτητο γεγονός ότι η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών συνεπάγεται πάρα πολλά οφέλη, ωστόσο η εικονική πραγματικότητα δεν πρέπει να συνδέεται με την ανθρώπινη κατάσταση και την κοινωνική πραγματικότητα. Και αυτό διότι η υποκατάσταση της μίας από την άλλη μπορεί να δημιουργήσει σημαντικά προβλήματα στην ανάπτυξη της ανθρώπινης προσωπικότητας και ειδικά σε αυτή των παιδιών.

2.4.2 Η Λειτουργία του Ανθρώπου σε Περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας

Η εικονική πραγματικότητα αποτελεί μια κατάσταση η οποία δημιουργείται με τη χρήση των πληροφοριακών συστημάτων. Ουσιαστικά είναι το αποτέλεσμα εκείνο στην προσπάθεια να ικανοποιηθούν μια σειρά από ανάγκες του ανθρώπου μέσα από την τεχνολογία. Ωστόσο η υπερβολικά συχνή χρήση της τεχνολογίας εκ μέρους του ανθρώπου μπορεί να οδηγήσει σε δυσλειτουργίες και σε στρεβλώσεις. Ειδικά στην περίπτωση των μαθητών οι οποίοι βρίσκονται σε φάση διαμόρφωσης της προσωπικότητάς τους μπορεί η εναλλαγή αυτή να οδηγήσει σε ανεπιθύμητες παρενέργειες όπως είναι το χαμηλό επίπεδο κοινωνικοποίησης, η αδυναμία πρόσληψης των συμβάντων του πραγματικού κόσμου.

Σύμφωνα με τους Subrahmanyam et al (2001) οι χρήστες του διαδικτύου χρησιμοποιούν το περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας όχι για να αποκρύψουν την αληθινή τους ταυτότητα ή τον αληθινό τους εαυτό, αλλά για να τον παρουσιάσουν διαφοροποιημένο και εμφανώς βελτιωμένο. Στην εικονική πραγματικότητα ο κάθε χρήστης προβάλλει τον εαυτό του ως άβαταρ, δηλ βελτιωμένο ή μέσω της απεικόνισης μιας άλλης ταυτότητας και με διαφορετικές

μορφές. Μέσω λοιπόν της χρήσης του άβαταρ επιτυγχάνεται η ανωνυμία στους χρήστες και κατ' επέκταση μεγαλύτερη ευελιξία κινήσεων. Ταυτόχρονα μπορεί να επικοινωνεί και να αλληλεπιδρά μέσω των εφαρμογών που του παρέχονται με άλλους χρήστες, χωρίς να απαιτείται η φυσική του παρουσία και η αληθινή του ταυτότητα.

Η χρήση του άβαταρ είναι απαραίτητη για τη συμμετοχή σε ηλεκτρονικά παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας ή σε ηλεκτρονικές κοινότητες εικονικής πραγματικότητας. Το άβαταρ που επιλέγει ο κάθε χρήστης για να εκπροσωπηθεί είναι δικό του δημιούργημα, εφόσον το «κατασκευάζει» σύμφωνα με τις προσωπικές του προτιμήσεις και τις δικές του συνήθειες. Μπορεί λόγω χάρη να επιλέξει την εξωτερική του εμφάνιση (χρώμα μαλλιών και ματιών) καθώς και τα εσωτερικά του χαρακτηριστικά (αν π.χ. θα είναι καλός ή κακός). Είναι σημαντικό λοιπόν για τους χρήστες να δώσουν στο άβαταρ τους τα χαρακτηριστικά που επιθυμούν, διότι μέσω αυτού θα δώσει ουσιαστικά πληροφόρηση για τον ίδιο του τον εαυτό.

Η διαφοροποίηση έγκειται στο ότι οι πληροφορίες που μοιράζει στους υπόλοιπους χρήστες – συμπαίκτες είναι σύμφωνα με την εικόνα που θέλει ο ίδιος να παρουσιάσει για τον αληθινό του εαυτό. Παρόλο λοιπόν που μέσω της εικονικής πραγματικότητας αποποιείται πολλά στοιχεία της ταυτότητας του, ακόμη και στο διαδικτυακό κόσμο είναι απαραίτητο να γνωρίζει την αποδοχή από τους άλλους και για το λόγο αυτό επιδιώκει τη δημιουργία του τέλειου άβαταρ.

Σύμφωνα με τον Goffman (2006) η ανάπτυξη και δομή των κοινωνικών ρόλων που καλείται ο κάθε άνθρωπος να αποδεχθεί στην πραγματική ζωή παρουσιάζει σημαντικές ομοιότητες με τη δομή και ανάπτυξη των ρόλων στο θεατρικό παιχνίδι. Ουσιαστικά λοιπόν υποστηρίζει ότι ο κάθε άνθρωπος λειτουργεί στην καθημερινότητα του ενσαρκώνοντας ένα ρόλο και σύμφωνα με τις κοινωνικές συμβάσεις, κάτι αντίστοιχο δηλ. που θα συνέβαινε στο θέατρο.

Η έρευνα της καθηγήτριας του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης, Turkle, απέδειξε ότι μέσω του περιβάλλοντος της εικονικής πραγματικότητας ο κάθε χρήστης επιδιώκει να προωθήσει στοιχεία της ταυτότητας του που δεν διαθέτει στην αληθινή – συμβατική πραγματικότητα που βιώνει και αλληλεπιδρά. Μάλιστα είναι χαρακτηριστικό ότι πολλές φορές

προβάλλονται πτυχές του χαρακτήρα ενός ατόμου, τις οποίες δεν διαθέτει στον αληθινό κόσμο. Μέσω αυτής της διαδικασίας ο χρήστης της εικονικής πραγματικότητας συγχέει το ρόλο του με εκείνον της πραγματικής ζωής (Turkle, 1995).

Αυτό σημαίνει ότι η ένταξη της λειτουργίας των ανθρώπων σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας οφείλει να λαμβάνει χώρα με δεδομένο την ανθρώπινη κατάσταση. Πιο συγκεκριμένα η επίτευξη συγκεκριμένων λειτουργιών μέσω των περιβαλλόντων της εικονικής πραγματικότητας, είναι χρήσιμο να προσαρμόζεται όχι μόνο στα ηλικιακά χαρακτηριστικά αλλά και στα ευρύτερα κοινωνικά και κυρίως παιδαγωγικά χαρακτηριστικά των χρηστών της.

Συνεπώς στην περίπτωση των μαθητών και των φοιτητών είναι ιδιαίτερα χρήσιμο η ένταξη στην εικονική πραγματικότητα να λαμβάνει χώρα αρχικά για παιδαγωγικούς σκοπούς. Και αυτό διότι μπορεί μέσω της εκπαίδευσης να υπάρξει μια παροχή αποτελεσματικής ενημέρωσης σχετικά με τις προοπτικές αλλά και τους κινδύνους της εικονικής πραγματικότητας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ

ΕΞΑΡΤΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

3.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Τα τελευταία χρόνια έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο της εξάρτησης όχι από ουσίες, όπως π.χ. αλκοόλ ή ναρκωτικές ουσίες, αλλά από εκτεταμένη χρήση του διαδικτύου. Αποτελεί πλέον μία μορφή εξάρτησης ιδιαίτερα ανεπτυγμένη και αφορά πλέον μεγάλη μερίδα του πληθυσμού και κυρίως νεαρής ηλικίας. Η εξάρτηση από το διαδίκτυο εντάσσεται στις μορφές της τεχνολογικής εξάρτησης και όχι χημικής και προκύπτει από την υπερβολική αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και μηχανήματος.

Επειδή πρόκειται για μία νέα μορφή εξάρτησης, απαιτείται εξειδικευμένο προσωπικό τόσο για τη διάγνωση όσο και για τη θεραπεία. Ήδη έχει αναφερθεί ότι πλήττει άτομα νεαρής ηλικίας, ενώ οι επιπτώσεις που παρουσιάζει σε κοινωνικό και επαγγελματικό επίπεδο είναι καταστροφικές, διότι οδηγεί σε απομόνωση του ατόμου, κοινωνικό αποκλεισμό και συναισθηματικές διαταραχές που ίσως οδηγήσουν και στο θάνατο.

Υπάρχει διαφοροποίηση της ορολογίας όσον αφορά τη μορφή της εξάρτησης από το διαδίκτυο. Παρακάτω παρέχονται οι σημαντικότεροι και επικρατέστεροι ορισμοί:

Internet addiction (Young, 1998, Bai, et al 2001)

Cyberspace addiction (Davis, et al 2002, Hur, 2006)

Internet dependency (Davis, 2001) – Παθολογική χρήση διαδικτύου

Internet addiction disorder (Goldberg, 1996) - Διαταραχή της εξάρτησης από το διαδίκτυο

Προβληματική χρήση του διαδικτύου (Davis, et al, 2002)

Σύμφωνα με τους Kraut et al. (1998) η χρήση του διαδικτύου σε βαθμό εντατικό έχει ως αποτέλεσμα τη μείωση του χρόνου που διαθέτει το άτομο για κοινωνικές συναναστροφές και αλληλεπιδράσεις, εφόσον αναπτύσσει έντονους δεσμούς με εικονικούς φίλους.

Κατά την Ελληνίδα Μάτσα (2009) η εξάρτηση του ατόμου από το διαδίκτυο έχει άμεση σχέση με την λεγόμενη κρίση της παγκοσμιοποίησης. Παράλληλα υποστηρίζει ότι η ένταση της εξάρτησης αυτής καθορίζεται από τις 3 παραμέτρους που ορίζουν την εν λόγω κρίση: α) το διαδίκτυο, το οποίο προσφέρεται με ελκυστική μορφή και κατ' επέκταση παρουσιάζει εθισμό στους χρήστες του β) η προσωπικότητα του ίδιου του χρήστη και τα προβλήματα ή οι ελλείψεις που παρουσιάζει. Διότι αν ο εκάστοτε χρήστης του διαδικτύου δεν έχει αδυναμίες και προβλήματα, δεν θα επηρεαστεί ούτε θα παρουσιάσει συμπτώματα εξάρτησης από το διαδίκτυο γ) το κοινωνικό και πολιτιστικό γίνεσθαι εντός του οποίου δραστηριοποιείται ο εκάστοτε χρήστης. Συμβάλλει δηλ. ουσιαστικά στη σχέση που αναπτύσσει ο χρήστης του διαδικτύου με αυτό οι δεσμοί της οικογένειας, οι κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται και το επίπεδο του πολιτισμού που υπάρχει.

Όπως έχει αποδειχθεί από διάφορες μελέτες και έρευνες ο χρήστης του διαδικτύου παρουσιάζει συμπτώματα εξάρτησης από αυτό και ένας σημαντικός παράγοντας που συμβάλλει σε αυτό είναι η σχέση του που διατηρεί ο ίδιος με την εξωτερική του εμφάνιση και το σώμα του. Αποτελεί σύνηθες φαινόμενο οι περισσότεροι χρήστες να αντιμετωπίζουν αρνητικά το σώμα τους και να θεωρούν ότι παρουσιάζει διάφορες ατέλειες. Για το λόγο αυτό όταν συναναστρέφεται στην εικονική πραγματικότητα δημιουργεί ένα άβαταρ, το οποίο ουσιαστικά περιλαμβάνει ότι ακριβώς δεν διαθέτει ο χρήστης στην πραγματική του ζωή.

Μάλιστα οι χρήστες του διαδικτύου εμφανίζονται με δύο ζωές: η μία είναι η πραγματική ζωή και η άλλη η εικονική. Η δεύτερη ζωή έρχεται να καλύψει τις ελλείψεις της πρώτης, αλλά πετυχαίνει να απομονώσει το άτομο από την πραγματικότητα και τις κοινωνικές επαφές.

Επειδή όμως οι χρήστες της εικονικής πραγματικότητας στηρίζονται απόλυτα στο άβαταρ που οι ίδιοι δημιουργούν, θεωρούν ότι έχουν και απόλυτη ελευθερία

κινήσεων. Δημιουργούν όμως μία επίπλαστη πραγματικότητα, από την οποία είναι απόλυτα εξαρτημένοι και όπως συμβαίνει με κάθε είδος εξάρτησης τους οδηγεί σε απομόνωση και κοινωνικό αποκλεισμό, έλλειψη φιλικών σχέσεων και οικογενειακών δεσμών και αρνητικές επιπτώσεις ακόμη και στον επαγγελματικό τομέα.

Ήδη από τη δεκαετία του 1990 παρουσιάστηκε αύξηση των χρηστών του διαδικτύου, με αποτέλεσμα την άνοδο της επικοινωνίας των ατόμων μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, δηλ. την αύξηση της απρόσωπης επικοινωνίας. Η έννοια της ανωνυμίας έδωσε τη δυνατότητα στους χρήστες της εικονικής πραγματικότητας να παρουσιάζουν μία τελείως διαφορετική ταυτότητα για τον εαυτό τους (Stone, 1995, Turkle, 1995,).

Σύμφωνα με την άποψη του Goodman (1990) οποιοδήποτε είδος εξάρτησης στηρίζεται στην ανάπτυξη της διαλεκτικής σχέσης «παρορμητικότητα – καταναγκαστικότητα». Κάτι αντίστοιχο πρέπει να συμβαίνει και με την εξάρτηση μέσω διαδικτύου, όπου σύμφωνα με την Young για να μπορεί να διαγνωσθεί εξάρτηση μέσω διαδικτύου, πρέπει να προϋπάρχουν ή να υφίστανται 4 βασικοί παράγοντες.

- ο κοινωνικός αποκλεισμός του χρήστη με ότι επιπτώσεις κάτι τέτοιο επιφέρει
- η καταναγκαστική χρήση του διαδικτύου
- η παραμονή του χρήστη στο διαδίκτυο πέραν του καθορισμένου χρόνου
- η αδυναμία εκτέλεσης ή η αδιαφορία από τον χρήστη για την ικανοποίηση κάποιων πραγματικών και βασικών του αναγκών

Παρόλα αυτά έχει παρατηρηθεί ότι συγχέεται η εξάρτηση από το διαδίκτυο με την προβληματική χρήση του διαδικτύου. Η προβληματική χρήση έχει να κάνει με την συνεχή ενασχόληση π.χ. του χρήστη με κάποιο παιχνίδι, ακόμη και αν δεν είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο. Επίσης δεν μπορεί να διαχειριστεί σωστά το χρόνο του, με αποτέλεσμα να παραμένει συνεχώς προσκολλημένος στον υπολογιστή. Η διαφοροποίηση σε σχέση με τη διαδικτυακή εξάρτηση έγκειται στην απώλεια των προσωπικών επαφών, αμέλεια των οικογενειακών καθηκόντων,

εγκατάλειψη κάθε είδους χόμπι ή άλλης δραστηριότητας, εμφάνιση επιθετικής συμπεριφοράς και μελαγχολίας και γενικότερα μιας ψυχικής διαταραχής σε σχέση με τη μη χρήση του διαδικτύου.

Η διαδικτυακή εξάρτηση παρουσιάζει διάφορες μορφές εθισμού, όπως λόγου χάρη τζόγο, σύναψη ερωτικών σχέσεων, συμμετοχή σε διαδραστικές εφαρμογές παιχνιδιών ρόλων, συμμετοχή σε δωμάτια συνομιλίας (chatting) και τέλος η πιο διαδεδομένη μορφή είναι οι συναναστροφές μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, με γνωστότερη εκείνη του Facebook.

Σύμφωνα με τον Grohol (2005) η διαδικτυακή εξάρτηση είναι σε άμεση συνάρτηση με εφαρμογές οι οποίες παρέχουν δυνατότητα κοινωνικών επαφών και κοινωνικής δικτύωσης, όπως τα δωμάτια συνομιλίας και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Μάλιστα είναι αποδεκτό ότι όσο περισσότερο το διαδίκτυο εμφανίζεται να ευνοεί τις κοινωνικές – ηλεκτρονικές επαφές, τόσο περισσότερο απομονώνει τις επαφές των χρηστών στον πραγματικό – συμβατικό κόσμο.

3.2 ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗΣ ΧΡΗΣΗΣ

3.2.1 Συμπτώματα της Εξάρτησης από το Διαδίκτυο

Στα τέλη της δεκαετίας του 1990 η Young (1998) παρουσίασε μία σειρά κριτηρίων που θα βοηθούσαν στη διάγνωση της εξάρτησης που σχετίζεται με το διαδίκτυο. Τα κριτήρια αυτά ήταν δομημένα σύμφωνα με τα κριτήρια που εφαρμόζονταν από το Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Ψυχικών Διαταραχών (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) και αφορούσαν την παθολογική χαρτοπαιξία. Για την ακρίβεια από τα 10 κριτήρια που χρησιμοποιούνταν για τη διάγνωση της παθολογικής χαρτοπαιξίας χρησιμοποίησε τα 8 για να οριοθετήσει τη διάγνωση της εξάρτησης από το διαδίκτυο. Η Yang (2002) υποστηρίζει ότι η εμφάνιση 5 κριτηρίων από τα 8 μπορεί να βοηθήσει στη διάγνωση της διαδικτυακής εξάρτησης:

1. Η μανιώδης χρήση του διαδικτύου και η προσκόλληση σε αυτό
2. Η επίπλαστη ανάγκη για παραμονή στον παγκόσμιο ιστό για όσο το δυνατόν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, η οποία προκαλούσε αισθήματα ευφορίας και ικανοποίησης
3. Η περιορισμένη χρήση του διαδικτύου προκαλούσε εναλλαγή της διάθεσης του χρήστη, τον καθιστούσε ευερέθιστο και επίσης περιείχε σημάδια κατάθλιψης
4. Μεγαλύτερος χρόνος παραμονής στο διαδίκτυο σε σύγκριση με αυτό που προγραμματίζε ο χρήστης
5. Αποτυχία του χρήστη να μειώσει δραστικά το χρονικό διάστημα της παραμονής του στο διαδίκτυο
6. Αδυναμία παραδοχής του πραγματικού χρόνου που δαπανάται στο διαδίκτυο έναντι τρίτων και δημιουργία αισθήματος ενοχής
7. Η χρήση του διαδικτύου και η ενασχόληση με αυτό λειτουργεί ως ένας τρόπος δημιουργίας μιας ευφορίας της διάθεσης του χρήστη
8. Η παρατεταμένη χρήση του διαδικτύου θέτει σε κίνδυνο την εργασία του χρήστη ή κάποια άλλα καθήκοντα που πρέπει να επιτελέσει

Σύμφωνα με μία άλλη προσέγγιση, αυτή των Kaplan & Sadock (2005) η εμφάνιση 5 εκ των παρακάτω 6 κριτηρίων μπορεί να βοηθήσει στη διάγνωση του εθισμού από το διαδίκτυο:

- Παραμονή στο διαδίκτυο για χρονικό διάστημα πολύ μεγαλύτερο από το προγραμματισμένο
- Συνεχής αύξηση του χρόνου παραμονής στο διαδίκτυο σταδιακά
- Αδυναμία παραδοχής του πραγματικού χρόνου που αφιερώνεται στο διαδίκτυο έναντι τρίτων
- Αδυναμία στη διαχείριση των συναισθημάτων είτε της ευφορίας είτε της κατάθλιψης
- Απώλεια είτε μιας εργασιακής είτε μιας φιλικής ή ακόμη και ερωτικής σχέσης λόγω της αυξημένης χρήσης του διαδικτύου

- Χρήση του διαδικτύου προκειμένου ο ενδιαφερόμενος να καλύψει άλλα ψυχικά κενά και να διαχειριστεί καλύτερα τα αρνητικά του συναισθήματα.

Σύμφωνα με την Μάτσα (2009) για να υφίσταται ο όρος «διαταραχή της εξάρτησης από το διαδίκτυο», είναι απαραίτητο να υφίστανται οι παρακάτω προϋποθέσεις:

- Να χρησιμοποιείται το διαδίκτυο ανεξέλεγκτα και μόνο για τη χρήση συγκεκριμένων εφαρμογών όπως π.χ. διαδικτυακός τζόγος, διαδικτυακή πορνογραφία, παιχνίδια ρόλων εικονικής πραγματικότητας ή οι λεγόμενες διαδραστικές εφαρμογές. Παράλληλα ο χρήστης θα πρέπει να αδυνατεί να ελαττώσει το χρόνο που αφιερώνει στο διαδίκτυο
- Η χρήση του διαδικτύου γίνεται ψυχαναγκαστικά και σε αμέλεια άλλων δραστηριοτήτων ή υποχρεώσεων, φιλικών, επαγγελματικών, οικογενειακών, διαπροσωπικών
- Χρήση του διαδικτύου για μεγάλο χρονικό διάστημα παρά τη γνώση των συνεπειών από πλευράς χρήστη. Σύμφωνα με την Young ο εξαρτημένος χρήστης αφιερώνει 38,5 εβδομαδιαίως στο διαδίκτυο, σε συσχέτιση με το φυσιολογικό χρήστη ο οποίος αφιερώνει περίπου 5 ώρες. Οι χρόνοι αυτοί αφορούν καθαρά προσωπική χρήση του διαδικτύου και πέραν του συμβατικού ωραρίου για επαγγελματική χρήση. Παράλληλα επισημαίνει ότι ο εξαρτημένος χρήστης κάνει χρήση συγκεκριμένων προγραμμάτων, όπως π.χ. παιχνίδια, φόρουμ συζητήσεων, σε αντίθεση με το φυσιολογικό χρήστη, ο οποίος ως συνήθως αναζητά πληροφορίες
- Ο εξαρτημένος χρήστης του διαδικτύου αισθάνεται αμηχανία, δυσφορία, εκνευρισμό, όταν είναι εκτός διαδικτύου. Μάλιστα κάποιοι ερευνητές θεωρούν ότι οι εξαρτημένοι διαδικτυακοί χρήστες εμφανίζουν πραγματικά συμπτώματα στέρησης, όπως συμβαίνει με τους εθισμένους σε απαγορευμένες ουσίες

3.2.2 Προσδιοριστικοί Παράγοντες της Προβληματικής Χρήσης του Διαδικτύου

Τόσο η δομή όσο και η λειτουργία του διαδικτύου παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες του για να το χρησιμοποιήσουν με ανορθόδοξο τρόποι και παράλληλα να τους δημιουργηθούν εμμονές και αρνητικά συναισθήματα. Μία βασική παράμετρος είναι η ανωνυμία που εξασφαλίζει στους χρήστες του, με αποτέλεσμα να αισθάνονται δυνατοί και προστατευμένοι, ακόμη και όταν αναπτύσσουν παραβατικές συμπεριφορές, όπως π.χ. χρήση και διαχείριση πορνογραφικού υλικού, ανάπτυξη επιθετικής συμπεριφοράς κλπ.

Υπάρχει όμως μία σειρά από παράγοντες οι οποίοι ευνοούν την προβληματική χρήση του διαδικτύου όχι μόνο για τους χρήστες με προβλήματα σεξουαλικής φύσεως, αλλά ακόμη και για εκείνους οι οποίοι είναι ψυχικά ευάλωτοι και τείνουν να αναπτύξουν τέτοιες τάσεις. Αυτοί οι παράγοντες είναι η διαθεσιμότητα σε 24ώρη βάση τέτοιων ιστοσελίδων, εφόσον εξασφαλίζουν άμεση και συνεχή πρόσβαση στους χρήστες τους, το χαμηλό κόστος χρήσης των ιστοσελίδων και τέλος η νομιμοποίηση ή η παροχή της έννοιας της νομιμότητας για το διαδικτυακό ή ιντερνετικό σεξ. Η Yang (2001) υποστηρίζει ότι οποιοσδήποτε χρήστης έχει περίεργη ή παράξενη σεξουαλική συμπεριφορά, έχει τη δυνατότητα μέσω του διαδικτύου και της ανωνυμίας που του παρέχει, να πειραματιστεί με ασφάλεια και χωρίς να θίγεται η προσωπική του ταυτότητα.

Πρέπει επίσης να δοθεί έμφαση σε έναν άλλο ιδιαίτερο παράγοντα, ο οποίος δεν είναι άλλος από την αίσθηση της μη συσχέτισης του πραγματικού με τον εικονικό κόσμο. Ο διαδικτυακός κόσμος ή αλλιώς ο κυβερνοχώρος δίνει στους χρήστες την αίσθηση της παντοδυναμίας και της αποδοχής τάσεων και καταστάσεων που στην πραγματικότητα θα θεωρούνταν προβληματικές.

3.2.3 Διαδίκτυο και σεξουαλική συμπεριφορά

Οι τελευταίες εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας και των τηλεπικοινωνιών έχουν καταστήσει το διαδίκτυο σε έναν φορέα διεξόδου για τις σεξουαλικές προτιμήσεις και παρορμήσεις των χρηστών του. Επειδή ακριβώς το διαδίκτυο

εξασφαλίζει την ανωνυμία στους χρήστες του, οι ίδιοι δεν βιώνουν την έννοια της απόρριψης λόγω κάποιου χαρακτηριστικού τους, όπως λόγου χάρη η εξωτερική εμφάνιση. Η Yang (2001), υποστηρίζει ότι η διαδικτυακή εξάρτηση περιλαμβάνει μία δέσμη προβληματικών συμπεριφορών και αδυναμίας ελέγχου των παρορμήσεων των χρηστών του. Ξεχωρίζει λοιπόν 5 βασικές κατηγορίες, στις οποίες εντάσσει τα παραπάνω:

- Σεξουαλική εξάρτηση μέσω διαδικτύου: αφορά τη χρήση ιστοσελίδων σεξουαλικού περιεχομένου και πορνό για ικανοποίηση των σεξουαλικών προτιμήσεων των χρηστών
- Σχεσιακή εξάρτηση μέσω διαδικτύου: αφορά τους χρήστες που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο προκειμένου να δημιουργήσουν σεξουαλικές σχέσεις
- Ικανοποίηση παρορμητικών συμπεριφορών μέσω του διαδικτύου: στις συμπεριφορές αυτές εντάσσονται ο τζόγος, οι καταναλωτικές εμμονές, η πορνογραφία κλπ
- Διάθεση πάρα πολύ μεγάλου όγκου πληροφορίας: εντάσσεται το σερφάρισμα στο διαδίκτυο και η εσκεμμένη αναζήτηση πληθώρας πληροφοριών
- Εξάρτηση του χρήστη από τον ίδιο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή: στην κατηγορία αυτή εντάσσεται η εμμονή κάποιων χρηστών για παιχνίδια ρόλων

Η προσεκτική ανάλυση των παραπάνω κατηγοριών μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι μόνο δύο εκ των πέντε σχετίζονται με την έννοια του σεξουαλικού προσανατολισμού. Ανακύπτει όμως το ζήτημα αν η εξάρτηση αυτή σχετίζεται με το ίδιο το σεξ ή με το διαδίκτυο. Σύμφωνα με τον Griffiths αρκετοί από τους χρήστες που χαρακτηρίζονται ως διαδικτυακά εξαρτημένοι, δεν είναι στην πραγματικότητα εξαρτημένοι από αυτό, αλλά το χρησιμοποιούν για να καλύψουν κάποιου άλλου είδους εξαρτήσεις ή προβληματικές συμπεριφορές, όπως π.χ. τζόγος και σεξ. Έχει παρατηρηθεί ότι οι πραγματικά εξαρτημένοι διαδικτυακοί χρήστες, το χρησιμοποιούν για να αποκτήσουν ή να διαμορφώσουν μία άλλη

κοινωνική ταυτότητα και να αισθανθούν καλύτερα. Για το λόγο αυτό και η ενασχόληση τους αφορά τα λεγόμενα δωμάτια συνομιλίας καθώς και τη χρήση παιχνιδιών εικονικής πραγματικότητας που αφορούν εναλλαγή φανταστικών ρόλων.

Η σύνδεση της εξάρτησης από το διαδίκτυο με την έννοια της σεξουαλικής συμπεριφοράς και παρόρμησης, μπορεί να γίνει κατανοητή αν λάβουμε υπόψη τα παρακάτω στατιστικά δεδομένα(The Guardian, 1999):

- 1) Καθημερινώς προστίθενται στο διαδίκτυο περίπου 200 νέες ιστοσελίδες σεξουαλικού περιεχομένου
- 2) Όσον αφορά την έννοια των οικονομικών συναλλαγών μέσω διαδικτύου το αγαθό – προϊόν του «σεξ» καταλαμβάνει την τρίτη θέση, μετά τα λογισμικά προγράμματα και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.
- 3) Όσον αφορά την έννοια του «χρόνου», ο μίσος από αυτόν που αφιερώνεται στο διαδίκτυο αφορά ενασχόληση με το σεξ
- 4) Αρκετές από τις σημαντικότερες τεχνολογικές εξελίξεις και καινοτομίες που παρουσιάστηκαν στον κυβερνόχωρο, όπως π.χ. το video streaming, χρησιμοποιήθηκαν ευρέως από τη βιομηχανία του σεξ.
- 5) Η έννοια του «σεξ» είναι ο όρος που εμφανίζει τη συχνότερη αναζήτηση στο διαδίκτυο (Freeman,et al, 1998)

Η έννοια της σεξουαλικής ενασχόλησης μέσω διαδικτύου χρησιμοποιείται από τους περισσότερους χρήστες για να καλύψουν ψυχαγωγικές ανάγκες τους. Είναι επίσης αποδεκτό ότι πολλοί από τους εν λόγω χρήστες παρουσίαζαν τάσεις και εξαρτήσεις σεξουαλικού περιεχομένου και απλά πλέον χρησιμοποιούν το νέο εργαλείο που τους παρέχεται για ικανοποίηση αυτών. Στον αντίποδα υπάρχει και μια μερίδα ερευνητών που υποστηρίζει ότι το σεξ μέσω διαδικτύου αποτελεί μία πρώτη ένδειξη για κάποιου είδους διαταραχή. Για να μπορέσει όμως μία τέτοια άποψη να γίνει αποδεκτή πρέπει να συνοδεύεται και από άλλα χαρακτηριστικά όπως π.χ. σεξουαλικά προβλήματα και δυσλειτουργίες, φαινόμενα κατάθλιψης, περιπτώσεις κακομεταχείρισης ή κακοποίησης, αγχώδεις διαταραχές κλπ.

3.2.4 Μια Χαρακτηριστική Περίπτωση: Η περίπτωση του World of Warcraft

Η ιστορία ενός νεαρού ζευγαριού από τη Νότια Κορέα έχει γίνει παγκοσμίως γνωστή με αρνητικό δυστυχώς και ολέθριο τρόπο για το ίδιο το παιδί τους. Το ζευγάρι φανατικοί οπαδοί του παιχνιδιού World of Warcraft, ενός παιχνιδιού εικονικής πραγματικότητας άφησαν για 4 ώρες μόνο του το 4 μηνών βρέφος τους, προκειμένου να ασχοληθούν με το αναφερόμενο παιχνίδι, σε ένα γειτονικό ίντερνετ καφέ.

Οι μελετητές – ερευνητές του World of Warcraft υποστηρίζουν ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι προκαλεί παθολογική εξάρτηση στους χρήστες του, με αποτέλεσμα να συγχέουν την εικονική με την αληθινή πραγματικότητα. Για αυτό και επιρρίπτουν ευθύνες στην εταιρεία κατασκευής του παιχνιδιού για δημιουργία παιχνιδιών που οδηγούν σε εθισμό και σύγχυση της πραγματικότητας.

Στον αντίποδα της άποψης αυτής βρίσκεται η άποψη των επιστημόνων του ολλανδικού πανεπιστημίου του Tufts, οι οποίοι μελετούν το παιχνίδι αυτό για να μπορέσουν να προχωρήσουν σε ανάλυση των προτύπων της ανθρώπινης αντίδρασης και συμπεριφοράς σε διάφορες δύσκολες στιγμές, όπως λόγου χάρη η εξάπλωση κάποιας επιδημίας με θανατηφόρες επιπτώσεις στον άνθρωπο. Κάτι αντίστοιχο παρουσιάζεται στο παιχνίδι World of Warcraft, όπου οι ήρωες έρχονται αντιμέτωποι με επιδημίες στη χρονική περίοδο του μεσαίωνα. Παρατηρείται λοιπόν από τους επιστήμονες η συμπεριφορά των παικτών και οι αντιδράσεις τους σαν να πρόκειται για σενάριο της πραγματικής ζωής και όχι της εικονικής πραγματικότητας. Άλλοι παίκτες προσπαθούν να βοηθήσουν και να σώσουν τους συμπαίκτες τους από την επιδημία, ενώ άλλοι εμφανίζονται να διασπείρουν την επιδημία και να βρίσκουν ικανοποίηση σε αυτή τη μορφή δράσης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ ΤΗΣ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

4.1 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΕΞΑΡΤΗΣΗΣ ΣΤΟΥ ΕΦΗΒΟΥΣ

Όσον αφορά την εφηβική ηλικία τα συμπτώματα διαδικτυακής εξάρτησης είναι ιδιαίτερος αισθητά και οι γονείς οι οποίοι έχουν επαφή με τα παιδιά τους θα κατανοήσουν απολύτως τις αλλαγές που επιφέρουν. Ο έφηβος είναι προσκολλημένος στο διαδίκτυο αυξάνοντας συνεχώς τις ώρες ενασχόλησης του με αυτό, ενώ ταυτόχρονα παραμελεί τις υπόλοιπες δραστηριότητες του όπως π.χ. αθλητισμό, χόμπι ή άλλες κοινωνικές επαφές, με αποτέλεσμα την κοινωνική του απομόνωση. Η αδυναμία χρήσης του διαδικτύου του δημιουργεί εκνευρισμό και θλίψη, ενώ ταυτόχρονα παρατηρείται και μείωση της απόδοσης τους στο σχολείο.

Εκτός όμως από τα ψυχικά και κοινωνικά προβλήματα που μπορεί να προκαλέσει ο διαδικτυακός εθισμός, είναι εξίσου ορατά και τα λεγόμενα βιολογικά ή σωματικά προβλήματα, όπως πονοκέφαλοι, μυοσκελετικές ανωμαλίες, απώλεια ή διαταραχή ύπνου, αδιαφορία για την προσωπική υγιεινή, αδυναμία σωματικής άσκησης κλπ (Μάτσα, 2009).

4.1.1 Η Αντιμετώπιση του Προβλήματος

Ο πρώτος που ασχολήθηκε με τον εν λόγω θέμα και την κλινική αντιμετώπιση του ήταν η Young, όταν το 1995 προχώρησε στην ίδρυση ενός Κέντρου για την αντιμετώπιση της διαδικτυακής εξάρτησης (Center for Online and Internet Addiction). Μια δεκαετία περίπου αργότερα, το 2007 ιδρύει στο Παρίσι ο

Tisseron ένα εργαστήριο το οποίο δέχεται εφήβους εξαρτημένους από το διαδίκτυο. Μαζί με τους θεραπευτές τους οι έφηβοι παίζουν παιχνίδια στο διαδίκτυο και κατόπιν συζητούν για αυτά και όλα τα σχετιζόμενα με αυτά, υπό τη μορφή ολιγομελών ομάδων.

Στην ελληνική επικράτεια έχουν ιδρυθεί κέντρα θεραπείας εξαρτημένων χρηστών, τα οποία λειτουργούν κυρίως στο πλαίσιο των νοσοκομείων. Στην Αθήνα υπάρχει η Μονάδα Εφηβικής Υγείας εντός του Νοσοκομείου Παιδών «Αγλαΐα Κυριακού», ενώ στη Θεσσαλονίκη υπάρχει το Ειδικό Ιατρείο της ψυχιατρικής κλινικής παιδιών και εφήβων στο Ιπποκράτειο Νοσοκομείο. Και στα δύο κέντρα γίνονται δεκτοί έφηβοι και παιδιά μέχρι 18 ετών. Για ενήλικους χρήστες εθισμένους στο διαδίκτυο υπάρχει ειδικό τμήμα στη Μονάδα Απεξάρτησης 18 και Άνω. Επίσης υπάρχει ειδικό τμήμα συμβουλευτικής στο ΚΕΘΕΑ Πλεύση, το οποίο δέχεται παιδιά και εφήβους έως 24 ετών. Τέλος λειτουργεί και η Γραμμή Βοήθειας «Υποστηρίζω» του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου.

Όλες οι έρευνες και μελέτες καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι η συμβολή των γονιών είναι καθοριστική τόσο στο στάδιο της πρόληψης όσο και της θεραπευτικής αγωγής. Πρέπει οι ίδιοι να συνυπάρχουν με τα παιδιά τους, να τα επιβλέπουν, να τα ενημερώνουν για τα θετικά και τα αρνητικά του διαδικτύου, να τα ωθούν σε δράσεις κοινωνικοποίησης, να τα επιβραβεύουν και γενικότερα να μην τα αφήνουν μόνα ή ανεξέλεγκτα όσον αφορά τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου ειδικότερα.

4.2 Η ΙΑΤΡΙΚΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

Υπάρχει η αντίληψη ότι ο διαδικτυακός εθισμός δεν είναι τίποτε άλλο παρά ένα κοινωνικό σύμπτωμα, το οποίο καταλαμβάνει τη θέση του κλινικού συμπτώματος σε κάθε περίπτωση που η προσωπική αντίληψη ενός ζητήματος αλληλεπιδρά με τα θέματα της κοινωνίας και της ιστορίας (Τζαβάρας & Τζαβάρα, 2004).

Σύμφωνα με την Μάτσα πρέπει να οριστεί ότι η διαδικτυακή εξάρτηση δεν αποτελεί ούτε ψυχική ούτε κλινική νόσο, αλλά ενός είδους διαταραχή, η οποία βρίσκεται σε άμεση συσχέτιση με την έννοια της εικονικής πραγματικότητας. Για

το λόγο αυτό υποστηρίζει ότι δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται καθαρά ως ένα φαινόμενο που χρήζει ιατρικής ή ψυχιατρικής αντιμετώπισης. Συγκεκριμένα όσον αφορά την εφηβική ηλικία, η προβληματική ή λανθασμένη χρήση του διαδικτύου, δεν θα πρέπει να ταυτίζεται με την έννοια του εθισμού. Διότι ο έφηβος αντιμετωπίζεται πλέον ως ασθενής και διευρύνεται μία νέα κατηγορία ασθενών, η οποία προσδίδει ευημερία σε γιατρούς και φαρμακευτικές εταιρείες.

Άλλωστε η ίδια η κα. Μάτσα υποστηρίζει ότι η εφηβική ηλικία είναι μία ιδιαίτερα ρευστή περίοδος στη ζωή του ατόμου, όπου ακόμη διαμορφώνει την προσωπικότητα του, δεν είναι ιδιαίτερα ώριμο, αλλά αντιθέτως πολύ παρορμητικό. Για το λόγο αυτό πρέπει να αντιμετωπίζεται ιδιαίτερος προσεκτικά η έννοια της διαδικτυακής εξάρτησης, ώστε αφενός να μην στιγματίζονται οι έφηβοι και αφετέρου να μην ταλαιπωρούνται άδικα σε θεραπείες που δεν χρειάζεται να υποβληθούν.

Εφόσον διαπιστωθεί ο διαδικτυακός εθισμός υπάρχουν διάφορες εναλλακτικές όσον αφορά την θεραπευτική του αντιμετώπιση. Αρχικά επιχειρείται η παροχή συμβουλευτικής βοήθειας τόσο προς τον έφηβο όσο και προς την οικογένεια του. Ταυτόχρονα εφαρμόζεται ένα πρόγραμμα εξατομικευμένο στις ανάγκες του κάθε χρήστη, που θα τον βοηθήσουν να μειώσει τη χρήση του διαδικτύου. Παράλληλα επιχειρείται η εκμάθηση και εφαρμογή από πλευράς εφήβων ορθολογικών τρόπων χρήσης τόσο των νέων τεχνολογιών όσο και του διαδικτύου.

Μία άλλη προσέγγιση είναι εκείνη της παρέμβασης στον έφηβο μέσω ψυχοθεραπείας και εφόσον κριθεί αναγκαίο, ο θεραπευτής προβαίνει και στη χορήγηση των αναγκαίων φαρμάκων. Τέλος αν ο έφηβος διαγνωσθεί με σοβαρές ψυχικές διαταραχές που θέτουν σε κίνδυνο την ψυχική και σωματική του υγεία, υπάρχει και η δυνατότητα του εγκλεισμού σε ψυχιατρική μονάδα εφήβων για τη νοσηλεία του και την παροχή της πιο κατάλληλης θεραπευτικής μεθόδου.

4.3 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΩΝ ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

4.3.1 Η Σημασία της Παρέμβασης των Γονιών

Η οικογένεια και πιο συγκεκριμένα οι γονείς εκτός από το καθήκον της κοινωνικοποίησης των παιδιών τους, πρέπει να συμβάλλουν ενεργά στην περίπτωση διάγνωσης διαδικτυακού εθισμού. Μία βασική παράμετρος που λειτουργεί διαμεσολαβητικά ανάμεσα στο γονιό και στο παιδί είναι η θέσπιση ορίων και κανόνων. Με τον τρόπο αυτό το παιδί γνωρίζει τι επιτρέπεται και ποιες οι δυνατότητες του. Φυσικά δεν είναι αναγκαίο οι κανόνες και τα όρια να είναι ιδιαίτερα αυστηρά ή καταπιεστικά για το ίδιο το παιδί. Σημείο – κλειδί στη θέσπιση κανόνων και ορίων είναι και η έννοια της συζήτησης μεταξύ γονιού και παιδιού καθώς το παιδί μεγαλώνει. Μέσω της μεθόδους αυτής το παιδί μετατρέπεται σε έναν φυσιολογικό έφηβο ο οποίος επικοινωνεί με το άμεσο περιβάλλον του, γίνεται αποδεκτός και σεβαστός από την οικογένεια του και αναπτύσσει σχέσεις εμπιστοσύνης με τους οικείους του. Σταδιακά και μέσω όλων των παραπάνω επιτυγχάνεται η σωστή και ισορροπημένη κοινωνικοποίηση του εφήβου.

Σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου αρχικά οι ειδικοί προτείνουν στους γονείς να παρατηρήσουν τη σχέση των παιδιών τους με αυτό και το αν γίνεται ορθή χρήση του. Κατόπιν πρέπει να δείξουν ενδιαφέρον για το παιδί τους σε σχέση με τις επαφές και τους φίλους του στο διαδίκτυο, για τις σελίδες που επισκέπτεται, για τα ηλεκτρονικά του ενδιαφέροντα κλπ. Παράλληλα θα πρέπει να προτρέπουν τα παιδιά τους για κοινωνικοποίηση στην πραγματική ζωή και όχι μόνο διαδικτυακά.

Ένα σημαντικό σημείο για τη σχέση του παιδιού με το διαδίκτυο είναι ο χώρος στον οποίο είναι εγκατεστημένος ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που του παρέχει την πρόσβαση. Είναι απαραίτητο ο υπολογιστής να βρίσκεται σε κοινόχρηστο χώρο και όχι στο δωμάτιο του παιδιού, ώστε να μην δημιουργείται η αίσθηση της απομόνωσης και της ανυπαρξίας ορίων. Παράλληλα ο γονιός θα έχει

τη δυνατότητα συνεχούς επιτήρησης και ελέγχου του παιδιού, αποτρέποντας το από απρόβλεπτες συμπεριφορές.

Το σημείο – κλειδί στο εν λόγω ζήτημα είναι οι γνώσεις των γονιών σε ζητήματα υπολογιστών και διαδικτύου. Όσον αφορά τον ελληνικό χώρο, πολλοί γονείς δεν έχουν το αντίστοιχο επίπεδο γνώσης. Για το λόγο αυτό πρέπει οι ίδιοι αρχικά να ενημερωθούν για τις δυνατότητες και τους κινδύνους του διαδικτύου και του ίντερνετ και κατόπιν να μπορέσουν να προστατεύσουν τα ίδια τους παιδιά, χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες μεθόδους. Στην περίπτωση που οι γονείς είναι ψηφιακά ενήμεροι, θα πρέπει να αποτελούν πρότυπο για τα παιδιά τους, τα οποία ίσως θελήσουν να μιμηθούν τις δικές τους ιντερνετικές συνήθειες.

Οι ειδικοί λοιπόν προτείνουν στους γονείς εκτός από το να θέτουν όρια, να συμβάλλουν και πληροφοριακά στα παιδιά τους σχετικά με το διαδίκτυο και ζητήματα που σχετίζονται με τη χρήση του, όπως η παιδική πορνογραφία, ο ηλεκτρονικός τζόγος, η παραποίηση των προσωπικών στοιχείων, τα ηλεκτρονικά εγκλήματα και άλλα συναφή θέματα. Ιδιαίτερη προσοχή συνίσταται στις εξής δύο παραμέτρους: αφενός να μην αναγάζεται το διαδίκτυο σε ύψιστο ζήτημα, διότι κατά κάποιο τρόπο ηρωοποιείται από τα παιδιά και αφετέρου να μην επιχειρείται η πλήρης απαγόρευση της χρήσης του. Διαφορετικά θα υπάρξουν τα εκ διαμέτρου αντίθετα αποτελέσματα.

4.3.2 Η Σημασία της Παρέμβασης των Εκπαιδευτικών

Όταν το παιδί εντάσσεται στο σχολικό περιβάλλον τότε αρχίζει να δημιουργεί σχέσεις αλληλεπίδρασης όχι μόνο με τους συμμαθητές του, αλλά και με τους εκπαιδευτικούς. Είναι οι αποδέκτες των συναισθημάτων και βιωμάτων των παιδιών για το οικογενειακό και φιλικό τους περιβάλλον και συχνά αρνητικών συναισθημάτων (Σφήκα, 2006).

Το τρίπτυχο λοιπόν σχολείο – οικογένεια – παιδί είναι καθοριστικής σημασίας όχι μόνο για τις σχολικές επιδόσεις του ίδιου του παιδιού, αλλά και για τις σχέσεις του παιδιού με την ίδια του την οικογένεια. Στο πλαίσιο αυτό κρίνεται απαραίτητη η αγαστή συνεργασία ανάμεσα στους γονείς και εκπαιδευτικούς,

ώστε να εντοπίζουν και να προλαμβάνουν προβλήματα και ζητήματα που αφορούν τα παιδιά – μαθητές.

Το σχολικό περιβάλλον θα μπορούσε να συμβάλλει σημαντικά στην εκπαίδευση των παιδιών στο διαδίκτυο, την ασφαλή χρήση του και τους κινδύνους που το ίδιο κρύβει ήδη από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Παράλληλα το σχολείο πρέπει να ενημερώνει τους μικρούς μαθητές για μία δέσμη ζητημάτων που σχετίζονται με το διαδίκτυο:

- την προστασία της ιδιωτικότητας τους και των προσωπικών τους δεδομένων
- τρόπους σωστής επικοινωνίας μέσω διαδικτύου
- κινδύνους διαδικτυακού εθισμού
- αναζήτηση του ορθού περιεχομένου μέσω του διαδικτύου
- πνευματικά δικαιώματα και διαδίκτυο
- παράνομες πράξεις μέσω διαδικτύου

Όπως έχει ήδη αναφερθεί για τους γονείς, αντίστοιχα οι εκπαιδευτικοί για να μπορέσουν να προλάβουν ή να αντιμετωπίσουν τη διαδικτυακή εξάρτηση, πρέπει να έχουν λάβει οι ίδιοι την κατάλληλη ενημέρωση και εκπαίδευση για ζητήματα διαδικτύου. Μόνο με αυτόν τον τρόπο θα αναγνωρίσουν λόγου χάρη προβληματικές συμπεριφορές που σχετίζονται με το διαδίκτυο. Παράλληλα ο εκπαιδευτικός μέσω της επικοινωνίας και συνεργασίας με τους γονείς θα καταλήξει στο αν κάποιο παιδιά εμφανίζει προβλήματα διαδικτυακού εθισμού και στον τρόπο αντιμετώπισης του.

Ιδιαίτερα σημαντική κρίνεται η επικοινωνία που διατηρεί ο εκπαιδευτικός με το ίδιο το παιδί. Επιβάλλεται να αναπτύξει σχέσεις εμπιστοσύνης με τους μαθητές, διαφορετικά δεν θα μπορέσει να το προσεγγίσει και κατ' επέκταση να το βοηθήσει. Η εμπιστοσύνη που αναπτύσσεται ανάμεσα στον εκπαιδευτικό και στο μαθητή κρίνεται ζωτικής σημασίας, διότι ειδικά οι έφηβοι θέλουν κάποιον για να μοιραστούν τα προβλήματα τους ή για να τους δώσει μια συμβουλή ή βοήθεια.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

5.1 Ο ΤΥΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Ο βασικός τύπος της έρευνας, περιλαμβάνει τα βασικά χαρακτηριστικά της ποσοτικής έρευνας με τη χρήση ερωτηματολογίου. Η ποσοτική έρευνα αποτελεί μια ιδιαίτερα σημαντική διαδικασία καθώς επιτρέπει στους ερευνητές την εξαγωγή ευρημάτων τα οποία μπορούν να μετρηθούν και να συγκριθούν. Η ποσοτική ανάλυση αναπτύσσεται μέσα από την κωδικοποίηση των απαντήσεων και την συνακόλουθη ταξινόμηση τους με τέτοιους όρους ώστε να διευκολυνθεί η στατιστική μελέτη των πρωτογενών ευρημάτων.

Η έρευνα που διενεργήθηκε με σκοπό την κατανόηση των βασικών χαρακτηριστικών της χρήσης των νέων τεχνολογιών από τον μαθητικό πληθυσμό καθώς και τη μελέτη του ενδεχόμενου πληθυσμού, είναι μια πρωτογενής έρευνας. Το βασικό χαρακτηριστικό της πρωτογενούς έρευνας και συνάμα ο βασικός της σκοπός είναι η λήψη εκείνων των δεδομένων που θα επιτρέψουν την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων σχετικά με το αντικείμενο της. Όπως άλλωστε υποστηρίζεται και παρακάτω ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο της έρευνας χρησιμοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο.

Η μεθοδολογία είναι ουσιαστικά ο τρόπος με τον οποίο διεξάγεται η έρευνα. Οι πιο κοινές μεθοδολογίες είναι η ποιοτική και ποσοτική. Για τη διεξαγωγή αυτής της έρευνας χρησιμοποιείται η ποσοτική μέθοδος, όπως εξηγείται και στη συνέχεια αυτού του κεφαλαίου. Προκειμένου να εξεταστεί η χρήση των νέων τεχνολογιών από τους νέους και η εξάρτηση αυτών από το διαδίκτυο χρησιμοποιείται η ποσοτική μέθοδος.

Σύμφωνα με τον Hite (2001) ο σκοπός της ποσοτικής έρευνας, καθώς διαφοροποιείται από την ποιοτική έρευνα, είναι κατά κύριο λόγο να διερευνήσει και να παράγει αποτελέσματα και θεωρίες που μπορούν να γενικευτούν. Ουσιαστικά, η ποσοτική έρευνα σχετίζεται με τη στατιστική ανάλυση. Τα λαμβανόμενα αποτελέσματα είναι σε αριθμητική και όχι σε λεκτική μορφή (Wood και Welch, 2010).

5.2 ΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΚΑΙ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑΣ

Το ερωτηματολόγιο που έχει χρησιμοποιηθεί για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας είναι δομημένο. Σε ένα δομημένο ερωτηματολόγιο, όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα απαντούν στις ίδιες ακριβώς ερωτήσεις, οι οποίες έχουν τεθεί με την ίδια ακριβώς σειρά. Οι ερωτήσεις που έχουν χρησιμοποιηθεί για το ερωτηματολόγιο της έρευνας είναι κλειστές. Οι κλειστές ερωτήσεις προσφέρονται καλύτερα για στατιστική ανάλυση, δεν αφήνουν περιθώρια διαφορούμενων απαντήσεων από μέρους των ερωτηθέντων, είναι εύκολα κατανοητές, αλλά και εύκολο να απαντηθούν από τους ερωτηθέντες (Javeuau, 2000).

Το βασικό και μοναδικό ουσιαστικά ερευνητικό εργαλείο της έρευνας είναι το ερωτηματολόγιο κλειστού τύπου το οποίο συμπληρώθηκε από μαθητές της Ελλάδας και της Κύπρου. Το ερωτηματολόγιο αποτελείται στο σύνολο του από τρεις διαστάσεις. Η πρώτη περιλαμβάνει τα δημογραφικά στοιχεία των ερωτώμενων και συμμετεχόντων στην έρευνα, η δεύτερη οριοθετεί τις βασικές τους συνήθειες σχετικά με τη νέα τεχνολογία (συμπεριφορά) και η επόμενη μελετά το επίπεδο του εθισμού τους σε σχέση με το διαδίκτυο και τις νέες τεχνολογίες.

Το δείγμα πρέπει να έχει τα χαρακτηριστικά του πληθυσμού που ο ερευνητής επιθυμεί να εξετάσει, για να μπορέσει να γενικεύσει τα αποτελέσματα της. Επίσης σημαντικό είναι να διασφαλίσει ότι ο ερευνητής έχει πρόσβαση στο δείγμα, και ότι αυτή η πρόσβαση θα είναι δυνατή στην πράξη (Cohen et al.,

2007). Για αυτό το λόγο το δείγμα που θα χρησιμοποιηθεί αποτελείται από νέα άτομα που ανταποκρίνονται στους σκοπούς της έρευνας.

Το δείγμα της έρευνας αποτελείται από μαθητές της πρώτης, της δευτέρας και της τρίτης τάξης του λυκείου σε Ελλάδα και Κύπρο. Συγκεκριμένα στην έρευνα συμμετείχε το 3ο Λύκειο Κορυδαλλού, το 2^ο Τεχνικό Λύκειο Κατερίνης, το Λύκειο του Δαλίου (επαρχίας Λευκωσίας) και το Λύκειο του Αγίου Ιωάννη Λεμεσός. Σκοπός της επιλογής αυτής ήταν η εξαγωγή συμπερασμάτων που αφορούν και τις δύο χώρες και συνεπώς η δυναμική τους σύγκριση που μπορεί να λάβει χώρα στη συνέχεια. Η επιλογή του δείγματος έλαβε χώρα με σκόπιμη δειγματοληψία (purposive sampling) καθώς όλα τα μέλη του είναι μαθητές λυκείου είτε στη μία είτε στην άλλη χώρα. Σημειώνεται ότι η σκόπιμη δειγματοληψία αποτελεί μια διαδικασία που έχει ως βασικό αντικείμενο έρευνας ένα επιλεγμένο δείγμα (Κιντής, 1999:352). Το επιλεγμένο δείγμα έχει ιδιότητες που είναι άρρηκτα δεμένες και με τους σκοπούς της ερευνητικής διαδικασίας. Σε αυτή την περίπτωση οι ιδιότητες των συμμετεχόντων στην έρευνα δεν είναι άλλες από τη μαθητική ιδιότητα, η οποία εξετάζεται ως προς τη χρήση του διαδικτύου και του ενδεχόμενου εθισμού που προκαλείται.

Η διεξαγωγή της έρευνας ολοκληρώθηκε κατά τη διάρκεια της Άνοιξης του 2013, σε ελληνικά και κυπριακά σχολικά συγκροτήματα. Ο αριθμός συνολικά ανέρχεται στα 243 ερωτηματολόγια. Από τα οποία τα 123 συμπληρώθηκαν από Έλληνες μαθητές και τα 120 από Κύπριους. Η διεξαγωγή της έρευνας έλαβε χώρα με την προσέγγιση των μαθητών από τις ερευνήτριες. Προτού γίνει αυτό, υπήρξε η υποβολή διοικητικής αίτησης με σκοπό τη λήψη σχετικής άδειας από τις υπηρεσίες εκπαίδευσης για τη διεξαγωγή της έρευνας. Η διαδικασία αυτή, ακολούθησε το υφιστάμενο νομικό πλαίσιο της κάθε χώρας.

Οι δυσκολίες που απαντήθηκαν από την έρευνα, κατά τη διάρκεια διενέργειας της βασίζονται κυρίως στην άρνηση των μαθητών να συμμετάσχουν στην έρευνα. Το πρόβλημα αυτό παρουσιάστηκε κυρίως λόγω της ηλικίας τους και συνεπώς των ελλιπών γνώσεων που είχαν σχετικά με την έρευνα. Ωστόσο μέσα από τη συνεχή προσέγγιση τους και κυρίως με την παροχή πληροφόρησης σχετικά με την σημασία της συμμετοχής και τον σκοπό της έρευνας, συντέθηκε ένα σημαντικό δείγμα της έρευνας.

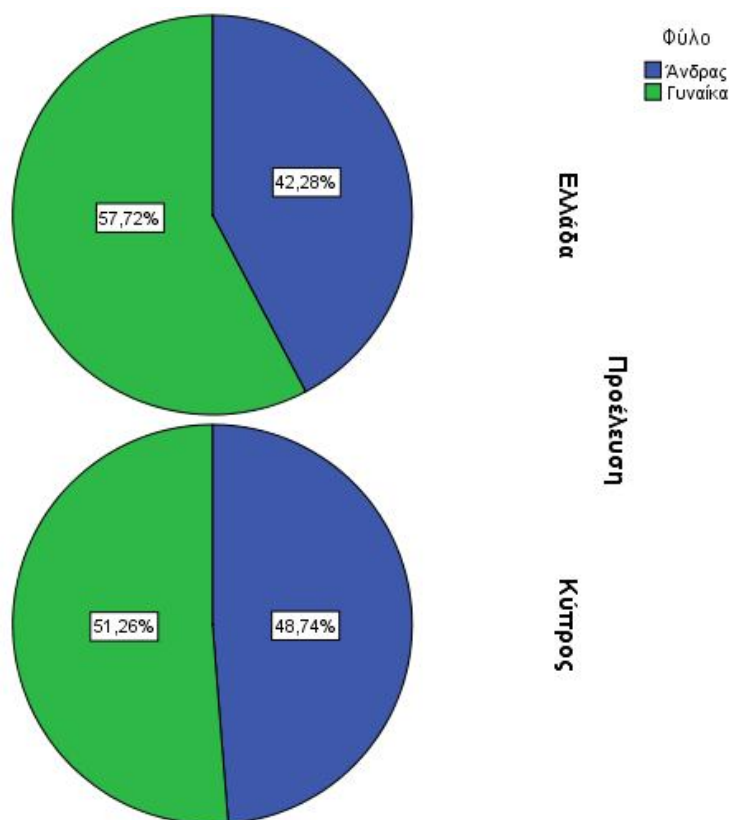
5.3 ΤΟ ΔΕΙΓΜΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά του δείγματος της έρευνας. Η παρουσίαση λαμβάνει χώρα με βάση την προέλευση των μαθητών, δηλαδή την προέλευση τους από Ελλάδα και την προέλευση τους από Κύπρο.

Προέλευση				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Ελλάδα	123	50,6	50,6	50,6
Valid Κύπρος	120	49,4	49,4	100,0
Total	243	100,0	100,0	

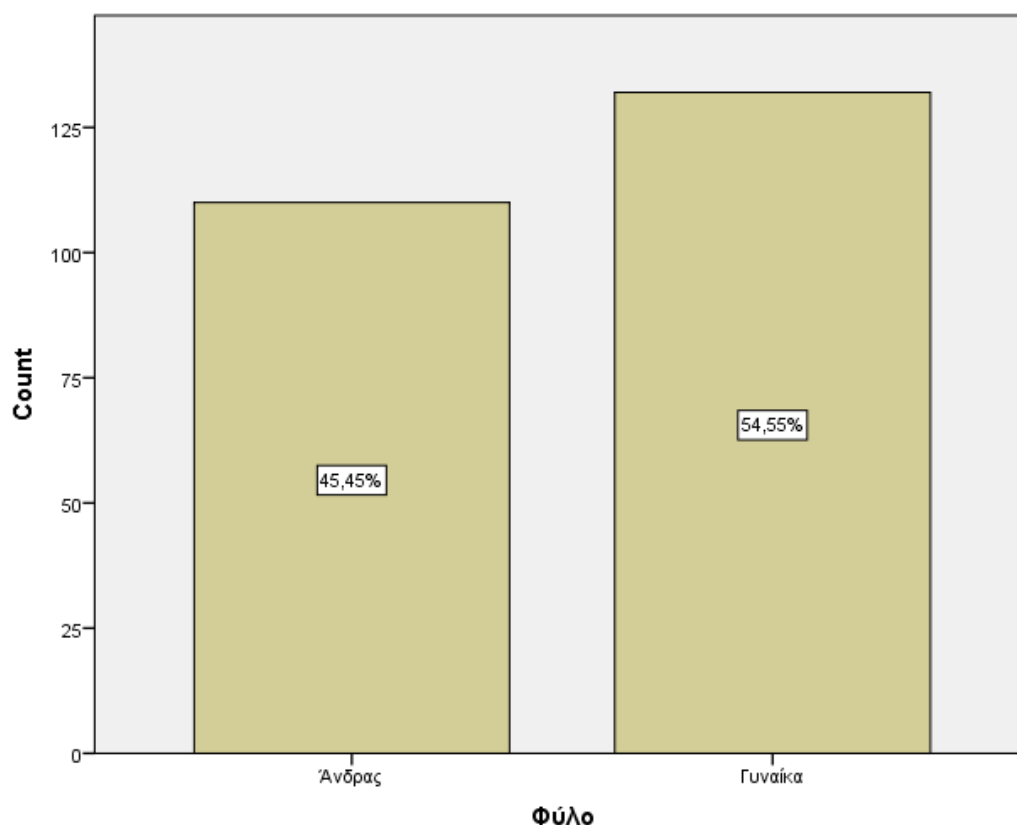
Πίνακας 5.1 Προέλευση του Δείγματος

Όπως φαίνεται από τον παραπάνω πίνακα το 50,6% του δείγματος προέρχεται από την Ελλάδα και το 49,4% από την Κύπρο. Με άλλα λόγια μπορεί να υποστηριχθεί ότι το δείγμα είναι σχεδόν ισόρροπα κατανομημένο στις δύο χώρες.



Γράφημα 5.1 Έμφυλη Κατανομή του Δείγματος ανά Προέλευση

Σχετικά με την έμφυλη κατανομή του δείγματος, στο δείγμα της Ελλάδας κυριαρχούν οι μαθήτριες (57,72%), έναντι των μαθητών (42,28%), όπως και στην περίπτωση της Κύπρου αλλά σε χαμηλότερο βαθμό (51,26% προς 48,74%). Ως εκ τούτου δεν μπορεί να θεωρηθεί ως παράδοξο ότι οι μαθήτριες στο σύνολο τους καταλαμβάνουν το 54,55% έναντι του 45,45% που λαμβάνουν οι άνδρες.



Γράφημα 5.2 Συνολική Έμφυλη Κατανομή του Δείγματος

Η μέση ηλικία του δείγματος είναι τα 16,32 έτη, με τους μαθητές της Ελλάδας να είναι ελαφρώς μεγαλύτεροι (16,51%), έναντι των μαθητών της Κύπρου (16,12).

Report

Ηλικία

Προέλευση	Mean	N	Std. Deviation
Ελλάδα	16,5163	123	1,11240
Κύπρος	16,1203	118	1,06871
Total	16,3224	241	1,10687

Πίνακας 5.2 Ηλικία ανά Προέλευση του Δείγματος

Report

Προέλευση	Τάξη_Λυκείου	Μέλη_στην_Οικογένεια	Μέλη_στο_σπίτι
Ελλάδα	Mean 2,0000	Mean 4,2927	Mean 3,9224
	Std. ,82977	Std. 1,21285	Std. 1,59973
Κύπρος	Mean 1,9500	Mean 4,7034	Mean 2,2719
	Std. ,80805	Std. 1,59223	Std. 1,48911
Total	Mean 1,9753	Mean 4,4938	Mean 3,1043
	Std. ,81781	Std. 1,42338	Std. 1,75023

Πίνακας 5.3 Δημογραφικά Χαρακτηριστικά ανά Προέλευση του Δείγματος

Παράλληλα ο μέσος όρος σχετικά με την τάξη λυκείου είναι η 2^H για την Ελλάδα, όπως σχεδόν και για την Κύπρο (1,95), με τον συνολικό μέσο όρο να βρίσκεται επίσης σε αυτό το επίπεδο (1,98). Κατά προσέγγιση υπάρχουν 4,49 μέλη στην οικογένεια των μαθητών που συμμετείχαν στην έρευνα, με τα μέλη της Κύπρου (4,7), να ξεπερνούν ελαφρώς αυτά της Ελλάδας (4,29). Ωστόσο τα μέλη που διαβιώνουν με τους μαθητές στο σπίτι είναι περισσότερα για την Ελλάδα (3,99) σε σχέση με την Κύπρο (2,27) και συνεπώς το μέσο όρο να είναι στο 3,1.

5.6 ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Με βάση λοιπόν τα παραπάνω οι υποθέσεις της έρευνας είναι οι ακόλουθες:

- Δεν υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στους μαθητές της Ελλάδας και της Κύπρου στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών,
- Δεν υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στους μαθητές της Ελλάδας και της Κύπρου στον εθισμό που δημιουργείται από τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου,
- Δεν υπάρχει σύνδεση ανάμεσα στα δημογραφικά χαρακτηριστικά των μαθητών και στην συμπεριφορά τους καθώς και στον εθισμό που δημιουργείται από τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου,
- Δεν υπάρχει σύνδεση ανάμεσα στις συνήθειες των μαθητών σε σχέση με την χρήση των νέων τεχνολογιών, και στην συμπεριφορά τους καθώς και στον εθισμό που δημιουργείται από τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου,

Η μελέτη των υποθέσεων της έρευνας αποσκοπεί στην παροχή απαντήσεων σχετικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών από τους νέους, λαμβάνοντας υπόψη την σύνδεση τους με την επικοινωνία. Οι λόγοι για τους οποίους χρησιμοποιείται η επικοινωνία των νέων είναι σημαντικοί, όπως επίσης και η συμπεριφορά που αναπτύσσουν σε σχέση με αυτή. Τέλος η μελέτη της εξάρτησης και του εθισμού των νέων αποτελεί ένα ακόμη σημαντικό πεδίο της διενέργειας αυτής της έρευνας.

5.7 ΜΕΘΟΔΟΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Η μέθοδος ανάλυσης που χρησιμοποιείται αποσκοπεί στην κατανόηση των βασικών διαστάσεων σχετικά με τους όρους χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου από τους μαθητές σε Ελλάδα και Κύπρο. Πιο

συγκεκριμένα παρουσιάζονται αρχικά τα περιγραφικά χαρακτηριστικά της στατιστικής ανάλυσης (πρώτη ομάδα του ερωτηματολογίου). Στη συνέχεια οι δύο επόμενες ομάδες του ερωτηματολογίου (συμπεριφορά και εθισμός) αναλύονται με βάση τους μέσους όρους των απαντήσεων. Λαμβάνει χώρα το t-test ώστε να εξεταστούν πιθανές διαφορές στις απαντήσεις των μελών του δείγματος, καθώς και ανάλυση διασποράς με σκοπό την κατανόηση της ομοιογένειας τους (Κιντής, 1999:237).

Σημειώνεται ότι στην ομάδα των ερωτήσεων που αναφέρονται στην συμπεριφορά των εφήβων, οι πιθανές απαντήσεις ήταν δύο (ναι και όχι). Η ανάλυση τους λαμβάνει χώρα ανά ποσοστά καθώς η κωδικοποίηση τους στο λογισμικό πακέτο SPSS 17.0 έλαβε χώρα με βάση τις τιμές 1 και 0 αντίστοιχα. Συνεπώς η ανάλυση τους ανά ποσοστά δεν διαφέρει από την πραγματική κατανομή τους.

Ακόμη προκειμένου να καταστεί εφικτή η κατανόηση της σύνδεσης επιμέρους στοιχείων του ερωτηματολογίου, χρησιμοποιήθηκε ο συντελεστής συσχέτισης. Ο συντελεστής συσχέτισης εξετάζει την παράλληλη ή την αντίθετη πορεία των υπό εξέταση ερευνητών, παρέχοντας τη δυνατότητα στην έρευνα για εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω η ανάλυση χρησιμοποίησε το λογισμικό πακέτο SPSS 17.0 (Howitt & Cramer, 2010).

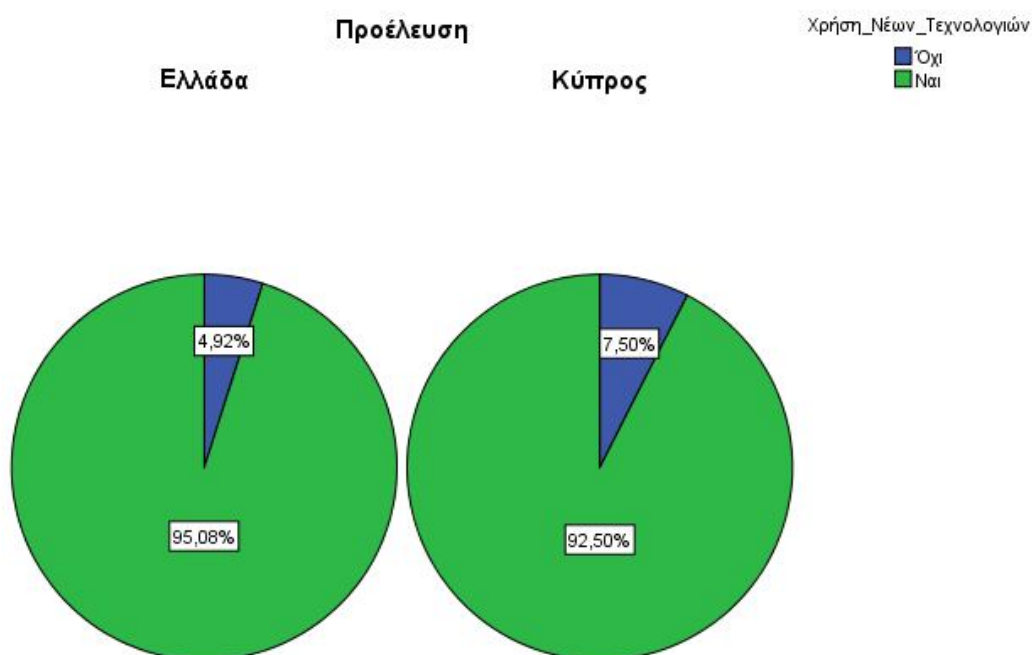
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

6.1 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

6.1.1 Βασικά Αποτελέσματα

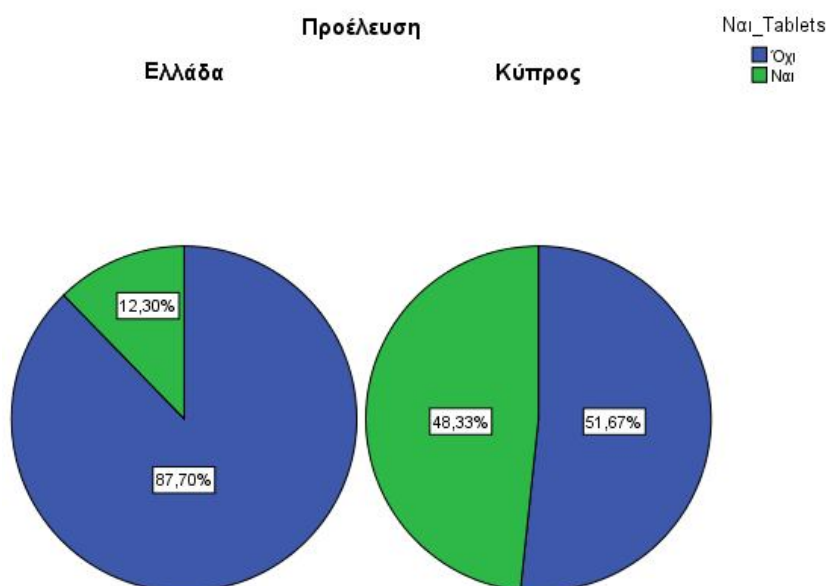
Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται τα βασικά ευρήματα της στατιστικής ανάλυσης, δηλαδή του πυρήνα των αποτελεσμάτων. Η παρουσίαση τους ξεκινά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών.



Γράφημα 6.1 Γενική Χρήση Νέων Τεχνολογιών

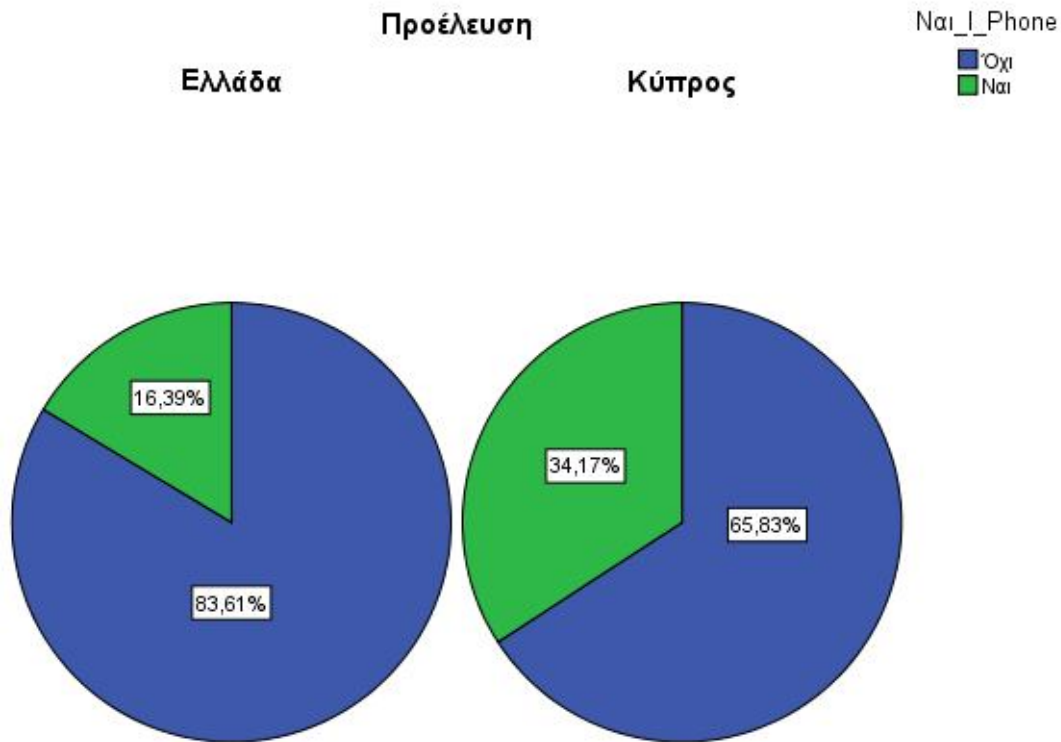
Όπως φαίνεται και στο παραπάνω γράφημα η γενική χρήση νέων τεχνολογιών κινείται σε υψηλά επίπεδα τόσο για την Ελλάδα όσο και για την Κύπρο. Στην Ελλάδα θετικά απαντά το 95,08% και στην Κύπρο το 92,5% αντίστοιχα. Με άλλα λόγια πρόκειται για εύρημα που υποστηρίζει ότι οι μαθητές χρησιμοποιούν κατά κόρον τις νέες τεχνολογίες.

Ωστόσο η χρήση των tablets είναι μαζικότερη στην Κύπρο, όπως μπορεί να γίνει κατανοητό και από το παρακάτω γράφημα. Πιο συγκεκριμένα στην Ελλάδα οι χρήστες των tablets εκπροσωπούν το 12,3% των μελών του ελληνικού δείγματος, ενώ στην Κύπρο το 48,33% αντίστοιχα. Συνεπώς η χρήση αυτής της εφαρμογής είναι πιο διαδεδομένη στην Κύπρο.



Γράφημα 6.2 Χρήση Tablets

Προς τον ίδιο προσανατολισμό κινούνται τα αποτελέσματα σχετικά με τη χρήση i-phones, όπου και πάλι τα σχετικά ποσοστά στην Κύπρο είναι υψηλότερα. Πιο συγκεκριμένα το 34,17% απαντά θετικά για τη χώρα αυτή, ενώ το σχετικό ποσοστό στην Ελλάδα είναι 16,39%. Παρατηρείται λοιπόν μια κυριαρχία και σε αυτό το πεδίο υπέρ των Κυπρίων μαθητών.



Γράφημα 6.3 Χρήση I-Phone

Ναι Web tv * Προέλευση Crosstabulation

			Προέλευση		Total
			Ελλάδα	Κύπρος	
Ναι_Web_tv	Όχι	Count	87	105	192
		% within Προέλευση	71,3%	87,5%	79,3%
	Ναι	Count	35	15	50
		% within Προέλευση	28,7%	12,5%	20,7%
Total	Count	122	120	242	
	% within Προέλευση	100,0%	100,0%	100,0%	

Πίνακας 6.1 Χρήση Web TV κατά Προέλευση

Όσον τη χρήση της εφαρμογής web tv τα ευρήματα σε αυτή την περίπτωση υποστηρίζουν περισσότερο την Ελλάδα, καθώς θετικά απαντά το 28,7% και αρνητικά το 71,3%, ενώ για την Κύπρο τα αντίστοιχα ποσοστά είναι 12,5% και 87,5%. Η χρήση όμως της εφαρμογής Nindend5 κινείται σε ιδιαίτερα χαμηλά ποσοστά και για τις δύο χώρες καθώς στην Ελλάδα, βρίσκεται σε ανυπαρξία (0%), ενώ στην Κύπρο αντιπροσωπεύεται μόλις από το 2,5%.

Ναι_Ninded5 * Προέλευση Crosstabulation

		Προέλευση		Total
		Ελλάδα	Κύπρος	
Ναι_Ninded5	Count	122	117	239
	Όχι % within Προέλευση	100,0%	97,5%	98,8%
	Count	0	3	3
	Ναι % within Προέλευση	0,0%	2,5%	1,2%
Total	Count	122	120	242
	% within Προέλευση	100,0%	100,0%	100,0%

Πίνακας 6.2 Χρήση Ninded5 κατά Προέλευση

Από την άλλη πλευρά τα mp3 και τα mp4 κινούνται σε υψηλότερα επίπεδα χρήσης με την Ελλάδα μάλιστα να υπερτερεί. Αναλυτικότερα ed;n θετικά απαντάει το 41,8% στην Ελλάδα και μόλις το 9,2% στην Κύπρο. Στην περίπτωση όμως των smart phones οι διαφορές είναι εξίσου μεγάλες υπέρ της Ελλάδα όπου θετικό στη χρήση τους είναι το 35,2% ενώ στην Κύπρο το 15,8%. Το ίδιο ισχύει και για την περίπτωση της χρήσης εφαρμογών chat όπου οι μαθητές από την Ελλάδα επικοινωνούν κατά 66,4% σε αυτή την περίπτωση, σε διπλάσιο ρυθμό από το αντίστοιχο ποσοστό της Κύπρου (33,3%).

Ναι mp3 mp4 * Προέλευση Crosstabulation

			Προέλευση		Total
			Ελλάδα	Κύπρος	
Ναι_mp3_mp4	Όχι	Count	71	109	180
		% within Προέλευση	58,2%	90,8%	74,4%
	Ναι	Count	51	11	62
		% within Προέλευση	41,8%	9,2%	25,6%
Total		Count	122	120	242
		% within Προέλευση	100,0%	100,0%	100,0%

Πίνακας 6.3 Χρήση MP3-MP4 κατά Προέλευση

Ναι Smartphones * Προέλευση Crosstabulation

			Προέλευση		Total
			Ελλάδα	Κύπρος	
Ναι_Smartphones	Όχι	Count	79	101	180
		% within Προέλευση	64,8%	84,2%	74,4%
	Ναι	Count	43	19	62
		% within Προέλευση	35,2%	15,8%	25,6%
Total		Count	122	120	242
		% within Προέλευση	100,0%	100,0%	100,0%

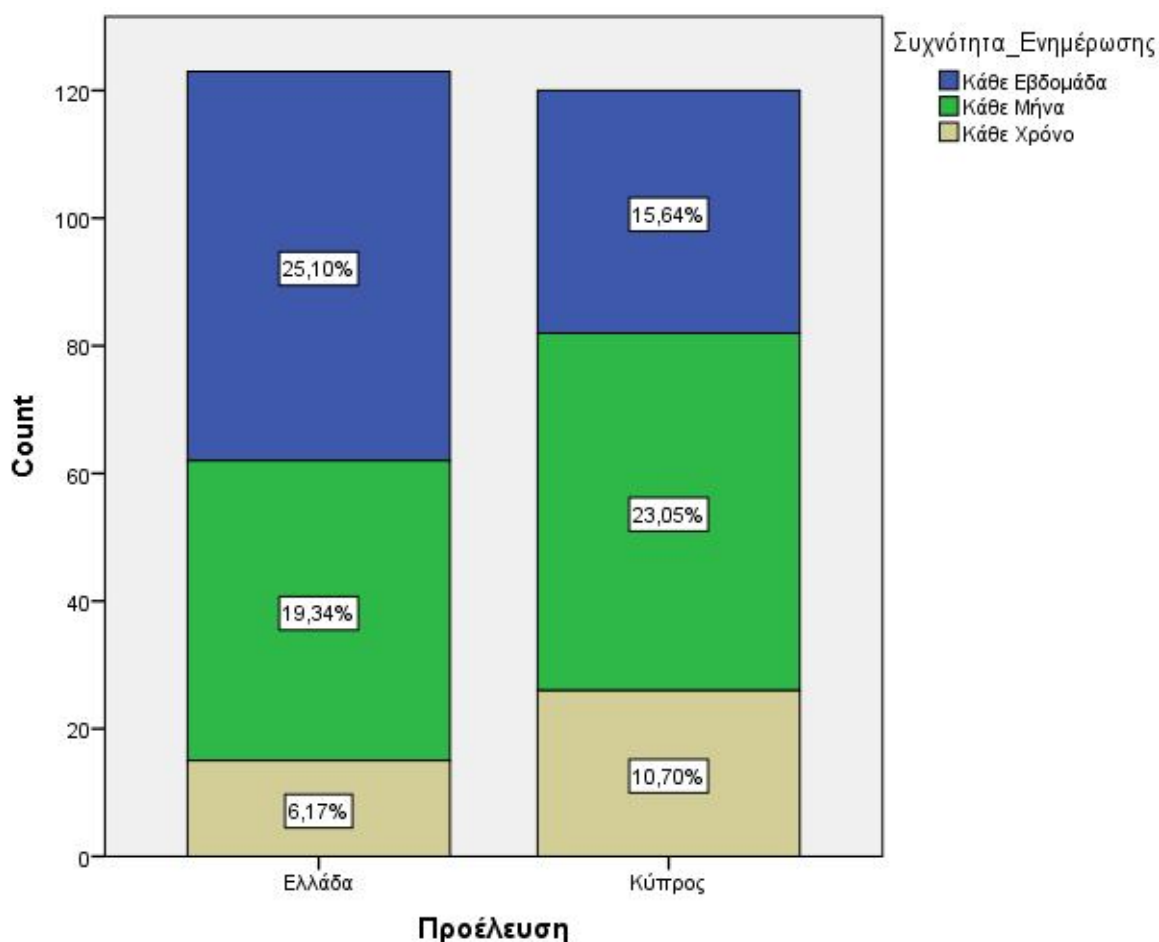
Πίνακας 6.4 Χρήση Smartphones κατά Προέλευση

Ναι Chat * Προέλευση Crosstabulation

			Προέλευση		Total
			Ελλάδα	Κύπρος	
Ναι_Chat	Όχι	Count	41	80	121
		% within Προέλευση	33,6%	66,7%	50,0%
	Ναι	Count	81	40	121
		% within Προέλευση	66,4%	33,3%	50,0%
Total		Count	122	120	242
		% within Προέλευση	100,0%	100,0%	100,0%

Πίνακας 6.5 Χρήση Chat κατά Προέλευση

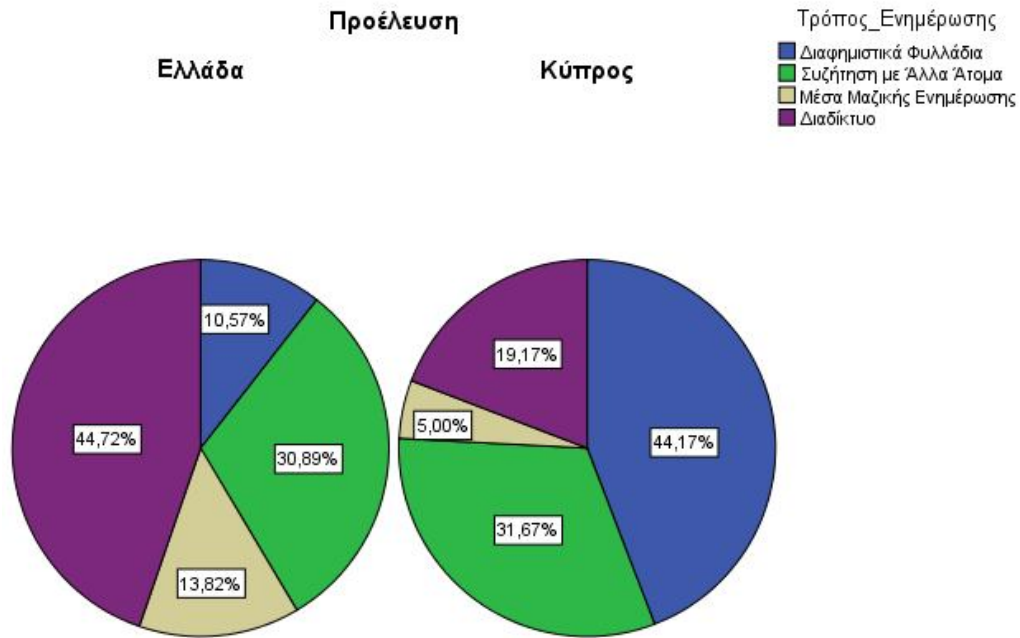
Όμως υπάρχει τακτική ενημέρωση όσον αφορά τη λήψη πληροφόρησης εκ μέρους των μαθητών για τις νέες τεχνολογίες. Κάθε βδομάδα στην Ελλάδα ενημερώνεται το 25,1%, ενώ στην Κύπρο το αντίστοιχο ποσοστό ανέρχεται το 15,64%. Κάθε μήνα στην Κύπρο λαμβάνει πληροφόρηση το 23,05% του συνόλου ενώ στην Ελλάδα το 19,34%. Τέλος μια φορά τον χρόνο ενημερώνεται το 10,7% των μαθητών στην Κύπρο και το 6,17% στην Ελλάδα.



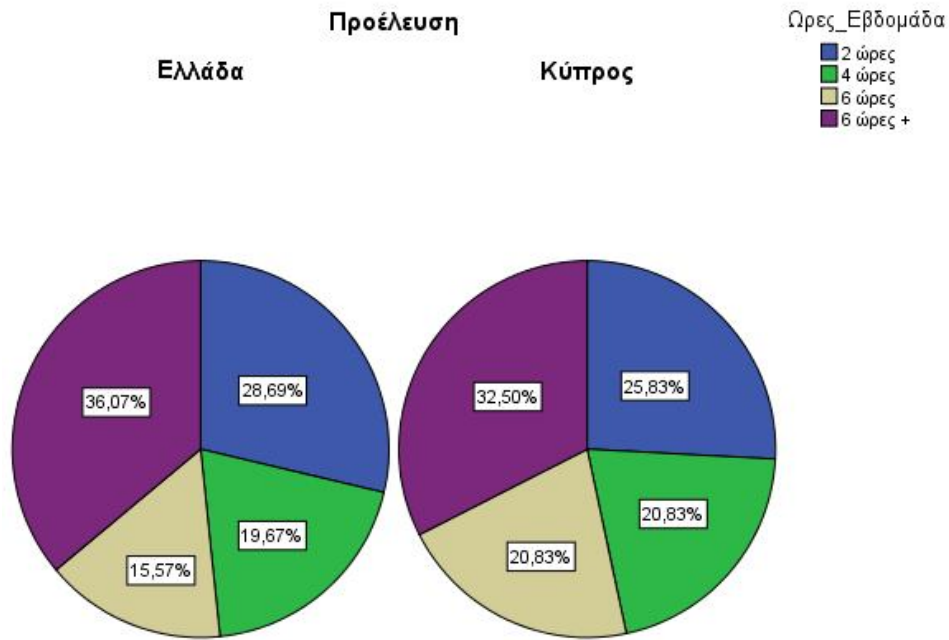
Γράφημα 6.4 Συχνότητα Ενημέρωσης ανά Προέλευση

Διαφοροποιήσεις παρατηρούνται και στη λήψη του τρόπου ενημέρωσης όπου στην Ελλάδα πρώτη θέση έρχεται το διαδίκτυο (44,72%), ενώ στην Κύπρο τα διαφημιστικά φυλλάδια (44,17%). Η συζήτηση με άλλα άτομα βρίσκεται στη δεύτερη θέση για αμφότερες τις χώρες (31,67% για την Ελλάδα και 30,89% για την Κύπρο). Το διαδίκτυο είναι στην τρίτη θέση για την Κύπρο (19,17%) και τα

μέσα ενημέρωσης στην Ελλάδα (13,82%). Τέλος τα διαφημιστικά φυλλάδια βρίσκονται στην τελευταία για την Ελλάδα (10,57%) ενώ τα μέσα μαζικής ενημέρωσης (5%) για την Κύπρο.

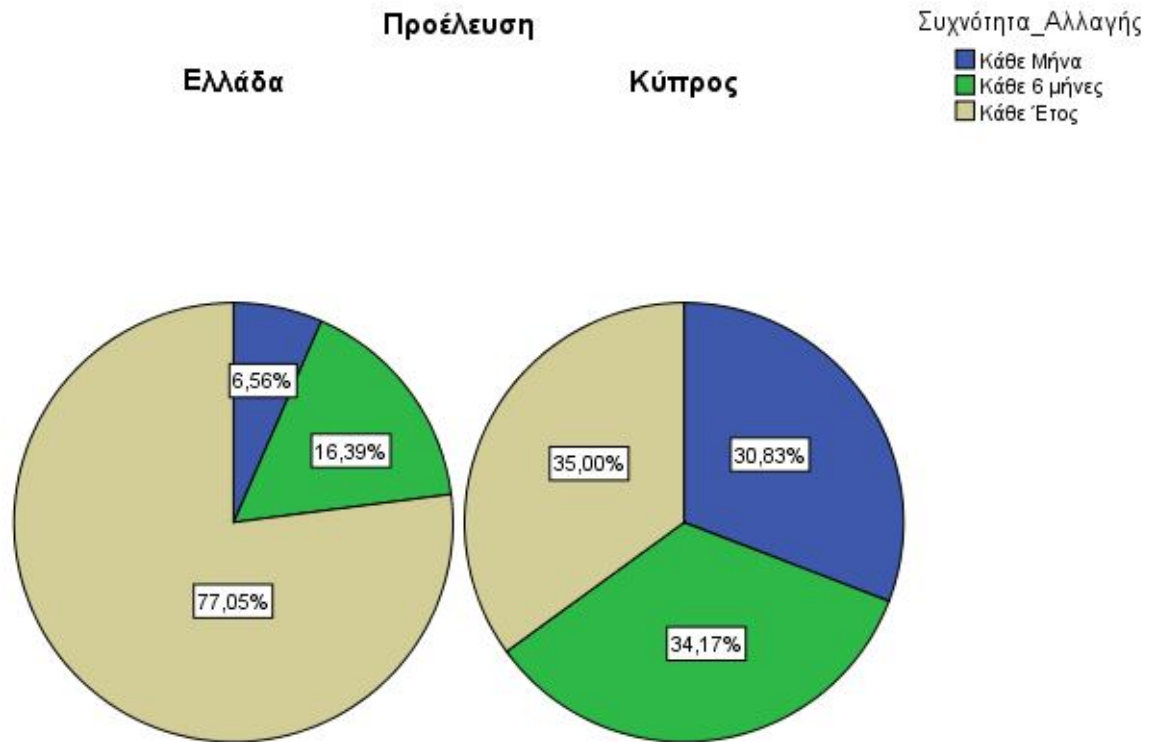


Γράφημα 6.5 Τρόπος Ενημέρωσης ανά Προέλευση



Γράφημα 6.6 Χρήση Ωρών Ανά Εβδομάδα ανά Προέλευση

Στο γράφημα 6.6 παρίστανται τα αποτελέσματα σχετικά με τη χρήση των ωρών ανά εβδομάδα. Είναι ενδεικτικό ότι και στις δύο χώρες πρώτη απάντηση έρχεται η πλέον των 6 ωρών χρήση (36,07% και 32,5% αντίστοιχα). Ακολουθεί η δίωρη χρήση με 28,69% για την Ελλάδα και 25,83% για την Κύπρο, ενώ στην τετράωρη χρήση τα παιδιά από την Κύπρο υπερτερούν ελαφρώς με 20,83% έναντι 19,67% των παιδιών από την Ελλάδα. Το ίδιο ισχύει και για την εξάωρη χρήση όπου η σχετική διαφορά είναι περίπου στο 5%.



Γράφημα 6.7 Συχνότητα Αλλαγής Νέας Τεχνολογίας ανά Προέλευση

Κατά κύριο λόγο οι αλλαγές των νέων τεχνολογιών λαμβάνουν χώρα ανά έτος με την Ελλάδα να βρίσκεται όμως αρκετά υψηλότερα από την Κύπρο (77,05% προς 35%). Κάθε έξι μήνες αλλάζει την τεχνολογία των υπολογιστών το 34,17% στην Κύπρο και το 16,39% στην Ελλάδα, ενώ ανά έτος το 30,83% στην Κύπρο και το 6,56% στην Ελλάδα.

Τέλος όπως φαίνεται και παρακάτω η περιήγηση στο διαδίκτυο αποτελεί τον σημαντικότερο λόγο της χρήσης νέων τεχνολογιών (47,7%) και ακολουθεί η συζήτηση με άλλα άτομα (40,7%) η ψυχαγωγία (34,6%) και η λήψη φωτογραφιών (16%). Τέλος ιδιαίτερα χαρακτηριστικά είναι τα ευρήματα σχετικά με την έναρξη της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στην Ελλάδα η μέση ηλικία ανέρχεται σε 10,53 έτη, ενώ στην Κύπρο είναι τα μισά (5,32), με τον συνολικό μέσο όρο να βρίσκεται στα 7,82 έτη,

	Frequenc y	Percent
Περιήγηση στο Διαδίκτυο	116	47,7
Λήψη Φωτογραφιών	39	16,0
Συζήτηση με άλλα άτομα	99	40,7
Ψυχαγωγία	84	34,6

Πίνακας 6.6 Λόγοι Χρήσης Νέων Τεχνολογιών

Report

Ηλικία Έναρξης Χρήσης Υπολογιστή

Προέλευση	Mean	N	Std. Deviation
Ελλάδα	10,5370	108	3,07363
Κύπρος	5,3248	117	4,95467
Total	7,8267	225	4,90273

Πίνακας 6.7 Ηλικία Έναρξης Υπολογιστή

6.1.2 Η Χρήση του Υπολογιστή και Συμπεριφορά

Σε αυτή την ενότητα μελετάται η προοπτική της χρήσης του διαδικτύου και ερευνώνται με βάση την προέλευση τους. Ο μέσος όρος της ύπαρξης υπολογιστή στο σπίτι ανέρχεται για την Ελλάδα στο 95,63% και για την Κύπρο στο 100% με τον συνολικό μέσο όρο να ανέρχεται στο 97,94%. Σχετικά με την ύπαρξη υπολογιστή στο δωμάτιο ο μέσος όρος για την Ελλάδα είναι 66,67%, για την Κύπρο 91,67% και συνολικά 79,01%. Η χρήση αλκοόλ είναι υψηλότερη στην Κύπρο (78,33%) από ότι στην Ελλάδα (37,4%), όπως και το κάπνισμα (70,83% προς 25,2%). Όμως και για την Κύπρο η τακτική γυμναστική είναι πιο συχνή (89,17% προς 65,04%). Οι διαφορές αυτές μπορούν να θεωρηθούν ως στατιστικά σημαντικές καθώς υπάρχει με εξαίρεση το κάπνισμα ανομοιογένεια στη διακύμανση. Από την άλλη πλευρά όλες οι διαφορές των μέσων όρων είναι στατιστικά σημαντικές

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Υπολογιστής _στο_Σπίτι	Ελλάδα	123	,9593	,19829	,01788
	Κύπρος	120	1,0000	,00000	,00000
	Total	243	,9794	,14225	,00913
Υπολογιστής __στο_Δωματίο	Ελλάδα	123	,6667	,47333	,04268
	Κύπρος	120	,9167	,27754	,02534
	Total	243	,7901	,40806	,02618
Χρήση_Αλκο όλ	Ελλάδα	123	,3740	,48584	,04381
	Κύπρος	120	,7833	,41370	,03777
	Total	243	,5761	,49519	,03177
Κάπνισμα	Ελλάδα	123	,2520	,43596	,03931
	Κύπρος	120	,7083	,45644	,04167
	Total	243	,4774	,50052	,03211
Τακτική_ Γυμναστική	Ελλάδα	123	,6504	,47879	,04317
	Κύπρος	120	,8917	,31210	,02849
	Total	243	,7695	,42199	,02707

Πίνακας 6.8 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Πρώτη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Υπολογιστής_στο_Σπίτι	21,996	1	241	,000
Υπολογιστής__στο_Δωμάτιο	132,439	1	241	,000
Χρήση_Αλκοόλ	29,015	1	241	,000
Κάπνισμα	1,914	1	241	,168
Τακτική_Γυμναστική	103,851	1	241	,000

Πίνακας 6.9 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Πρώτη Ομάδα)

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

Υπολογιστής_στο_Σπίτι	Between Groups	,100	1	,100	5,043	,026
	Within Groups	4,797	241	,020		
	Total	4,897	242			
Υπολογιστής_στο_Δωμάτιο	Between Groups	3,796	1	3,796	25,066	,000
	Within Groups	36,500	241	,151		
	Total	40,296	242			
Χρήση_Αλκοόλ	Between Groups	10,178	1	10,178	49,893	,000
	Within Groups	49,163	241	,204		
	Total	59,342	242			
Κάπνισμα	Between Groups	12,647	1	12,647	63,526	,000
	Within Groups	47,979	241	,199		
	Total	60,626	242			
Τακτική_Γυμναστική	Between Groups	3,536	1	3,536	21,539	,000
	Within Groups	39,559	241	,164		
	Total	43,095	242			

Πίνακας 6.10 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Πρώτη Ομάδα)

Αντίστοιχα ενδιαφέροντα ευρήματα παρουσιάστηκαν στη δεύτερη ομάδα αυτής της ενότητας. Φίλους με κατανόηση και ενδιαφέρονται δηλώνει ότι έχει το 87,8% στην Ελλάδα και το 85,83% στην Κύπρο, ενώ η αίσθηση μοναξιάς είναι εντονότερη στην Κύπρο (60%) από ότι στην Ελλάδα (13,82%). Το ίδιο ισχύει για την ανάδειξη εντονότερου άγχους σε σύγκριση με τους φίλους (73,33% προς 40,16%). Οι μαθητές από την Κύπρο κοιμούνται πολύ λιγότερο (78,33% προς 56,91%), ενώ εμφανίζουν και συχνότερη αίσθηση θλίψης (66,39% προς 28,46%). Με εξαίρεση την πρώτη μεταβλητή αυτής της ομάδας υπάρχουν σημαντικές διαφορές στη διασπορά των αποτελεσμάτων, ενώ το ίδιο ισχύει και για τις διαφορές στους μέσους όρους των απαντήσεων.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Φίλοι_με_κατανοηση_και_ενδιαφέρον	Ελλάδα	123	,8780	,32857	,02963
	Κύπρος	120	,8583	,35017	,03197
	Total	243	,8683	,33885	,02174
Αίσθηση_Μοναξιάς	Ελλάδα	123	,1382	,34653	,03125
	Κύπρος	120	,6000	,49195	,04491
	Total	243	,3663	,48277	,03097
Περισσότερο_Αγχος_από_Φίλους	Ελλάδα	122	,4016	,49225	,04457
	Κύπρος	120	,7333	,44407	,04054
	Total	242	,5661	,49664	,03193
Λιγότερες_Ωρες_Υπνου_Πρόσφατα	Ελλάδα	123	,5691	,49723	,04483
	Κύπρος	120	,7833	,41370	,03777
	Total	243	,6749	,46938	,03011
Αίσθηση_Θλίψης	Ελλάδα	123	,2846	,45305	,04085
	Κύπρος	119	,6639	,47438	,04349
	Total	242	,4711	,50020	,03215

Πίνακας 6.11 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Δεύτερη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Φίλοι_με_κατανοηση_και_ενδιαφέρον	,821	1	241	,366
Αίσθηση_Μοναξιάς	96,997	1	241	,000
Περισσότερο_Αγχος_από_Φίλους	18,639	1	240	,000
Λιγότερες_Ωρες_Υπνου_Πρόσφατα	46,906	1	241	,000
Αίσθηση_Θλίψης	2,963	1	240	,086

Πίνακας 6.12 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Δεύτερη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Φίλοι_με_κατανο ηση_και_ενδιαφέ ρον	Between Groups	,024	1	,024	,205	,651
	Within Groups	27,762	241	,115		
	Total	27,786	242			
Αίσθηση_Μοναξι άς	Between Groups	12,953	1	12,953	71,844	,000
	Within Groups	43,450	241	,180		
	Total	56,403	242			
Περισσότερο_Αγχ ος_από_Φίλους	Between Groups	6,656	1	6,656	30,262	,000
	Within Groups	52,786	240	,220		
	Total	59,442	241			
Λιγότερες_Ώρες_ Ύπνου_Πρόσφατ α	Between Groups	2,788	1	2,788	13,296	,000
	Within Groups	50,529	241	,210		
	Total	53,317	242			
Αίσθηση_Θλίψης	Between Groups	8,702	1	8,702	40,479	,000
	Within Groups	51,595	240	,215		
	Total	60,298	241			

Πίνακας 6.13 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Δεύτερη Ομάδα)

Από την άλλη πλευρά οι μαθητές από την Κύπρο επιδίδονται σε προσεκτική διατροφή (92,5%), περισσότερο από ότι οι μαθητές της Ελλάδας (61,79%) ενώ η επίδοσή τους στο σχολείο δεν έχει αλλάξει (84,17%) σε αντίθεση με την Ελλάδα (43,09%). Επίσης οι μαθητές της Κύπρου συγκεντρώνονται ευκολότερα (89,17% προς 52,85%), ενώ ευχαριστιούνται με τα ίδια πράγματα (90,83% προς 51,22%). Όμως συχνούς πονοκεφάλους αντιμετωπίζουν περισσότερο οι Κύπριοι μαθητές (89,63%) σε σύγκριση με τους Έλληνες (26,02%). Χαρακτηριστικό της ευρωστίας

των αποτελεσμάτων είναι ότι όλα τα παραπάνω αποτελέσματα διέπονται από στατιστική σημαντικότητα.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Προσεκτική_Διατροφή	Ελλάδα	123	,6179	,48789	,04399
	Κύπρος	120	,9250	,34696	,03167
	Total	243	,7695	,45041	,02889
Ίδια_Επίδοση_στο_Σχολείο	Ελλάδα	123	,4309	,49723	,04483
	Κύπρος	120	,8417	,36658	,03346
	Total	243	,6337	,48277	,03097
Εύκολη_Συγκέντρωση	Ελλάδα	123	,5285	,50123	,04519
	Κύπρος	120	,8917	,31210	,02849
	Total	243	,7078	,45570	,02923
Ευχαρίστηση_Ίδιων_Πραγμάτων	Ελλάδα	123	,5122	,50190	,04525
	Κύπρος	120	,9083	,28976	,02645
	Total	243	,7078	,45570	,02923
Συχνούς_Πονοκεφάλους	Ελλάδα	123	,2602	,44052	,03972
	Κύπρος	120	,8963	,67250	,11703
	Total	243	,6790	1,04241	,06687

Πίνακας 6.14 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Μέσοι Όροι (Τρίτη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Προσεκτική_Διατροφή	107,348	1	241	,000
Ίδια_Επίδοση_στο_Σχολείο	91,253	1	241	,000
Εύκολη_Συγκέντρωση	189,046	1	241	,000
Ευχαρίστηση_Ίδιων_Πραγμάτων	243,178	1	241	,000
Συχνούς_Πονοκεφάλους	27,525	1	241	,000

Πίνακας 6.15 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τρίτη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Προσεκτική_Διατροφή	Between Groups	5,729	1	5,729	31,838	,000
	Within Groups	43,366	241	,180		
	Total	49,095	242			
Ίδια_Επίδοση_στο_Σχολείο	Between Groups	10,249	1	10,249	53,516	,000
	Within Groups	46,154	241	,192		
	Total	56,403	242			
Εύκολη_Συγκέντρωση	Between Groups	8,013	1	8,013	45,716	,000
	Within Groups	42,242	241	,175		
	Total	50,255	242			
Ευχαρίστηση_Ίδιων_Πραγμάτων	Between Groups	9,532	1	9,532	56,409	,000
	Within Groups	40,723	241	,169		
	Total	50,255	242			
Συχνούς_Πονοκεφάλους	Between Groups	43,696	1	43,696	48,028	,000
	Within Groups	219,266	241	,910		
	Total	262,963	242			

Πίνακας 6.16 Συμπεριφορά ως προς τη Χρήση-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Τρίτη Ομάδα)

6.1.3 Συχνότητα Εμφάνισης Προβλημάτων Εθισμού

Η ενότητα αυτή μελετά τη συχνότητα εμφάνισης συγκεκριμένων προβλημάτων λόγω της χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου από τους μαθητές. Η ανάλυση των αποτελεσμάτων λαμβάνει χώρα με βάση τους μέσους όρους. Σημειώνεται ότι η παντελής απουσία του προβλήματος τονίζεται με την τιμή 1, και η πλέον συχνή του παρουσία με την τιμή 5. Η ανάλυση των

αποτελεσμάτων λαμβάνει χώρα όπως και στην προηγούμενη περίπτωση ανά ομάδες.

Σχετικά με τα ευρήματα της πρώτης ομάδας οι μαθητές από την Ελλάδα διαπιστώνουν πιο συχνά ότι αφιερώνουν περισσότερο χρόνο σύνδεσης σε σύγκριση με τους μαθητές από την Κύπρο (3,28 προς 2,87). Η παραμέληση των ενασχολήσεων στο σπίτι λόγω χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή γίνεται περιστασιακά έως συχνά τόσο για τα παιδιά από την Ελλάδα (2,77) όσο και για αυτά από την Κύπρο (2,6). Η προτίμηση σε συγκινήσεις που προσφέρει ο υπολογιστής παρά η ανθρώπινη επαφή κινείται σε υψηλότερο επίπεδο στην Κύπρο (2,47) από ότι στην Ελλάδα (1,95), βρισκόμενη ωστόσο σε περιστασιακά επίπεδα. Ακόμη η δημιουργία νέων φιλιών αφορά περισσότερο την Κύπρο (2,69) παρά την Ελλάδα (2,45), όπως όμως και η διαμαρτυρία από ανθρώπους του περιβάλλοντος των παιδιών (2,84 προς 2,69). Στατιστικά σημαντικές διαφορές στη διασπορά των ευρημάτων παρουσιάζονται στις μεταβλητές της συγκίνησης και της δημιουργίας νέων φιλιών στο διαδίκτυο. Αντίστοιχα όμως στατιστικά σημαντικές διαφορές στους μέσους όρους παρατηρούνται στον περισσότερο χρόνο σύνδεσης και στην προτίμηση συγκίνησης που προσφέρει ο υπολογιστής.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Περισσότερος_Χρόνος_Σύνδεσης	Ελλάδα	123	3,2846	1,29006	,11632
	Κύπρος	120	2,8750	1,41161	,12886
	Total	243	3,0823	1,36417	,08751
Παραμέληση_Απασχόλησης_στο_Σπίτι	Ελλάδα	123	2,7724	1,24013	,11182
	Κύπρος	120	2,6000	1,38661	,12658
	Total	243	2,6872	1,31462	,08433
Προτίμηση_σε_Συγκίνηση_Υπολογιστή	Ελλάδα	122	1,950820	1,1702402	,1059486
	Κύπρος	118	2,474576	1,3055559	,1201862
	Total	240	2,208333	1,2635596	,0815624
Δημιουργία_Νέων_Φιλιών	Ελλάδα	122	2,4590	1,18634	,10741
	Κύπρος	120	2,6917	1,33345	,12173
	Total	242	2,5744	1,26419	,08127
Διαμαρτυρία_από_Περιβαλλον	Ελλάδα	123	2,6992	1,39045	,12537
	Κύπρος	120	2,8417	1,35346	,12355
	Total	243	2,7695	1,37133	,08797

Πίνακας 6.17 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Πρώτη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Περισσότερος_Χρόνος_Σύνδεσης	1,472	1	241	,226
Παραμέλησης_Απασχόλησης_στο_Σπίτι	2,581	1	241	,109
Προτίμηση_σε_Συγκίνηση_Υπολογιστή	7,173	1	238	,008
Δημιουργία_Νέων_Φιλιών	2,973	1	240	,086
Διαμαρτυρία_από_Περιβαλλον	,737	1	241	,392

Πίνακας 6.18 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Πρώτη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Περισσότερος_Χρόνος_Σύνδεσης	Between Groups	10,188	1	10,188	5,578	,019
	Within Groups	440,166	241	1,826		
	Total	450,354	242			
Παραμέλησης_στο_Σπίτι	Between Groups	1,804	1	1,804	1,044	,308
	Within Groups	416,426	241	1,728		
	Total	418,230	242			
Προτίμηση_σε_Συγκίνηση	Between Groups	16,455	1	16,455	10,726	,001
	Within Groups	365,129	238	1,534		

– Υπολογιστή	Total	381,583	239			
Δημιουργία	Between Groups	3,274	1	3,274	2,058	,153
– Νέων_Φιλίων	Within Groups	381,887	240	1,591		
Διαμαρτυρία_από_Περιβαλλον	Total	385,161	241			
	Between Groups	1,233	1	1,233	,655	,419
	Within Groups	453,862	241	1,883		
	Total	455,095	242			

Πίνακας 6.19 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Πρώτη Ομάδα)

Συνακόλουθα ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν και τα αποτελέσματα της δεύτερης ομάδας αυτών των απαντήσεων. Η αρνητική επίδραση στην απόδοση των μαθητών στο σχολείο κυμαίνεται σε υψηλότερα επίπεδα για την Κύπρο, παρά για την Ελλάδα (2,42 προς 2,33). Ωστόσο δεν υπάρχουν ιδιαίτερα σημαντικές διαφοροποιήσεις σχετικά με τον έλεγχο του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (2,27) η οποία κινείται σε περιστασιακό επίπεδο. Η επίδραση στην παραγωγικότητα κινείται σε χειρότερα επίπεδα για τους Έλληνες μαθητές (2,17) με μικρή όμως διαφορά (2,14). Εντούτοις οι Κύπριοι μαθητές καταφεύγουν πιο συχνά στο ψεύδος και στη δικαιολογία ώστε να αποφύγουν τον έλεγχο σχετικά με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή (2,57 προς 2,07). Ίσως όμως για τον λόγο αυτό η απώθηση δυσάρεστων καταστάσεων λαμβάνει χώρα ευκολότερα συχνά στην Κύπρο με τη χρήση του Η/Υ παρά στην Ελλάδα (2,44-1,99).

Όμως δεν υπάρχει διασπορά στην κατανομή των απαντήσεων με βάση την προέλευση τους. Οι στατιστικά σημαντικές διαφορές που παρατηρούνται αφορούν τη χρήση ψεύδους και δικαιολογιών από τους μαθητές καθώς και την απώθηση δυσάρεστων σκέψεων μέσω αυτών.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Αρνητική_Επίδραση_στην_Απόδοση	Ελλάδα	123	2,3333	1,31615	,11867
	Κύπρος	120	2,4250	1,26798	,11575
	Total	243	2,3786	1,29073	,08280
Ελεγχος_E_MAIL	Ελλάδα	122	2,2705	1,37292	,12430
	Κύπρος	120	2,2667	1,21429	,11085
	Total	242	2,2686	1,29400	,08318
Επίδραση_στην_Παραγωγικότητα	Ελλάδα	123	2,1707	1,15025	,10371
	Κύπρος	120	2,1417	1,08694	,09922
	Total	243	2,1564	1,11722	,07167
Δικαιολογία_Ψεύδος	Ελλάδα	123	2,0650	1,24624	,11237
	Κύπρος	120	2,5750	1,28117	,11695
	Total	243	2,3169	1,28661	,08254
Απόθεση_Δυσάρεστων_σχέσεων_με_HY	Ελλάδα	122	1,9918	1,20944	,10950
	Κύπρος	120	2,4417	1,14346	,10438
	Total	242	2,2149	1,19617	,07689

Πίνακας 6.20 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Δεύτερη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Αρνητική_Επίδραση_στην_Απόδοση	,063	1	241	,802
Ελεγχος_E_MAIL	1,582	1	240	,210
Επίδραση_στην_Παραγωγικότητα	,898	1	241	,344
Δικαιολογία_Ψεύδος	1,955	1	241	,163
Απόθεση_Δυσάρεστων_σχέσεων_με_HY	,052	1	240	,821

Πίνακας 6.21 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Δεύτερη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Αρνητική_Επίδραση_στην_Απόδοση	Between Groups	,510	1	,510	,305	,581
	Within Groups	402,658	241	1,671		
	Total	403,169	242			
Ελεγχος_Email	Between Groups	,001	1	,001	,001	,982
	Within Groups	403,540	240	1,681		
	Total	403,541	241			
Επίδραση_στην_Παραγωγικότητα	Between Groups	,051	1	,051	,041	,840
	Within Groups	302,006	241	1,253		
	Total	302,058	242			
Δικαιολογία_Ψεύδος	Between Groups	15,796	1	15,796	9,893	,002
	Within Groups	384,805	241	1,597		
	Total	400,601	242			
Απόθεση_Δυσάρεστων_σχέσεων_με_ΗΥ	Between Groups	12,243	1	12,243	8,835	,003
	Within Groups	332,583	240	1,386		
	Total	344,826	241			

Πίνακας 6.22 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Δεύτερη Ομάδα)

Οι επόμενες ερωτήσεις αφορούν επίσης σημαντικές διαστάσεις της συμπεριφοράς των παιδιών. Οι μαθητές από την Ελλάδα εμφανίζουν μεγαλύτερη ανυπομονησία σχετικά με τη σύνδεση στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (2,7) αρκετά συχνά δηλαδή, ενώ πιο μετριοπαθείς στέκονται οι μαθητές από την Κύπρο (2,5). Όμως σε αυτούς ο φόβος για βαρετή ζωή χωρίς τον υπολογιστή είναι σχετικά συχνός (2,46), ενώ στους Έλληνες περιστασιακός (2,1). Σχετικά συχνά υπάρχει εκνευρισμός για τη

χρήση του υπολογιστή και στις δύο ομάδες (2,57-2,55), όταν τους ενοχλούν κατά τη διάρκεια της χρήσης, ενώ σχετικά συχνή είναι η απώλεια ύπνου λόγω αυτής στους Κύπριους (2,54) και λιγότερο συχνή στους Έλληνες (2,35). Άλλωστε όταν δεν βρίσκονται σε σύνδεση με Η/Υ ΟΙ Κύπριοι τη φαντασιώνονται συχνότερα από τους Έλληνες (2,31 προς 1,98).

Παρά τις διαφορές μόνο στην εκδήλωση εκνευρισμού υπάρχει διαφοροποιημένη διασπορά στις απαντήσεις, ενώ στους μέσους όρους υπάρχει διαφορά στο φόβο για βαρετή ζωή και στη φαντασίωση.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Ανυπομονησία_για_σύνδεση_στον_ΗΥ	Ελλάδα	123	2,7073	1,27865	,11529
	Κύπρος	119	2,5042	1,16353	,10666
	Total	242	2,6074	1,22509	,07875
Φόβος_για_Βαρετή_Ζωή_δίχως_ΗΥ	Ελλάδα	123	2,0976	1,36954	,12349
	Κύπρος	119	2,4622	1,16292	,10660
	Total	242	2,2769	1,28258	,08245
Εκδήλωση_Εκνευρισμού	Ελλάδα	123	2,5691	1,36154	,12277
	Κύπρος	120	2,5500	1,16569	,10641
	Total	243	2,5597	1,26603	,08122
Απώλεια_Ύπνου	Ελλάδα	123	2,3577	1,34974	,12170
	Κύπρος	120	2,5417	1,28270	,11709
	Total	243	2,4486	1,31757	,08452
Φαντασίωση_σε_Σύνδεση	Ελλάδα	123	1,6585	1,01488	,09151
	Κύπρος	120	2,3083	1,17963	,10768
	Total	243	1,9794	1,14433	,07341

Πίνακας 6.23 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Τρίτη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ανυπομονησία_για_σύνδεση_στον_ΗΥ	1,628	1	240	,203
Φόβος_για_Βαρετή_Ζωή_δίχως_ΗΥ	1,927	1	240	,166

Εκδήλωση_Εκνευρισμού	7,293	1	241	,007
Απώλεια_Υπνου	,485	1	241	,487
Φαντασίωση_σε_Σύνδεση	6,426	1	241	,012

Πίνακας 6.24 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τρίτη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ανυπομονησία_για_σύνδεση_στον_ΗΥ	Between Groups	2,495	1	2,495	1,667	,198
	Within Groups	359,211	240	1,497		
	Total	361,707	241			
Φόβος_για_Βαρετή_Ζωη_δίχως_ΗΥ	Between Groups	8,041	1	8,041	4,969	,027
	Within Groups	388,409	240	1,618		
	Total	396,450	241			
Εκδήλωση_Εκνευρισμού	Between Groups	,022	1	,022	,014	,907
	Within Groups	387,863	241	1,609		
	Total	387,885	242			
Απώλεια_Υπνου	Between Groups	2,055	1	2,055	1,185	,277
	Within Groups	418,052	241	1,735		
	Total	420,107	242			
Φαντασίωση_σε_Σύνδεση	Between Groups	25,647	1	25,647	21,222	,000
	Within Groups	291,250	241	1,209		
	Total	316,897	242			

Πίνακας 6.25 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Έλεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Τρίτη Ομάδα)

Τέλος στην τελευταία ομάδα της διάστασης του εθισμού για λίγα λεπτά ακόμη συνήθως πιάνει τον εαυτό του περισσότερο το ελληνικό μαθητικό κοινό (2,83 προς 2,78), ενώ οι Κύπριοι επιδιώκουν να περιορίσουν τον χρόνο χρήσης του Η./Υ. (2,45 προς 2,37). Το ίδιο ισχύει και για τη γενικότερη προσπάθεια υπεκφυγής σχετικά με την ενημέρωση προς τους οικείους για τον πραγματικό χρόνο που ξοδεύεται στον Η./Υ. (2,53 προς 2,04). Είναι άλλωστε χαρακτηριστικό ότι προτίμηση χρήσης του Η./Υ από ότι η παρέα με φίλους κερδίζει περισσότερο έδαφος στους μαθητές από την Κύπρο (2,21) από ότι τους μαθητές από την Ελλάδα (1,53). Τέλος θλιμμένοι παρουσιάζονται σχετικά συχνά οι Κύπριοι μαθητές όταν δεν είναι σε σύνδεση (2,22) ενώ οι Έλληνες σπάνια (1,59). Με εξαίρεση τέλος την πρώτη μεταβλητή δεν υπάρχει διαφοροποίηση στη διακύμανση των απαντήσεων αυτών μεταξύ των δύο ομάδων. Το ίδιο ισχύει και για τις διαφορές στους μέσους όρους.

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
	Ελλάδα	123	2,8374	1,40476	,12666
Λίγα_Λεπτά_Ακόμα	Κύπρος	120	2,7833	1,25814	,11485
	Total	243	2,8107	1,33189	,08544
Προσπάθεια_για_Περιο	Ελλάδα	123	2,3659	1,29481	,11675
ρισμό_	Κύπρος	120	2,4500	1,22200	,11155
Χρόνου	Total	243	2,4074	1,25748	,08067
Προσπάθεια_για_Κρύψι	Ελλάδα	123	2,0407	1,22406	,11037
μο_	Κύπρος	120	2,5333	1,30888	,11948
Χρόνου	Total	243	2,2840	1,28791	,08262
Προτίμηση_σε_ΗΥ_παρ	Ελλάδα	122	1,5328	,96367	,08725
ά_σε_	Κύπρος	119	2,2101	1,00738	,09235
Φίλους	Total	241	1,8672	1,04033	,06701
Θλίψη_λόγω_Μη_Σύνδε	Ελλάδα	122	1,5902	1,06604	,09651
σης	Κύπρος	53	2,2264	,97352	,13372
	Total	175	1,7829	1,07679	,08140

Πίνακας 6.26 Συχνότητα Προβλημάτων-Μέσοι Όροι (Τέταρτη Ομάδα)

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Λίγα_Λεπτά_Ακόμα	4,752	1	241	,030
Προσπάθεια_για_Περιορισμό_Χρόνου	2,684	1	241	,103
Προσπάθεια_για_Κρύψιμο_Χρόνου	2,569	1	241	,110
Προτίμηση_σε_HY_παρα_σε_Φίλους	,750	1	239	,387
Θλίψη_λόγω_Μη_Σύνδεσης	,545	1	173	,461

Πίνακας 6.27 Συχνότητα Προβλημάτων-Ομοιογένεια Διακυμάνσεων (Τέταρτη Ομάδα)

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Λίγα_Λεπτά_Ακόμα	Between Groups	,178	1	,178	,100	,752
	Within Groups	429,115	241	1,781		
	Total	429,292	242			
Προσπάθεια_για_Περιορισμό_Χρόνου	Between Groups	,430	1	,430	,271	,603
	Within Groups	382,237	241	1,586		
	Total	382,667	242			
Προσπάθεια_για_Κρύψιμο_Χρόνου	Between Groups	14,744	1	14,744	9,190	,003
	Within Groups	386,663	241	1,604		
	Total	401,407	242			
Προτίμηση_σε_HY_παρα_σε_Φίλους	Between Groups	27,634	1	27,634	28,454	,000
	Within Groups	232,117	239	,971		
	Total	259,751	240			
Θλίψη_λόγω_Μη_Σύνδεσης	Between Groups	14,957	1	14,957	13,853	,000
	Within Groups	186,791	173	1,080		
	Total	201,749	174			

Πίνακας 6.28 Συχνότητα Χρήσης Εμφάνισης Προβλημάτων-Ελεγχος Διαφορών στους Μέσους όρους (Τέταρτη Ομάδα)

5.1.4 Πρόσθετη Ανάλυση

Η πρόσθετη ανάλυση βασίζεται στη δημιουργία δύο επιπλέον μεταβλητών της συμπεριφοράς ως προς τον υπολογιστή και του εθισμού. Ο επόμενος πίνακας παρουσιάζει τα βασικά αποτελέσματα. Όπως φαίνεται οι τιμές και των δύο μεταβλητών είναι υψηλότερες για την Κύπρο σε σύγκριση με την Ελλάδα. Πιο συγκεκριμένα η γενική μεταβλητή του εθισμού ισούται με 2,9 στην Κύπρο και 2,27 στην Ελλάδα, ενώ η γενικότερη συμπεριφορά-της χρήσης του υπολογιστή συμπεριλαμβανομένης στο 0,84 για την Κύπρο και στο 0,5 για την Ελλάδα.

Report			
Προέλευση	Συμπεριφορά	Εθισμός	
Ελλάδα	Mean	,5016	2,2752
	N	122	117
	Std. Deviation	,11852	,72289
	Mean	,8431	2,9010
Κύπρος	N	119	48
	Std. Deviation	,26017	,56526
	Mean	,6703	2,4573
	N	241	165
Total	Std. Deviation	,26388	,73653

Πίνακας 6.29 Μεταβλητές Συμπεριφοράς και Εθισμού

Σχετικά με την ύπαρξη συσχετίσεων η ανάλυση βασίστηκε σε δύο ομάδες μεταβλητών, με τα αποτελέσματα να παρουσιάζονται στη συνέχεια.

Correlations

		Φύλο	Ηλικία	Τάξη_Λυκείου	Μέλη_στην_Οικογένεια	Μέλη_στο_σπίτι	Συμπεριφορά	Εθισμός
Φύλο	Pearson Correlation	1	,049	,039	,195**	,122	-,047	-,156*
	Sig. (2-tailed)		,447	,547	,002	,064	,473	,046
Ηλικία	Pearson Correlation	,049	1	,806**	-,138*	,126	-,081	-,119
	Sig. (2-tailed)	,447		,000	,033	,056	,214	,129
Τάξη_Λυκείου	Pearson Correlation	,039	,806**	1	-,068	-,011	,068	-,061
	Sig. (2-tailed)	,547	,000		,291	,872	,290	,433
Μέλη_στην_Οικογένεια	Pearson Correlation	,195**	-,138*	-,068	1	,192**	,246**	-,066
	Sig. (2-tailed)	,002	,033	,291		,004	,000	,401
Μέλη_στο_σπίτι	Pearson Correlation	,122	,126	-,011	,192**	1	-,619**	,013
	Sig. (2-tailed)	,064	,056	,872	,004		,000	,877
Συμπεριφορά	Pearson Correlation	-,047	-,081	,068	,246**	-,619**	1	,198*
	Sig. (2-tailed)	,473	,214	,290	,000	,000		,011
Εθισμός	Pearson Correlation	-,156*	-,119	-,061	-,066	,013	,198*	1
	Sig. (2-tailed)	,046	,129	,433	,401	,877	,011	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Πίνακας 6.30 Πρώτη Ομάδα Συσχετίσεων

Όπως φαίνεται και παραπάνω το φύλο συνδέεται θετικά αλλά σε μικρή κλίμακα με τα μέλη της οικογένειας (0,195) και αρνητικά με τον εθισμό (-0,156). Το δεύτερο εύρημα υποδεικνύει ότι τα αγόρια έχουν περισσότερες πιθανότητες να εμφανίσουν εθισμό σε σύγκριση με τα κορίτσια. Η ηλικία εκτός από την αναμενόμενη συνάφεια με την τάξη λυκείου (0,806) δεν εμφανίζει καμία άλλη απολύτως στατιστικά σημαντική συνάφεια, πέρα από τα μέλη στην οικογένεια (-0,138). Ο αριθμός των μελών στην οικογένεια συνδέεται θετικά με τα μέλη στο σπίτι (0,192) αλλά και με τη συμπεριφορά (0,246), εύρημα που υποδεικνύει ότι η συγκέντρωση πολλών ατόμων στην ίδια οικογένεια μπορεί να στρέφει τους μαθητές προς τον υπολογιστή. Όμως η θαλπωρή της οικογένειας με την στενή έννοια απομακρύνει αυτό το ενδεχόμενο καθώς υπάρχει αρνητική σχέση ως προς τη συμπεριφορά (-0,619). Τέλος οι σχέσεις με τον ηλεκτρονική υπολογιστή και τα υπόλοιπα προβλήματα (αλκοόλ, κάπνισμα κ.α.) αναδεικνύουν τη θετική σχέση ανάμεσα στην συμπεριφορά των μαθητών και τον εθισμό τους.

Στον επόμενο πίνακα παρουσιάζονται ευρήματα σχετικά με τη σύνδεση των συνηθειών του εθισμού και της συμπεριφοράς των μαθητών. Πέρα από τον εθισμό, η συμπεριφορά εμφανίζει αρνητική συνάφεια με τη συχνότητα αλλαγής (-0,372) τονίζοντας ότι όσο συχνότερα αλλάζεται ο εξοπλισμός τόσο αυξάνει η πιθανότητα για πίεση από τον Η/Υ. Ακόμη όσο μικρότερη είναι η ηλικία έναρξης του μέσου τόσο μεγαλύτερα και τα προβλήματα (-0,785). Ο εθισμός αυξάνει με την αύξηση των ωρών ανά εβδομάδα (0,406), καθώς και με τη συχνότητα αλλαγής (-0,156). Όπως είναι εύλογο όσο λιγότερο ενημερώνεται ο μαθητής για τα νέα μοντέλα τόσο αραιότερα τα αλλάζει (0,246), και αυτή η μεταβλητή συνδέεται ακόμη με τις ώρες ανά εβδομάδα (0,127) ενώ οι μεγαλύτερο μαθητές αφιερώνουν περισσότερες ώρες (0,24). Τέλος όσο νωρίτερα ξεκινά η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή τόσο αυξάνεται η πιθανότητα για συχνή αλλαγή των εξαρτημάτων του (0,325).

		Συμπεριφορά	Εθισμός	Συχνότητα_Ενημέρωσης	Ωρες_Εβδομάδα	Συχνότητα_Αλλαγής	Ηλικία_Έναρξης_Χρήσης_Υπολογιστή
Συμπεριφορά	Pearson Correlation	1	,198*	,121	-,087	-,372**	-,785**
	Sig. (2-tailed)		,011	,061	,180	,000	,000
Εθισμός	Pearson Correlation	,198*	1	-,040	,406**	-,156*	-,032
	Sig. (2-tailed)	,011		,607	,000	,046	,699
Συχνότητα_Ενημέρωσης	Pearson Correlation	,121	-,040	1	,067	,246**	-,123
	Sig. (2-tailed)	,061	,607		,300	,000	,066
Ωρες_Εβδομάδα	Pearson Correlation	-,087	,406**	,067	1	,127*	,240**
	Sig. (2-tailed)	,180	,000	,300		,049	,000
Συχνότητα_Αλλαγής	Pearson Correlation	-,372**	-,156*	,246**	,127*	1	,325**
	Sig. (2-tailed)	,000	,046	,000	,049		,000
Ηλικία_Έναρξης_Χρήσης_Υπολογιστή	Pearson Correlation	-,785**	-,032	-,123	,240**	,325**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,699	,066	,000	,000	

Πίνακας 6.31 Δεύτερη Ομάδα Συσχετίσεων

		Φύλο	Ηλικία	Τάξη_Λυκείου
Συχνότητα_Ενημέρωσης	Pearson Correlation	-,004	,081	,200**
	Sig. (2-tailed)	,948	,209	,002
Ωρες_Εβδομάδα	Pearson Correlation	-,115	,159*	,147*
	Sig. (2-tailed)	,074	,014	,022
Συχνότητα_Αλλαγής	Pearson Correlation	,070	,203**	,164*
	Sig. (2-tailed)	,281	,002	,011
Ηλικία_Έναρξης_Χρήσης_Υπολογιστή	Pearson Correlation	,088	,158*	,048
	Sig. (2-tailed)	,188	,018	,478
Φύλο	Pearson Correlation	1	,049	,039
	Sig. (2-tailed)		,447	,547
Ηλικία	Pearson Correlation	,049	1	,806**
	Sig. (2-tailed)	,447		,000
Τάξη_Λυκείου	Pearson Correlation	,039	,806**	1
	Sig. (2-tailed)	,547	,000	

Πίνακας 6.32 Τρίτη Ομάδα Συσχετίσεων

Τέλος όπως φαίνεται και από τον τελευταίο πίνακα η συχνότητα ενημέρωσης συνδέεται θετικά με την τάξη λυκείου (0,2), ενώ οι ώρες ανά εβδομάδα με την τάξη λυκείου (0,147) και την ηλικία (0,159). Ακόμη οι μεγαλύτερες ηλικίες αλλάζουν συχνότερα υπολογιστή (0,203) και συνεπώς όσοι φοιτούν σε μεγαλύτερη τάξη (0,164). Η ηλικία έναρξης του υπολογιστή συνδέεται με την ηλικία (0,158), ενώ όπως ήταν αναμενόμενο η ηλικία με την τάξη λυκείου.

6.2 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΩΝ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ

Με βάση λοιπόν την προηγηθείσα ανάλυση μπορούν να εξαχθούν τα ακόλουθα ευρήματα:

- Σε γενικές γραμμές μπορεί να υποστηριχθεί ότι υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στους μαθητές της Ελλάδας και της Κύπρου ως προς τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η χρήση των νέων τεχνολογιών

είναι αρκετά διαδεδομένη και στις δύο χώρες με τις πλέον σύγχρονες τεχνολογίες να χρησιμοποιούνται περισσότερο στην Κύπρο. Αν και η σχετική ενημέρωση λαμβάνει χώρα συχνότερα στην Ελλάδα, ωστόσο μπορεί να υποστηριχθεί ότι το νωρίτερο της ηλικίας έναρξης στην Κύπρο διαμορφώνει περισσότερο τη συμπεριφορά των μαθητών. Σε γενικές γραμμές λοιπόν οι μαθητές από την Κύπρο αντιμετωπίζουν περισσότερα προβλήματα συμπεριφοράς που συνδέονται με τον υπολογιστή, καθώς στην σχετική ενότητα (συμπεριφορά) οι υπέρ τους διαφορές ήταν στην πλειονότητα τους στατιστικά σημαντικές. Αν και συγκεντρώνονται ευκολότερα ωστόσο αντιμετωπίζουν περισσότερα προβλήματα που σχετίζονται με τη μοναξιά, την έλλειψη επικοινωνίας και τη φιλία σε σύγκριση με τους μαθητές από την Ελλάδα. Συνεπώς μπορεί να υποστηριχθεί ότι η πρώτη υπόθεση της εργασίας δεν ευσταθεί.

- Από την άλλη πλευρά δεν παρατηρήθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στο πεδίο του εθισμού ανάμεσα στις δύο ομάδες προέλευσης των μελών του δείγματος. Αν και οι περισσότερες μεταβλητές βρέθηκαν σε υψηλότερους μέσους όρους για τους μαθητές από την Κύπρο, εντούτοις οι διαφορές των μέσων όρων που μπορούν να χαρακτηριστούν ως στατιστικά σημαντικοί, αφορούν αμφότερες της ομάδες. Ως παραδείγματα μπορούν να αναφερθούν η ανυπομονησία για σύνδεση και η πτώση της παραγωγικότητας για τα ελληνόπουλα και οι ψευδείς δικαιολογίες και η φαντασίωση σε σύνδεση για τα κυπριόπουλα. Κατά συνέπεια η δεύτερη υπόθεση της εργασίας ευσταθεί.
- Σχετικά με την σύνδεση ανάμεσα στα δημογραφικά χαρακτηριστικά και στις απαντήσεις των μελών του δείγματος τα αγόρια εμφανίζουν μεγαλύτερη ροπή προς τον εθισμό. Ακόμη η παρουσία μελών στην πολύ στενή οικογένεια μειώνει το ενδεχόμενο εμφάνισης αρνητικών συμπεριφορών και εθισμού στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και στο διαδίκτυο. Επίσης η ηλικία συνδέεται θετικά με τη λήψη ενημέρωσης και συνεπώς με την εμφάνιση προβλημάτων. Άρα έως ένα βαθμό ούτε η τρίτη υπόθεση της εργασίας ευσταθεί.

- Τέλος υπάρχει συνάφεια ανάμεσα στους όρους χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή και στα προβλήματα συμπεριφοράς και εθισμού. Η μικρότερη ηλικία έναρξης της χρήσης του υπολογιστή συνδέεται θετικά με τα προβλήματα, όπως επίσης και η τακτική ενασχόληση με την αλλαγή εξαρτημάτων και τη λήψη ενημέρωσης. Ως εκ τούτου ούτε η τέταρτη υπόθεση της εργασίας διέπεται από ευρωστία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΒΔΟΜΟ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

7.1 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η εργασία επιχείρησε να μελετήσει τα βασικά χαρακτηριστικά της χρήσης νέων τεχνολογιών με έμφαση τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και στο διαδίκτυο σε Ελλάδα και Κύπρο. Σκοπός της εργασίας υπήρξε η διερεύνηση αυτών των χαρακτηριστικών ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα σχετικά με τα προβλήματα που μπορούν να εμφανιστούν στην ομαλή ανάπτυξη των μαθητών. Εξετάστηκαν ζητήματα συμπεριφοράς και εθισμού τα οποία είναι άρρηκτα δεμένα με τη χρήση των υπολογιστών και το διαδίκτυο.

Η συνεισφορά της εργασίας έγκειται στη μελέτη των αρνητικών επιπτώσεων της χρήσης του διαδικτύου από τους μαθητές. Ακόμη η επέκταση της έρευνας σε Ελλάδα και Κύπρο παρείχε τη δυνατότητα για εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων μέσα από μια συγκριτική αξιολόγηση. Η παράλληλη μελέτη των ευρημάτων που αφορούν τους ίδιους όρους χρήσης σε διαφορετικές χώρες, συνέβαλε στην εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων που μπορούν να υποστηρίξουν πολιτικές βελτίωσης.

Ως βασικό πλέον μέσο επικοινωνίας το διαδίκτυο διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στις κοινωνικές σχέσεις των ατόμων. Είναι πολλοί οι άνθρωποι που επικοινωνούν και διατηρούν τις κοινωνικές επαφές τους μέσω των υπηρεσιών που το διαδίκτυο προσφέρει. Ειδικά για τους μαθητές το διαδίκτυο χρησιμοποιείται όχι μόνο ως μέσο επικοινωνίας αλλά και ως μέσο ψυχαγωγίας. Ωστόσο η υπερβολική χρήση του διαδικτύου μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα τα οποία να έχουν αντίκτυπο στην κοινωνική και στην ψυχολογική ανάπτυξη των μαθητών.

Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε βασίστηκε στην ποσοτική ανάλυση των δεδομένων που ελήφθησαν από την πρωτογενή έρευνα που αναπτύχθηκε σε Ελλάδα και Κύπρο. Το κοινό μεθοδολογικό εργαλείο υπήρξε ένα ερωτηματολόγιο κλειστού δομημένου τύπου το οποίο διανεμήθηκε σε μαθητές ελληνικών και κυπριακών σχολείων. Η έρευνα ολοκληρώθηκε κατά τη διάρκεια της Άνοιξης του 2013 ενώ πρωτίστως αναπτύχθηκαν επαφές σε θεσμικό επίπεδο ώστε να ληφθούν οι σχετικές άδειες για τη διενέργεια τους στα σχολικά συγκροτήματα. Συνολικά 243 μαθητές συμμετείχαν στην έρευνα, παρέχοντας στο δείγμα σημαντική αξιοπιστία.

Τα αποτελέσματα της έρευνας ανέδειξαν σημαντικές διαστάσεις της χρήσης του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η μαζικότερη χρήση τους, κυρίως σε επίπεδο νέων τεχνολογιών αναφέρεται κατά κύριο λόγο στην Κύπρο. Εκτός από τη χαμηλότερη ηλικία έναρξης της χρήσης των υπολογιστών, σημαντικά ήταν τα προβλήματα στην συμπεριφορά των παιδιών εκεί, σε σύγκριση με την Ελλάδα. Ως εκ τούτου μπορεί να υποστηριχθεί ότι τα προβλήματα συμπεριφοράς αφορούν περισσότερο την Κύπρο παρά την Ελλάδα.

Όμως στο πεδίο του εθισμού δεν παρουσιάστηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των δύο χωρών. Οι αποκλίσεις των μέσων όρων παρατηρήθηκαν και στα δύο διαφορετικά δείγματα και λίγες εξ αυτών είχαν στατιστική σημαντικότητα. Συνεπώς τα προβλήματα εθισμού σε γενικές γραμμές κινούνται σε χαμηλά επίπεδα.

Σχετικά με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά τα αγόρια και τα παιδιά που διαβιώνουν σε οικογένειες με λιγότερα άτομα έχουν μεγαλύτερη πιθανότητα να αναπτύξουν προβληματική συμπεριφορά. Ακόμη η ηλικία έναρξης μπορεί να λειτουργήσει ως παράγοντας προβλήματος, όταν κινηθεί σε πολύ χαμηλά επίπεδα. Στον αντίποδα η πάροδος των ετών επιτρέπει στα παιδιά την ολοένα συχνότερη λήψη ενημέρωσης σχετικά με τους υπολογιστές. Τέλος δεν μπορεί να παραβλεφθεί ότι η συχνή ενασχόληση με τους υπολογιστές μπορεί να οδηγήσει σε προβληματική συμπεριφορά κυρίως όταν δεν συνοδεύεται από την απαραίτητη προφύλαξη.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά τονίζουν ότι η χρήση του διαδικτύου μπορεί να προκαλέσει σημαντικά προβλήματα. Ο εθισμός όπως αποδείχθηκε από τα

ευρήματα της έρευνας, είναι ένα εξ αυτών, αν και στην περίπτωση της Ελλάδας και της Κύπρου δεν βρέθηκε σε υψηλά επίπεδα. Το πρόβλημα για τους μαθητές προκύπτει αφενός λόγω της άγνοιας τους σε ορισμένα ζητήματα και αφετέρου λόγω του νεανικού τους ενθουσιασμού.

Η καταχρηστική χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου και η δημιουργία πλήττουν σε σημαντικό βαθμό το κύρος του και κυρίως τις πολλαπλές θετικές διαστάσεις της χρήσης του. Επίσης μπορούν να προκαλέσουν σημαντικά προβλήματα στη διαδικασία μάθησης και ψυχαγωγίας των παιδιών και μαθητών. Και εν τέλει πλήττουν τη διαδικτυακή επικοινωνία καθώς τα φαινόμενα αυτά λειτουργούν ως αρνητικά παραδείγματα για τις τεχνολογικές εφαρμογές πληροφορικής που προάγουν εν γένει την επικοινωνία και την προβολή. Ως εκ τούτου απαιτούνται μια σειρά από πολιτικές βελτίωσης με σκοπό την αντιμετώπιση του εθισμού των μαθητών στο διαδίκτυο.

7.2 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Οι προτάσεις βελτίωσης που παρατίθενται μπορούν να εφαρμοστούν τόσο από τους γονείς όσο και από τους εκπαιδευτικούς. Με βάση λοιπόν τα παραπάνω οι προτάσεις βελτίωσης που υποστηρίζει η εργασία είναι οι ακόλουθες:

- Συνεχή ενημέρωση των γονέων σχετικά με τα προβλήματα που ελλοχεύει η εκτεταμένη χρήση του διαδικτύου. Η ενημέρωση μπορεί να λαμβάνει χώρα μέσα από τακτικές συναντήσεις ανάμεσα στους γονείς και στους καθηγητές των παιδιών. Η πρόσκληση ειδικών επιστημόνων στη διάρκεια αυτών των συναντήσεων, οι οποίες σε ορισμένες περιπτώσεις μπορούν να αποκτήσουν τη μορφή της ημερίδας μπορεί να παράσχει ειδική ενημέρωση προς τους γονείς. Επίσης μπορούν να συσφιχθούν οι σχέσεις ανάμεσα σε γονείς και εκπαιδευτικούς με σκοπό την αποτελεσματικότερη αντιμετώπιση του ζητήματος.
- Ουσιαστική εκπαίδευση σχετικά με τους υπολογιστές και το διαδίκτυο στην σχολική διδασκαλία. Η πρόταση αυτή οφείλει να επεκταθεί εκτός από

τη λειτουργική κατανόηση της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και στην ψυχολογική και κοινωνική διάσταση της χρήσης τους. Κατά τον τρόπο αυτό μπορεί να ενισχυθεί η προοπτική της αυτενέργειας των παιδιών και της θέσπισης ορίων από τους ίδιους στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

- Κινητοποίηση των παιδιών ώστε να προσδίδουν σημασία στην ανθρώπινη επαφή παρά στην ηλεκτρονική επαφή. Η υποκίνηση των παιδιών ώστε να αποκτήσουν περισσότερα κίνητρα για προσωπική επαφή εδράζεται στην ανάδειξη πρόσθετων ενδιαφερόντων για τα παιδιά τα οποία είναι συμβατά με την ηλικία τους. Ακόμη μέσα από την αλληλεπίδραση ανάμεσα στους μαθητές και στους δασκάλους μπορούν να αναδειχθούν σημαντικά νέα πεδία των ενδιαφερόντων τους. Ο ρόλος των δασκάλων σε αυτή τη δραστηριότητα είναι καταλυτικό καθώς έχουν τη γνώση και την εμπειρία να αντιληφθούν τις κλίσεις των μαθητών και να συνδράμουν στην παροχή των σχετικών γνώσεων και της υποστήριξης.
- Ακόμη η βελτίωση των όρων επικοινωνίας ανάμεσα στους γονείς και στα παιδιά μπορεί να συμβάλλει ουσιαστικά στην αντιμετώπιση του εθισμού. Συχνά το διαδίκτυο χρησιμοποιείται ως υποκατάστατο από τα παιδιά του χρόνου που θα ήθελαν να αφιερώσουν σε άλλες ασχολίες αλλά δεν έχουν τη δυνατότητα να το πράξουν. Η καταβολή προσπάθειας εκ μέρους γονέων ώστε να κατανοήσουν σε βάθος τα ενδιαφέροντα των παιδιών τους και να αφιερώσουν χρόνο στην ικανοποίησή τους έχει ιδιαίτερη σημασία.

Τέλος η μελλοντική έρευνα οφείλει να προσδώσει βαρύτητα στην σχέση ανάμεσα στα προβλήματα συμπεριφοράς και σχολικής επίδοσης καθώς και κοινωνικής ένταξης των μαθητών. Η μελέτη αυτών των χαρακτηριστικών θα αναδείξει πρόσθετες διαστάσεις του προβλήματος και να συμβάλλει στην ευρύτερη κατανόηση του και συνεπώς στην ουσιαστική αντιμετώπιση του.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αγγλική

Bai, Y.-M., Lin, C.-C., & Chen, J.-Y. (2001). Internet addiction disorder among clients of a virtual clinic. *Psychiatric Services*, 52(10), 1397-1423.

Davis, R. A., (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187–195.

Davis RA, Flett GL,(2002), Besser A. Validation of a new scale for measuring problematic internet use: implications for pre-employment screening. *Cyber psychology and Behavior.*;5(4):331-45.

Elliot G., Starkings S. (1998) *Business Information Technology: Systems, Theory and Practise*, Longman London

Ellsworth J. H. ,Ellsworth M. D., (1996) *Internet Business Book*, John Wiley & Sons INC, Canada

Haythornthwaite,C., (2005). "Social Networks and Internet Connectivity Effects." *Information, Communication and Society* 8(2): 125-47

Hur, M. H. (2006). Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of internet addiction disorder: An empirical study of Korean teenagers. *Cyber Psychology And Behavior*, 9(5), 514–525.

Goodman, A., (1990) “Addiction: definition and implications” *British Journal of addiction*, 85: 1403-1408.

Jagatic, T., Johnson, N., Jakobsson, M., Menczer, F. (2007). "Social phishing".
Communications of the ACM, 5 (10), 94-100

Kaplan & Sadock's, (2005) Synopsis of psychiatry: behavioural sciences/clinical
psychiatry, USA: Lippincott W. & Wilkins

Kim, W., Jeong, O. R., & Lee, S. W. (2009), On social Web sites. Information
Systems, 35(2), 215-236.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., Scherlis,
W., (1998) 'Internet paradox: a social technology that reduces social involvement
and psychological well-being?' American Psychologist, 53 (9),1:17-31

Lanier, J., Minsky, M., Fisher, S. and Druin, A. (1989) Virtual Environments And
Interactivity: Windows To The Future, ACM Siggraph Panel Proceedings

Laudon K., Laudon J. (2000) Management Information Systems: Organization and
Technology in the Networked Enterprise, 6th Edition. Englewood Cliffs, New
Jersey: Prentice Hall.

Nielsen, J. (1999), Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, New
Riders Publishing, Indianapolis, ISBN 1-56205-810-X.,

Stone, A.R., (1995) Split subjects, Not Atoms; or 'How I Feel in Love With my
Prosthesis, στο C.H Gray(Ed), The Cyborg Handbook. New York: Routledge:
393-406.

Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E., (2001) "The impact of
computer use on children's and adolescents' development", Journal of Applied
Developmental Psychology, 22: 7-30

Taylor A., Farrell S. (1994) Information Management for Business, London

Turban E. (2007) Information Technology for Management: Transforming Organizations in the Digital Economy Wiley, John & Sons

Turkle S., (1995) Life on the screen: Identity in the age of the Internet, New York: Simon & Shuster

Yang, C. K., , (2001), Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess, Acta Psychiatrica Scandinavica, 104 (3), 217–222.

Young, K., (1998) “Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. Cyberpsychology and Behavior, 1(3): 237–244.

Watson H, Houdeshel G – Rainer K. (1997) Building Executive Informations Systems and other Decision Support Information, New York Wiley, John & Sons

Hite, S.J. (2001). Reviewing quantitative research to inform educational policy processes. Paris: UNESCO

Wood, M., Welch, C. (2010). Are ‘Qualitative’ and ‘Quantitative’ Useful Terms for Describing Research? Methodological Innovations Online, 5(1), pp. 56 – 71

Cohen L., Manion, L. and Morrison, K. (2007) Research Methods in Education (6th edition) London: Routledge-Falmer

Ελληνική

Δουκίδης Γ., (1998) Ηλεκτρονικό Εμπόριο. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα

Gilster P., (1994) Internet, 2η Έκδοση, Εκδόσεις Μ. Γκιούρδας , Αθήνα

Goffman, E. (2006), Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα

Howitt D., Cramer D., (2010), Στατιστική με το SPSS, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα

Κιντής Α., (1999), Στατιστικές και Οικονομετρικές Μέθοδοι, Εκδόσεις Gutenberg Αθήνα

Μάτσα, Κ., (2009) Εξάρτηση από το Διαδίκτυο: η πιο σύγχρονη μορφή τοξικομανίας, Τετράδια Ψυχιατρικής Νο 108, σελ 81-84.

Πιπερόπουλος Γ., (2008) Εφαρμοσμένη Ψυχολογία, Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

Συρμακέσης Σ. (2009) Ηλεκτρονικό Επιχειρείν και Ηλεκτρονικό Εμπόριο, εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα

Τζαβάρας Θ., Τζαβάρα Ε., (2004) Μαθήματα της Ιατρικής. Παθήματα της ψυχής, Αθήνα: Εξάντας

Javeau C.(2000) " Η έρευνα με ερωτηματολόγιο- το εγχειρίδιο του καλού ερευνητή" , Αθήνα: Τυποθήτω

Διαδίκτυο

Ιστοσελίδα Εκπαιδευτικής Στήριξης και Διαδικτύωσης, (2013) [www.go-online.gr:12/01/2013]

Σφήκα Δ., (2006), «Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην ψυχική υγεία των μαθητών», [http://www.iatronet.gr/article.asp?art_id=1106. Ανακτήθηκε 12/03/2013]

Desing Books, (2013)[<http://www.designersandbooks.com/blog/notable-design-books-12/05/2013>]

Freeman-Longo, R.E. , Blanchard, G.T. (1998). Sexual Abuse in America: Epidemic of the 21st Century. Brandon, VT: Safer Society Press, [<http://www.appa-net.org/eweb/docs/appa/pubs/RML.pdf>, 2/04/2013]

Goldberg, I. (1996). Internet addiction disorder. [: <http://www.psycom.net> 13/04/2013]

Grohol, J., (/2005), 'More Spin on internet Addiction [<http://psychcentral.com/blog/archives/2005/04/16/internet-addiction-disorder> 17/04/2013]

The Guardian (1999). The porn pioneers. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/1999/sep/30/shopping>. 11/04/2013]