Αποτύπωση της εξοικείωσης των νέων με τα eSports

***Καρατζόγλου Φοίβη – Πολυξένη***

***Λάζος Στέφανος***

***Λέτσιος Βασίλειος***

**1. Μεθοδολογική Προσέγγιση**

Η προσέγγιση που επελέγη, για την αποτύπωση της εξοικείωσης των νέων-εφήβων με τα eSports, ήταν αυτή του μικρο-επιπέδου (δειγματοληπτική έρευνα) και η συγκέντρωση πρωτογενών στοιχείων αφορούσε μαθητές της Β’ τάξης Γενικού Λυκείου.

**2. Χαρακτηριστικά στοιχεία δειγματοληπτικής έρευνας**

**2.1 Γενικά στοιχεία έρευνας**

Ο σχεδιασμός της έρευνας σκοπό είχε να καταγράψει την ενασχόληση των νέων με τα eSports και τη γνώση τους σε ζητήματα που αφορούν σε αυτό το είδος ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Για να επιτευχθεί ο στόχος αυτός, δημιουργήθηκε ένα «σώμα» ερωτήσεων – ερωτηματολόγιο, σχεδιασμένο να αποτυπώσει-καταγράψει σε μία κοινή βάση και σε ενιαία κλίμακα, αναφορικά με τις ποιοτικές αξιολογήσεις, την ενασχόληση και την αντίληψη των ερωτώμενων για τα eSports.

Η διεξαγωγή της δειγματοληπτικής έρευνας αφορούσε στους μαθητές της Β’ τάξης του Γενικού Λυκείου της Ζωσιμαίας Σχολής Ιωαννίνων, δηλαδή σε εφήβους 16 ετών, γεννημένους το 2001. Οι ερευνητές αποτελούνταν από ομάδα μαθητών της ίδιας τάξης με τους ερωτώμενους, οπότε η επικοινωνία μεταξύ των δύο πλευρών της έρευνας ήταν η καλύτερη δυνατή. Η έρευνα αυτή είναι αμερόληπτη ως προς τα κοινωνικοοικονομικά χαρακτηριστικά των ερωτώμενων, αφού το δείγμα θεωρείται τυχαίο🞄 οι ερωτώμενοι είναι μαθητές δημόσιου Γενικού Λυκείου.

### 2.2 Σχεδιασμός ερωτηματολογίου

Όπως προαναφέρθηκε, το μέσο συλλογής των στατιστικών στοιχείων που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διεξαγωγή της έρευνας, ήταν ερωτηματολόγιο κλειστού τύπου, ενώ κύρια μέθοδος συλλογής, η προσωπική συνέντευξη.

Ο σχεδιασμός του ερωτηματολογίου βασίστηκε σε τρεις (3) κεντρικούς άξονες αναζήτησης πληροφοριών (ενότητες ανάλυσης) και συνοπτικά περιγράφονται, όπως ακολουθεί:

1ος ΑΞΟΝΑΣ: *Γενικές Πληροφορίες*

Σκιαγραφείται το προφίλ του ερωτώμενου. Στη συγκεκριμένη έρευνα η μόνη παράμετρος-μεταβλητή που επιλέχθηκε να αναδειχτεί για την εξαγωγή συμπερασμάτων ήταν αυτό του φύλου των μαθητών.

2ος ΑΞΟΝΑΣ: *Χρήση Διαδικτύου*

Αποτυπώνεται η χρήση γενικότερα του διαδικτύου και τίθεται άμεσα σε συγκριτική αξιολόγηση ο χρόνος διάθεσης σε ηλεκτρονικά παιχνίδια.

3ος ΑΞΟΝΑΣ: *eSports: Ενασχόληση-Εξοικείωση*

Επιχειρείται να αποτυπωθεί ο βαθμός εξοικείωσης των ερωτώμενων με αυτού του είδους ανταγωνιστικών βιντεοπαιχνιδιών. Η καταγραφή της αντίληψης των ερωτώμενων σχετικά με αυτά είναι σημαντική, όπως επίσης και το αν ενδιαφέρονται να ενημερωθούν περισσότερο.

### 2.3 Επεξεργασία στοιχείων

Η επεξεργασία των στοιχείων έγινε σε περιβάλλον MS Office του προγράμματος EXCEL. Σε υπολογιστικό φύλλο της εφαρμογής αυτής καταχωρήθηκαν σε κοινή βάση τα στοιχεία της δειγματοληπτικής έρευνας. Η ανάλυσή τους επίσης διενεργήθηκε με την παραπάνω εφαρμογή.

* 1. **Αποτελέσματα έρευνας**

Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων γίνεται σε αντιστοιχία με τους άξονες/ ενότητες που καλύπτουν τα προς επεξεργασία στοιχεία και προαναφέρθηκαν στην υποενότητα 2.2.

* + 1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ – ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ

Ο αριθμός των μαθητών που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας, ανέρχεται σε 89. Ο αριθμός αυτός κρίνεται επαρκής.

Η ταξινόμηση του δείγματος που θεωρήθηκε ουσιαστική, αφορούσε στο φύλο των ερωτώμενων. Από το σύνολο των ερωτώμενων τα 52,81% ήταν κορίτσια και το υπόλοιπο 47,19% αγόρια (βλ. πίνακα και διάγραμμα 1). Ο επιμερισμός αυτός προσδίδει αμεροληψία στα αποτελέσματα ως προς το φύλο των μαθητών.

**Πίνακας 1 & Διάγραμμα 1**: Αριθμός μαθητών που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας, σύμφωνα με την ταξινόμησή τους ανά φύλο.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Φύλλο | **Μαθητές** | |
| Αρ. | Ποσοστό |
| Κορίτσια | 47 | *52,81%* |  |  |
| Αγόρια | 42 | *47,19%* |  |  |
| ΣΥΝΟΛΟ | **89** | ***100,00%*** |  |  |

* + 1. ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Οι μαθητές ερωτήθηκαν για το αν διαθέτουν πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι τους, και όπως ήταν αναμενόμενο, οι θετικές απαντήσεις έφτασαν σχεδόν το σύνολο του δείγματος. Παρόλα αυτά τρεις (3) εκ των 89 μαθητών, δηλαδή το 3,37%, δεν διαθέτουν πρόσβαση στο χώρο του σπιτιού τους (βλ. πιν. & διάγρ. 2).

**Πίνακας 2 & Διάγραμμα 2**: Μαθητές που διαθέτουν πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι τους.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Διαδίκτυο στο σπίτι | **Μαθητές** | |
| Αρ. | Ποσοστό |
| ΝΑΙ | 86 | *96,63%* |  |  |
| ΟΧΙ | 3 | *3,37%* |  |  |
| ΣΥΝΟΛΟ | **89** | ***100,00%*** |  |  |

Η παραπάνω διαπίστωση σε συνδυασμό με τις απαντήσεις που καταγράφηκαν σχετικά με το αν οι μαθητές συχνάζουν σε χώρους που διαθέτουν πρόσβαση στο διαδίκτυο, όπως Internet Cafes, οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το σχετικά υψηλό ποσοστό θετικών απαντήσεων στην τελευταία αυτή ερώτηση, οφείλεται στο ότι η επισκεψιμότητα στους χώρους αυτούς από τους μαθητές λειτουργεί αποκλειστικά ως ανάγκη κοινωνικοποίησης και ψυχαγωγίας. Αποτυπώνεται, λοιπόν, ότι το είδος αυτό ψυχαγωγίας προκρίνεται από το ήμισυ σχεδόν των μαθητών, και συγκεκριμένα από το 43,82% των ερωτώμενων.

Ενδιαφέρον εύρημα αποτελεί το γεγονός ότι συσχετίζοντας το φύλο των μαθητών με τις απαντήσεις στο ερώτημα αυτό, εμφανίζεται ότι αν και τα αγόρια που συχνάζουν στα εν λόγω μέρη είναι περισσότερα, το ποσοστό των κοριτσιών σε αυτά φτάνει στο 43,59% (κορίτσια που συχνάζουν σε χώρους όπως τα Internet Cafes προς το σύνολο των μαθητών που συχνάζουν σε αυτούς). [Βλέπε διάγραμμα 3.]

**Συχνάζετε σε χώρους που παρέχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο, όπως Internet Cafes;**

**Διάγραμμα 3**: Αριθμός μαθητών που συχνάζουν σε χώρους που παρέχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο, όπως Internet Cafes, σε σχέση με το φύλο τους.

Η έρευνα στον θεματικό αυτόν άξονα εστίασε στον χρόνο σύνδεσης στο διαδίκτυο των ερωτώμενων κατά τη διάρκεια μιας σχολικής μέρας και στην αξιολογική διαβάθμιση του χρόνου αυτού σε σχέση με το χρόνο σύνδεσης τις αργίες και τα Σ/Κ. Από τις απαντήσεις διαπιστώνεται ότι το 61,80% του δείγματος συνδέεται μία έως τρεις (1-3) ώρες κατά τη διάρκεια μιας τυπικής σχολικής μέρας, ενώ σχεδόν ισόποσα είναι τα ποσοστά τόσο αυτών που συνδέονται έως μία ώρα (0-1), 16,85%, όσο και αυτών που συνδέονται 3-5 ώρες, 14,61%. Άξιο προσοχής είναι το ποσοστό 6,74%, το οποίο αφορά στους μαθητές που συνδέονται πάνω από 5 ώρες (βλ. διάγρ. 4).

**Πόσες ώρες συνδέεστε στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια μιας σχολικής ημέρας;**

**Διάγραμμα 4**: Ώρες σύνδεσης των μαθητών στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια μιας τυπικής σχολικής ημέρας.

Ο χρόνος αυτός στο σύνολο του δείγματος είτε διπλασιάζεται (38,20%) είτε παραμένει ο ίδιος (37,08%) κατά τη διάρκεια των αργιών και των Σ/Κ. Όμως ένα 15,73% του συνόλου των μαθητών τριπλασιάζει τις μέρες αυτές τις ώρες σύνδεσης στο διαδίκτυο ή και τις αυξάνει ακόμη περισσότερο (σχεδόν 9% των μαθητών). Στο διάγραμμα 5 απεικονίζεται η διαβάθμιση των ωρών σύνδεσης τις αργίες στο σύνολο του δείγματος.

**Τις υπόλοιπες ημέρες (Σ/Κ, αργίες κ.λπ.), ο χρόνος σύνδεσης στο διαδίκτυο κατά την εκτίμησή σας:**

**Διάγραμμα 5**: Αξιολογική διαβάθμιση των ωρών σύνδεσης των μαθητών στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια αργιών και Σ/Κ.

Στον πίνακα 3 που ακολουθεί, δίνονται τα αποτελέσματα τόσο σε απόλυτους αριθμούς όσο και σε ποσοστά, ενώ γίνεται και συσχέτιση της διαβάθμισης των ωρών σύνδεσης κατά τις αργίες με τις ώρες σύνδεσης κατά τη διάρκεια μιας σχολικής ημέρας. Οπότε για παράδειγμα, εμφανίζεται ότι οι μαθητές που διπλασιάζουν τον χρόνο σύνδεσης κατά τις αργίες προέρχονται κατά το πλείστον, 70,59%, από το «σώμα» των μαθητών που συνδέονται 1-3 ώρες κατά τη διάρκεια μιας σχολικής μέρας. Οι υπόλοιποι προέρχονται κατά 14,71% από τους μαθητές που συνδέονται 3-5 ώρες, κατά 11,76% από τους μαθητές που συνδέονται έως μία ώρα και μόλις 2,94% (ήτοι ένας μαθητής στους 89) προέρχεται από αυτούς που συνδέονται πάνω από 5 ώρες ανά σχολική ημέρα. Τα αποτελέσματα αυτά απεικονίζονται και διαγραμματικά (βλ. διάγραμμα 6). Αξίζει επίσης να επισημανθεί ότι οι μισοί από τους μαθητές που συνδέονται πάνω από 5 ώρες κατά τη διάρκεια μιας σχολικής ημέρας όχι μόνο διπλασιάζουν ή τριπλασιάζουν τον χρόνο σύνδεσής τους τις αργίες, αλλά εμφανίζονται «δικτυωμένοι» διαρκώς!

**Πίνακας 3**: Χρόνος σύνδεσης κατά τις αργίες και τα Σ/Κ σε συσχέτιση με τις ώρες σύνδεσης ανά σχολική ημέρα

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **<0-1> ώρες σύνδ./ σχ. ημ.** | | **<1-3> ώρες σύνδ./σχ. ημ.** | | **<3-5> ώρες σύνδ./σχ. ημ.** | | **<5 και άνω> ώρες σύνδ./σχ. ημ.** | | **Σύνολο** | |
| **Παραμένει ο ίδιος** | 8 | 24,24% | 19 | 57,58% | 5 | 15,15% | 1 | 3,03% | **33** | **37,08%** |
| **Διπλασιάζεται** | 4 | 11,76% | 24 | 70,59% | 5 | 14,71% | 1 | 2,94% | **34** | **38,20%** |
| **Τριπλασιάζεται** | 2 | 14,29% | 11 | 78,57% | 0 | 0,00% | 1 | 7,14% | **14** | **15,73%** |
| **Αυξάνεται ακόμη περισσότερο** | 1 | 12,50% | 1 | 12,50% | 3 | 37,50% | 3 | 37,50% | **8** | **8,99%** |
| **Σύνολο** | **15** | **16,85%** | **55** | **61,80%** | **13** | **14,61%** | **6** | **6,74%** | **89** | **100,00%** |

**Διάγραμμα 6**: Χρόνος σύνδεσης κατά τις αργίες και τα Σ/Κ σε συσχέτιση με τις ώρες σύνδεσης ανά σχολική ημέρα.

Τέλος, στην ερώτηση για το πόσο από τον διαδικτυακό χρόνο οι ερωτώμενοι αφιερώνουν σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, διαπιστώνεται ότι οι μισοί σχεδόν δεν ασχολούνται με αυτά (καθόλου, 46,07%) με μεγαλύτερο βέβαια ποσοστό να είναι αυτό των κοριτσιών για αυτή την κατηγορία μαθητών (κορίτσια 85,37%, έναντι 14,63% των αγοριών). Στο σύνολο του δείγματος, ένα ποσοστό 13,48% ξεπερνά τον μισό από τον χρόνο που διαθέτει συνδεδεμένος στο διαδίκτυο σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ το 3.37% εξ αυτού ασχολείται αποκλειστικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατά τον «διαδικτυακό» του χρόνο. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον πίνακα 4 και απεικονίζονται στο διάγραμμα 7 που ακολουθεί.

**Πίνακας 4**: Διαδικτυακός χρόνος σε ηλεκτρονικά παιχνίδια σε συσχέτιση με το φύλο των μαθητών.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Διαδικτυακός χρόνος σε ηλεκτρονικά παιχνίδια** | **Κορίτσια** | | **Αγόρια** | | **Σύνολο** | |
| **Καθόλου** | 35 | 85,37% | 6 | 14,63% | **41** | **46,07%** |
| **Λιγότερο από τον μισό χρόνο** | 8 | 36,36% | 14 | 63,64% | **22** | **24,72%** |
| **Περίπου τον μισό χρόνο** | 2 | 14,29% | 12 | 85,71% | **14** | **15,73%** |
| **Περισσότερο από τον μισό** | 1 | 11,11% | 8 | 88,89% | **9** | **10,11%** |
| **Σχεδόν όλο** | 1 | 33,33% | 2 | 66,67% | **3** | **3,37%** |

**Πόσο από τον διαδικτυακό χρόνο διαθέτετε σε ηλεκτρονικά παιχνίδια;**

**46,07%**

**24,72%**

**15,73%**

**10,11%**

**3,37%**

**Διάγραμμα 7**: Διαδικτυακός χρόνος που αφιερώνουν οι μαθητές σε ηλεκτρονικά παιχνίδια με βάση και το φύλο τους.

* + 1. eSPORTs: ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ - ΕΞΟΙΚΕΙΩΣΗ

Στο θεματικό αυτό πεδίο, η έρευνα εστίασε στα eSports. Καταγράφηκε ο αριθμός των ερωτώμενων που έχουν παρακολουθήσει διαδικτυακά κάποιο τουρνουά και το επίπεδο αυτού (τοπικό, πανελλήνιο, παγκόσμιο ή άλλο). Σχεδόν ένας στους τρεις (32,58% του συνόλου) έχουν παρακολουθήσει διαδικτυακά τουρνουά eSports το οποίο κατά το πλείστον ήταν σε παγκόσμιο επίπεδο, ενώ στους έξι μαθητές που το έκαναν μόλις ένα ήταν κορίτσι.

Διαπιστώθηκε ότι το 21,35% των μαθητών (19 μαθητές) έχουν παρακολουθήσει από κοντά κυρίως τοπικά τουρνουά, ενώ 13 από αυτούς έχουν συμμετάσχει σε κάποια από αυτά (μία εκ των οποίων ήταν κορίτσι).

Οι μαθητές κλήθηκαν να εκφράσουν την άποψή τους για το αν τα eSports μπορούν να αποτελέσουν επίσημο άθλημα Ολυμπιακών Αγώνων. Οι επιλογές τους ήταν διαβαθμισμένες μεταξύ θέσης και άρνησης, ενώ δινόταν και η επιλογή <δεν γνωρίζω>. Η τελευταία συγκέντρωσε αρκετά υψηλό ποσοστό 21,35%, το δεύτερο κατά σειρά μετά το <ΟΧΙ> , την καθαρή αρνητική άποψη που έφερε ποσοστό 31,46%. Η απόλυτη επιλογή του <ΝΑΙ> έγινε από το 12,36% των ερωτώμενων (βλ. διάγραμμα 8).

**Διάγραμμα 8**: Οι απόψεις των μαθητών για το αν τα eSports θα μπορούσαν να θεωρηθούν επίσημο άθλημα Ολυμπιακών Αγώνων.

Η έρευνα ολοκληρώνεται καλώντας τους μαθητές να απαντήσουν αν θα τους ενδιέφερε να ενημερωθούν περαιτέρω για το θέμα των eSports. Οι περισσότεροι επιθυμούν μία επιπλέον ενημέρωση, σχεδόν 2 στους 3 απάντησαν θετικά (ποσοστό 65,17% επί του συνόλου του δείγματος), ενώ το ενδιαφέρον προέρχεται τόσο από αγόρια όσο και από κορίτσια (51,72% έναντι 48,27%, αντίστοιχα). [Βλ. διάγραμμα 9]

**Διάγραμμα 9**: Ποσοστό μαθητών που θα επιθυμούσαν περισσότερη ενημέρωση σχετικά με τα eSports.