

Η ΜΕΛΕΤΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΝΕΙΣΦΟΡΑΣ ΤΩΝ ΕΥΡΕΩΣ  
ΔΙΑΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΕΜΠΟΡΙΚΩΝ ΜΑΖΙΚΩΝ  
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΛΛΑΠΛΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ (MASSIVELY MULTIPLAYER  
ONLINE GAMES – MMOS) ΣΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΩΣ ΞΕΝΗ ΓΛΩΣΣΑ ΣΤΗ  
ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΑΠΟ ΤΗΝ

Αναστασία Τερζοπούλου

Μεταπτυχιακή Εργασία στο Πρόγραμμα

Εκπαιδευτική Τεχνολογία

Για απόκτηση μεταπτυχιακού διπλώματος (Master)

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΛΕΥΚΩΣΙΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ

Σεπτέμβριος, 2021

Εγώ, η Αναστασία Τερζοπούλου, γνωρίζοντας τις συνέπειες της λογοκλοπής, δηλώνω υπεύθυνα ότι η παρούσα εργασία με τίτλο «Η Μελέτη της Εφαρμογής και της Συνεισφοράς των Ευρέως Διαδεδομένων Εμπορικών Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (Massively Multiplayer Online Games – MMOS) στην Εκμάθηση της Αγγλικής ως Ξένη Γλώσσα στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση» αποτελεί προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας και όλες οι πηγές που έχω χρησιμοποιήσει έχουν δηλωθεί κατάλληλα στις βιβλιογραφικές παραπομπές και αναφορές. Τα σημεία όπου έχω χρησιμοποιήσει ιδέες, κείμενο ή / και πηγές άλλων συγγραφέων, αναφέρονται ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ



Αναστασία Τερζοπούλου

Η Μελέτη της Εφαρμογής και της Συνεισφοράς των Ευρέως Διαδεδομένων Εμπορικών Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (Massively Multiplayer Online Games – MMOS) στην Εκμάθηση της Αγγλικής ως Ξένη Γλώσσα στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

### Περίληψη

Το ερευνητικό ενδιαφέρον της παρούσας εργασίας εστιάζεται στα Ευρέως Διαδεδομένα Εμπορικά Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών (Massively Multiplayer Online Games – ή αλλιώς MMOs) και συγκεκριμένα στους τρόπους με τους οποίους αυτά μπορούν να εφαρμοστούν και να συνεισφέρουν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μελετώνται τα παιχνίδια αυτά που ανήκουν στην κατηγορία των εμπορικών παιχνιδιών, είναι ευρέως διαθέσιμα στην αγορά για ψυχαγωγικούς σκοπούς και η ανάπτυξή τους δεν έγινε πρωταρχικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Μέσα από την διερεύνηση της διεθνούς βιβλιογραφίας διαφαίνονται συγκεκριμένοι τίτλοι παιχνιδιών οι οποίοι είναι εξαιρετικά δημοφιλείς και αναδύονται τα σημεία εκείνα των παιχνιδιών, τα οποία μπορούν να ενισχύσουν την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα σε τομείς όπως η επικοινωνία στην αγγλική, οι στάσεις των μαθητών προς αυτή, και η προθυμία τους να επικοινωνήσουν. Τέλος, αναφέρονται οι πιθανοί κίνδυνοι και οι προβληματισμοί σε σχέση με την εισαγωγή των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Έπειτα ακολουθούν τα θέματα της Μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε, και συγκεκριμένα η διαδικασία της έρευνας από τα μέσα συλλογής δεδομένων μέχρι και την ανάλυσή τους, καθώς και ζητήματα αξιοπιστίας και εγκυρότητας. Κατόπιν, παρουσιάζονται τα δεδομένα μετά από ανάλυση μέσα από πίνακες περιγραφικής στατιστικής για να διαφανούν καλύτερα τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων και να ξεκαθαρίσουν οι απαντήσεις που εκείνοι έδωσαν πάντοτε με γνώμονα τα ερευνητικά ερωτήματα. Τέλος, πραγματοποιείται συζήτηση και

σύγκριση των αποτελεσμάτων της έρευνας και των ευρημάτων της βιβλιογραφίας και γίνονται εισηγήσεις και προτάσεις για ενίσχυση και βελτίωση της υφιστάμενης κατάστασης σε σχέση με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια και την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα σε δημόσια και ιδιωτικά εκπαιδευτικά ιδρύματα. Τέλος, παρατίθεται η βιβλιογραφία που χρησιμοποιήθηκε καθώς και στιγμιότυπα οθόνης από τα μέσα συλλογής δεδομένων που χρησιμοποιήθηκαν.

Λέξεις Κλειδιά: Ευρέως Διαδεδομένα Εμπορικά Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών, MMOs, Εκμάθηση Αγγλικής, Εκμάθηση Β' γλώσσας, Διαδραστικότητα, Παιχνίδια, Ηλεκτρονικά Παιχνίδια, Αυθεντικά Περιβάλλοντα, Εμπορικά Παιχνίδια, Aion, Lineage II, World of Warcraft

### **Summary**

The interest of this research paper focuses on the Massively Multiplayer Online Games or MMOs, and, more specifically, on the ways in which they can be implemented as well as contribute in the educational process. The research concentrates on those games that are merely commercial and available on the market for entertainment purposes; which means that their development was not part of an educational endeavor. After a systematic review of the international bibliography many titles of such popular MMOs emerged. More specifically, the bibliography included such aspects and attributes of the games that could enhance the process of learning English as a second language, such as communicating in English, students' beliefs towards the language and their willingness to communicate. In addition, the possible dangers and concerns regarding the MMOs and their usage in second language learning are presented. On the next part of the paper, the methodology is discussed, all the way from designing the research

process up to collecting and analyzing the results. Also, issues of credibility and validity are touched upon. Consequently, the results are presented after being analyzed via descriptive statistics and the respective tables are displayed. This analysis offers deeper insight on the characteristics of the participants and their answers to the questions which are always guided by the research inquiries and questions. Finally, follows the discussion and comparison of the results with the current bibliography and further insights and suggestions are proposed in order to improve and enhance the current state of affairs in the world of MMOs and second language learning in public and private schools. The paper ends with the Bibliography and the Appendix where screenshots of the questionnaire that was sent to the students can be found.

Keywords: Massively Multiplayer Online Games, MMOs, second language learning, English as a second language, English as a foreign language, ESL, EFL, gaming, Aion, Lineage II, World of Warcraft

## Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	5
2. Θεωρητικό Πλαίσιο	7
3. Βιβλιογραφική ανασκόπηση	12
3.1 Η εξέλιξη και ο οικονομικός αντίκτυπος της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών	12
3.2 Τα είδη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	14
3.3 Τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια	15
3.4 Τα πιο δημοφιλή Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια	16
3.4.1 Lineage 2 και AION	16
3.4.2 Runescape	19
3.4.3 Everquest 2	20
3.4.4 Ragnarok Online	21
3.4.5 World of Warcraft	22
3.5 Οι θετικές επιδράσεις των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (MMOs) στην εκμάθηση ξένης γλώσσας	25
3.5.1 Επικοινωνία και Διαδραστικότητα	26
3.5.2 Κίνητρα και Προθυμία για Επικοινωνία	28
3.5.3 Άγχος και Αυτοπεποίθηση	29
3.5.4 Τα MMOs ως Αυθεντικά Περιβάλλοντα	30
3.5.5 Εκμάθηση και Απόκτηση Λεξιλογίου	31

	6
3.5.6 Στάσεις και απόψεις	32
3.6 Προβληματισμοί και Πιθανοί Κίνδυνοι των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών	33
3.6.1 Προβληματισμοί σχετικά με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια	33
3.6.2 Προβληματισμοί για τη Σχέση των MMOs με την Εκμάθηση Ξένης Γλώσσας	34
4. Μεθοδολογία	36
4.1 Ανεξάρτητες και Εξαρτημένες Μεταβλητές	37
4.2 Κλίμακες Μέτρησης	38
4.3 Μέσα Συλλογής Δεδομένων	39
4.4 Χαρακτηριστικά Συμμετεχόντων	42
4.5 Αξιοπιστία και Εγκυρότητα	49
5. Αποτελέσματα	53
5.1 Η εμπειρία των παικτών εντός των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών	54
5.2 Οι απόψεις και στάσεις όλων των συμμετεχόντων	71
6. Συζήτηση	94
7. Επίλογος	104
Βιβλιογραφία	106

## 1. Εισαγωγή

Η τεχνολογία αποτελεί πλέον μέρος της καθημερινότητας μιας τεράστιας μερίδας του πληθυσμού. Λαμβάνοντας υπόψιν το γεγονός πως ο πλανήτης βρίσκεται εδώ και μήνες σε κατάσταση καραντίνας λόγω του COVID-19, το ψηφιακό περιεχόμενο έχει εισέλθει δυναμικά στις ζωές μας, ως αρωγός στην ανάγκη μας για επικοινωνία με άλλους ανθρώπους, αλλά και ως εργαλείο που επιτρέπει την ομαλή διεξαγωγή εργασιών σε πολλούς τομείς. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός τομέας έχει επηρεαστεί εξαιρετικά τόσο στη διδασκαλία, στην υλοποίηση δραστηριοτήτων, στις εφαρμογές πρακτικών, μιας και από την δια ζώσης εκπαίδευση έχουμε περάσει στην εξ' αποστάσεως διδασκαλία μέσω τεχνολογικών μέσων. Επιπλέον, λόγω του συνεχούς εγκλεισμού και της ανάγκης για εκτόνωση, η βιομηχανία των βίντεο παιχνιδιών έχει παρουσιάσει αύξηση πωλήσεων της τάξης του 20% μέσα στην πανδημία (Witkowski, 2021). Εξετάζοντας τις τελευταίες εξελίξεις σε παγκόσμιο επίπεδο αλλά και ιδιαιτέρως στον εκπαιδευτικό τομέα και στη βιομηχανία των βίντεο παιχνιδιών, γεννήθηκε η ανάγκη για μελέτη του φαινομένου που πρόκειται να παρουσιαστεί.

Στην παρούσα εργασία θα γίνει μελέτη της εφαρμογής και της συνεισφοράς των Ευρέως Διαδεδομένων Εμπορικών Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (Massively Multiplayer Online Games – MMOs) στην εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Αφορμή για την έρευνα αυτή αποτελεί από τη μία η ραγδαία ενίσχυση της χρήσης, της διάδρασης και της ενσωμάτωσης των βίντεο παιχνιδιών στην καθημερινότητα μέσω πανδημίας, καθώς και η προσωπική μου εμπειρία με τα εμπορικά βίντεο παιχνίδια ως παίκτη, εδώ και δεκαπέντε έτη. Σκοπός της συγκεκριμένης έρευνας είναι να



μελετήσει την επιρροή που έχουν τα εμπορικά παιχνίδια τα οποία διατίθενται στην αγορά για καθαρά ψυχαγωγικούς σκοπούς στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πιο αναλυτικά, θα μελετηθεί ένα συγκεκριμένο είδος εμπορικών παιχνιδιών, τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών, σε σχέση με την ικανότητά τους να ενισχύσουν την χρήση της Αγγλικής για μαθητές Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης των οποίων η μητρική γλώσσα είναι η Ελληνική. Η εκμάθηση της Αγγλικής έχει μελετηθεί ανά τα χρόνια από σκοπιές διαφορετικών θεωριών, του συμπεριφορισμού, του γνωστικισμού, αλλά και του κοινωνικού οικοδομισμού (Kolb, 1984, *οπ. αναφ. στο Li, 2019a*). Στη συγκεκριμένη έρευνα θα μελετηθεί η σχέση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών με τη θεωρία μάθησης του κοινωνικού οικοδομισμού για την επιτυχή εκμάθηση της Αγγλικής. Γενικότερα, η Αγγλική αποτελεί τη σημαντικότερη ξένη γλώσσα στις χώρες που δεν είναι αγγλόφωνες (Lin, Hwang, Fu & Cao, 2020), μία από αυτές είναι και η Ελλάδα. Η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας είναι μια περίπλοκη διαδικασία, η οποία για να πετύχει χρειάζεται διαρκή έκθεση σε αυτή μέσω αλληλεπίδρασης (Li, 2019b), ενώ στις περισσότερες περιπτώσεις, -όπως και στην Ελλάδα- οι μαθητές συνήθως διδάσκονται τη γλώσσα μέσω βιβλίων γραμματικής και δασκαλοκεντρικών προσεγγίσεων ή φροντιστηριακών τάξεων (Castaneda & Cho, 2016, *οπ. αναφ. στο Lin, Hwang, Fu & Cao, 2020*). Τα περισσότερα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια διατίθενται στην Αγγλική γλώσσα (Przymus, Lengeling, Mora-Pablo & Serna-Gutierrez, 2020) και φιλοξενούν παίκτες από όλον τον κόσμο οι οποίοι επικοινωνούν μεταξύ τους σε αυτή. Συνεπώς, τα παιχνίδια αυτά μπορούν να προσφέρουν άφθονη έκθεση στη γλώσσα στόχο, και είναι άξια μελέτης, ως εργαλεία αυθεντικής μάθησης της ξένης γλώσσας.

Τα ερωτήματα τα οποία θα οδηγήσουν και την έρευνά μας είναι τα εξής:

1. Ποια είναι η επίδραση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών στις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αγγλική γλώσσα και στην ανάπτυξη του γλωσσικού τους αισθητηρίου;

2. Μπορεί η ενασχόληση των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών να ενισχύσει θετικά τις στάσεις και τις απόψεις τους για την Αγγλική γλώσσα;

Στο πρώτο μέρος της εργασίας θα παρουσιαστεί το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο θα αποσαφηνιστούν οι απαραίτητοι όροι σχετικά με την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Έπειτα θα γίνει βιβλιογραφική ανασκόπηση της σύγχρονης βιβλιογραφίας σχετικά με τα ζητήματα της τεχνολογίας, των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών και της εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα. Στην ενότητα αυτή θα παρουσιαστούν τα πιο ευρέως διαδεδομένα μαζικά εμπορικά διαδικτυακά παιχνίδια και τα ευρήματα των μελετών σχετικά με τη συνεισφορά τους στην εκπαιδευτική διαδικασία αλλά και τους προβληματισμούς που έχουν εγερθεί γύρω τους. Έπειτα, θα παρουσιαστεί η μεθοδολογία της παρούσας έρευνας, και συγκεκριμένα η συλλογιστική διαδικασία επιλογής μεθόδου, τα μέσα συλλογής δεδομένων, ο σχεδιασμός αυτών, η ανάλυσή τους καθώς και τα ζητήματα εγκυρότητας και αξιοπιστίας. Στο επόμενο τμήμα της εργασίας θα προβληθούν τα αποτελέσματα της ερευνητικής διαδικασίας με άξονα τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί, μέσω πινάκων περιγραφικής στατιστικής. Θα ακολουθήσει συζήτηση των αποτελεσμάτων της παρούσας έρευνας σε σχέση με την υπάρχουσα βιβλιογραφία, και συγκεκριμένα τα τμήματα εκείνα στα οποία αυτές συγκλίνουν ή αποκλίνουν

και πιθανή αιτιολόγηση αυτών. Τέλος, θα συζητηθεί η προσφορά της παρούσας έρευνας στην κοινότητα και θα γίνουν προτάσεις για συνέχιση αυτής.

## 2. Θεωρητικό Πλαίσιο

Προκειμένου να διαμορφωθεί μία πιο λεπτομερής εικόνα των προς μελέτη φαινομένων, θα ακολουθήσει ο ορισμός συγκεκριμένων εννοιών που αναφέρονται στην έρευνα. Συγκεκριμένα, θα αναλυθούν οι όροι «εκμάθηση δεύτερης ξένης γλώσσας», «βίντεο παιχνίδι», «συμβολή των παιχνιδιών στην εκπαίδευση», «σοβαρά και εμπορικά παιχνίδια», «παιχνιδοποίηση» και «μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών». Επιπλέον, θα αναφερθούν θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικές έννοιες, όπως η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία μάθησης, ο συμπεριφορισμός, η «ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης» και η «φθίνουσα υποστήριξη της μάθησης» ή αλλιώς «σκαλωσιά», καθώς και η κοινωνιογλωσσολογία, η μεταγνώση και τα αυθεντικά περιβάλλοντα σε σχέση με τη γλώσσα.

Αρχικά, η εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας αποτελεί περίπλοκη διαδικασία και εμπεριέχει τέσσερις παράγοντες οι οποίοι συντελούν στην επιτυχία της κατάκτηση από τον μαθητή: πλούσια έκθεση στη γλώσσα στόχο, χρήση της γλώσσας στόχου σε αυθεντικά περιβάλλοντα για πραγματικούς σκοπούς καθώς και άμεση ανατροφοδότηση και εξατομικευμένη διδασκαλία (Setiyadi, 2020). Επιπλέον, τα βίντεο παιχνίδια γενικότερα αποτελούν ψυχαγωγικές δραστηριότητες με συγκεκριμένους κανόνες (Kinzie & Joseph, 2008, όπ. αναφ. στο Janebi Enayat & Haghghatpasand, 2019), και συγκροτούν πλέον κομμάτι της ποπ κουλτούρας (Conolly, Stansfield & Hainey, 2007, όπ. αναφ. στο Godwod, 2019) αφού η δημοφιλία τους ενισχύεται και συμβάλουν στην ανάπτυξη του ατόμου (Godwod, 2019). Η δημοφιλία των βίντεο

παιχνιδιών έχει απογειωθεί τόσο πολύ τα τελευταία χρόνια που έχει δημιουργήσει μεγάλη ζήτηση στον τομέα των μηχανικών λογισμικού από μεγάλες εταιρίες τεχνολογίας. (Bankon, 2019). Έχει αναφερθεί πως τα βίντεο παιχνίδια κατέχουν εκπαιδευτική αξία (Godwod, 2019) και θετικό αντίκτυπο στην μελέτη των γλωσσών (Li, 2019a). Επίσης, σύμφωνα με τον Chen, η χρήση των παιχνιδιών εντός και εκτός της σχολικής τάξης έχει ενισχύσει την απόδοση των μαθητών σε γλωσσικά μαθήματα (2016, όπ. αναφ. στο Lin, Hwang, Fu & Cao, 2020). Εξίσου σημαντικός είναι και ο διαχωρισμός των ειδών των παιχνιδιών. Υπάρχουν τα παιχνίδια τα οποία είναι φτιαγμένα καθαρά για εκπαιδευτικούς λόγους (Li, 2019a), λέγονται σοβαρά παιχνίδια, και είναι παιχνίδια των οποίων ο σκοπός της δημιουργίας είναι η μάθηση και η εκπαίδευση, ενώ η ψυχαγωγία έρχεται σε δεύτερη θέση (Sharma, Torrado, Gomez & Jaccheri, 2021). Από την άλλη, υπάρχουν τα εμπορικά παιχνίδια, τα «COTS – commercial off-the-shelf games») τα οποία φτιάχνονται αποκλειστικά για λόγους ψυχαγωγίας του χρήστη, αλλά κρύβουν και εκπαιδευτική αξία (Becker & Gorin, 2016). Στην παρούσα έρευνα θα γίνει λόγος στα δεύτερα, στα εμπορικά παιχνίδια και συγκεκριμένα στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών, ή αλλιώς *massively multiplayer online games (MMOs)*, τα οποία είναι μια ειδική κατηγορία βίντεο παιχνιδιών που περιλαμβάνει τρισδιάστατους κόσμους -πραγματικούς ή φανταστικούς- και άβαταρ, χαρακτήρες που δημιουργεί ο εκάστοτε παίκτης (Danka, 2020). Ένα από τα πιο δημοφιλή τέτοια παιχνίδια είναι το *World of Warcraft* της εταιρίας *Blizzard*, το οποίο έχει πάνω από 12 εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο (Bytheway, 2013, όπ. αναφ. στο Li, 2019a). Σε αυτούς τους εικονικούς κόσμους οι παίκτες αναλαμβάνουν επιθυμητούς ρόλους σύμφωνα με τους χαρακτήρες που έχουν δημιουργήσει και συνεργάζονται ή ανταγωνίζονται μεταξύ τους για να φέρουν εις πέρας διάφορες αποστολές (Przymus, Lengeling, Mora-Pablo & Serna-Gutierrez,

2020• Azman & Dollsaid, 2018). Τέλος, ο όρος παιχνιδοποίηση απαντάται πολύ συχνά στη βιβλιογραφία και αφορά εκπαιδευτικές δραστηριότητες οι οποίες δεν έχουν κάποια σχέση με παιχνίδια, αλλά δανείζονται στοιχεία παιχνιδιών για να γίνουν πιο ελκυστικές και κατανοητές προς τον μαθητευόμενο (Li, 2019b).

Οι θεωρίες μάθησης και οι εκπαιδευτικές έννοιες που θα αναφερθούν διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Αρχικά, η κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση του Βιγκότσκι στην εκμάθηση, υπογραμμίζει το πόσο σημαντικό είναι το περιβάλλον και το συγκείμενο μέσα στο οποίο λαμβάνει χώρα η μάθηση (Vygotsky, 1980). Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, η ανάπτυξη της γλώσσας προκύπτει μέσα από τις αλληλεπιδράσεις του μαθητή με άλλους ανθρώπους (Tocaimaza-Hatch & Santo, 2020). Επομένως, σύμφωνα με την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία, η μάθηση είναι επιτυχής όταν υπάρχει κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων (Arrastia-Chisholm & Tackett, 2020). Ειδικότερα, η κοινωνική συναναστροφή διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην εκμάθηση της γλώσσας καθώς ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες των ατόμων (Glaser, Kupetz & You, 2019). Έχει παρατηρηθεί πως τα διαδικτυακά παιχνίδια, αποτελώντας μιας μορφής αλληλεπίδρασης για τους συμμετέχοντες, έχουν πολλά να προσφέρουν στην εκμάθηση ξένων γλωσσών (Horowitz, 2019). Η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία είναι συνδεδεμένη με την κοινωνιογλωσσολογία, αφού σύμφωνα με τη δεύτερη, το άτομο έχει την ικανότητα να αντιλαμβάνεται τις περιστάσεις υπό τις οποίες πρέπει να χρησιμοποιήσει συγκεκριμένη γλώσσα (Canale & Swain, 1980). Τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν κοινότητες

μέσα στις οποίες το άτομο κάνει χρήση των κοινωνικών και λεξικών του ικανοτήτων, αφού η επιτυχής επικοινωνία αποτελεί προϋπόθεσή για τη νίκη στο εκάστοτε παιχνίδι αυτού του είδους.

Ακόμη μία θεωρία μάθησης που θα παρουσιαστεί, είναι αυτή του συμπεριφορισμού. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, η μάθηση είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη συμπεριφορά, μιας και αφορά στη σύνδεση ερεθίσματος και αντίδρασης (Skinner, 1938). Πιο συγκεκριμένα, όταν έχουμε παρουσία κάποιας θετικής συμπεριφοράς από τον μαθητή, ακολουθείται θετική ενίσχυση αυτής μέσω κάποιας αμοιβής έτσι ώστε να επαναληφθεί, ενώ όταν εμφανίζεται αρνητική συμπεριφορά, ακολουθείται αρνητική ενίσχυση της μέσω κάποιας ποινής, έτσι ώστε να μην επανεμφανιστεί (Skinner, 1938). Αντίστοιχα και στα βίντεο παιχνίδια, όταν ο παίκτης δρα σωστά, λαμβάνει αμοιβές εντός του παιχνιδιού (εμπειρία, επίπεδο, χρήματα, πανοπλίες, κ.α.), ενώ οι λάθος του κινήσεις οδηγούν σε διάφορων ειδών ποινές (απώλεια εμπειρίας ή χρημάτων, θάνατος χαρακτήρα, κ.α.).

Επιπλέον, θα αναφερθούν οι έννοιες της «ζώνης επικείμενης ανάπτυξης» και της «φθίνουσας υποστήριξης μάθησης» ή αλλιώς «σκαλωσιάς», καθώς διαδραματίζουν αξιόλογο ρόλο στην εκμάθησης γλώσσας μέσω των παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, η ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης περιγράφει τη διαφορά μεταξύ του γνωστικού επιπέδου που ο μαθητής κατέχει σε σχέση με το γνωστικό επίπεδο που μπορεί να αποκτήσει με τη βοήθεια τρίτων μέσω αλληλεπίδρασης μαζί τους (Vygotsky, 1980). Πιο συγκεκριμένα, «τα έργα που εμπίπτουν στη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης ενός παιδιού είναι εκείνα που δεν μπορεί ακόμη να εκτελέσει μόνο του, αλλά θα μπορούσε με τη βοήθεια ικανότερων συνομηλίκων ή ενηλίκων» (Slavin, 2018). Κατ' αυτόν τον τρόπο, τα άτομα τα οποία είναι πιο ικανά σε μία γλώσσα υποστηρίζουν τα λιγότερα ικανά, έτσι ώστε να φτάσουν σε ένα γλωσσικό επίπεδο στο οποίο δε θα μπορούσαν να

φτάσουν μόνα τους (Vygotsky, 1980). Επιπρόσθετα, η έννοια της σκαλωσιάς είναι συνδεδεμένη με την ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης. Σύμφωνα με τον όρο «σκαλωσιά», «εννοείται η παροχή άφθονης στήριξης σε ένα παιδί κατά τα πρώτα στάδια μάθησης, και αργότερα η μείωση της στήριξης και η βαθμιαία μεταβίβαση της ευθύνης στο παιδί μόλις αυτό καταστεί ικανό» (Slavin, 2018). Έτσι, κατά τη διάρκεια ενός διαδικτυακού βίντεο παιχνιδιού, οι πιο ικανοί παίκτες βοηθούν τους νέους παίκτες μέσω αλληλεπίδρασης, έτσι ώστε να επικοινωνήσουν επιτυχώς στη γλώσσα στόχο και να επιτύχουν στο παιχνίδι (Horowitz, 2019). Και οι δύο προαναφερθείσες έννοιες θέτουν την αλληλεπίδραση ως κεντρικό σημείο στην επιτυχή μάθηση.

Επιπλέον, η έννοια του αυθεντικού περιβάλλοντος θα αναφερθεί στην παρούσα έρευνα μιας και έχει απασχολήσει πολλούς ερευνητές της εκμάθησης ξένης γλώσσας. Τα αυθεντικά περιβάλλοντα αποτελούν ρεαλιστικές καταστάσεις εντός των οποίων η γλώσσα ομιλείται για να επιτευχθεί η επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων (Balqis Adris & Yamat, 2015). Για παράδειγμα, ένα αυθεντικό περιβάλλον για την εκμάθηση αγγλικών, θα μπορούσε να αποτελέσει μία αγγλόφωνη κοινότητα, μέσα στην οποία καλείται να ζήσει και να δράσει ένα άτομο το οποίο προσπαθεί να μάθει τη γλώσσα. Τα περιβάλλοντα αυτά, προσφέρουν ευκαιρίες για αυθεντική και ενεργή αλληλεπίδραση στη γλώσσα στόχο, γεγονός που τα καθιστά ιδιαίτερα βοηθητικά για τον μαθητή (Pazilah, Hashim & Yunus, 2019). Ερευνητές έχουν αναφέρει πως όσο περισσότερο ένας μαθητής «εκτίθεται» στη γλώσσα στόχο εντός ενός αυθεντικού περιβάλλοντος, τόσο περισσότερο ενισχύεται και η ικανότητα επικοινωνίας του σε αυτή (Albiladi, 2019· Yanti & Mulyono, 2020).

Τέλος, αναφορά θα γίνει και στην έννοια της μεταγνώσης. Μεταγνώση είναι η ικανότητα ενός μαθητή να σκέφτεται μόνος του για τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνει, και χάρη σε αυτή του

την παρατήρηση να αντιλαμβάνεται τι αλλαγές χρειάζεται να κάνει στη μελέτη του για να επιτευχθεί αποτελεσματική μάθηση (Betts & Rothschild, 2019). Κατά τον ίδιο τρόπο, στα βίντεο παιχνίδια οι παίκτες χρειάζεται να αντιληφθούν τα δυνατά και αδύναμά τους σημεία έτσι ώστε να οργανώσουν και να αξιολογήσουν τη στρατηγική τους και τις ενέργειές τους εντός του παιχνιδιού για να επιτύχουν τους στόχους που έχουν σε αυτό (Betts & Rothschild, 2019). Όλες οι πράξεις κατά τις οποίες ένα άτομο σκέφτεται, οργανώνει, αναλύει και εξετάσει τις επιλογές και τις πράξεις του εντός ενός παιχνιδιού ή εντός της μαθησιακής διαδικασίας, έχουν μεταγνωστικό χαρακτήρα.

### 3. Βιβλιογραφική ανασκόπηση

#### 3.1 Η εξέλιξη και ο οικονομικός αντίκτυπος της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατέχουν εξέχουσα θέση στη βιομηχανία της τεχνολογίας. Μάλιστα, στο τέλος της δεκαετίας του 2000, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξελίχθηκαν σε ένα τόσο ισχυρό μέσο το οποίο προσέλκυε τόσο μεγάλο κοινό, που μεγάλες εταιρίες ξεκίνησαν να διοργανώνουν μεγάλες εκδηλώσεις για τους παίκτες σε εθνικό επίπεδο στην Αμερική (Bankon, 2019). Συγκεκριμένα, η πρώτη έκθεση με θέμα τα παιχνίδια έλαβε χώρα το 1995 και αποτέλεσε μία από τις μεγαλύτερες εκδηλώσεις στην ιστορία των παιχνιδιών, αφού φιλοξένησε πάνω από 40000 συμμετέχοντες (Bankon, 2019). Το όνομα της έκθεσης αυτής είναι γνωστό πλέον ως E3 (Electronic Entertainment Expo), και με εξαίρεση το 2020, λαμβάνει χώρα κάθε χρόνο,



συγκεντρώνοντας χιλιάδες συμμετέχοντες (“Attendance and Stats - E3 Wiki Guide – IGN”, 2021).

Ο αριθμός των παικτών των βίντεο παιχνιδιών είναι πλέον σημαντικός. Περισσότερα από 2.5 δισεκατομμύρια άτομα έχουν παίξει κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι περισσότερο από μία φορά τα τελευταία 5 χρόνια (Bankon, 2019). Η εξέλιξη των παιχνιδιών τις τελευταίες δεκαετίες ήταν τεράστια, μιας και αυτά εξελίχθηκαν από μικρές πίστες σε ασπρόμαυρες οθόνες από κονσόλες, σε τεράστιους ψηφιακούς κόσμους (Fernandes, Castanho & Jacobi, 2018). Αναλυτικά, πλέον παίζονται σε φορητούς και σταθερούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σε tablets και smartphones, καθώς και σε πληθώρα κονσολών (Bankon, 2019). Μέσα σε αυτούς τους κόσμους οι παίκτες αλληλεπιδρούν, συνεργάζονται, και πολλές φορές συνδέονται συναισθηματικά με τους συμπαίκτες τους καθώς αναπτύσσουν φιλίες, συμμετέχουν σε ψηφιακούς πολέμους και συλλέγουν απαραίτητα αντικείμενα για τη γραφική απεικόνισή τους (Fernandes, Castanho & Jacobi, 2018; Arroyo-Flores, 2019). Οι παίκτες έχουν συνδεθεί με τα παιχνίδια διότι τους μεταφέρουν σε φανταστικούς κόσμους εντός των οποίων οι ίδιοι κατέχουν πρωταγωνιστικό ρόλο, εξερευνούν νέες ταυτότητες και αναπτύσσουν διάφορα είδη νοημοσύνης, καθώς αισθάνονται ένα είδος επιτυχίας εξελισσόμενοι παίζοντας (Constant & Levieux, 2019).

Η τεράστια επιτυχία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ενίσχυσε ιδιαίτερα την βιομηχανία της τεχνολογίας γενικότερα αφού πλέον αξίζει πολλά δισεκατομμύρια δολάρια (Fernandes, Castanho & Jacobi, 2018). Τα παιχνίδια εξελίχθηκαν σε ένα μέσο ψυχαγωγίας το οποίο έφτασε να κατέχει παρόμοια θέση με την τηλεόραση (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca, 2019), η οποία για δεκαετίες είχε την πρώτη θέση στα σπίτια των ανθρώπων. Συγκεκριμένα, ένα είδος ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών (MMOs), το

2016 είχαν έσοδα \$2.43 εκατομμύρια δολάρια μόνο από τις ψηφιακές τους πωλήσεις (Statista, 2017). Συγκεκριμένα, το World of Warcraft, ένα από τα πιο δημοφιλή MMO, είχε κέρδη 579 εκατομμυρίων δολαρίων μόνο για το έτος 2020 (Activision Blizzard, 2020).

Η συνεχής τόνωση της δημοφιλίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά τα χρόνια οδήγησαν στην ισχυρή τους οικονομική παρουσία και στη γέννηση μιας νέας βιομηχανίας οι οποία επιφέρει κέρδη εκατομμυρίων στις εταιρίες οι οποίες ασχολούνται με αυτά.

### 3.2 Τα είδη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Προκειμένου να γίνει κατανόηση της φύσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, χρειάζεται να αναφερθούν τα είδη στα οποία αυτά ανήκουν. Ο όρος «ηλεκτρονικά παιχνίδια» είναι ιδιαίτερα ευρύς και χρειάζεται να γίνει επιμέρους διαχωρισμός σε αυτά, μιας και ενώ έχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά, φέρουν και εξαιρετικά μεγάλες διαφορές μεταξύ τους.

Έχει αναφερθεί πως η κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών είναι αρκετά δύσκολη μιας και ένα παιχνίδι μπορεί να ανήκει ταυτόχρονα σε πολλές κατηγορίες (Vargas-Iglesias, 2018). Βέβαια, οι πιο κοινές κατηγορίες στις οποίες μπορούν να καταταγούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι τα παιχνίδια «προσομοίωσης», στα οποία γίνεται αναπαραγωγή των φυσικών νόμων και φαινομένων αλλά και φανταστικών κόσμων, έπειτα τα παιχνίδια «στρατηγικής» που σχετίζονται περισσότερο με τις ικανότητες οργάνωσης και διαχείρισης των παικτών, επιπλέον τα παιχνίδια «δράσης» στα οποία οι παίκτες δρουν σαν ήρωες κινηματογραφικών θεαμάτων, καθώς και τα παιχνίδια «ρόλων» ή αλλιώς «RPG (role playing games)» στα οποία πρωταγωνιστές είναι οι ηλεκτρονικοί χαρακτήρες τους οποίους ο παίκτης ελέγχει (Vargas-Iglesias, 2018). Κάποιες φορές τα όρια είναι δυσδιάκριτα μιας και ένα παιχνίδι μπορεί να έχει στοιχεία δράσης αλλά να είναι

ταυτόχρονα και παιχνίδι ρόλων (RPG). Στην παρούσα έρευνα θα αναλυθούν τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών, τα οποία φέρουν χαρακτηριστικά από πολλές υποκατηγορίες παιχνιδιών. Συγκεκριμένα φέρουν τα στοιχεία των παιχνιδιών «ρόλων», μιας και ο παίκτης κατέχει έναν κύριο χαρακτήρα και τον ελέγχει, φέρουν στοιχεία «στρατηγικής» αφού ο παίκτης καλείται να πάρει σωστές αποφάσεις σε πραγματικό χρόνο, καθώς επίσης φέρουν στοιχεία «προσομοιώσεων» αφού διαδραματίζονται σε κάποιον -φανταστικό κυρίως- τρισδιάστατο κόσμο (Fernandes, Castanho & Jacobi, 2018).

### 3.3 Τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ή αλλιώς Massive Multiplayer Online games ή αλλιώς MMOs αποτελούν ένα από τα πιο δημοφιλή είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Kim & Kim, 2019). Είναι παιχνίδια τα οποία παίζονται ταυτόχρονα από χιλιάδες ή και εκατομμύρια ανθρώπους εντός ενός συνεχούς ψηφιακού κόσμου μέσω του διαδικτύου (Kim & Kim, 2019· Betts & Rothschild, 2019). Τα παιχνίδια αυτά είναι κυρίως συμβατά με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αν και υπάρχουν περιπτώσεις τέτοιων παιχνιδιών που είναι συμβατά με παιχνιδοκονσόλες ή ακόμη και κινητές συσκευές όπως smartphones (Fernandes, Castanho & Jacobi, 2018). Εντός των παιχνιδιών αυτών οι παίκτες καλούνται να φέρουν εις πέρας διάφορες αποστολές καθώς συνεργάζονται μεταξύ τους προς την επίτευξη κοινών σκοπών εντός ενός τρισδιάστατου ψηφιακού κόσμου (Rapp, 2020). Αυτή είναι και η βάση, ο σκελετός των παιχνιδιών αυτών, η οποία αλλάζει και αποκτά διαφορετικές μορφές ανάλογα με το ύφος του εκάστοτε παιχνιδιού, το είδος του κόσμου, αλλά και την ιστορία – μυθολογία που κάθε ένα εξ' αυτών φέρει. Οι κύριες δραστηριότητες που απαντώνται στα MMOs είναι τέσσερις και είναι οι εξής: το λεγόμενο «raiding» ή «έφοδος» κατά το οποίο οι παίκτες πολεμούν διάφορα τέρατα εντός του παιχνιδιού,

η εκπλήρωση αποστολών με αντάλλαγμα διάφορες ανταμοιβές, οι συναλλαγές και επενδύσεις που λαμβάνουν χώρα μεταξύ παικτών ή καταστημάτων εντός του παιχνιδιού και τέλος οι μάχες ή αλλιώς «dueling» κατά τις οποίες οι παίκτες παλεύουν μεταξύ τους για να αναμετρηθούν σε ικανότητα και ισχύ (Rapp, 2021). Κατ' αυτόν τον τρόπο κάθε παίκτης έχει πληθώρα επιλογών και δραστηριοτήτων για να ενασχοληθεί την ώρα που παίζει έτσι ώστε να βιώσει την καλύτερη ψυχαγωγική εμπειρία για τον ίδιο και τη διάθεσή του.



[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Lineage2, ομαδική επίθεση (raiding) στο Balok], 2020.

Πολλοί δημοφιλείς τίτλοι παιχνιδιών ανήκουν στο είδος των MMOs και αν και δεν υφίστανται πλέον, έθεσαν τις βάσεις για την εξέλιξη του είδους και για τη γέννηση των νέων MMOs. Κάποια από αυτά είναι το EverQuest,, το Ultima Online, το Dark Age of Camelot και το Asheron's Call (Webber, 2019• Jiresch & Boswijk, 2020• Raczkowski, 2021). Η βιομηχανία των

ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστική καθώς η τεχνολογία συνεχώς εξελίσσεται και οι παίκτες έχουν ολοένα και περισσότερες απαιτήσεις, όμως είναι σημαντικό να γίνεται αναφορά στα παιχνίδια που αποτέλεσαν την απαρχή του είδους.

### 3.4 Τα πιο δημοφιλή Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια

Πολλαπλές μελέτες και έρευνες ανέδειξαν τα οφέλη που προσφέρουν τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Τα διαδικτυακά παιχνίδια άνοιξαν νέους δρόμους για την εκμάθηση και τη διδασκαλία ξένων γλωσσών, αφού αποτελούν φιλικό μέσο ακόμη και για τους πιο αδύναμους παίκτες ή μαθητές (Ch'ng, Low, Lee, Chia & Yeong, 2019). Παρακάτω θα ακολουθήσουν τα πιο δημοφιλή μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια τα οποία προσέλκυσαν ισχυρό ακαδημαϊκό και εκπαιδευτικό ενδιαφέρον από μελετητές.

#### 3.4.1 Lineage 2 και AION

Το Lineage 2 είναι ένα μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών το οποίο κυκλοφόρησε από την NCSOFT το 2003 ("Lineage II: About the Game", 2021). Διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο με πολλά μεσαιωνικά στοιχεία, στον οποίο κυριαρχεί η μαγεία. Αρχικά υπήρξε ιδιαίτερα δημοφιλές στην Κορέα, και ακόμη και 18 χρόνια μετά κατέχει μια πολλή μεγάλη βάση ενεργών παικτών. Επιπλέον, αποτέλεσε ένα από τα πρώτα παιχνίδια που το 2004 κατάφεραν να ενσωματώσουν το περιβάλλον τους με λογισμικό άμεσων μηνυμάτων, το MSN Messenger, έτσι ώστε να επιτρέψει στους παίκτες να συνομιλούν καθώς παίζουν (Bankov, 2019). Αυτή η πρωτοποριακή πρωτοβουλία για σύνδεση παιχνιδιού με

λογισμικό αποστολής και λήψης μηνυμάτων έδωσε την ευκαιρία στους παίκτες να επικοινωνούν με τους φίλους και συγγενείς καθώς απολάμβαναν την αγαπημένη τους ψυχαγωγική ασχολία.

Το παιχνίδι αυτό αποτέλεσε μια ισχυρή πλατφόρμα για την εντατική χρήση των αγγλικών από τους παίκτες. Μάλιστα, σύμφωνα με τον Hollister (2019), στο Lineage 2 οι παίκτες συμμετέχουν σε γλωσσικές δραστηριότητες όπως η γραφή για επικοινωνιακούς σκοπούς μέσω διαλόγου και η ανάγνωση διηγήσεων και ποιημάτων (αφού είναι απαραίτητα στην εκπλήρωση αποστολών για κατανόηση της ιστορίας του παιχνιδιού). Χάρη στις επικοινωνιακές δυνατότητες που προσφέρει το παιχνίδι οι παίκτες αναπτύσσουν προσωπικές σχέσεις και μπορούν να δημιουργήσουν κοινότητες στον ψηφιακό κόσμο (Li, 2019b), με αποτέλεσμα να εξασκούν την αγγλική γλώσσα όλο και περισσότερο.



[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Lineage2, εκκίνηση της αποστολής «Possessor of a precious soul» που αφορά στην εξεύρεση των χαμένων κομματιών ενός έργου επικής ποίησης], 2021.



Το AION αποτελεί ένα ακόμη ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι της NCSoft το οποίο διαδραματίζεται σε ένα φανταστικό περιβάλλον, διαφορετικό από εκείνο του Lineage 2, αλλά με έναν τρισδιάστατο συνεχή κόσμο. Η αισθητική του φέρει περισσότερα ασιατικά στοιχεία παρά μεσαιωνικά όπως το Lineage 2. Ιδιαίτερη επιτυχία γνώρισε στην Κορέα (Kim & Kim, 2019) και σήμερα παγκοσμίως έχει περισσότερους από 200000 ενεργούς παίκτες ("AION", 2021). Στους διακομιστές του οι κύριες γλώσσες είναι τα Κορεάτικα και τα Αγγλικά ("AION", 2021), οπότε οι παίκτες επικοινωνούν σε μία από τις δύο γλώσσες.



[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι AION, Asmodian παίκτης πετά πάνω από την πόλη του Pandaemonium], 2021.

### 3.4.2 Runescape

Το Runescape έχει λάβει βραβείο Γκίνες για το πιο δημοφιλές μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών καθώς κατείχε τη μεγαλύτερη κοινότητα παικτών στον

κόσμο με περίπου 250 εκατομμύρια παίκτες ανά τον κόσμο, το 2017 (Fernandes et al., 2018· Staff, 2017). Κυκλοφορεί από την Jagex, και η ιστορία του διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο, τον Gielinor, στον οποίο οι παίκτες έχουν τον δικό τους προσωπικό χαρακτήρα «άβαταρ» και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους στον κόσμο αυτό για την επίτευξη στόχων (Fernandes et al., 2018). Ο κόσμος αυτός ονομάζεται Gielinor και διαθέτει πολλά μεσαιωνικά στοιχεία, καθώς χωρίζεται σε βασιλεία (Fernandes et al., 2018). Η γλώσσα στην οποία το παιχνίδι είναι διαθέσιμο είναι η Αγγλική.







[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Runescape, παίκτες δίπλα σε λιμάνι και διάλογος], 2020.

### 3.4.3 Everquest 2

Το Everquest 2 κυκλοφόρησε το 2004 από την Sony Online Entertainment και αυτό με τη σειρά του διαδραματίζεται σε έναν μεσαιωνικό κόσμο όπου ο κάθε παίκτης ελέγχει το ψηφιακό του avatar και συμμετέχει σε διάφορες αποστολές με άλλους παίκτες (Fernandes et al., 2018).

Είναι εμφανές πως ακολουθεί το μοτίβο των υπόλοιπων παιχνιδιών που αναφέρθηκαν και είναι και αυτό διαθέσιμο στην Αγγλική γλώσσα ("Home | EverQuest II", 2021).

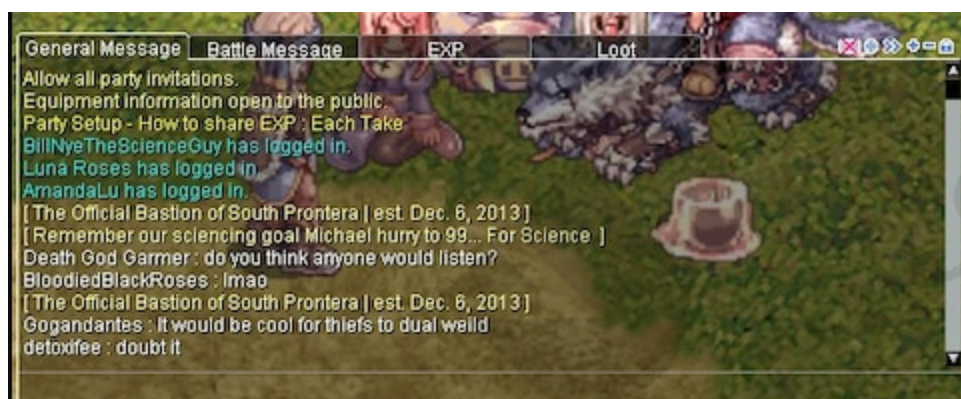


[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Everquest 2, παίκτης πετάει πάνω σε γρύπα και διάλογος], (n.d).

#### 3.4.4 Ragnarok Online

Το Ragnarok Online είναι ένα μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι που κυκλοφόρησε από την Gravity. Όπως διαφαίνεται και από το όνομά του, είναι βασισμένο στην Νορβηγική μυθολογία, γι' αυτό και οι περιοχές του παιχνιδιού έχουν ονόματα όπως «Βαλχάλα» και «Νιφλχάιμ», και όλες οι δραστηριότητες εντός του είναι εμπνευσμένες από τη Σκανδιναβική μυθολογία (Balqis Adris & Yamat, 2015). Η μαγεία κυριαρχεί και σε αυτό το παιχνίδι, ένας χαρακτήρας ελέγχεται από τον παίκτη και είναι ο πρωταγωνιστής καθώς μπορεί να διαλέξει την κύρια «λειτουργία» του (μάγος, ιερέας, ή σιδεράς) (Balqis Adris & Yamat, 2015). Το παιχνίδι διατίθεται στην Αγγλική γλώσσα και οι παίκτες που δεν την κατέχουν ως μητρική γλώσσα, επιδεικνύουν εξαιρετική προθυμία για επικοινωνία σε αυτή εντός του παιχνιδιού, και την χρησιμοποιούν γραπτά και προφορικά για να συνεννοηθούν με συμπαίκτες τους (Cheng & Chen, 2019).





[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Ragnarok Online, παίκτες σε δάσος και διάλογο], (n.d.).

### 3.4.5 World of Warcraft

Το World of Warcraft είναι αδιαμφισβήτητα ένα από τα πιο επιτυχημένα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών που έχει υπάρξει ποτέ, τόσο ως προς τα οικονομικά οφέλη που έχει προσφέρει στην εταιρεία που το αναπτύσσει αλλά και ως προς την ανταπόκριση του μεγάλου πλήθους κόσμου προς αυτό. Συγκεκριμένα, έχει αναφερθεί πως η εταιρεία ανάπτυξής του, η Blizzard Entertainment, έχει 1 δισεκατομμύριο δολάρια έσοδα κάθε χρόνο από αυτό, και καταφέρνει να βρίσκεται στην κορυφή επειδή επενδύει στη διαδραστικότητα μεταξύ των παικτών (Fbalestra, 2015 · Staff 2021). Χάρη στην επιτυχία του, το

παιχνίδι αυτό έχει μονοπωλήσει το ακαδημαϊκό ενδιαφέρον των ερευνητών τόσο στον εκπαιδευτικό όσο και σε άλλους τομείς, και πρωταγωνιστεί στις έρευνες για τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια. Μάλιστα, οι ενεργοί χρήστες του είναι περισσότεροι από 8 εκατομμύρια (Stavropoulos, Rennie, Morcos, Gomez & Griffiths, 2020). Βασισμένο στην επική φαντασία, σε έναν κόσμο που ονομάζεται Azeroth, ο οποίος φέρει πολλά στοιχεία από τον κόσμο του J. R. R. Tolkien, οι παίκτες καλούνται να ξεκινήσουν το ταξίδι τους δημιουργώντας έναν χαρακτήρα (Stavropoulos et al., 2020). Όπως και σε άλλα MMOs, μπορούν να διαλέξουν έναν χαρακτήρα από τις γενικές κατηγορίες των ζωτικών, των νάνων, των ανθρώπων ή των ορκ (Braithwaite, 2018), ο οποίος μπορεί να έχει ιδιότητες μάγου (wizard), κυνηγού (hunter), ή ιερέα (priest) (Stavropoulos et al., 2020). Στο ταξίδι τους στη γη του Azeroth, οι παίκτες κυνηγούν τέρατα, εχθρούς, μαθαίνουν την ιστορία του κόσμου μέσω αποστολών, και συλλέγουν πολύτιμα αντικείμενα για τους χαρακτήρες τους (Rapp, 2020). Εκτός από τους προσωπικούς τους χαρακτήρες, οι παίκτες μπορούν να συνδεθούν οργανωμένα με άλλα άτομα εντός του παιχνιδιού για να αλληλοβοηθηθούν. Αυτές οι οργανωμένες ομάδες λέγονται «συντεχνίες» ή αλλιώς «guilds», και αποτελούνται από άτομα με κοινά ενδιαφέροντα και κοινούς στόχους στο παιχνίδι (Stavropoulos et al., 2020).

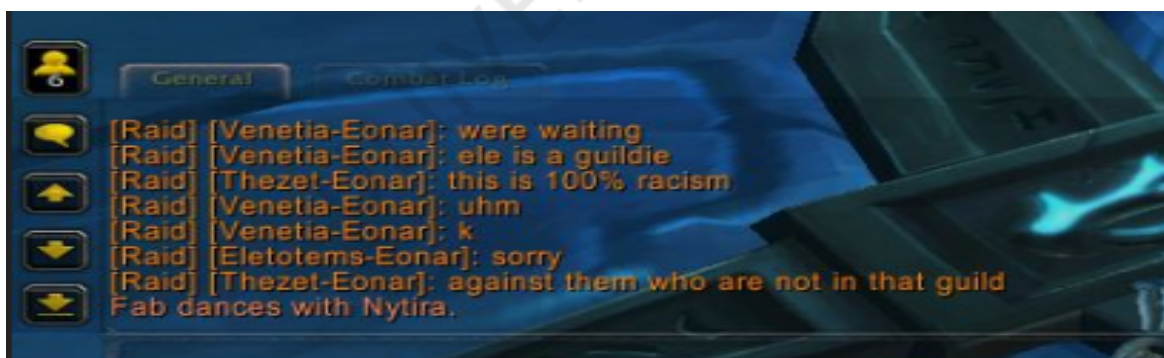
Μέσα στα «guilds», οι παίκτες έχουν την δυνατότητα να συνομιλήσουν μέσω γραπτών μηνυμάτων στο chat κι έτσι σταδιακά διαμορφώνουν πιο προσωπικές σχέσεις καθώς γνωρίζονται καλύτερα και καθορίζουν την εμπειρία που θα έχουν στο παιχνίδι (Morcos, Stavropoulos, Rennie, Clark & Pontes, 2019). Επιπλέον, μέσω αυτής της επικοινωνίας, οι καινούργιοι παίκτες αποκτούν βοήθεια από τους πιο πεπειραμένους κι έτσι ενδυναμώνεται η γλωσσική παρουσία εντός του παιχνιδιού (Shahrokni, 2021). Τα μηνύματα που ανταλλάσσουν οι

παίκτες μεταξύ τους φαίνονται στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, όπου μπορούν να δουν τις προσωπικές συνομιλίες που έχουν με άλλους παίκτες, τις συνομιλίες εντός του «guild» τους και τις συνομιλίες στην ευρύτερη περιοχή στην οποία βρίσκονται (Luukkonen, 2020). Αυτό βοηθά τους παίκτες να έχουν πλήρη εποπτεία των συνομιλιών, και να ζητήσουν ή να προσφέρουν την απαραίτητη βοήθεια ανά πάσα στιγμή σε όποιον τη χρειάζεται.

Σύμφωνα με έρευνες που έχουν διεξαχθεί, το World of Warcraft διαθέτει πολλά θετικά στοιχεία που ενισχύουν με διάφορους τρόπους την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Αρχικά, το περιβάλλον εντός του παιχνιδιού αποτελεί για τους παίκτες έναν ασφαλή χώρο μάθησης για να εξασκήσουν την ξένη γλώσσα (Horowitz, 2019). Οι παίκτες εκτίθενται συνεχώς στη γλώσσα εντός και εκτός του «guild» τους, και έτσι ενισχύουν τις προσληπτικές αλλά και τις παραγωγικές γλωσσικές τους ικανότητες. Επιπλέον, το γεγονός πως έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα χωρίς φυσική τους παρουσία, αλλά μέσα από την ψηφιακή τους απεικόνιση (avatar), μειώνει το άγχος που μπορεί να αισθάνονται όταν καλούνται να χρησιμοποιήσουν μία ξένη γλώσσα σε ένα παραδοσιακό περιβάλλον τάξης (Dixon & Christison, 2021· Horowitz, 2019). Γενικότερα, η ανωνυμία που το παιχνίδι χαρίζει στους παίκτες φαίνεται να λειτουργεί ανασταλτικά στην εμπειρία τους με την ξένη γλώσσα. Φυσικά, το κίνητρο για τη χρήση της γλώσσας από τους παίκτες είναι η επικοινωνία, γεγονός που φέρει χαρακτηριστικά από τη θεωρία της κοινωνικοπολιτισμικής θεωρίας μάθησης, διότι χάρη στην επιτυχημένη επικοινωνία δύνανται να κατακτήσουν τον ψηφιακό κόσμο του World of Warcraft (Horowitz, 2019). Σύμφωνα με τον Andersen (2019), το παιχνίδι βασίζεται στην επίτευξη στόχων, και οι στόχοι αυτοί αποτελούν την κινητήρια δύναμη των παικτών για να χρησιμοποιήσουν μια ξένη γλώσσα έτσι ώστε να επιτευχθεί επιτυχής εκμάθηση αυτής.



Γενικότερα, ο απώτερος σκοπός του παιχνιδιού αυτού είναι η συνεχής βελτίωσή του χαρακτήρα του παίκτη όσον αφορά τη δύναμη, τις σχέσεις, τη φήμη και το κύρος του, γεγονός που συνάδει κατά κάποιο τρόπο με τον στόχο που έχει και η μάθηση: την συνεχή βελτίωση του ατόμου σε ατομικό και κοινωνικό επίπεδο (Betts & Rothschild, 2019).



[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι World of Warcraft, ομαδική επίθεση (raiding) στον Lich King και διάλογος], (n.d.)

### 3.5 Οι θετικές επιδράσεις των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (MMOs) στην εκμάθηση ξένης γλώσσας

Βιώνουμε την ψηφιακή εποχή, γι' αυτό και υπάρχει εξαιρετικά μεγάλο ενδιαφέρον για την ένταξη των νέων τεχνολογιών στην εκμάθηση ξένης γλώσσας (Amin, 2019). Συγκεκριμένα, τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών φέρουν μία ευρεία ποικιλία θετικών χαρακτηριστικών τα οποία δύνανται να ενισχύσουν την εκμάθησης της Αγγλικής ως δεύτερη ξένη γλώσσα. Εντός αυτών, οι παίκτες επιτυγχάνουν τους στόχους τους και αναπτύσσουν τις ικανότητες τους στην επίλυση προβλημάτων σε ατομικό ή ομαδικό επίπεδο, γι' αυτό και τα MMOs θεωρούνται «δοχεία» μέσω των οποίων προωθείται η κριτική σκέψη και η ορθή αξιολόγηση των προσλαμβανόμενων πληροφοριών, γεγονός που οδηγεί στη μεταγνώση (Sourmelis, Ioannou & Zaphiris, 2017). Μάλιστα, έρευνες έχουν αναφέρει πως η ενασχόληση με τα MMOs μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά με την παραδοσιακή διδασκαλία στη σχολική τάξη, για ενίσχυση αυτής (Horowitz, 2019). Ένα μεγάλο ποσοστό των παικτών της τάξης του 75% θεωρεί πως η ενασχόληση με τα παιχνίδια αυτά φέρει θετικά εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά (Entertainment Software Association, 2020) και ακόμη και εκείνοι οι ερευνητές οι οποίοι διατηρούν πιο κριτική στάση απέναντι τους, συμφωνούν πως όντως υπάρχει επιτυχής μάθηση εντός των παιχνιδιών (Rüth & Kaspar, 2020). Σύμφωνα με τον Gavilano Iturri, τα MMOs προσφέρουν τεράστιο όγκο δεδομένων στην Αγγλική γλώσσα οπότε και οι παίκτες εκτίθενται στη γλώσσα στόχο εντός ενός αυθεντικού περιβάλλοντος όπου η επικοινωνία είναι απαραίτητη για να επιτύχεις στο παιχνίδι (2020). Μέσα από το εκάστοτε παιχνίδι, οι ενδιαφερόμενοι επικοινωνούν μεταξύ τους με έναν κοινό κώδικα, την αγγλική γλώσσα, για να ξεπεράσουν δυσκολίες και να πετύχουν εντός του παιχνιδιού. Κατ' αυτό τον τρόπο ενισχύεται η



επικοινωνία, η ανταλλαγή πληροφοριών και η επίλυση προβλημάτων μεταξύ παικτών στην Αγγλική γλώσσα (Azman & Dollsaid, 2018). Σε πολλές έρευνες, συμμετέχοντες προερχόμενοι από διαφορετικές χώρες, έχουν αναφέρει πως βρήκαν τη χρήση των MMOs εξαιρετικά βοηθητική και διασκεδαστική (Przymus, Lengeling, Mora-Pablo & Serna-Gutiérrez, 2020· Chotipaktanasook & Reinders, 2018, οπ. αναφ. στο Li, 2019a), ενώ αποτελέσματα άλλων μελετητών απέδειξαν πως παίκτες οι οποίοι ασχολούνται με τα MMOs, είχαν καλύτερη απόδοση στην Αγγλική γλώσσα σε σχέση με άλλους συμμαθητές τους οι οποίοι δεν έπαιζαν (Sundqvist and Wikstrom, 2015, οπ. αναφ. στο Li, 2019a· Suh, Kim, and Kim, 2010, οπ. αναφ. στο Li, 2019a). Γενικότερα, τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών συγκροτούν εξαιρετικά πρόσφορο έδαφος για την εκμάθηση της Αγγλικής (ChengChiang Chen & Kent, 2020).

### 3.5.1 Επικοινωνία και Διαδραστικότητα

Σύμφωνα με τον Vygotsky, για να συντελεστεί επιτυχώς η μάθηση, χρειάζεται να υπάρξει επικοινωνία και αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων (1980). Παρομοίως και στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας χρειάζεται μεγάλος βαθμός διάδρασης μεταξύ των χρηστών της γλώσσας, δηλαδή των παικτών του εκάστοτε παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια προωθούν συνεχώς τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών καθώς υπάρχει μια ολόκληρη κοινότητα ατόμων τα οποία μοιράζονται τους ίδιους στόχους εντός του παιχνιδιού και συνεργάζονται για να τους πραγματοποιήσουν (Horowitz, 2019· Godwod, 2019).

Επιπλέον, οι παίκτες προέρχονται από διαφορετικά σημεία του κόσμου, ο κοινός τους κώδικας επικοινωνίας είναι η Αγγλική γλώσσα εντός των διακομιστών (servers) (Balqid Adris &

Yamat, 2015), γεγονός που καθιστά τα παιχνίδια ως μέσα με πλούσια παρουσία της Αγγλικής και περιβάλλοντα που προωθούν την διαπολιτισμική επικοινωνία (Horowitz, 2019). Χάρη σε αυτά τα περιβάλλοντα, παίκτες οι οποίοι δεν είναι δεινοί χρήστες της γλώσσας μπορούν να βοηθηθούν από άλλους παίκτες οι οποίοι είτε είναι αγγλόφωνοι, είτε χειρίζονται πάρα πολύ καλά την αγγλική. Με αυτό τον τρόπο συντελείται μιας μορφής ομαδοσυνεργατική μάθηση, με τους πιο αδύναμους στη γλώσσα να λαμβάνουν βοήθεια από τους περισσότερο εξοικειωμένους (Slavin, 2018). Κατ' αυτόν τον τρόπο, η εκμάθηση της δεύτερης ξένης γλώσσας είναι μια διαδικασία συνοικοδόμησης νοήματος (Li, 2019b), η οποία λαμβάνει χώρα μέσω ενός είδους φθίνουσας υποστήριξης της μάθησης ή αλλιώς «σκαλωσιάς» (Slavin, 2018). Η γενικότερη αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών οδηγεί σε ενίσχυση των γλωσσικών ικανοτήτων αλλά σε σύναψη ισχυρών διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ τους, οι οποίοι νιώθουν πως ανήκουν σε μία κοινότητα και δε διστάζουν να χρησιμοποιήσουν την ξένη γλώσσα (Jabbari & Eslami, 2019· Hollister, 2019). Μάλιστα, έχει αναφερθεί πως η διάδραση μεταξύ των παικτών έχει οδηγήσει σε ανάπτυξη ηγετικών και επιχειρηματικών ικανοτήτων τις οποίες οι παίκτες μεταφέρουν και στην πραγματική τους ζωή (Padilla-Zea, Aceto & Burgos, 2019).

Στα MMOs, υπάρχει πληθώρα επιλογών για αλληλεπίδραση με χαρακτήρες οι οποίοι δεν είναι κανονικοί άνθρωποι αλλά αυτοματοποιημένοι μέσω υπολογιστή -οι λεγόμενοι «non-playable characters»-, και μπορούν να προσφέρουν ικανοποιητική βοήθεια και πληροφορίες για τις δραστηριότητες του παιχνιδιού (Stiberg & Saskin, 2021). Οι αυτοματοποιημένοι αυτοί χαρακτήρες μπορούν να λειτουργήσουν ως μιας μορφής «σκαλωσιά», αφού είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι και για τους παίκτες οι οποίοι είναι λιγότερο δυνατή στην Αγγλική γλώσσα (Azman & Dollsaid, 2018).

Εκτός από την διάδραση εντός των παιχνιδιών, οι παίκτες έχουν διαμορφώσει και κοινότητες σχετικά με αυτά εκτός του περιβάλλοντός τους. Για παράδειγμα, υπάρχουν πολλές ιστοσελίδες και blogs με οδηγούς και πληροφορίες για τα παιχνίδια γραμμένα στα Αγγλικά από πεπειραμένους παίκτες για να βοηθήσουν τους νεότερους (Braithwaite, 2018) καθώς και screencasting video tutorials για την επίλυση δύσκολων καταστάσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Γενικότερα η Αγγλική είναι η κύρια γλώσσα επικοινωνίας των παικτών σε ό,τι αφορά το παιχνίδι, και χάρη στη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ τους ενισχύονται με κάθε τρόπο και οι γλωσσικές τους ικανότητες.

### 3.5.2 Κίνητρα και Προθυμία για Επικοινωνία

Εξαιρετικά σημαντική είναι η ύπαρξη εσωτερικών κινήτρων για χρήση της γλώσσας στόχου, κι όχι η χρήση της μονάχα για την απόκτηση βαθμών (Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, İnal, & Kızılkaya, 2008, οπ. αναφ. στο Godwod, 2019). Οι ερευνητές έχουν εντοπίσει πως οι μαθητές οι οποίοι ασχολούνται με τα MMOs, παρουσιάζουν ισχυρά κίνητρα και προθυμία για να επικοινωνήσουν στη γλώσσα στόχο (Danka, 2020· Horowitz, 2019). Η επιθυμία τους αυτή κυρίως προέρχεται από το γεγονός πως επιζητούν να βελτιώνουν συνεχώς την ψηφιακή τους απεικόνιση (avatar) εντός του εκάστοτε παιχνιδιού μέσω απόκτησης πόντων ή επιπέδων και να αλληλεπιδρούν με άλλους χαρακτήρες, οπότε η αίσθηση αυτή της ταυτότητας ενισχύει τα κίνητρά τους (Danka, 2020). Κατ' αυτόν τον τρόπο, τα παιχνίδια αποτελούν ένα είδος κινήτρου για συνεχή και διαρκή επικοινωνία στη γλώσσα στόχο (Horowitz, 2019). Από την άλλη, η διαρκής αυτή επικοινωνία στη γλώσσα στόχο οδηγεί σε επιτυχία εντός των παιχνιδιών, η οποία ανατροφοδοτεί εκ νέου την επιθυμία για επικοινωνία (Karasimos & Zorbas, 2019· Dixon &

Christison, 2021), διαμορφώνοντας ένα είδος κυκλικής σχέσης. Επιπλέον, το γεγονός πως οι παίκτες καλούνται να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα για πραγματικό σκοπό και όχι στα πλαίσια ενός μαθήματος, ενισχύει το κίνητρό τους να τη χρησιμοποιήσουν (Balqis Adris & Yamat, 2015). Πιο συγκεκριμένα, τα παιχνίδια ικανοποιούν τις απαιτήσεις εκείνων των μαθητών που δεν δύνανται να μάθουν τη γλώσσα με παραδοσιακές μεθόδους λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος, αφού τα πρώτα διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους αφού είναι ιδιαίτερα διαδραστικά από τη φύση τους (Dixon & Christison, 2021). Τα παιχνίδια διατηρούν το ενδιαφέρον των παικτών για την Αγγλική γλώσσα αμείωτο, αφού προσφέρουν συνεχείς προκλήσεις και δοκιμασίες, οι οποίες μπορούν να ξεπεραστούν μετά από άρτια επικοινωνία στην Αγγλική γλώσσα (Li, 2019b). Η κατάκτηση της ξένης γλώσσας αποτελεί ένα κομμάτι των παιχνιδιών το οποίο είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την επιτυχία σε αυτά, οπότε οι παίκτες επιθυμούν πραγματικά να την αποκτήσουν.

### 3.5.3 Άγχος και Αυτοπεποίθηση

Σύμφωνα με τους Sparks και Ganschow, το άγχος μπορεί να λειτουργήσει ανασταλτικά και να επηρεάσει αρνητικά τα κίνητρα των μαθητών που μαθαίνουν ξένες γλώσσες (2007, οπ. αναφ. στο Li, 2019a). Η ανωνυμία που τα MMOs προσφέρουν μέσω των διαφορετικών χαρακτήρων-άβαταρ τους, μειώνουν την αίσθηση ντροπής και άγχους που οι μαθητές αισθάνονται, επιτρέποντάς τους να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα χωρίς να φοβούνται την αρνητική κριτική (Danka, 2020). Κατ' αυτόν τον τρόπο πειραματίζονται πιο ελεύθερα με τη γλώσσα και παίρνουν ρίσκα επικοινωνώντας σε αυτή καθώς την αντιμετωπίζουν σαν ένα μέσο που θα τους προσφέρει επιτυχία στα παιχνίδια (Dixon & Christison, 2021· Jabbari & Eslami, 2019). Μάλιστα, παίκτες έχουν αναφέρει πως χάρη στην απόκρυψη της πραγματικής τους

ταυτότητας αισθάνονται λιγότερο άγχος και εξαιρετική αυτοπεποίθηση χρησιμοποιώντας την ξένη γλώσσα, χωρίς να γνωρίζουν όλους τους γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες της (Balqis Adris & Yamat, 2015). Έτσι διαφαίνεται πως το περιβάλλον των παιχνιδιών αποτελεί έναν ασφαλή χώρο, απαλλαγμένο από προκαταλήψεις, μέσα στον οποίο οι παίκτες συνομιλούν χωρίς άγχος στη γλώσσα στόχο ακόμη κι εάν δεν την κατέχουν πλήρως (Azman & Dollsaid, 2018· ChengChiang Chen & Kent, 2020). Συνήθως η ανωνυμία που προσφέρουν τα παιχνίδια και η απόκρυψη της πραγματικής ταυτότητας των παικτών μέσω του διαδικτυακού τους χαρακτήρα, βοηθά τους παίκτες με λιγότερη αυτοπεποίθηση, ή και αυτούς που είναι ντροπαλοί στην πραγματική ζωή να μειώσουν το άγχος που έχουν όταν καλούνται να επικοινωνήσουν στην ξένη γλώσσα (Elund, Clayden, Green, 2010; Wigham Chanier, 2015, οπ. αναφ. στο ChengChiang Chen & Kent, 2020). Μάλιστα, παρατηρήθηκε πως τα άτομα που ασχολούνται με τα παιχνίδια αυτά όχι μόνο κατέχουν υψηλά επίπεδα αυτοπεποίθησης στην Αγγλική, αλλά αναπτύσσουν και θετικές στάσεις απέναντι στην εκμάθηση της ως ξένη γλώσσα (Tsymbal, 2019). Γενικότερα, φαίνεται πως υφίσταται μια αντιστρόφως ανάλογη ισχυρή σχέση ανάμεσα στα συναισθήματα άγχους και στην ενεργή χρήση μιας ξένης γλώσσας: όσο περισσότερο άγχος βιώνει κάποιος, τόσο λιγότερο θα χρησιμοποιεί την ξένη γλώσσα, και όσο λιγότερο άγχος έχει, τόσο πιο πρόθυμος θα είναι να την χρησιμοποιεί συνεχώς σαν μέσο επικοινωνίας.

#### 3.5.4 Τα MMOs ως Αυθεντικά Περιβάλλοντα

Τα MMOs αποτελούν περιβάλλοντα μέσω των οποίων οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να επικοινωνήσουν στη γλώσσα στόχο επειδή υπάρχει ουσιαστική ανάγκη για επικοινωνία- για να εκπληρωθεί κάποιος στόχος εντός παιχνιδιού (Li, 2019b). Συχνά, οι μαθητές οι οποίοι

διδάσκονται την Αγγλική ως δεύτερη ξένη γλώσσα έχουν μηδαμινές ευκαιρίες να τη χρησιμοποιήσουν σε πραγματικές καταστάσεις (Lan, 2015, οπ. αναφ. στο Lin, Hwang, Fu & Cao, 2020). Για να υπάρξει επιτυχής εκμάθηση της γλώσσας, οι μαθητές θα πρέπει να συμμετέχουν σε δραστηριότητες οι οποίες είναι αυθεντικές, βασίζονται σε πραγματικές καταστάσεις και έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν στη γλώσσα στόχο (ChengChiang Chen & Kent, 2020). Επιπλέον, το γεγονός πως στα MMOs οι παίκτες έχουν μάθει να συνεννοούνται εξ αποστάσεως, μπορεί να διευκολύνει τη συμμετοχή τους σε επίσημες εκπαιδευτικές πλατφόρμες μάθησης όπως το Webex, στην περίπτωση των ελληνικών σχολείων κατά το διάστημα του εγκλεισμού.

### 3.5.5 Εκμάθηση και Απόκτηση Λεξιλογίου

Τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών αποτελούν τεράστια πηγή λεξιλογίου στα Αγγλικά. Οι δραστηριότητες εντός των παιχνιδιών καθώς και οι ευκαιρίες για επικοινωνία που οι παίκτες έχουν εντός τους, τους εκθέτουν σε ένα τεράστιο εύρος λεξιλογίου το οποίο είναι πάντοτε τοποθετημένο σε συγκεκριμένο (Balqis Adris & Yamat, 2015). Συγκεκριμένα οι παίκτες δεν θα χρειαστεί ποτέ να αποστηθίσουν στήλες λέξεων από κάποιο βιβλίο καθώς οι λέξεις στα παιχνίδια αποτελούν οργανικό κομμάτι τους και υφίστανται μόνο εντός προτάσεων και ολόκληρων κειμένων. Επιπλέον, η επικοινωνία μεταξύ των ατόμων εντός των παιχνιδιών παρέχει άφθονο υλικό για τον τρόπο που χρησιμοποιούνται ορθά οι λέξεις σε συγκεκριμένα συγκεκριμένα (Balqis Adris & Yamat, 2015). Μάλιστα, έχει παρατηρηθεί πως οι παίκτες οι οποίοι παίζουν MMOs διαθέτουν ευρεία γκάμα λεξιλογίου στην Αγγλική, το αποκτούν και το χρησιμοποιούν ευκολότερα διότι είναι κομμάτι της εμπειρίας τους εντός του παιχνιδιού (Jang,

Park, Jang & Kang, 2020). Χάρη σε όλα τα γλωσσικά τους οφέλη στην Αγγλική, τα παιχνίδια αυτά αποτελούν σημαντικές πηγές απόκτησης λεξιλογίου για τους μαθητές.

### 3.5.6 Στάσεις και απόψεις

Οι σημερινοί μαθητές μεγαλώνουν σε έναν κόσμο όπου το ψηφιακό είναι πανταχού παρόν και δεν έχουν γνωρίσει τον κόσμο χωρίς την παρουσία του διαδικτύου ή των smartphones (Betts & Rothschild, 2019). Η εμπειρία τους αυτή από τον κόσμο είναι φυσικό να έχει επηρεάσει τις απόψεις τους για τα βίντεο παιχνίδια αλλά και για την ίδια τη μάθηση. Ήδη από τα μέσα της δεκαετίας του 2000 οι μαθητές επέλεγαν την εξεύρεση πληροφοριών μέσω του διαδικτύου και όχι μέσω των παραδοσιακών βιβλίων (Singh & Thurman, 2019). Συγκεκριμένα, οι ίδιοι οι μαθητές έχουν εκφράσει πως προτιμούν να μαθαίνουν μέσω παιχνιδιών παρά μέσα στην παραδοσιακή τάξη (Li, 2019b). Μάλιστα, περνούν κατά μέσο όρο 6 ώρες την εβδομάδα παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, οπότε αυτά θα μπορούσαν να αποτελέσουν μια νέα μορφή μάθησης ξένων γλωσσών για αυτούς (Horowitz, 2019).

Επιπλέον, έρευνες αναφέρουν πως οι μαθητές οι οποίοι παίζουν βίντεο παιχνίδια έχουν θετικές στάσεις απέναντι στη χρήση της ξένης γλώσσας (Li, 2019a). Κατά τον ίδιο τρόπο, και οι γονείς αλλά και οι εκπαιδευτικοί θεωρούν πως τα βίντεο παιχνίδια γενικότερα βοηθούν στη μάθηση και συγκεκριμένα μπορούν να ενισχύσουν την εκμάθηση της δεύτερης ξένης γλώσσας μέσω ενεργοποίησης των αναγνωστικών ικανοτήτων των μαθητών εντός του παιχνιδιού (Li, 2019a). Επιπρόσθετα, πολλοί μαθητές εξέφρασαν τη δυσαρέσκειά τους σχετικά με τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα εντός της τάξης, επειδή δεν συνάδουν με τα ενδιαφέροντά

τους και έτσι μειώνεται το ενδιαφέρον τους για συμμετοχή στο μάθημα γενικότερα (ChengChiang Chen & Kent, 2020).

### 3.6 Προβληματισμοί και Πιθανοί Κίνδυνοι των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών

#### 3.6.1 Προβληματισμοί σχετικά με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια

Όσο ιδανικά και αν φαντάζουν τα χαρακτηριστικά των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών, δεν παύουν να φέρουν και κάποια αρνητικά γνωρίσματα.

Ένα από τα πιο κοινά αρνητικά σημεία των MMOs, είναι η εξάρτησή τους από μία καλή σύνδεση στο διαδίκτυο. Ακόμη και με τα σημερινά δεδομένα στον κλάδο των δικτύων, πάντοτε υπάρχουν ασταθείς συνδέσεις, γεγονός που με τη σειρά του μπορεί να οδηγήσει σε διακοπές και αποσυνδέσεις από το παιχνίδι το οποίο λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χρόνο (Pfau, Smeddinck, Bikas & Malaka, 2020).

Επιπλέον, ερευνητές έχουν αναφερθεί στους κινδύνους που ελλοχεύουν από τη συστηματική χρήση των MMOs, μιας και τοποθετούν το χρήστη πίσω από μία επίπλαστη ταυτότητα, σε μία κατάσταση βαθιάς επιθυμίας για νίκη, με αποτέλεσμα να αυξάνονται οι πιθανότητες για εθισμό κατά τη χρήση τους, επειδή αποκτούν χαρακτηριστικά «στοιχήματος» και «τζόγου» (Godwod, 2019). Συγκεκριμένα, τα MMOs έχουν συσχετιστεί με εθισμό αλλά και συμπτώματα στέρησης (Lee, Cheung & Chan, 2021). Σε κάποιες περιπτώσεις τα παιχνίδια αυτά αντιμετωπίζονται σαν περισπασμός από άτομα τα οποία αντιμετωπίζουν σοβαρά προβλήματα στην πραγματική ζωή και δεν μπορούν να τα αντιμετωπίσουν, με αποτέλεσμα να τα απωθούν από το μυαλό τους παίζοντας συνεχώς MMOs (King & Delfabbro, 2020). Κάποιοι άνθρωποι μάλιστα, αντιμετωπίζουν ψυχολογικά προβλήματα και χρησιμοποιούν τα MMOs ως πλατφόρμες



οι οποίες τους γεμίζουν με αισθήματα επίπλαστης χαράς για λίγο, αμελώντας έτσι παράλληλα την ψυχική τους υγεία στην πραγματική ζωή (King & Delfabbro, 2020). Για κάποιους άλλους, επίσης, τα παιχνίδια αποτελούν έναν μηχανισμό για πλήρη αντικατάσταση των δια ζώσης επαφών (Lee, Cheung & Chan, 2021). Σε άλλες έρευνες έχει βρεθεί πως τα άτομα τα οποία ασχολούνται με τα MMOs παρουσιάζουν μεγαλύτερα ποσοστά κατάθλιψης και χρήσης ουσιών καθώς και ανεπαρκή ποιότητα ύπνου σε σχέση με τους παίκτες άλλων παιχνιδιών όπως τα ηλεκτρονικά arcades, ή τα παιχνίδια κονσόλων Bonnaire & Baptista, 2019· Biolcati, Pupi & Mancini, 2021). Γενικότερα, έχει παρατηρηθεί πως η ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να φέρει αρνητικά αποτελέσματα όταν παρεμβαίνει και φτάσει να αντικαταστήσει την πραγματική ζωή (Blasi, Giardina, Giordano, Coco, Tosto, Billieux, & Schimmenti, 2019· Altintas, Kataca, Hullaert & Tassi, 2019· Quwaider, Alabed & Duwairi, 2019).

Ένας ακόμη προβληματισμός που εγείρεται σχετικά με τη χρήση του παραθύρου διαδραστικού διαλόγου (chat), είναι η χρήση της άκομψης επικοινωνίας και των υβριστικών μηνυμάτων εντός των παιχνιδιών. Αυτό αποτελεί ένα ιδιαίτερα ευαίσθητο ζήτημα, μιας και μία μερίδα των παικτών είναι ανήλικοι (Jenson, de Castell, McArthur & Fisher, 2017). Κάποια παιχνίδια έχουν τη λειτουργία του «φίλτρου άσεμνων λέξεων», που σημαίνει πως όταν αυτό είναι ενεργό, οι υβριστικές λέξεις εντοπίζονται αυτόματα από το σύστημα και αντικαθίστανται από μία ακολουθία αριθμών και συμβόλων για να αποκρυφθούν έτσι από τον παίκτη (Jenson et al., 2017). Αυτή η ρύθμιση, τις περισσότερες φορές, μπορεί να απενεργοποιηθεί από τον ίδιο τον χρήστη, οπότε και μπορεί να εκτεθεί κανονικά σε άσεμνες εκφράσεις. Επιπλέον, μέσω του chat, κάποιος μπορεί να προσβάλει ή να μειώσει τον άλλο παίκτη εάν θεωρήσει πως δεν

ανταποκρίνεται επαρκώς στις απαιτήσεις του παιχνιδιού (Achterbosch, Miller & Vamplew, 2017).

Φυσικά, δεν αντιμετωπίζουν όλοι οι παίκτες αρνητικές επιπτώσεις από τα παιχνίδια, και σκοπός της έρευνας είναι να εντοπίσει σε ποιες περιπτώσεις αυτές εμφανίζονται έτσι ώστε να αναγνωριστούν και να αντιμετωπιστούν κατάλληλα (Bowditch, Chapman & Naweed, 2018).

### 3.6.2 Προβληματισμοί για τη Σχέση των MMOs με την Εκμάθηση Ξένης Γλώσσας

Η χρήση των MMOs για την εκμάθηση ξένων γλωσσών αποτελεί μέθοδο η οποία έρχεται σε αντιδιαστολή με την παραδοσιακή διδασκαλία ξένων γλωσσών, γι' αυτό και έχει εγείρει ερωτηματικά ως προς τη φύση και την αποτελεσματικότητά της.

Αρχικά η κύρια δράση του παιχνιδιού διαδραματίζεται με τον παίκτη να κινεί τον χαρακτήρα του σε έναν τρισδιάστατο κόσμο. Το παράθυρο επικοινωνίας (chat) του παιχνιδιού βρίσκεται συνήθως στο κάτω αριστερά σημείο της οθόνης, οπότε δεν αποτελεί το κύριο σημείο του παιχνιδιού. Η δευτερεύουσα αυτή του θέση έχει οδηγήσει κάποιους ερευνητές στο να δηλώσουν πως δεν μπορεί να υπάρξει ουσιαστική ολοκληρωμένη συζήτηση μέσω του chat, μιας και υπάρχει μεγάλη πιθανότητα αυτή να διακοπεί από κάποια άλλη δραστηριότητα εντός του τρισδιάστατου κόσμου εντός του παιχνιδιού (π.χ κάποια επίθεση από ένα τέρας) (Butler, 2019). Επιπλέον, έχει παρατηρηθεί πως η γλώσσα που χρησιμοποιείται εντός των chat, πολλές φορές δεν είναι επίσημη, μιας και οι παίκτες χρησιμοποιούν συντομεύσεις των λέξεων και παράγουν ορθογραφικά και στιλιστικά μη-καθιερωμένα γλωσσικά στοιχεία καθώς και τυπογραφικά λάθη, που οδηγούν σε μία μη-τυπική χρήση της ξένης γλώσσας (Jabbari & Eslami, 2019). Συγκεκριμένα, ιδιαίτερα οι νέοι παίκτες δυσκολεύονται να μάθουν το παιχνίδι και ταυτόχρονα

να διαχειριστούν και τη χρήση του chat (Couture Matte, 2019). Ως αποτέλεσμα, είναι προφανές πως το επίπεδο διαχείρισης των συστημάτων επικοινωνίας του παίκτη στο εκάστοτε MMO, εξαρτάται από το επίπεδο εξοικείωσής του με το ίδιο το παιχνίδι. Για παράδειγμα, τα δεδομένα μιας έρευνας έδειξαν πως οι παίκτες με προηγούμενη εμπειρία στο παιχνίδι μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τη λειτουργία του chat χωρίς πρόβλημα και να χρησιμοποιήσουν αποκλειστικά τη γλώσσα στόχο στην επικοινωνία τους, όμως οι νέοι παίκτες δεν είχαν αυτή την ικανότητα (Peterson, 2012).

Ένας πολύ σημαντικός παράγοντας που εξετάζεται σε σχέση με τα MMOs και την εκμάθηση ξένης γλώσσας είναι η καθοδήγηση από κάποιον υπεύθυνο. Συγκεκριμένα, επειδή στα chat των παιχνιδιών υπάρχουν λανθασμένα γραμματικά και ορθογραφικά στοιχεία, είναι απαραίτητη η παρουσία κάποιου υπευθύνου – εκπαιδευτικού για να παρακολουθεί τους διαλόγους και να παρεμβαίνει όπου είναι απαραίτητο (Prasetyo, AlMandury & Ashar, 2020). Τα παραπάνω έρχονται σε συμφωνία με άλλες έρευνες που τονίζουν πως δεν μπορεί να υπάρξει ιδιαίτερη γλωσσική ανάπτυξη εντός του παιχνιδιού εάν δεν υπάρχει καθοδήγηση από κάποιον εκπαιδευτικό (Milton et al., 2012, οπ. αναφ. στο Azman & Dollsaid, 2018).

Τέλος, υπάρχουν περιπτώσεις όπου τα MMOs εισήχθησαν στο πρόγραμμα της παραδοσιακής διδασκαλίας αλλά δεν πέτυχαν διότι ο χρόνος ήταν εξαιρετικά περιορισμένος, ο εξοπλισμός παλιός και καθόλου ικανοποιητικός, και η σύνδεση στο διαδίκτυο ασταθής και αργή, οπότε δεν μπορούσε να γίνει σωστή εκμετάλλευση των παιχνιδιών (Balqis Adris & Yamat, 2015). Η κακή σύνδεση στο διαδίκτυο φαίνεται να είναι ο μεγαλύτερος παράγοντας που

επιηρεάζει αρνητικά την εμπειρία της διδασκαλίας μέσω των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών (Sivagnanam & Yunus, 2020).

#### 4. Μεθοδολογία

Ο χαρακτήρας του ερευνητικού προβλήματος είναι και αυτός που καθοδηγεί τον εκάστοτε ερευνητή ή ερευνήτρια στην επιλογή μιας συγκεκριμένης μεθόδου και ενός συγκεκριμένου συστήματος, σύμφωνα με τα οποία θα απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν οριστεί (Creswell, 2007). Ο σχεδιασμός της έρευνας προκύπτει με κριτήριο τα συγκεκριμένα ερωτήματα τα οποία ο ερευνητής ή η ερευνήτρια έχει επιλέξει να μελετήσει (Θεοφιλίδης, 2005). Η παρούσα έρευνα, έχει τη μορφή της συσχετιστικής έρευνας, σύμφωνα με την οποία μελετώνται οι σχέσεις των μεταβλητών, και συγκεκριμένα η επιρροή που έχει μία ορισμένη ανεξάρτητη μεταβλητή σε επιμέρους εξαρτημένες μεταβλητές έτσι ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα για τον μεταξύ τους συσχετισμό (Θεοφιλίδης, 2005).

Συγκεκριμένα, τα ερωτήματα τα οποία οδηγούν την παρούσα έρευνα και τις προς μελέτη μεταβλητές είναι τα εξής:

1. Ποια είναι η επίδραση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών στις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αγγλική γλώσσα και στην ανάπτυξη του γλωσσικού τους αισθητηρίου;
2. Μπορεί η ενασχόληση των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών να ενισχύσει θετικά τις στάσεις και τις απόψεις τους για την Αγγλική γλώσσα;

Δεδομένου ότι εξετάζονται οι στάσεις, θέσεις και απόψεις των μαθητών για τα συγκεκριμένα θέματα, χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος διαμοιρασμού ερωτηματολογίων σε αυτούς. Λαμβάνοντας υπόψιν πρόσφατα δεδομένα καθώς και αποτελέσματα προηγούμενων ερευνών μπορούμε να καταλήξουμε σε κάποιες υποθέσεις σχετικά με τη σχέση της ενασχόλησης με τα MMOs και τις επικοινωνιακές δεξιότητες και τις στάσεις των μαθητών απέναντι στην Αγγλική γλώσσα. Οι υποθέσεις αυτές έχουν δηλωτικό χαρακτήρα: Οι μαθητές που ασχολούνται με τα MMOs αναμένεται να έχουν μεγαλύτερη άνεση στην επικοινωνία στην Αγγλική γλώσσα από εκείνους που δεν ασχολούνται με τα MMOs, καθώς επίσης και ότι η ενασχόληση με τα MMOs καλλιεργεί θετικές στάσεις και απόψεις για την Αγγλική γλώσσα. Αντλώντας από τα αποτελέσματα της έρευνας, έχουμε μια καλύτερη εικόνα για τις προτιμήσεις των μαθητών, τα μαθησιακά τους προφίλ, και την αναδιαμόρφωση του αναλυτικού προγράμματος έτσι ώστε να επαναπροσδιοριστούν οι ανάγκες των μαθητών όσον αφορά την δεύτερη ξένη γλώσσα.

#### 4.1 Ανεξάρτητες και Εξαρτημένες Μεταβλητές

Στην παρούσα έρευνα ελέγχονται συνολικά τρεις μεταβλητές, μία ανεξάρτητη και δύο εξαρτημένες σε αυτή. Αναλυτικότερα, η ανεξάρτητη μεταβλητή στην παρούσα περίπτωση είναι «η ενασχόληση με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων Πολλαπλών Παικτών», και μελετάται η επίδραση αυτής στις εξαρτημένες μεταβλητές «επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αγγλική» και «απόψεις και στάσεις μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αγγλική.» Στη συγκεκριμένη μελέτη γίνεται προσπάθεια να εντοπιστεί η πιθανή σχέση μεταξύ των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων Πολλαπλών

Παικτών και της εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα.

## 4.2 Κλίμακες Μέτρησης

Για να μελετηθούν λεπτομερώς οι σχέσεις μεταξύ των μεταβλητών, γίνεται μέτρησή τους με τη χρήση συγκεκριμένων κλιμάκων μέτρησης από τα δεδομένα που προκύπτουν μέσω των απαντήσεων στα ερωτηματολόγια. Οι απαντήσεις αυτές βοηθούν στη διαμόρφωση συγκεκριμένων κατηγοριών για ορισμένες μεταβλητές, οπότε και ανήκουν στην κατηγορική κλίμακα. Από την άλλη, για να μελετηθούν οι απόψεις των ερωτηθέντων στα θέματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και της εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα κατά συγκεκριμένη διάταξη, χρησιμοποιούνται κλίμακες Likert της διατακτικής κλίμακας. Επιπλέον, σε ορισμένη περίπτωση χρησιμοποιείται και η αναλογική κλίμακα για να εξυπηρετήσει τους σκοπούς ανάλυσης των δεδομένων. Δεδομένα τα οποία κατατάσσονται στην κατηγορική κλίμακα στη διατακτική αλλά και στην αναλογική θα αναλυθούν μέσω περιγραφικής στατιστικής μετά την εισαγωγή τους σε συγκεκριμένο λογισμικό (IBM SPSS Statistics).

Πιο συγκεκριμένα, για τα δεδομένα της παρούσας έρευνας, στην κατηγορική κλίμακα ανήκουν τα δεδομένα αυτά που αφορούν στο φύλο των συμμετεχόντων, στη μητρική τους γλώσσα (ελληνικά ή άλλη), στο εάν έχουν παρακολουθήσει φροντιστηριακά μαθήματα Αγγλικών, στο εάν κατέχουν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή κονσόλα, ή εάν έχουν παίξει κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι και αναλύονται με τη μέθοδο των συχνοτήτων μέσω του SPSS. Επιπλέον, στην διατακτική κλίμακα, και συγκεκριμένα στις κλίμακες Likert, ανήκουν όλα εκείνα τα δεδομένα στα οποία οι συμμετέχοντες καλούνται να απαντήσουν εάν συμφωνούν

απόλυτα, εάν συμφωνούν, εάν ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν, εάν διαφωνούν ή εάν διαφωνούν απόλυτα, και επίσης αναλύονται με τη μέθοδο των συχνοτήτων μέσω του SPSS. Στη διατακτική κλίμακα υπάρχει ιεράρχηση θέσεων και απόψεων, οι οποίες δεν έχουν απαραίτητα ίση απόσταση μεταξύ τους (Θεοφιλίδης, 2005). Στην αναλογική κλίμακα ανήκουν τα δεδομένα εκείνα τα οποία δύνανται να ερμηνευθούν με τον ίδιο τρόπο από όλους, όπως εν προκειμένω η ηλικία. Και αυτά τα δεδομένα αναλύονται μέσω του SPSS, με τη χρήση της διαμέσου, έτσι ώστε να βρεθεί ο μέσος όρος ηλικίας των συμμετεχόντων, καθώς και ο μεγαλύτερος και μικρότερος ηλικιακός αριθμός που καταγράφηκε στην έρευνα. Επιπλέον, μία πολύ σημαντική μέθοδος ανάλυσης που χρησιμοποιείται στην παρούσα έρευνα μέσω του SPSS, είναι η ανάλυση «crosstabs», η οποία φανερώνει τις σχέσεις μεταξύ των παικτών και των μη παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών με την εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας.

#### 4.3 Μέσα Συλλογής Δεδομένων

Στα πλαίσια της συγκεκριμένης έρευνας, που ακολουθεί μια συγκεκριμένη στρατηγική για συλλογή των δεδομένων που δύνανται να απαντήσουν στα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί, επιλέχθηκε η χρήση ερωτηματολογίων. Κατ' αυτό τον τρόπο κατέστη δυνατό να συλλεχθεί -μέσω του ίδιου συνόλου ερωτήσεων- όγκος δεδομένων που αφορά στα χαρακτηριστικά, τις συμπεριφορές και τις απόψεις του κάθε ερωτώμενου, με συγκεκριμένη σειρά. Μέσω των ερωτηματολογίων οι ερωτώμενοι ήταν σε θέση να απαντήσουν σε ερωτήσεις κλειστού τύπου, οι απαντήσεις των οποίων ήταν απαραίτητες στην αποσαφήνιση των ερευνητικών ερωτημάτων που έχουν τεθεί στη συγκεκριμένη έρευνα.

Επιπλέον, η έρευνα δεν επηρεάστηκε από το γεγονός ότι διενεργήθηκε σε περίοδο κατά την οποία οι εκπαιδευτικές μονάδες λειτουργούσαν αποκλειστικά εξ' αποστάσεως και τα εκπαιδευτικά κτήρια ήταν κλειστά λόγω της έξαρσης της πανδημίας COVID-19, μιας και τα ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν ηλεκτρονικά, χωρίς να υπάρξει φυσική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων, σεβόμενοι πάντοτε τα υγειονομικά μέτρα της περιόδου.

Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε μέσω περιηγητή και συγκεκριμένα μέσω του Google Forms, μιας δωρεάν υπηρεσίας της Google Inc. μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε η συγκεκριμένη υπηρεσία είναι η ευχρηστία της και η εξοικείωση που έχει μια μεγάλη μερίδα ατόμων με αυτή, μιας και είναι ευρέως διαδεδομένη σε περιπτώσεις ερωτηματολογίων. Στην εισαγωγή του ερωτηματολογίου δόθηκαν όλες οι πληροφορίες σχετικά με την έρευνα και φυσικά δηλώθηκε ρητά πως αυτό είναι ανώνυμο και πως οι απαντήσεις σε αυτό θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για τους σκοπούς της συγκεκριμένης μεταπτυχιακής έρευνας.

Η φόρμα σχεδιάστηκε έτσι ώστε στην πρώτη σελίδα να συλλεχθούν τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων, όπως το φύλο, η ηλικία, ο βαθμός των Αγγλικών, η κατοχή ή μη πιστοποιητικού Αγγλικής γλωσσομάθειας, η μητρική τους γλώσσα, καθώς και η πιθανή ενασχόληση των συμμετεχόντων με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων Πολλαπλών Παικτών. Σε περίπτωση που κάποιος συμμετέχων δήλωνε πως έχει παίξει κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Παιχνίδι Ρόλων Πολλαπλών Παικτών, ανακατευθυνόταν στην επόμενη σελίδα, κατά την οποία είχε να επιλέξει κατά πόσο συμφωνεί ή διαφωνεί με διάφορες προτάσεις που αφορούν τα παιχνίδια αυτά και την Αγγλική γλώσσα. Σε αντίθετη περίπτωση, δηλαδή στην περίπτωση που στην πρώτη σελίδα του ερωτηματολογίου κάποιος δήλωνε πως δεν είχε



ασχοληθεί με κάποιο από αυτά τα παιχνίδια, δεν ανακατευθυνόταν στη σελίδα που περιείχε ερωτήσεις για αυτά, αλλά στην τρίτη και τελευταία σελίδα του ερωτηματολογίου που περιείχε και πάλι προτάσεις αποκλειστικά για την Αγγλική γλώσσα αυτή τη φορά και καλούνταν να δηλώσει κατά πόσο συμφωνεί ή διαφωνεί με τις προτάσεις αυτές. Γι' αυτό και στην ανάλυση των δεδομένων μέσω του λογισμικού SPSS, οι ερωτήσεις που αφορούν στα MMO και δεν απαντήθηκαν από αυτούς που δεν παίζουν MMO, μαρκαρίστηκαν σαν "missing" ή αλλιώς «ελλείπουσες τιμές» διότι οι ερωτήσεις στο ερωτηματολόγιο για τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια δεν αφορούσαν τους συγκεκριμένους συμμετέχοντες. Η υπηρεσία Google Forms δίνει τη δυνατότητα στον σχεδιαστή του ερωτηματολογίου να ανακατευθύνει τους ερωτηθέντες στις αντίστοιχες σελίδες, ανάλογα με τις απαντήσεις που δίνουν στη φόρμα. Γενικότερα, και τα άτομα που δήλωσαν πως ασχολούνται με τα MMOs αλλά και αυτά που δήλωσαν πως δεν ασχολούνται, κλήθηκαν να απαντήσουν στην τρίτη και τελευταία σελίδα του ερωτηματολογίου που αφορούσε στις προτάσεις σχετικά με την Αγγλική ως ξένη γλώσσα.

Επειδή ο στόχος της έρευνας καθώς και οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου ήταν πολύ συγκεκριμένες, υπήρχαν επεξηγήσεις και διευκρινίσεις σε σημεία που μπορεί να παρερμηνεύονταν από τους συμμετέχοντες, καθώς δεν προβλεπόταν ούτε υπήρξε παρέμβαση ερευνητή. Ο σχεδιασμός του ήταν τέτοιος ούτως ώστε να είναι σύντομο και να μην κουράζει τον συμμετέχοντα, περιέχοντας ωστόσο όλα εκείνα τα ερωτήματα για να χαρακτηρίζεται από πληρότητα και να καλύψει όλες τις πτυχές του θέματος που ερευνά η παρούσα έρευνα. Οι οδηγίες για τη συμπλήρωσή του ήταν σαφείς και δηλώθηκαν στην εισαγωγική παράγραφο του, και όπου κατέστη απαραίτητο υπήρχαν οι απαραίτητες εννοιολογικές επεξηγήσεις. Όσον αφορά τη δομή του, οι ομάδες ερωτήσεων τέθηκαν με τέτοιο τρόπο, ούτως ώστε ανάλογα με τις

απαντήσεις που έδιναν οι συμμετέχοντες, να οδηγούνταν και στις κατάλληλες ομάδες ερωτήσεων, έτσι ώστε να μην κουραστούν ή να κοπιάσουν για να δώσουν τις ειλικρινείς απαντήσεις τους. Το ερωτηματολόγιο παρέμεινε ανοιχτό για μία εβδομάδα, κι έπειτα έκλεισε για να μην μπορεί να δεχτεί νέες απαντήσεις, έτσι ώστε να ξεκινήσει η ανάλυση των δεδομένων.

Κατ' αυτό τον τρόπο, έγινε συλλογή χαρακτηριστικών των συμμετεχόντων που χρειάζονταν στην παρούσα έρευνα, καθώς και συλλογή των στάσεων και των απόψεών τους ανάλογα με τις απαντήσεις που κλήθηκαν να δώσουν στις προτάσεις με τη συμφωνία, διαφωνία ή ουδέτερή τους στάση. Δημιουργήθηκε έτσι το προφίλ των συμμετεχόντων καθώς και οι απόψεις και οι στάσεις τους σχετικά με τα ερωτήματα που η παρούσα έρευνα μελετά.

Όσον αφορά τον τρόπο αποστολής των ερωτηματολογίων, έγινε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αρχικά, έγινε αναζήτηση της δημόσιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης του εκάστοτε εκπαιδευτικού ιδρύματος μέσω διαδικτύου, και κατόπιν τηλεφωνικής επικοινωνίας με τη διεύθυνση του εκάστοτε σχολείου, απεστάλησαν οι σύνδεσμοι (links) που οδηγούσαν στο ερωτηματολόγιο. Μετά την παραλαβή του συνδέσμου από τα σχολεία, έγινε προώθησή τους από τους διευθυντές στις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των μαθητών. Κατ' αυτό τον τρόπο δεν έγιναν ποτέ γνωστές σε εμένα οι σχολικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις των μαθητών, και διασφαλίστηκαν έτσι θέματα ηθικής δεοντολογίας. Η αποστολή των emails έγινε από την πανεπιστημιακή μου διεύθυνση (@live.unic.ac) και το μήνυμά μου, εκτός από τον σύνδεσμο ο οποίος οδηγούσε στο ερωτηματολόγιο, περιείχε και περιγραφή της έρευνας, του σκοπού της και της μεθόδου συλλογής των δεδομένων που θα διασφάλιζε την απόλυτη ανωνυμία των συμμετεχόντων.

Ο ρόλος μου ως ερευνήτριας στην παρούσα έρευνα, ήταν φυσικά η εξειδίκευση του θέματος και των ερευνητικών ερωτημάτων, αλλά και η πλήρης αφοσίωσή μου στο σχεδιασμό αλλά και στην ανάπτυξη των μέσων συλλογής δεδομένων. Συγκεκριμένα, η τελική μορφή του ερωτηματολογίου προήλθε μετά από συνεχείς αλλαγές και βελτιώσεις έτσι ώστε να διασφαλιστεί η καλύτερη δυνατή ποιότητα δεδομένων από τους συμμετέχοντες. Το γεγονός πως υπήρχε αποστασιοποίηση του ερευνητή από τους συμμετέχοντες και όχι προσωπική σχέση, ούτε παραχώρηση οδηγιών με προφορικά μέσα, αλλά με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες εντός του ερωτηματολογίου, ενίσχυσε την αντικειμενικότητα και την αμεροληψία της όλης διαδικασίας.

#### 4.4 Χαρακτηριστικά Συμμετεχόντων

Τον πληθυσμό αλλά και το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν όλοι οι μαθητές δύο σχολείων δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, και συγκεκριμένα ενός Γενικού Λυκείου και ενός Επαγγελματικού Λυκείου μιας πόλης της βόρειας Ελλάδας. Ο αριθμός των μαθητών και των δύο σχολείων αθροιστικά είναι 193 μαθητές (N=192).

Προκειμένου να υπάρξει μία επαρκής εικόνα για τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων, οι ίδιοι κλήθηκαν να απαντήσουν σε συγκεκριμένα ερωτήματα στην αρχή του ερωτηματολογίου σχετικά με το φύλο, την ηλικία, τη μητρική τους γλώσσα, τον βαθμό που κατείχαν στο μάθημα των Αγγλικών το πρώτο τετράμηνο, την παρακολούθηση μαθημάτων Αγγλικών σε κάποιο ιδιωτικό κέντρο ξένων γλωσσών, την κατοχή κάποιου πιστοποιητικού γλωσσομάθειας Αγγλικών, την κατοχή κάποιου ηλεκτρονικού υπολογιστή ή κάποιας παιχνιδοκονσόλας, την ενασχόλησή τους με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών, και πόσο χρόνο διαθέτουν σε ηλεκτρονικά παιχνίδια εβδομαδιαία. Όλοι οι μαθητές ήταν ενεργοί μαθητές στο Γενικό

Λύκειο ή στο Επαγγελματικό Λύκειο και είχαν ενεργές τις σχολικές ηλεκτρονικές τους διευθύνσεις.

Παρακάτω ακολουθούν αναλυτικά τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων έτσι όπως προέκυψαν από τις απαντήσεις που έδωσαν στα επιμέρους ερωτήματα για τα γνωρίσματά τους.

Πίνακας 1. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Ποιο είναι το φύλο σας;».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Άνδρας	91	47,2	47,2	47,2
Περιπτώ Γυναίκα	102	52,8	52,8	100,0
σεις Σύνολο	193	100,0	100,0	

Από τα 193 άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα, όλα έχουν απαντήσει στη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%), οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 91 μαθητές (ποσοστό 47.2%) είναι άνδρες ενώ 102 μαθητές είναι γυναίκες (ποσοστό 52.8%). Φαίνεται πως πάνω από το μισό δείγμα αποτελούν γυναίκες.

Πίνακας 2. Ανάλυση μέσου όρου και τυπικής απόκλισης για τη μεταβλητή «Ποια είναι η ηλικία σας».

	N	Ελάχιστη Τιμή	Μέγιστη Τιμή	Μέσος Όρος	Τυπική Απόκλιση
Ποια είναι η ηλικία σας;	193	15	27	17,34	1,368

Η μικρότερη ηλικία που έχει δηλωθεί είναι 15 ετών ενώ η μεγαλύτερη ηλικία είναι 27 ετών. Ο μέσος όρος της ηλικίας των 193 συμμετεχόντων είναι 17.34 έτη (ΜΟ=17.34, ΤΑ=1.368).

Πίνακας 3. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Ποια είναι η μητρική σας γλώσσα;».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Αγγλικά	1	,5	,5	,5
Περιπτώσεις Ελληνικά	192	99,5	99,5	100,0
Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 192 άτομα (ποσοστό 99.5%) κατέχει την Ελληνική ως μητρική γλώσσα, ενώ 1 άτομο (ποσοστό 0.5%) κατέχει την Αγγλική ως μητρική γλώσσα. Φαίνεται πως η συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών, έχουν την ελληνική ως μητρική γλώσσα.

Πίνακας 4. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Ποιος ήταν ο βαθμός σας στο μάθημα των Αγγλικών στο σχολείο το πρώτο τετράμηνο της φετινής χρονιάς;»

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες 15-17	16	8,3	8,3	8,3
Περιπτώσεις 18-20	177	91,7	91,7	100,0
Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 16 άτομα (ποσοστό 8.3%) έχουν λάβει βαθμό τετράμηνου στο μάθημα των Αγγλικών 15,16 ή 17, ενώ 177 άτομα (ποσοστό 91.7%) έχει λάβει βαθμό τετραμήνου στα Αγγλικά 18, 19 ή 20. Η πλειοψηφία των μαθητών έχει λάβει βαθμό από 18 και άνω στο μάθημα των Αγγλικών το πρώτο τετράμηνο.

Πίνακας 5. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Έχετε παρακολουθήσει ή παρακολουθείτε μαθήματα Αγγλικών σε κάποιο κέντρο ξένων γλωσσών ή σε ιδιαίτερα μαθήματα εκτός σχολείου;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ναι	183	94,8	94,8	94,8
Περιπτώσεις	Όχι	10	5,2	5,2	100,0
	Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 183 άτομα (ποσοστό 94.8%) έχουν παρακολουθήσει ή παρακολουθούν μαθήματα Αγγλικών είτε σε φροντιστήριο είτε σε ιδιαίτερα μαθήματα. Από την άλλη, 10 μαθητές (ποσοστό 5.2%) δεν έχουν παρακολουθήσει μαθήματα Αγγλικών εκτός σχολείου. Η πλειοψηφία των μαθητών έχει παρακολουθήσει μαθήματα Αγγλικών εκτός του δημόσιου σχολείου.

Πίνακας 6. Ανάλυση συχνότητων για τη μεταβλητή «Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	A2 - Ανεξάρτητος χρήστης	9	4,7	4,7	4,7
ς	B2 - Καλή Γνώση (Lower)	71	36,8	36,8	41,5
Περιπτώσεις	Γ2 - Άριστη Γνώση (Proficiency)	102	52,8	52,8	94,3
	Δεν κατέχω πιστοποιητικό γλωσσομάθειας Αγγλικών	11	5,7	5,7	100,0
	Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 9 άτομα (ποσοστό 4.7%) κατέχουν το πιστοποιητικό A2. 71 μαθητές (ποσοστό 36.8%) κατέχουν το πιστοποιητικό επιπέδου B2

(lower). 102 μαθητές (ποσοστό 52.8%) κατέχουν το Γ2 (proficiency), ενώ 11 άτομα (ποσοστό 5.7%) δεν κατέχουν κάποιο πιστοποιητικό γλωσσομάθειας Αγγλικών. Το 89.6% των μαθητών κατέχουν είτε το B2 είτε το Γ2. Πάνω από τους μισούς μαθητές κατέχουν το πιστοποιητικό Γ2.

Πίνακας 7. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Κατέχετε ηλεκτρονικό υπολογιστή ή κονσόλα παιχνιδιών;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ναι	189	97,9	97,9	97,9
Περιπτώσεις	Όχι	4	2,1	2,1	100,0
	Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 189 μαθητές (ποσοστό 97.9%) κατέχουν είτε ηλεκτρονικό υπολογιστή είτε παιχνιδοκονσόλα, ενώ 4 μαθητές (ποσοστό 2.1%) δεν κατέχουν. Η πλειοψηφία των μαθητών κατέχει κάποια ηλεκτρονική συσκευή υπολογιστή ή παιχνιδοκονσόλας.

Πίνακας 8. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Κατά μέσο όρο, πόσες περίπου ώρες αφιερώνετε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια την εβδομάδα;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	0 ώρες	62	32,1	32,1	32,1
Περιπτώσεις	1-5 ώρες	48	24,9	24,9	57,0
	10+ ώρες	12	6,2	6,2	63,2
	5-10 ώρες	71	36,8	36,8	100,0
	Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 62 μαθητές (ποσοστό 32.1%) δεν αφιερώνουν καθόλου χρόνο την εβδομάδα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια εβδομαδιαία. 48 μαθητές (ποσοστό 24.9%) αφιερώνουν από 1 έως 5 ώρες. 71 μαθητές (ποσοστό 36.8%) αφιερώνουν εβδομαδιαία από 5 έως 10 ώρες. Τέλος, 12 μαθητές (ποσοστό 6.2%) αφιερώνουν πάνω από δέκα ώρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια εβδομαδιαία.

Πίνακας 9. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ναι	112	58,0	58,0	58,0
Περιπτώσεις	Όχι	81	42,0	42,0	100,0
	Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 112 μαθητές (ποσοστό 58%) έχει παίξει κάποιο MMO, ενώ 81 μαθητές (ποσοστό 42%) δεν έχουν παίξει. Πάνω από τους μισούς μαθητές έχουν παίξει κάποια στιγμή κάποιο MMO.

Πίνακας 10. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Με ποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (MMO) έχετε ασχοληθεί;».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Κανένα	81	42,0	42,0	42,0
Περιπτώσεις	Aion	6	3,1	3,1	45,1
	Elder Scrolls Online	3	1,6	1,6	46,6



Lineage II	26	13,5	13,5	60,1
Neverwinter	1	,5	,5	60,6
Tera	1	,5	,5	61,1
World of Warcraft	75	38,9	38,9	100,0
Σύνολο	193	100,0	100,0	

Όλα τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα έχουν απαντήσει τη συγκεκριμένη ερώτηση (ποσοστό 100%) οπότε θα γίνει αναφορά στα ποσοστά. 81 μαθητές (ποσοστό 42%) δεν έχουν παίξει κανένα παιχνίδι (όπως φαίνεται και στον Πίνακα 9). 75 μαθητές (ποσοστό 38.9%) έχουν παίξει World of Warcraft, 26 μαθητές (ποσοστό 13.5%) έχουν παίξει Lineage II, 6 μαθητές (ποσοστό 3.1%) έχουν παίξει Aion, 3 μαθητές (ποσοστό 1.6%) έχουν παίξει Elder Scrolls Online, 1 μαθητής (ποσοστό 0.5%) έχει παίξει Neverwinter και 1 ακόμη μαθητής (ποσοστό 0.5%) έχει παίξει Tera. Τα περισσότερα άτομα που ασχολούνται με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων Πολλαπλών Παικτών, έχουν παίξει World of Warcraft.

Γενικότερα, από την ανάλυση των παραπάνω δεδομένων διαφαίνονται τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων της παρούσας έρευνας. Οι γυναίκες που συμμετείχαν είναι περισσότερες από τους άνδρες, ο μέσος όρος ηλικίας των συμμετεχόντων είναι περίπου 17 έτη και όλοι οι συμμετέχοντες εκτός από έναν έχουν την Ελληνική ως μητρική τους γλώσσα. Επιπλέον, η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είχε βαθμό πάνω από 18 στα Αγγλικά το πρώτο τετράμηνο της σχολικής χρονιάς και ένα πολύ μεγάλο ποσοστό δήλωσε πως είτε έχει φοιτήσει σε φροντιστήριο Αγγλικών ή έχει λάβει ιδιαίτερα μαθήματα Αγγλικών. Επιπρόσθετα, οι περισσότεροι μαθητές κατέχουν πιστοποιητικά γλωσσομάθειας επιπέδων B2 και Γ2 και κατέχουν ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή παιχνιδιοκονσόλες. Επίσης, ενώ ένα μεγάλο ποσοστό μαθητών δεν ασχολείται καθόλου με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ένα ακόμη μεγάλο ποσοστό ασχολείται με αυτά 5-10 ώρες εβδομαδιαία. Τέλος, πάνω από τους μισούς μαθητές δήλωσαν πως

έχουν παίξει κάποιο μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι πολλαπλών παικτών, και εξ' αυτών το πιο δημοφιλές ήταν το World of Warcraft.

Τα δεδομένα που αναφέρθηκαν δύνανται να προσφέρουν μία σαφή εικόνα των χαρακτηριστικών των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα, έτσι ώστε να λειτουργήσουν βοηθητικά σε σχέση με την ανάλυση των δεδομένων στο επόμενο κεφάλαιο.

#### 4.5 Αξιοπιστία και Εγκυρότητα

Προκειμένου να αναλυθεί η αξιοπιστία μίας έρευνας, θα πρέπει να έχουν ήδη εξαχθεί τα αποτελέσματά της. Αναλυτικότερα, «η αξιοπιστία αναφέρεται αποκλειστικά στα αποτελέσματα μιας έρευνας» γι' αυτό και γίνεται συχνά λόγος για την αξιοπιστία των ίδιων των αποτελεσμάτων και όχι για την αξιοπιστία της έρευνας (Παπαναστασίου, 2017). Συγκεκριμένα, ο όρος της αξιοπιστίας αναδεικνύει τη σταθερότητα μιας μέτρησης, δηλαδή το «πόσο σταθερά είναι τα αποτελέσματα από τη μία μέτρηση στην άλλη» (Παπαναστασίου, 2017).

Με γνώμονα τη διασφάλιση της αξιοπιστίας, στη συγκεκριμένη έρευνα χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος εξέτασης-επανεξέτασης. Σύμφωνα με αυτή τη μέθοδο, το ερωτηματολόγιο το οποίο διαμοιράστηκε στους μαθητές αρχικά, μοιράστηκε εκ νέου σε αυτούς μετά την πάροδο ενός μήνα από το πρώτο, για να ερευνηθεί εάν τα αποτελέσματα που λήφθηκαν κατά την πρώτη μέτρηση παρουσίαζαν αρκετή ομοιότητα με τα αποτελέσματα της δεύτερης μέτρησης έτσι ώστε θεωρούνται αξιόπιστα. Κατά τη δεύτερη μέτρηση, δεν απάντησαν στο ερωτηματολόγιο όσα άτομα είχαν απαντήσει την πρώτη φορά αλλά 9 λιγότερα. Συγκεκριμένα, στην πρώτη μέτρηση απάντησαν 193 άτομα, ενώ στη δεύτερη, 184. Ο αριθμός των ατόμων που δεν απάντησαν τη

δεύτερη φορά είναι μικρότερος του 10% του συνόλου, οπότε δεν δημιούργησε ζητήματα στην παρούσα έρευνα.

Πιο συγκεκριμένα, τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων δεν επηρεάστηκαν και άλλαξαν μόνο ελάχιστα τα ποσοστά. Για παράδειγμα, στη δεύτερη μέτρηση, οι γυναίκες ήταν και πάλι περισσότερες με ποσοστό 52.7% ενώ στην πρώτη μέτρηση ήταν 52.8%. Όσον αφορά την ηλικία, ο μέσος όρος ανέβηκε κατά 0.04%, ενώ η ελάχιστη και μέγιστη ηλικία συμμετεχόντων παρέμεινε η ίδια. Πλέον όλοι οι συμμετέχοντες είχαν την Ελληνική ως μητρική γλώσσα, αντί του 99.5% αυτών που είχαν την Ελληνική κατά την πρώτη μέτρηση. Επιπλέον, οι βαθμοί των Αγγλικών που δηλώθηκαν και στις δύο μετρήσεις είναι ίδιοι, όπως και αναλογικά τα ποσοστά για πιστοποιητικά γλωσσομάθειας, για την παρακολούθηση μαθημάτων Αγγλικών σε φροντιστήριο ή σε ιδιαίτερα μαθήματα, καθώς και για την κατοχή υπολογιστή ή παιχνιδोकονσόλας, για την ενασχόληση με τα Μαζικά Διαδικτυακά Βίντεο Παιχνίδια και τις ώρες που αφιερώνονται σε αυτά. Μάλιστα οι ποσοστιαίες διαφορές στις περισσότερες περιπτώσεις ήταν κάτω από 1%, πράγμα που ενισχύει την αξιοπιστία της έρευνας και μειώνει κατά πολύ το σφάλμα μέτρησης.

Όσον αφορά την εγκυρότητα, και αυτή με τη σειρά της αναφέρεται στα αποτελέσματα της έρευνας και αφορά «στον βαθμό επίτευξης του σκοπού για τον οποίο έγινε» η έρευνα (Παπαναστασίου, 2017).

Πιο συγκεκριμένα, για να διασφαλιστεί η εσωτερική εγκυρότητα της συγκεκριμένης έρευνας, λήφθηκαν υπόψιν και άλλες μεταβλητές που μπορεί να επηρέαζαν τις μεταβλητές που αφορούσαν στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας. Για παράδειγμα, εκτός από την εξερεύνηση της

επιρροής των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών στην εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας, έπρεπε να ληφθούν υπόψιν και άλλοι παράγοντες, άλλες μεταβλητές που επηρεάζουν την εκμάθηση αυτής. Υπάρχουν, δηλαδή και άλλες εναλλακτικές ερμηνείες γύρω από μία υπόθεση, και άλλες αιτιακές σχέσεις μεταξύ των μεταβλητών. Αναλυτικότερα, για διασφαλιστεί και να ενισχυθεί η εσωτερική εγκυρότητα στη συγκεκριμένη έρευνα, λήφθηκαν υπόψιν οι παρακάτω μεταβλητές που μπορεί να επηρεάζουν την εκμάθηση της Αγγλικής: η παρακολούθηση φροντιστηριακών ή ιδιαίτερων μαθημάτων εκτός σχολείου, η διαφορετική μητρική γλώσσα μεταξύ των ερωτηθέντων, ή η κατοχή πιστοποιητικού γλωσσομάθειας. Μετρώντας την επιρροή των άλλων εξωτερικών παραγόντων που αναφέρθηκαν, θα έχουμε μία πιο ολοκληρωμένη και ξεκάθαρη εικόνα για την πραγματική επιρροή των ίδιων των μαζικών βίντεο παιχνιδιών στην εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα.

Από την άλλη, η εξωτερική εγκυρότητα αναφέρεται στη γενίκευση των σχέσεων των μεταβλητών σε διαφορετικούς πληθυσμούς, διαφορετικές κοινότητες και περιβάλλοντα, γι' αυτό και για την ενίσχυσή της απαιτείται μεγάλο δείγμα (Blaikie, 2003). Στην παρούσα έρευνα, το δείγμα είναι σχεδόν 200 άτομα, συγκεκριμένα 193, και προέρχεται από διαφορετικές σχολικές μονάδες της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης – ένα Γενικό λύκειο και ένα Επαγγελματικό λύκειο-. Το γεγονός πως υπάρχει μεγάλο δείγμα το οποίο χαρακτηρίζεται από ποικιλία αφού περιλαμβάνει και τις δύο δημόσιες σχολικές μονάδες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ενισχύει την εξωτερική εγκυρότητα της έρευνας, έτσι τα αποτελέσματα της έρευνας μπορούν να διευρυνθούν και σε άλλες ομάδες οι καταστάσεις.

Όσον αφορά την επιφανειακή εγκυρότητα, δηλαδή την ύπαρξη ομοφωνίας που υπάρχει στην επιστημονική κοινότητα για κάποια συγκεκριμένη έννοια και τις μεταβλητές που τη

χαρακτηρίζουν (Blaikie, 2003), έγινε και σε αυτή την περίπτωση απόπειρα ενίσχυσής της. Πιο συγκεκριμένα, για την έννοια της εκμάθησης της Αγγλικής γλώσσας, υπάρχουν κάποια χαρακτηριστικά της τα οποία είναι ευρέως αποδεκτά από τους καθηγητές της Αγγλικής. Για παράδειγμα, η εκμάθηση λεξιλογίου, η ανάγνωση Αγγλικών κειμένων, η άσκηση προφορικού και γραπτού παραγωγικού λόγου, αποτελούν χαρακτηριστικά της γλώσσας τα οποία μέσω του ερωτηματολογίου μετριοούνται ως μεταβλητές. Έτσι και ενισχύεται η επιφανειακή εγκυρότητα.

Τέλος, σημαντικό χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης έρευνας αποτελεί και η φαινομενική εγκυρότητα, σύμφωνα με την οποία το ερωτηματολόγιο φαίνεται να μετρά αυτό για το οποίο κατασκευάστηκε έτσι ώστε να μην μπερδεύει τους συμμετέχοντες (Παπαναστασίου, 2017). Αναλυτικότερα, στην εισαγωγή του ερωτηματολογίου υπάρχει αναλυτική περιγραφή του σκοπού και των χαρακτηριστικών της συγκεκριμένης έρευνας που αφορά στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια και στην εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα. Οι ερωτήσεις που οι συμμετέχοντες καλούνται να απαντήσουν σχετίζονται με αυτό το θέμα όπως αυτό αναφέρθηκε στην εισαγωγή του ερωτηματολογίου. Κατ' αυτό τον τρόπο, το ερωτηματολόγιο δεν περιέχει ερωτήσεις μη σχετιζόμενες με το προς μελέτη θέμα, γιατί κάτι τέτοιο πιθανώς να μπερδεύει τους ερωτηθέντες και να επηρέαζε τις απαντήσεις τους.

## 5. Αποτελέσματα

Το παρόν κεφάλαιο θα εστιάσει στα αποτελέσματα της εργασίας, όπως αυτά προέκυψαν μετά από τη συλλογή και ανάλυσή τους, σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί εξ' αρχής. Η συγκεκριμένη έρευνα μελετά τη σχέση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών με

την επιτυχή εκμάθηση και χρήση της Αγγλικής από μαθητές Γενικού και Επαγγελματικού Λυκείου. Πιο συγκεκριμένα, τα ερωτήματα τα οποία κατευθύνουν την έρευνα είναι τα εξής:

1. Ποια είναι η επίδραση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών στις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αγγλική γλώσσα και στην ανάπτυξη του γλωσσικού τους αισθητηρίου;
2. Μπορεί η ενασχόληση των μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών να ενισχύσει θετικά τις στάσεις και τις απόψεις τους για την Αγγλική γλώσσα;

Παρακάτω θα αναλυθούν οι απαντήσεις των συμμετεχόντων στην έρευνα. Αρχικά, θα αναλυθούν οι απαντήσεις που έδωσαν τα άτομα τα οποία δήλωσαν πως παίζουν Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια σχετικά με την εμπειρία τους σε αυτά στην Αγγλική γλώσσα. Έπειτα, θα γίνει σύγκριση των απαντήσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες που παίζουν παιχνίδια σχετικά με τη χρήση της Αγγλικής γλώσσας, σε σχέση με εκείνους τους συμμετέχοντες οι οποίοι δεν ασχολούνται με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια, για να εξεταστούν πιθανές ομοιότητες ή διαφορές στον τρόπο που αντιλαμβάνονται την Αγγλική γλώσσα.

### 5.1 Η εμπειρία των παικτών εντός των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών

Αρχικά, στους παρακάτω πίνακες, διαφαίνονται οι απαντήσεις που έδωσαν αποκλειστικά και μόνο οι παίκτες των παιχνιδιών αυτών. Στους παρακάτω πίνακες αυτού του υποκεφαλαίου, ισχύει για όλους η παρακάτω παρατήρηση. Από τους 193 μαθητές, οι ερωτήσεις αφορούσαν μόνο τους 112 (ποσοστό 58%), επειδή αυτοί ήταν που δήλωσαν πως παίζουν μαζικά διαδικτυακά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι ελλείπουσες τιμές που είναι 81 μαθητές (ποσοστό 42%), είναι εκείνοι

οι οποίοι δεν παίζουν παιχνίδια, οπότε η ερώτηση δεν έγινε σε αυτούς. Έτσι, στους παρακάτω πίνακες, θα γίνεται αναφορά στα έγκυρα ποσοστά.

Πίνακας 11. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άνετα όταν επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού με άλλους παίκτες.»

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Συμφωνώ	102	52,8	91,1	91,1
Περιπτώσεις	10	5,2	8,9	100,0
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Έχω επιλέξει να αναλύσω με χρήση ανάλυσης συχνοτήτων τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άνετα όταν επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού με άλλους παίκτες». Θα γίνει αναφορά στα έγκυρα ποσοστά. 102 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 91,1%) αναφέρουν πως συμφωνούν με το ότι αισθάνονται άνετα να επικοινωνούν με συμπαίκτες τους στα Αγγλικά εντός του παιχνιδιού, ενώ 10 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 8,9%) συμφωνούν απόλυτα με την πρόταση αυτή. Συνολικά, από τους 112 μαθητές που παίζουν μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια, όλοι τους, είτε συμφωνούν είτε συμφωνούν απόλυτα για το ότι αισθάνονται άνετα στην επικοινωνία με συμπαίκτες τους στα Αγγλικά.

Πίνακας 12. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι πρόθυμος να χρησιμοποιήσω την Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού για να συνεννοηθώ με άλλους παίκτες.»

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	1	,5	,9	,9
Περιπτώσεις	Συμφωνώ	107	55,4	95,5	96,4
	Συμφωνώ απόλυτα	4	2,1	3,6	100
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
	Σύνολο	193	100,0		

Έχω επιλέξει να αναλύσω με χρήση ανάλυσης συχνοτήτων τη μεταβλητή «πρόθυμος να χρησιμοποιήσω την Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού για να συνεννοηθώ με άλλους παίκτες». Θα γίνει αναφορά στα έγκυρα ποσοστά. 107 άτομα (έγκυρο ποσοστό 95,5%) συμφωνούν πως είναι πρόθυμοι να χρησιμοποιήσουν τα Αγγλικά για συνεννόηση με συμπαίκτες τους. 4 άτομα (έγκυρο ποσοστό 3.6%) συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση αυτή ενώ 1 άτομο (έγκυρο ποσοστό 0,5%) ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί για την προθυμία του να χρησιμοποιήσει τα Αγγλικά για συνεννόηση με συμπαίκτες. 111 παίκτες (έγκυρο ποσοστό 99,1%) είτε συμφωνούν, είτε συμφωνούν απόλυτα και είναι πρόθυμοι να επικοινωνήσουν εντός του παιχνιδιού στα Αγγλικά.



Πίνακας 13. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες γραπτά, μέσω Chat στην Αγγλική γλώσσα.»

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	105	54,4	93,8	93,8
Περιπτώσεις				
Διαφωνώ Απόλυτα	4	2,1	3,6	97,3
Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	1	,5	,9	98,2
Συμφωνώ	2	1,0	1,8	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις				
Τιμές	81	42,0		
Σύνολο	193	100,0		

Έχω επιλέξει να αναλύσω με χρήση ανάλυσης συχνοτήτων τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες γραπτά, μέσω Chat στην Αγγλική γλώσσα». Θα γίνει αναφορά στα έγκυρα ποσοστά. 105 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 93,8%) δεν αισθάνονται άγχος όταν γράφουν μέσω chat στα Αγγλικά. Επίσης, 4 άτομα (έγκυρο ποσοστό 3,6%) διαφωνούν απόλυτα με την πρόταση αυτή, άρα δηλώνουν πως δεν αισθάνονται άγχος. 1 άτομο (έγκυρο ποσοστό 0,9%) ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί με την πρόταση αυτή, ενώ 2 άτομα (έγκυρο ποσοστό 1%), συμφωνεί. Το 97,4% του συνόλου των παικτών που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, δεν αισθάνονται άγχος όταν επικοινωνούν γραπτά μέσω chat στα Αγγλικά.

Πίνακας 14. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες προφορικά στην Αγγλική γλώσσα.»

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρε	Διαφωνώ	101	52,3	90,2	90,2
ς	Διαφωνώ Απόλυτα	9	4,7	8,0	98,2
Περιπτ	Ούτε Συμφωνώ ούτε Διαφωνώ	2	1,0	1,8	100,0
ώσεις	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείπο		81	42,0		
υσεσ					
Τιμές					
Σύνολο		193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες προφορικά στην Αγγλική γλώσσα». 101 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 90.2%) διαφωνούν, ενώ 9 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 8%) διαφωνούν απόλυτα. 2 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 1%) ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με το γεγονός πως αισθάνονται άγχος όταν μιλάνε Αγγλικά με συμπαίκτες τους. Κανένας μαθητής δεν ανέφερε πως συμφωνεί ή συμφωνεί απόλυτα με την πρόταση αυτή και το 98,2% των μαθητών που απάντησαν στην ερώτηση, διαφωνεί ή διαφωνεί απόλυτα σε σχέση με το άγχος που μπορεί να έχει όταν επικοινωνεί προφορικά στο παιχνίδι στα Αγγλικά.

Πίνακας 15. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Κατανοώ εύκολα ένα παιχνίδι του οποίου το περιβάλλον είναι στην Αγγλική γλώσσα».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Διαφωνώ	1	,5	,9	,9
Περιπτώσεις	Συμφωνώ	100	51,8	89,3	90,2
	Συμφωνώ Απόλυτα	11	5,7	9,8	100,0
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
	Σύνολο	193	100,0		

Ακολουθεί η ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Κατανοώ εύκολα ένα παιχνίδι του οποίου το περιβάλλον είναι στην Αγγλική γλώσσα». 1 μαθητής (έγκυρο ποσοστό 0,9%) δήλωσε πως διαφωνεί με αυτή την πρόταση. 100 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 89,3%) δήλωσαν πως συμφωνούν και 11 μαθητές (έγκυρο ποσοστό 9,8%) δήλωσαν πως συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως κατανοούν εύκολα ένα παιχνίδι που είναι γραμμένο σε Αγγλικό περιβάλλον. Άρα το 99,1% των ατόμων που απάντησαν πως παίζουν τέτοιου είδους παιχνίδια, συμφωνούν απλά ή συμφωνούν απόλυτα πως κατανοούν εύκολα το παιχνίδι στην Αγγλική γλώσσα.

Πίνακας 16. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Όσο καλύτερη γνώση Αγγλικών έχει κάποιος, τόσο πιο εύκολα μπορεί να εξελιχθεί εντός του παιχνιδιού».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	5	2,6	4,5	4,5
Περιπτώσεις	Συμφωνώ	100	51,8	89,3	93,8
	Συμφωνώ Απόλυτα	7	3,6	6,3	100,0
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
	Σύνολο	193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Όσο καλύτερη γνώση Αγγλικών έχει κάποιος, τόσο πιο εύκολα μπορεί να εξελιχθεί εντός του παιχνιδιού». 5 άτομα (έγκυρο ποσοστό 4,5%) ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τη δήλωση αυτή. 100 άτομα (έγκυρο ποσοστό 89,3%) συμφωνούν, ενώ 7 άτομα (έγκυρο ποσοστό 6,3%) συμφωνούν απόλυτα. 95,6% των ατόμων που απάντησαν στην ερώτηση αυτή, θεωρούν πως όσο καλύτερα Αγγλικά γνωρίζει κάποιος, τόσο πιο εύκολα εξελίσσεται εντός του παιχνιδιού.

Πίνακας 17. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Έχω αναπτύξει το λεξιλόγιό μου στα Αγγλικά με λέξεις που συνάντησα εντός του παιχνιδιού».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Συμφωνώ	94	48,7	83,9	83,9
Περιπτώσεις	18	9,3	16,1	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Έχω αναπτύξει το λεξιλόγιό μου στα Αγγλικά με λέξεις που συνάντησα εντός του παιχνιδιού». 94 άτομα (έγκυρο ποσοστό 83.9%) συμφωνούν με την πρόταση αυτή ενώ 18 άτομα (έγκυρο ποσοστό 16,1%) συμφωνούν απόλυτα με το γεγονός πως ανέπτυξαν το λεξιλόγιό τους στα Αγγλικά μέσω του παιχνιδιού που έπαιζαν.

Πίνακας 18. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Η επικοινωνία με Αγγλόφωνους παίκτες με βοήθησε να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.»

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	1	,5	,9	,9
Περιπτώσεις	97	50,3	86,6	87,5
Συμφωνώ	14	7,3	12,5	100,0
Απόλυτα				
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Η επικοινωνία με Αγγλόφωνους παίκτες με βοήθησε να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.» 1 άτομο (έγκυρο ποσοστό 0,9%) δήλωσε πως ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί με την πρόταση αυτή ενώ 97 άτομα (έγκυρο ποσοστό 86,6%) δήλωσαν πως συμφωνούν. Τέλος, 14 άτομα (έγκυρο ποσοστό 12,5%) συμφωνούν απόλυτα με το γεγονός ότι η επικοινωνία με αγγλόφωνους παίκτες τους βοήθησε στη βελτίωση των Αγγλικών τους.

Πίνακας 19. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Τα παιχνίδια γενικότερα με βοήθησαν να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.»

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	2	1,0	1,8	1,8
Περιπτώσεις	Συμφωνώ	94	48,7	83,9	85,7
	Συμφωνώ Απόλυτα	16	8,3	14,3	100,0
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
Σύνολο		193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Τα παιχνίδια γενικότερα με βοήθησαν να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.» 2 άτομα (έγκυρο ποσοστό 1,8%) διατηρούν ουδέτερη στάση απέναντι στη δήλωση αυτή. 94 άτομα (έγκυρο ποσοστό 83,9%) συμφωνούν, ενώ 16 άτομα (14,3%) συμφωνούν απόλυτα με την πρόταση πως τα παιχνίδια γενικά τους βοήθησαν να βελτιώσουν τα Αγγλικά τους.

Πίνακας 20. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρ ς	Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	8	4,1	7,1	7,1
Περιπτ ώσεις	Συμφωνώ	91	47,2	81,3	88,4
	Συμφωνώ Απόλυτα	13	6,7	11,6	100,0
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείπ ουσες	Ελλείπο	81	42,0		
Τιμές					
Σύνολο		193	100,0		

Έχει γίνει ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής». 8 άτομα (έγκυρο ποσοστό 7,1%) διατηρούν ουδέτερη στάση απέναντι σε αυτή τη δήλωση ενώ 91 άτομα (έγκυρο ποσοστό 81,3%) συμφωνούν με τη δήλωση αυτή. 13 άτομα (έγκυρο ποσοστό 11,6%) συμφωνούν απόλυτα πως πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία της Αγγλικής. Γενικότερα, το 92,9% των ερωτηθέντων συμφωνεί ή συμφωνεί απόλυτα με τη δήλωση για την ένταξη των βίντεο παιχνιδιών στη διδασκαλία της Αγγλικής.



Πίνακας 21. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Οι αποστολές εντός των παιχνιδιών θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές γραπτές εξετάσεις και τα τεστ.»

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	2	1,0	1,8	1,8
Περιπτώσεις Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	8	4,1	7,1	8,9
Συμφωνώ	89	46,1	79,5	88,4
Συμφωνώ Απόλυτα	13	6,7	11,6	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Έχει γίνει ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Οι αποστολές εντός των παιχνιδιών θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές γραπτές εξετάσεις και τα τεστ». 2 άτομα (έγκυρο ποσοστό 1,8%) διαφωνούν με τη δήλωση αυτή, ενώ 8 άτομα (έγκυρο ποσοστό 7,1%) διατηρούν ουδέτερη στάση. 89 άτομα (έγκυρο ποσοστό 79,5%) συμφωνούν και 13 άτομα (11,6%) συμφωνούν απόλυτα. 91,1% των ερωτηθέντων συμφωνεί ή συμφωνεί απόλυτα με τη δήλωση αυτή.

Πίνακας 22. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Συχνά αντιμετωπίζω προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο την ώρα που παίζω».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες	Διαφωνώ	68	35,2	60,7	60,7
Περιπτώσεις	Διαφωνώ Απόλυτα	19	9,8	17,0	77,7
	Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	7	3,6	6,3	83,9
	Συμφωνώ	16	8,3	14,3	98,2
	Συμφωνώ Απόλυτα	2	1,0	1,8	100,0
	Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
Σύνολο		193	100,0		

Έχει γίνει ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Συχνά αντιμετωπίζω προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο την ώρα που παίζω». 68 άτομα (έγκυρο ποσοστό 60,7%) διαφωνούν, ενώ 19 άτομα (έγκυρο ποσοστό 17%) διαφωνούν απόλυτα. 7 άτομα (έγκυρο ποσοστό 6,3%) διατηρούν ουδέτερη στάση ενώ 16 άτομα (έγκυρο ποσοστό 14,3%) συμφωνούν. Τέλος, 2 άτομα (έγκυρο ποσοστό 1,8%) συμφωνούν απόλυτα. Γενικότερα, το 77,7% των ερωτηθέντων είτε διαφωνεί είτε διαφωνεί απόλυτα με την πρόταση πως αντιμετωπίζει συχνά προβλήματα με το διαδίκτυο την ώρα που παίζει.

Πίνακας 23. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Εάν δεν καταφέρω να παίξω για μία μέρα, αισθάνομαι πως θα μείνω πολύ πίσω στην πρόοδο του παιχνιδιού».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	75	38,9	67,0	67,0
Περιπτώσεις Διαφωνώ Απόλυτα	27	14,0	24,1	91,1
Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	6	3,1	5,4	96,4
Συμφωνώ	4	2,1	3,6	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Παραπάνω γίνεται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Εάν δεν καταφέρω να παίξω για μία μέρα, αισθάνομαι πως θα μείνω πολύ πίσω στην πρόοδο του παιχνιδιού». 75 άτομα (έγκυρο ποσοστό 67%) διαφωνούν και 27 άτομα (έγκυρο ποσοστό 24%) διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση αυτή. 6 άτομα (έγκυρο ποσοστό 5,4%) διατηρούν ουδέτερη στάση προς την πρόταση αυτή και 4 άτομα (έγκυρο ποσοστό 3,6%) συμφωνούν με αυτή. Το 91,1% των ερωτηθέντων, δεν διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με την αίσθηση ότι μένουν πίσω στην πρόοδό τους εντός του παιχνιδιού εάν δεν παίζουν μία μέρα.

Πίνακας 24. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Παίζω παιχνίδια για να ξεφύγω από τα προβλήματα της καθημερινότητας».

		Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Περιπτώσεις	Διαφωνώ	81	42,0	72,3	72,3
	Διαφωνώ Απόλυτα	20	10,4	17,9	90,2
	Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	5	2,6	4,5	94,6
	Συμφωνώ	6	3,1	5,4	100,0
Total		112	58,0	100,0	
Ελλείψεις		81	42,0		
Τιμές					
Σύνολο		193	100,0		

Προηγείται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Παίζω παιχνίδια για να ξεφύγω από τα προβλήματα της καθημερινότητας». 81 άτομα (έγκυρο ποσοστό 72,3%) διαφωνούν και 20 άτομα (έγκυρο ποσοστό 17,9%) διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση αυτή, ενώ 5 άτομα (έγκυρο ποσοστό 4,5%) διατηρούν ουδέτερη στάση. 6 άτομα (έγκυρο ποσοστό 5,4%) συμφωνούν με την πρόταση αυτή.

Πίνακας 25. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι μεγαλύτερη χαρά εντός του παιχνιδιού παρά στην "πραγματική" ζωή εκτός του».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	83	43,0	74,1	74,1
Περιπτώσεις				
Διαφωνώ Απόλυτα	24	12,4	21,4	95,5
Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	5	2,6	4,5	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείπουσες				
Τιμές	81	42,0		
Σύνολο	193	100,0		

Παραπάνω προηγείται ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Αισθάνομαι μεγαλύτερη χαρά εντός του παιχνιδιού παρά στην "πραγματική" ζωή εκτός του». 83 άτομα (έγκυρο ποσοστό 74,1%) διαφωνούν και 24 άτομα (έγκυρο ποσοστό 21,4%) διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση αυτή. Τέλος, 5 άτομα (έγκυρο ποσοστό 4,5%) διατηρούν ουδέτερη στάση απέναντι στη δήλωση αυτή.

Πίνακας 26. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Προτιμώ να επικοινωνώ με συμπαίκτες μου εντός του παιχνιδιού παρά με άτομα που γνωρίζω μόνο στην "πραγματική" ζωή».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	83	43,0	74,1	74,1
Περιπτώσεις Διαφωνώ Απόλυτα	23	11,9	20,5	94,6
Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	5	2,6	4,5	99,1
Συμφωνώ	1	,5	,9	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Έχει γίνει ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Προτιμώ να επικοινωνώ με συμπαίκτες μου εντός του παιχνιδιού παρά με άτομα που γνωρίζω μόνο στην "πραγματική" ζωή». 83 άτομα (έγκυρο ποσοστό 74,1%) διαφωνούν και 23 άτομα (έγκυρο ποσοστό 20,5%) διαφωνούν απόλυτα με την πρόταση αυτή. 5 άτομα (έγκυρο ποσοστό 4,5%) διατηρούν ουδέτερη στάση και 1 άτομο (έγκυρο ποσοστό 0,9%) συμφωνεί.

Πίνακας 27. Ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Δίνω μεγάλη σημασία στο chat του παιχνιδιού στην ώρα που παίζω».

	Συχνότητες	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Έγκυρες Διαφωνώ	5	2,6	4,5	4,5
Περιπτώσεις Διαφωνώ Απόλυτα	4	2,1	3,6	8,0
Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ	10	5,2	8,9	17,0
Συμφωνώ	71	36,8	63,4	80,4
Συμφωνώ Απόλυτα	22	11,4	19,6	100,0
Σύνολο	112	58,0	100,0	
Ελλείψεις	81	42,0		
Τιμές				
Σύνολο	193	100,0		

Σύμφωνα με την παραπάνω ανάλυση συχνοτήτων για τη μεταβλητή «Δίνω μεγάλη σημασία στο chat του παιχνιδιού στην ώρα που παίζω», 5 άτομα (έγκυρο ποσοστό 4,5%) διαφωνούν και 4 άτομα (έγκυρο ποσοστό 3,6%) διαφωνούν απόλυτα, ενώ 10 άτομα (έγκυρο ποσοστό 8,9%) διατηρούν ουδέτερη στάση. Από την άλλη 71 άτομα (έγκυρο ποσοστό 63,4%) συμφωνούν με τη δήλωση αυτή και 22 άτομα (έγκυρο ποσοστό 19,6%) συμφωνούν απόλυτα.

## 5.2 Οι απόψεις και στάσεις όλων των συμμετεχόντων

Στο παρόν υποκεφάλαιο διαφαίνονται οι απαντήσεις που έδωσαν όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα σχετικά με τη χρήση, τις απόψεις και τις στάσεις τους προς την Αγγλική γλώσσα. Τα αποτελέσματα αυτά προέκυψαν από τις απαντήσεις που δόθηκαν στις δηλώσεις της τρίτης και τελευταίας σελίδας του ερωτηματολογίου, όπου όλοι οι συμμετέχοντες – είτε παίκτες μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών, είτε όχι- κλήθηκαν να δώσουν της απαντήσεις τους. Παρακάτω θα παρουσιαστούν οι πίνακες διασταύρωσης (crosstabs) για να διαπιστωθεί η σχέση μεταξύ των απαντήσεων που έδωσαν οι παίκτες των MMOs σχετικά με την Αγγλική και των μη-παικτών σχετικά με τη γλώσσα αυτή. Μέσω αυτών των αποτελεσμάτων θα διαφανεί εάν η ενασχόληση με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια έχει επηρεάσει τις απόψεις, τις στάσεις και τη χρήση της Αγγλικής γλώσσας. Επιπλέον, ο συντελεστής συσχέτισης Pearson θα διαφανεί η στατιστική σημαντικότητα σε κάθε ανάλυση δεδομένων ανά πίνακα.



Πίνακας 28. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα».

		Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα.							
		Διαφανώ		Ούτε συμφωνά		Συμφωνά			
		Διαφανώ	Απόλυτα	Διαφανώ	Συμφωνά	Απόλυτα	Total		
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	0	0	6	94	12	112	
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	0,0%	0,0%	5,4%	83,9%	10,7%	100,0%	
		% within Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα.	0,0%	0,0%	16,7%	76,4%	100,0%	58,0%	
		% of Total	0,0%	0,0%	3,1%	48,7%	6,2%	58,0%	
	Όχι	Count	20	2	30	29	0	81	
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	24,7%	2,5%	37,0%	35,8%	0,0%	100,0%	
		% within Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα.	100,0%	100,0%	83,3%	23,6%	0,0%	42,0%	
		% of Total	10,4%	1,0%	15,5%	15,0%	0,0%	42,0%	
		Total	Count	20	2	36	123	12	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	10,4%	1,0%	18,7%	63,7%	6,2%	100,0%	
Total	% within Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%		
	% of Total	10,4%	1,0%	18,7%	63,7%	6,2%	100,0%		

*Chi-Square Tests*

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	81,472 <sup>a</sup>	4	<,001
Likelihood Ratio	95,759	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,84.

Στον παραπάνω πίνακα έχουν αναλυθεί με τη μέθοδο του πίνακα διασταύρωσης (crosstabs) οι μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα». Αρχικά, στη θέση Pearson Chi-Square φαίνεται ότι η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη από 0,05 που σημαίνει ότι στη συγκεκριμένη ανάλυση δεδομένων υπάρχει ισχυρή συσχέτιση της ενασχόλησης (ή της μη ενασχόλησης) με τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια με το εάν αρέσει στα άτομα να επικοινωνούν στα Αγγλικά με ξένους ομιλητές. Συγκεκριμένα, στο ερωτηματολόγιο απάντησαν και οι 193 συμμετέχοντες (N=193), εκ των οποίων 112 (ποσοστό 58%) έχουν παίξει κάποιο MMO και 81 (ποσοστό 42%) δεν έχουν παίξει. Από τους 112 που έχουν παίξει MMOs, οι 106 (ποσοστό 94,6%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως τους αρέσει να επικοινωνούν στα Αγγλικά με ξενόγλωσσους ανθρώπους. Οι υπόλοιποι 6 (ποσοστό 5,4%) εξ' αυτών διατηρούν ουδέτερη στάση και ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τη δήλωση αυτή. Από την άλλη, από τους 81 που δεν έχουν ασχοληθεί με κάποιο MMO, οι 22 (ποσοστό 27,2) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως τους αρέσει η επικοινωνία στα Αγγλικά με ξενόγλωσσους. Οι 30 εκ των 81 (ποσοστό 37%) ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τη δήλωση αυτή και οι υπόλοιποι 29 (ποσοστό 35,8%) συμφωνούν πως τους αρέσει να επικοινωνούν στα

Αγγλικά με ξενόγλωσσα άτομα. Στην περίπτωση των συμμετεχόντων που παίζουν MMOs, δεν υπήρξε κάποιος που να διαφώνησε με τη δήλωση αυτή, ενώ οι μη-παίκτες MMOs διαφώνησαν ή διαφώνησαν απόλυτα σε ποσοστό 27,2%).



Πίνακας 29. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης».



		Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης					Total	
				Ούτε συμφωνώ				
		Διαφωνώ	Απόλυτα	Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα		
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	Ναι	Count	43	27	12	26	112	
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	38,4%	24,1%	10,7%	23,2%	3,6%	100,0%
		% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης	45,3%	81,8%	41,4%	81,3%	100,0%	58,0%
	% of Total	22,3%	14,0%	6,2%	13,5%	2,1%	58,0%	
	Όχι	Count	52	6	17	6	0	81
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	64,2%	7,4%	21,0%	7,4%	0,0%	100,0%
% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης		54,7%	18,2%	58,6%	18,8%	0,0%	42,0%	
% of Total	26,9%	3,1%	8,8%	3,1%	0,0%	42,0%		
Total	Count	95	33	29	32	4	193	
	% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	49,2%	17,1%	15,0%	16,6%	2,1%	100,0%	
	% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	49,2%	17,1%	15,0%	16,6%	2,1%	100,0%	

### Chi-Square Tests

Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
-------	----	-----------------------------------

Pearson Chi-Square	27,303 <sup>a</sup>	4	<,001
Likelihood Ratio	30,196	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,68.

Στην παραπάνω ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης» φαίνεται πως ο συντελεστής συσχέτισης Pearson είναι μικρότερος του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσα στις μεταβλητές. Από τα 193 άτομα (N=193) που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο, τα 112 παίζουν MMOs, και 70 από αυτά τα 112 (ποσοστό 62,5%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως αισθάνονται αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσουν τα Αγγλικά εντός της τάξης. Τα 12 από τα 112 άτομα αυτά (ποσοστό 10,7%) διατηρούν ουδέτερη στάση απέναντι σε αυτή τη δήλωση και 30 άτομα από τα 112 (ποσοστό 26,8%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση αυτή. Από τα υπόλοιπα 81 άτομα τα οποία δεν παίζουν MMOs, τα 58 (ποσοστό 71,6%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με το ότι νιώθουν αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσουν Αγγλικά εντός της σχολικής τάξης και 17 από τα 81 (ποσοστό 21%) διατηρούν ουδέτερη στάση. Τα υπόλοιπα 6 άτομα από τα 81 (ποσοστό 7,4%) που δεν παίζουν MMOs, συμφωνούν πως αισθάνονται αυτοπεποίθηση για τη χρήση Αγγλικών μέσα στην τάξη. Το 26,8% των παικτών MMOs αισθάνονται αυτοπεποίθηση για να χρησιμοποιήσουν τα Αγγλικά στην τάξη ενώ το αντίστοιχο ποσοστό των μη-παικτών είναι 7,4%.

Πίνακας 30. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.».



		Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.						
		Διαφωνώ		Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ		Συμφωνώ		Total
		Διαφωνώ	Απόλυτα	ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Απόλυτα		
'Εχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	12	0	6	86	8	112
		% within 'Εχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	10,7%	0,0%	5,4%	76,8%	7,1%	100,0%
		% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	22,2%	0,0%	18,8%	88,7%	100,0%	58,0%
	Όχι	Count	42	2	26	11	0	81
		% within 'Εχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	51,9%	2,5%	32,1%	13,6%	0,0%	100,0%
		% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	77,8%	100,0%	81,3%	11,3%	0,0%	42,0%
		% of Total	6,2%	0,0%	3,1%	44,6%	4,1%	58,0%
		% of Total	21,8%	1,0%	13,5%	5,7%	0,0%	42,0%
Total	Count	54	2	32	97	8	193	
	% within 'Εχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	28,0%	1,0%	16,6%	50,3%	4,1%	100,0%	
	% within Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	28,0%	1,0%	16,6%	50,3%	4,1%	100,0%	

### Chi-Square Tests

Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
-------	----	-----------------------------------



Pearson Chi-Square	94,618 <sup>a</sup>	4	<,001
Likelihood Ratio	105,868	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 4 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,84.

Στον παραπάνω πίνακα οι μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή» έχουν αναλυθεί μέσω crosstabs. Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους. Από τους 193 συμμετέχοντες (N=193) οι 112 (ποσοστό 58%) παίζουν MMOs και οι 81 (ποσοστό 42%) όχι. Από τους 112 που παίζουν, οι 94 (ποσοστό 83,9%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με το ότι αισθάνονται αυτοπεποίθηση να επικοινωνήσουν στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή, οι 6 (ποσοστό 5,4%) διατηρούν ουδέτερη στάση και οι υπόλοιποι 12 (ποσοστό 10,7%) διαφωνούν. Από τους 81 μαθητές που δεν παίζουν MMOs, οι 11 (ποσοστό 13,6%) συμφωνούν πως αισθάνονται αυτοπεποίθηση στη χρήση Αγγλικών στην πραγματική ζωή, ενώ οι 26 (ποσοστό 32,1%) διατηρούν ουδέτερη στάση. Οι υπόλοιποι 44 από τους 81 (ποσοστό 54,4%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με το ότι αισθάνονται αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσουν Αγγλικά στην πραγματική ζωή. Από τους παίκτες των MMO το 83,9% αισθάνεται αυτοπεποίθηση για χρήση Αγγλικών στην αληθινή ζωή ενώ αντίστοιχα το 13,6% των μη-παικτών αισθάνεται με τον ίδιο τρόπο.

Πίνακας 31. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή».



		Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή.						
		Διαφανώ		Ούτε συμφωνώ Ούτε Διαφανώ		Συμφωνώ		Total
		Διαφανώ	Απόλυτα	Διαφανώ	Συμφωνώ	Απόλυτα		
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	Ναι	Count	82	6	6	18	0	112
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	73,2%	5,4%	5,4%	16,1%	0,0%	100,0%
		% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	90,1%	100,0%	23,1%	28,6%	0,0%	58,0%
		% of Total	42,5%	3,1%	3,1%	9,3%	0,0%	58,0%
		Count	9	0	20	45	7	81
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	11,1%	0,0%	24,7%	55,6%	8,6%	100,0%
	% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	9,9%	0,0%	76,9%	71,4%	100,0%	42,0%	
	% of Total	4,7%	0,0%	10,4%	23,3%	3,6%	42,0%	
Total		Count	91	6	26	63	7	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	47,2%	3,1%	13,5%	32,6%	3,6%	100,0%
		% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	47,2%	3,1%	13,5%	32,6%	3,6%	100,0%

### Chi-Square Tests

Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
-------	----	--------------------------------------

Pearson Chi-Square	87,960 <sup>a</sup>	4	<,001
Likelihood Ratio	100,357	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 4 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,52.

Στον παραπάνω πίνακα οι μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή» έχουν αναλυθεί μέσω crosstabs. Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους. Από τα 193 άτομα που απάντησαν (N=193), τα 112 παίζουν MMOs και τα 88 από αυτά τα 112 (ποσοστό 78,6%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση περί άγχους. Τα 6 από τα 112 (ποσοστό 5,4%) ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν, ενώ τα υπόλοιπα 18 (ποσοστό 16,1%), συμφωνούν. Τα 81 από τα 193 άτομα, είναι αυτά που δεν παίζουν MMOs. Τα 9 άτομα από τα 81 (ποσοστό 11,1%) διαφωνούν με το ότι αισθάνονται άγχος όταν καλούνται να μιλήσουν Αγγλικά στην πραγματική ζωή, ενώ τα 20 από τα 81 (ποσοστό 24,7%) διατηρούν ουδέτερη στάση. Τα υπόλοιπα 52 άτομα από τα 81 (ποσοστό 64,2%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με το γεγονός πως αισθάνονται άγχος στην προφορική χρήση της Αγγλικής στην πραγματική ζωή.

Πίνακας 32. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή».



		Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.						
		Διαφωνώ		Ούτε συμφωνώ Ούτε συμφωνώ		Συμφωνώ		Total
		Διαφωνώ	Απόλυτα	Διαφωνώ	Συμφωνώ	Απόλυτα		
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	83	8	6	15	0	112
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	74,1%	7,1%	5,4%	13,4%	0,0%	100,0%
		% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	85,6%	100,0%	20,7%	27,3%	0,0%	58,0%
		% Of Total	43,0%	4,1%	3,1%	7,8%	0,0%	58,0%
		Count	14	0	23	40	4	81
Όχι	Όχι	% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	17,3%	0,0%	28,4%	49,4%	4,9%	100,0%
		% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	14,4%	0,0%	79,3%	72,7%	100,0%	42,0%
		% Of Total	7,3%	0,0%	11,9%	20,7%	2,1%	42,0%
		Count	97	8	29	55	4	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	50,3%	4,1%	15,0%	28,5%	2,1%	100,0%
Total		% within Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% Of Total	50,3%	4,1%	15,0%	28,5%	2,1%	100,0%

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	79,483 <sup>a</sup>	4	<,001

Likelihood Ratio	88,457	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 4 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,68.

Στον παραπάνω πίνακα οι μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή» έχουν αναλυθεί μέσω crosstabs. Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους. Από τα 193 άτομα (N=193) τα 112 (ποσοστό 58%) παίζουν MMOs και τα 81 (ποσοστό 42%) δεν παίζουν. Τα 91 άτομα από τα 112 (ποσοστό 81,2%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση περί άγχους στα γραπτά, ενώ 6 άτομα (ποσοστό 5,4%) διατηρεί ουδέτερη στάση, και 15 άτομα (13,4%) συμφωνούν πως αγχώνονται όταν πρέπει να γράψουν στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή. Από τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, τα 14 (ποσοστό 17,3%) διαφωνούν πως αγχώνονται κάτω από αυτές τις συνθήκες, 23 άτομα (ποσοστό 28,4%) διατηρούν ουδέτερη στάση και 44 άτομα (ποσοστό 54,3%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με το ότι αγχώνονται στην παραγωγή γραπτού λόγου στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.

Πίνακας 33. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους».

		Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους.					Total	
		Διαφωνώ		Συμφωνώ				
		Απόλυτα	Ούτε	Απόλυτα	Ούτε			
		Διαφωνώ	Συμφωνώ	Διαφωνώ	Συμφωνώ			
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	Ναι	Count	7	1	5	95	112	
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	6,3%	0,9%	4,5%	84,8%	3,6%	100,0%
		% within Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους.	16,7%	16,7%	17,9%	84,1%	100,0%	58,0%
	% of Total	3,6%	0,5%	2,6%	49,2%	2,1%	58,0%	
	Όχι	Count	35	5	23	18	0	81
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	43,2%	6,2%	28,4%	22,2%	0,0%	100,0%
		% within Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους.	83,3%	83,3%	82,1%	15,9%	0,0%	42,0%
		% of Total	18,1%	2,6%	11,9%	9,3%	0,0%	42,0%
	Total	Count	42	6	28	113	4	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	21,8%	3,1%	14,5%	58,5%	2,1%	100,0%
% within Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους.		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
% of Total		21,8%	3,1%	14,5%	58,5%	2,1%	100,0%	



*Chi-Square Tests*

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	86,629 <sup>a</sup>	4	<,001
Likelihood Ratio	93,924	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 4 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,68.

Στον πίνακα που προηγείται έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Είμαι πρόθυμη/πρόθυμος να επικοινωνήσω στα Αγγλικά με άλλους ανθρώπους». Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους. 193 άτομα (N=193) έχουν απαντήσει και 112 εξ' αυτών παίζουν MMOs ενώ τα υπόλοιπα 81 δεν παίζουν. Από τα 112 που παίζουν, τα 8 (ποσοστό 7,2%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση περί προθυμίας για επικοινωνία στα Αγγλικά, 5 (ποσοστό 4,5%) διατηρούν ουδέτερη στάση και 99 (ποσοστό 88,4%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα. Όσον αφορά τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, 40 εξ' αυτών (ποσοστό 49,4%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως είναι πρόθυμα να επικοινωνήσουν με άλλους στα Αγγλικά, ενώ 23 άτομα από τα 81 (ποσοστό 28,4%) διατηρούν ουδέτερη στάση και 18 άτομα (ποσοστό 22,2%) συμφωνούν πως αισθάνονται πρόθυμα να επικοινωνήσουν στα Αγγλικά.

Πίνακας 34. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα».

		Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα.					
		Ούτε συμφωνώ					
		Διαφωνώ	Διαφωνώ Απόλυτα	Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Total	
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	27	84	0	1	112
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	24,1%	75,0%	0,0%	0,9%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα.	34,2%	77,1%	0,0%	100,0%	58,0%
		% Of Total	14,0%	43,5%	0,0%	0,5%	58,0%
Όχι		Count	52	25	4	0	81
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	64,2%	30,9%	4,9%	0,0%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα.	65,8%	22,9%	100,0%	0,0%	42,0%
		% Of Total	26,9%	13,0%	2,1%	0,0%	42,0%
Total		Count	79	109	4	1	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	40,9%	56,5%	2,1%	0,5%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% Of Total	40,9%	56,5%	2,1%	0,5%	100,0%

*Chi-Square Tests*

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	40,924 <sup>a</sup>	3	<,001
Likelihood Ratio	43,693	3	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 4 cells (50,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,42.

Στον παραπάνω πίνακα έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα». Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους όπως φαίνεται στη γραμμή Pearson Chi-Square. Από τα 193 άτομα που συμμετείχαν (N=193) τα 112 παίζουν MMOs και τα 81 δεν παίζουν. Από τα 112, τα 111 (ποσοστό 99,1%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως η γνώση των Αγγλικών τους προέρχεται αποκλειστικά από σχολικά ή φροντιστηριακά μαθήματα, ενώ 1 άτομο (ποσοστό 0,9%) συμφωνεί με τη δήλωση αυτή. Από τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, τα 77 (ποσοστό 95,1%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με την πρόταση περί εκμάθησης Αγγλικών αποκλειστικά στο σχολείο ή στο φροντιστήριο, και 4 άτομα από τα 81 (ποσοστό 4,9%) διατηρούν ουδέτερη στάση.

Πίνακας 35. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)».



		Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)				Total	
		Διαφανώ	Ούτε συμφωνώ Ούτε Διαφανώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα		
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	0	0	39	73	112
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	0,0%	0,0%	34,8%	65,2%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)	0,0%	0,0%	38,6%	90,1%	58,0%
		% of Total	0,0%	0,0%	20,2%	37,8%	58,0%
Όχι		Count	2	9	62	8	81
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	2,5%	11,1%	76,5%	9,9%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)	100,0%	100,0%	61,4%	9,9%	42,0%
		% of Total	1,0%	4,7%	32,1%	4,1%	42,0%
Total		Count	2	9	101	81	193
		% within Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	1,0%	4,7%	52,3%	42,0%	100,0%
		% within Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	1,0%	4,7%	52,3%	42,0%	100,0%

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	65,098 <sup>a</sup>	3	<,001
Likelihood Ratio	75,599	3	<,001
N of Valid Cases	193		

---

a. 3 cells (37,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,84.

Στον παραπάνω πίνακα έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Η γνώση των Αγγλικών μου προέρχεται από γενική έκθεσή μου σε Αγγλόφωνα πολυμέσα (μουσική, κινηματογράφος, κοινωνικά δίκτυα, κ.α.)». Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους όπως φαίνεται στη γραμμή Pearson Chi-Square. Από τα 193 άτομα που συμμετείχαν (N=193) τα 112 παίζουν MMOs και τα 81 δεν παίζουν. Από τα 112, όλα (ποσοστό 100%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση πως η γνώση της Αγγλικής προέρχεται από γενική έκθεσή τους στη γλώσσα. Όσον αφορά τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, 2 (ποσοστό 2,5%) διαφωνούν με τη δήλωση αυτή, 9 άτομα (ποσοστό 11,1%) διατηρούν ουδέτερη στάση και 70 άτομα (ποσοστό 86,4%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα με τη δήλωση περί εκμάθησης Αγγλικών μέσω γενικότερης έκθεσης σε Αγγλόφωνα πολυμέσα.

Πίνακας 36. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιγίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής».



		Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής.					Total	
		Διαφωνώ		Ούτε συμφωνώ ούτε Διαφωνώ		Συμφωνώ		
		Απόλυτα	Απόλυτα	Διαφωνώ	Συμφωνώ	Απόλυτα		
'Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδίκτυο Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Ναι	Count	4	2	1	51	54	112
		% within 'Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδίκτυο Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	3,6%	1,8%	0,9%	45,5%	48,2%	100,0%
		% within Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής.	17,4%	100,0%	2,4%	70,8%	100,0%	58,0%
		% of Total	2,1%	1,0%	0,5%	26,4%	28,0%	58,0%
	Όχι	Count	19	0	41	21	0	81
		% within 'Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδίκτυο Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	23,5%	0,0%	50,6%	25,9%	0,0%	100,0%
	% within Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής.	82,6%	0,0%	97,6%	29,2%	0,0%	42,0%	
	% of Total	9,8%	0,0%	21,2%	10,9%	0,0%	42,0%	
Total		Count	23	2	42	72	54	193
		% within 'Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδίκτυο Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	11,9%	1,0%	21,8%	37,3%	28,0%	100,0%
		% within Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	11,9%	1,0%	21,8%	37,3%	28,0%	100,0%

### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	114,349 <sup>a</sup>	4	<,001



Likelihood Ratio	144,925	4	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,84.

Στον παραπάνω πίνακα έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής». Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους όπως φαίνεται στη γραμμή Pearson Chi-Square. Από τα 193 άτομα που συμμετείχαν (N=193) τα 112 παίζουν MMOs και τα 81 δεν παίζουν. Από τα 112 που παίζουν, τα 6 (ποσοστό 5,4%) διαφωνούν ή διαφωνούν απόλυτα με την ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκμάθηση των Αγγλικών, ενώ 1 άτομο (ποσοστό 0,9%) ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί. 105 άτομα από τα 112 (ποσοστό 93,7%) συμφωνούν ή συμφωνούν απόλυτα στην ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Όσον αφορά τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, τα 19 (ποσοστό 23,5%) διαφωνούν με την ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα 41 (ποσοστό 50,6%) διατηρούν ουδέτερη στάση, και τα 21 (ποσοστό 25,9%) συμφωνούν με την ένταξη των βίντεο παιχνιδιών στη διδασκαλία.

Πίνακας 37. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);» και «Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε;».

		Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε;								Total	
		A2 - Ανεξάρτητος χρήστης		B2 - Καλή Γνώση (Lower)		Γ2 - Άριστη Γνώση (Proficiency)		Δεν κατέχω πιστοποιητικό γλωσσομάθειας Αγγλικών			
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO);	Να	5	55,6 %	21	29,6 %	84	82,4%	2	18,2%	112	58,0 %
	Όχι	4	44,4 %	50	70,4 %	18	17,6%	9	81,8%	81	42,0 %
Total		9	100,0 %	71	100,0 %	102	100,0 %	11	100,0%	193	100,0 %

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	55,571 <sup>a</sup>	3	<,001
Likelihood Ratio	58,465	3	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 2 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,78.

Στον παραπάνω πίνακα έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO;» και «Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε;». Η στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους όπως φαίνεται στη γραμμή Pearson Chi-Square. Από τα 193 άτομα που συμμετείχαν (N=193), τα 112 παίζουν MMOs και τα 81 όχι. Από τα 112 άτομα που παίζουν MMOs, τα 84 (ποσοστό 75%) κατέχουν το πιστοποιητικό γλωσσομάθειας Γ2, τα 5 (ποσοστό 4,46%) κατέχουν το Α2, τα 21 (ποσοστό 18,75%) το Β2 και 2 (ποσοστό 1,78%) δεν κατέχει πιστοποιητικό γλωσσομάθειας. Από τα 81 άτομα που δεν παίζουν MMOs, τα 18 (ποσοστό 22,22%) κατέχουν το Γ2, τα 50 (ποσοστό 61,72%) το Β2, τα 4 (ποσοστό 4,93%) το Α2 και τα 9 (ποσοστό 11,11%) δεν κατέχουν κάποιο πιστοποιητικό γλωσσομάθειας.

Πίνακας 38. Ανάλυση crosstabs για τις μεταβλητές «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO;» και «Ποιο είναι το επίπεδο Αγγλικών σας;».

		Ποιο είναι το επίπεδο των Αγγλικών σας; [Επιλέξτε το επίπεδο των Αγγλικών σας]						Total	
		Γνωρίζω άριστα Αγγλικά		Γνωρίζω καλά Αγγλικά		Γνωρίζω μέτρια Αγγλικά			
		N	%	N	%	N	%	N	%
Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO) ;	Ναι	52	75,4%	51	51,0%	9	37,5%	112	58,0%
	Όχι	17	24,6%	49	49,0%	15	62,5%	81	42,0%
Total		69	100,0%	100	100,0%	24	100,0%	193	100,0%

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	14,693 <sup>a</sup>	2	<,001
Likelihood Ratio	15,161	2	<,001
N of Valid Cases	193		

a. 0 cells (0,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10,07.

Στον παραπάνω πίνακα έχει γίνει ανάλυση με crosstabs των μεταβλητών «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO;» και «Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε;». Η

στατιστική σημαντικότητα είναι μικρότερη του 0,05 οπότε υπάρχει στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσά τους όπως φαίνεται στη γραμμή Pearson Chi-Square. Από τα 193 άτομα, τα 112 παίζουν MMOs και τα 81 όχι. Από τα 112 άτομα, τα 52 (ποσοστό 46,42%) δηλώνουν πως γνωρίζουν άριστα Αγγλικά, τα 51 (ποσοστό 45,53%) πως γνωρίζουν καλά Αγγλικά και τα υπόλοιπα 9 (ποσοστό 8,03%) πως γνωρίζουν μέτρια Αγγλικά. Από τα 81 άτομα τα οποία δεν παίζουν MMOs, τα 17 (ποσοστό 20,98%) δηλώνουν πως γνωρίζουν άριστα Αγγλικά, τα 49 (ποσοστό 60,49) πως γνωρίζουν καλά Αγγλικά και τα 15 (ποσοστό 18,51%) πως γνωρίζουν μέτρια Αγγλικά.

## 6. Συζήτηση

Μέσα από την ανάλυση των μεταβλητών που διενεργήθηκε κατά το προηγούμενο κεφάλαιο, διασαφηνίστηκαν οι απαντήσεις των συμμετεχόντων σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας· με αποτέλεσμα να καταστεί δυνατό αυτές να ερμηνευτούν σε σχέση με ευρήματα άλλων ερευνητών μέσω από τη βιβλιογραφία. Συγκεκριμένα, η ανάλυση των μεταβλητών της παρούσας έρευνας ανέδειξε τις στάσεις των μαθητών προς την Αγγλική γλώσσα, τον βαθμό προθυμίας τους να επικοινωνήσουν σε αυτή, τον τρόπο που επικοινωνούν, το άγχος που μπορεί να βιώνουν σε διαφορετικά επίπεδα σε σχέση με τη γλώσσα, καθώς και τις διαφορές που παρουσιάζουν στις απόψεις τους για αυτή οι παίκτες των MMOs σε σχέση με τους μαθητές που δεν παίζουν MMOs.

Αναλυτικότερα, όσον αφορά την επικοινωνία στην Αγγλική γλώσσα, όλοι οι συμμετέχοντες της παρούσας έρευνας οι οποίοι παίζουν μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια, δήλωσαν πως αισθάνονται άνετα να επικοινωνήσουν μέσα στο παιχνίδι με τους συμπαίκτες τους. Μάλιστα

το 93,8% δηλώνει πως δεν έχει άγχος όταν καλείται να γράψει στα Αγγλικά μέσω του chat του παιχνιδιού. Επιπλέον, το 83% των παικτών στην παρούσα έρευνα δήλωσε πως δίνει σημασία στο chat την ώρα που παίζει και μάλιστα το 95,6% θεωρεί πως όσο πιο καλή γνώση Αγγλικών έχει κάποιος, τόσο πιο εύκολα μπορεί να εξελιχθεί εντός του παιχνιδιού και να πετύχει στο ψηφιακό του ταξίδι. Τα παραπάνω έρχονται σε συμφωνία με όσα έχει αναφέρει ο Hollister (2019) σχετικά με τις γλωσσικές δραστηριότητες εντός του παιχνιδιού, αφού σύμφωνα με την έρευνά του, οι παίκτες επιθυμούν να επικοινωνούν στη γλώσσα στόχο μέσω γραπτού διαλόγου για να εκπληρώνουν με μεγαλύτερη επιτυχία τις αποστολές τους. Επιπλέον αναφέρει πως το αγγλόφωνο περιβάλλον του παιχνιδιού οδηγεί τους παίκτες στην ανάγνωση διηγήσεων και κειμένων στη γλώσσα στόχο προκειμένου να κατανοήσουν την ιστορία του και να επιτύχουν σε αυτό (Hollister, 2019). Κατά τον ίδιο τρόπο οι περισσότεροι συμμετέχοντες στην παρούσα έρευνα θεωρούν πως η καλή γνώση της Αγγλικής λειτουργεί ανασταλτικά για την διάκριση εντός παιχνιδιού. Το 99,1% των συμμετεχόντων παικτών μάλιστα, δηλώνει πως κατανοεί εύκολα ένα παιχνίδι που είναι γραμμένο στην Αγγλική γλώσσα. Επίσης, η τοποθέτηση του chat στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, βοηθά τους παίκτες να έχουν πλήρη εποπτεία της οθόνης και της εμπειρίας τους στους φανταστικούς κόσμους του εκάστοτε παιχνιδιού, χωρίς όμως να χάνουν σημαντικές πληροφορίες από τους διαλόγους που εμφανίζονται εκεί, γι' αυτό κι ένα τόσο μεγάλο ποσοστό παικτών δύναται να δώσει την πρέπουσα σημασία στο chat την ώρα του παιχνιδιού. Το παραπάνω έρχεται σε αντιδιαστολή με την άποψη του Butler (2019), ο οποίος αναφέρει πως αυτή η θέση του chat είναι τόσο παραγκωνισμένη και δευτερεύουσα, που οι παίκτες τείνουν να μην προσέχουν καθόλου το παράθυρο διαλόγου.

Επιπρόσθετα, οι παίκτες των MMOs φαίνεται να είναι εξαιρετικά πρόθυμοι να επικοινωνήσουν στα Αγγλικά με τους συμπαίκτες τους (Cheng & Chen, 2019) όπως φαίνεται και στην παρούσα έρευνα μιας και το 99,1% των ερωτηθέντων παικτών δήλωσε πρόθυμο να επικοινωνήσει στα Αγγλικά εντός παιχνιδιού. Αναλυτικότερα, το ουσιαστικό κίνητρο για τη χρήση της ξένης γλώσσας είναι η επικοινωνία, καθώς μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες αλλά και με το ίδιο το παιχνίδι, οι παίκτες θα καταστούν ικανοί να πετύχουν στον ψηφιακό κόσμο (Horowitz, 2019 · Godwod, 2019). Η ανάγκη για επικοινωνία στη γλώσσα στόχο είναι ουσιαστική και προέρχεται από αυθεντική, αληθινή ανάγκη των παικτών για αλληλεπίδραση (Li, 2019b), γι' αυτό και οι παίκτες στην παρούσα έρευνα δήλωσαν την προθυμία τους σε τόσο μεγάλο ποσοστό. Πράγματι, το 88,4% των παικτών των MMOs δήλωσε προθυμία να επικοινωνήσει με άλλους στα Αγγλικά, ενώ μόνο το 22,2% των μη-παικτών δήλωσε αντίστοιχη διάθεση. Επιπλέον, το 94,6% των παικτών των MMOs δήλωσαν πως τους αρέσει να επικοινωνούν στα Αγγλικά με ξενόγλωσσους, γεγονός που ενισχύει την προθυμία τους για επικοινωνία, ενώ αντίστοιχα το 35,8% των μη-παικτών δήλωσαν πως τους αρέσει η επικοινωνία αυτή. Μάλιστα, σύμφωνα με τον Danka, οι μαθητές οι οποίοι παίζουν MMOs, έχουν πιο ισχυρά κίνητρα και προθυμία να επικοινωνήσουν στη γλώσσα στόχο (2020), γεγονός που συμφωνεί με τα ευρήματα της παρούσας έρευνας.

Επιπρόσθετα, η συνεχής βαθμοθηρία του παραδοσιακού εκπαιδευτικού συστήματος δεν προσφέρει στους μαθητές εσωτερικά κίνητρα για επικοινωνία στα Αγγλικά (Godwod, 2019) παρά μόνο στα πλαίσια του μαθήματος εντός της σχολικής τάξης (Balqis Adris & Yamat, 2015). Έχει αναφερθεί πως οι μαθητές που δεν επιτυγχάνουν στα γλωσσικά μαθήματα που διδάσκονται με παραδοσιακές μεθόδους λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος, επιτυγχάνουν όταν διδάσκονται μέσα

από τα παιχνίδια (Dixon & Christison, 2021). Αναλυτικότερα, έχει αναφερθεί ότι πολλοί μαθητές εκφράζουν τη δυσαρέσκειά τους απέναντι στις παραδοσιακές γλωσσικές δραστηριότητες εντός της τάξης διότι δεν συμφωνούν με τα ενδιαφέροντά τους, με αποτέλεσμα να συρρικνώνεται η αφοσίωσή τους προς το γλωσσικό αντικείμενο και το μάθημα γενικότερα (ChengChiang Chen & Kent, 2020). Πράγματι, και στην παρούσα έρευνα, το 26,8% των παικτών των MMOs δεν αισθάνονται αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσουν τα Αγγλικά εντός της τάξης, ενώ το 83,9% των παικτών αισθάνεται αυτοπεποίθηση να τα χρησιμοποιήσει στην πραγματική ζωή. Επίσης, μόνο το 7,4% των μαθητών που δεν παίζουν MMOs αισθάνεται αυτοπεποίθηση να χρησιμοποιήσει τα Αγγλικά στην τάξη ενώ το 13,6% αισθάνεται αυτοπεποίθηση να τα χρησιμοποιήσει στην πραγματική ζωή. Από τα αποτελέσματα αυτά της έρευνας και τα λεγόμενα των ερευνητών που αναφέρθηκαν προηγουμένως, διαφαίνεται πως η παραδοσιακή διδασκαλία εντός της τάξης δεν κάνει τους μαθητές να αισθάνονται αυτοπεποίθηση εντός της, καθιστώντας τους πιο σίγουρος να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα στην πραγματική ζωή παρά στο σχολείο. Μάλιστα, ακόμα κι αν τα ποσοστά αυτοπεποίθησης είναι μικρότερα για εκείνους που δεν παίζουν MMOs, το ποσοστό αυτοπεποίθησης χρήσης Αγγλικών στην πραγματική ζωή είναι και πάλι μεγαλύτερο από αυτό εντός της τάξης. Επιπρόσθετα, το 99,1% των παικτών MMOs αλλά και το 95,1% των μη-παικτών δεν θεωρεί πως η γνώση του στην Αγγλική γλώσσα προέρχεται αποκλειστικά από στοχευμένη διδασκαλία και μαθήματα εντός σχολείου ή φροντιστηρίου. Αντιθέτως, όλοι οι παίκτες MMOs, και το 86,4% των μη-παικτών δηλώνουν πως η γνώση τους στην Αγγλική γλώσσα προέρχεται από γενικότερη έκθεσή τους σε αυτή μέσω αγγλόφωνων πολυμέσων όπως μουσική, κινηματογράφος, σειρές και διαδίκτυο. Λαμβάνοντας υπόψιν τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας και τα ευρήματα των άλλων ερευνητών καθίσταται αναγκαία η μελέτη του



παρόντος παραδοσιακού εκπαιδευτικού προγράμματος διδασκαλίας, μιας και η γενικότερη εικόνα που παρουσιάζεται είναι πως δεν ενισχύει την αυτοπεποίθηση των μαθητών για να χρησιμοποιήσουν τις ξένες γλώσσες. Οι αυθεντικές δραστηριότητες θα πρέπει να έχουν πρωταρχική θέση στη μάθηση για να μπορούν οι μαθητές να έχουν μια πραγματική εμπειρία του γλωσσικού αντικείμενου το οποίο μελετούν (ChengChiang Chen & Kent, 2020). Συγκεκριμένα, τα MMOs προσφέρουν τεράστιο όγκο δεδομένων στα Αγγλικά, επομένως υπάρχει εκτενής έκθεση στη γλώσσα στόχο εντός του παιχνιδιού (Gavilano Iturri, 2020).

Ένα ακόμη καίριο σημείο της μελέτης αποτελεί η ανάλυση του άγχους που βιώνουν οι μαθητές οι οποίοι μαθαίνουν την ξένη γλώσσα και καλούνται να τη χρησιμοποιήσουν. Στην παρούσα έρευνα, μόνο το 16,1% των παικτών MMOs αισθάνεται άγχος όταν καλείται να μιλήσει Αγγλικά, ενώ μόνο το 13,4% των παικτών MMOs έχει αντίστοιχα συναισθήματα στρες όταν γράφει στα Αγγλικά. Αντίθετα, από τα άτομα που δεν παίζουν MMOs, το 64,2% αγχώνεται όταν καλείται να μιλήσει Αγγλικά, ενώ το 54,3% νιώθει το ίδιο όταν καλείται να γράφει στα Αγγλικά. Επομένως, τα ποσοστά άγχους ανάμεσα στα άτομα που δεν παίζουν MMOs είναι πολύ μεγαλύτερα από εκείνα των παικτών MMOs. Τα αποτελέσματα αυτά έρχονται σε συμφωνία με την υπάρχουσα βιβλιογραφία στην οποία αναφέρεται πως οι παίκτες των MMOs έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα χωρίς να αποκαλύψουν την πραγματική τους ταυτότητα, αφού παράγουν λόγο μέσα από το ψηφιακό τους άβαταρ με αποτέλεσμα να νιώθουν λιγότερο αγχωμένοι και εκτεθειμένοι (Dixon & Christison, 2021· Horowitz, 2019). Επιπλέον η ανωνυμία αυτή εξαλείφει τα αισθήματα ντροπής και τους φόβους για πιθανή παραγωγή κάποιου γραμματικού ή συντακτικού λάθους στα Αγγλικά (Danka, 2020). Γενικότερα, το περιβάλλον των παιχνιδιών φαίνεται να αποτελεί έναν ασφαλή χώρο στον οποίο οι παίκτες συνδιαλέγονται άνετα

σε μία γλώσσα την οποία μπορεί να μην την κατέχουν πλήρως (Azman & Dollsaid, 2018· ChengChiang Chen & Kent, 2020). Συμπερασματικά, τα άτομα τα οποία ασχολούνται με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια έχουν ευκαιρίες να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα με ξενόγλωσσους συμπαίκτες τους στο αυθεντικό περιβάλλον του παιχνιδιού, χωρίς να παρουσιάζουν αισθήματα άγχους και χωρίς να εκτίθενται, αφού αποκρύπτουν την ταυτότητά τους πίσω από το προσωπείο του παίκτη τους. Η ουσιαστική πρακτική αυτή χρήση της γλώσσας, φαίνεται να ενισχύει και την αυτοπεποίθηση αλλά και την προθυμία τους να μεταχειρίζονται την Αγγλική γλώσσα. Αντιθέτως, οι μαθητές εκείνοι που δεν ασχολούνται με τα παιχνίδια αυτά, δεν έχουν τις ίδιες ευκαιρίες, ειδικά σε μία χώρα στην οποία τα Ελληνικά είναι κατά κύριο λόγο η επικρατούσα μητρική γλώσσα. Για το λόγο αυτό τα ποσοστά αυτοπεποίθησής τους στη χρήση της γλώσσας είναι χαμηλότερα καθώς και τα επίπεδα άγχους τους στην παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου είναι πολύ υψηλότερα σε σχέση με των μαθητών που εξασκούν το χόμπι των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών. Φυσικά, οι μαθητές αυτοί που δεν ασχολούνται με τα παιχνίδια αυτά είναι πιθανόν να έχουν άλλα ενδιαφέροντα που τους επιτρέπουν να αλληλοεπιδράσουν με άλλους ανθρώπους στην Αγγλική γλώσσα, αλλά τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δείχνουν ένα αρκετά μεγάλο χάσμα στα ποσοστά μεταξύ των αυτών και των παικτών MMOs.

Προκειμένου να μπορέσει να εκφραστεί κάποιος σε μία ξένη γλώσσα είναι απαραίτητο να γνωρίζει το κατάλληλο λεξιλόγιο. Συγκεκριμένα, πριν ακόμη συνταχθεί μία πρόταση που διέπεται από τους ορθούς γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες, χρειάζεται γνώση του κατάλληλου λεξιλογίου. Το λεξιλόγιο ίσως είναι, κατά μία έννοια, ο σκελετός της γλώσσας. Σύμφωνα με τους Balqis Adris & Yamat, τα MMOs αποτελούν έναν τεράστιο λεξιλογικό

θησαυρό μιας και περιέχουν μεγάλη ποικιλία λέξεων οι οποίες είναι τοποθετημένες σε συγκεκριμένο, οπότε τα άτομα τις συναντούν πάντοτε σε προτάσεις με νόημα, και όχι σαν ασύνδετες μονάδες (2015). Μάλιστα, έχει παρατηρηθεί πως επειδή οι παίκτες εκτίθενται σε μια τόσο ευρεία γκάμα λέξεων οι οποίες πάντοτε βρίσκονται σε συγκεκριμένο, έχουν την ικανότητα να τις χρησιμοποιήσουν ευκολότερα στο λόγο τους, διότι αποτελούν κομμάτι της ψηφιακής τους εμπειρίας στο περιβάλλον του παιχνιδιού κι έτσι γίνονται βίωμά τους (Jang, Park, Jang & Kang, 2020). Στην παρούσα έρευνα, όλοι οι συμμετέχοντες οι οποίοι δήλωσαν πως παίζουν Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια δήλωσαν πως έχουν αναπτύξει το λεξιλόγιό τους στα Αγγλικά χάρη σε λέξεις που συνάντησαν εντός του παιχνιδιού.

Γενικότερα οι μελετητές έχουν αναφέρει πως οι μαθητές εκείνοι που είναι ενεργοί στα MMOs, έχουν καλύτερη απόδοση στην Αγγλική γλώσσα σε σχέση με τους συμμαθητές τους οι οποίοι δεν παίζουν (Sundqvist and Wikstrom, 2015, οπ. αναφ. στο Li, 2019a; Suh, Kim, and Kim, 2010, οπ. αναφ. στο Li, 2019a). Πράγματι και στην παρούσα έρευνα το 75% των ατόμων που παίζουν MMOs κατέχει το ανώτατο επίπεδο πιστοποιητικού γλωσσομάθειας (Γ2). Αντίστοιχα, το 61,72% αυτών που δεν παίζουν MMOs κατέχει το πιστοποιητικό Γ2. Βέβαια η διαφορά στο ποσοστό δεν είναι τεράστια, και φυσικά άλλοι παράγοντες μπορεί να διαδραματίσουν ρόλο στην κατάκτηση ενός πιστοποιητικού γλωσσομάθειας. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το παρακάτω αποτέλεσμα από την παρούσα έρευνα, σύμφωνα με το οποίο το 46,42% των παικτών MMOs δηλώνει πως γνωρίζει άριστα Αγγλικά ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τους μη-παίκτες που δηλώνουν πως γνωρίζουν άριστα Αγγλικά είναι 60,49%. Πράγματι, το εύρημα αυτό που βασίζεται στις υποκειμενικές γνώμες των συμμετεχόντων για το επίπεδο Αγγλικών που έχουν (μιας και δεν μπορεί να μετρηθεί από κάποιο πιστοποιητικό

όπως στην προηγούμενη περίπτωση) μπορεί να σημαίνει πως οι συμμετέχοντες δεν έχουν αναπτύξει τις μεταγλωσσικές τους ιδιότητες, οπότε και δεν μπορούν να αντιληφθούν αντικειμενικά σε ποιο επίπεδο βρίσκεται το γλωσσικό τους αισθητήριο.

Το ερώτημα σχετικά με το εάν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη έχει απασχολήσει τους μελετητές. Έρευνες έχουν αναφέρει πως η ενασχόληση με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια μπορεί να υπηρετήσει τη διδασκαλία και να λειτουργήσει υποστηρικτικά προς αυτή εντός της σχολικής τάξης (Horowitz, 2019). Παρόμοια αποτελέσματα ανέδειξαν έρευνες σύμφωνα με τις οποίες τονίζεται το γεγονός πως για επιτυχή διδασκαλία και ουσιώδη γλωσσική ανάπτυξη εντός του παιχνιδιού χρειάζεται πάντοτε καθοδήγηση από κάποιον εκπαιδευτικό (Milton et al., 2012, οπ. αναφ. στο Azman & Dollsaid, 2018). Σε άλλες έρευνες οι ίδιοι οι παίκτες σε ποσοστό 75% θεωρούν πως η ενασχόληση με τα βίντεο παιχνίδια μπορεί να επιφέρει πολλά θετικά στην εκπαίδευση (Entertainment Software Association, 2020). Στην παρούσα έρευνα οι συμμετέχοντες που παίζουν MMOs, δήλωσαν σε ένα ποσοστό της τάξης του 92,9% πως πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση της Αγγλικής. Μάλιστα, το 91,1% των παικτών δήλωσε πως οι αποστολές (quests) εντός των παιχνιδιών θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές γραπτές εξετάσεις και τα τεστ. Συνολικά, το 65% όλων των συμμετεχόντων θεωρεί πως πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση της Αγγλικής ενώ το 21,76% ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί, γεγονός που δείχνει πως με την κατάλληλη συζήτηση και εκπαίδευση των μαθητών πάνω στα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια το ποσοστό αυτό μπορεί να αλλάξει.

Παρά τις θετικές τους επιρροές στην ανάπτυξη του γλωσσικού αισθητηρίου και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών, τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια μπορεί να φέρουν αρνητικά χαρακτηριστικά και να ελλοχεύουν κινδύνους σύμφωνα με κάποιους ερευνητές. Πιο συγκεκριμένα, ένα μειονέκτημά τους που συναντάται συχνά σε έρευνες, είναι η εξάρτησή τους από μια καλή σύνδεση στο ίντερνετ (Pfau, Smeddinck, Bikas & Malaka, 2020). Ακόμη και με τα δεδομένα της σημερινής εποχής στον τομέα των δικτύων, μπορεί να υπάρξουν ασταθείς συνδέσεις διαδικτύου οι οποίες προκαλούν αποσυνδέσεις από το παιχνίδι, αφού αυτό λαμβάνει χώρα σε πραγματικό χρόνο (Pfau, Smeddinck, Bikas & Malaka, 2020). Επιπρόσθετα, σύμφωνα με τους Sivagnanam και Yunus (2020), το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευτικοί που χρησιμοποιούν τα MMOs στη διδασκαλία τους, είναι οι κακές διαδικτυακές συνδέσεις. Στην παρούσα έρευνα, από τους παίκτες που ερωτήθηκαν εάν έχουν αντιμετωπίσει διαδικτυακά προβλήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το 77,7% δήλωσε πως δεν αντιμετωπίζει διαδικτυακά προβλήματα. Το ποσοστό είναι πολύ παραπάνω από το μισό, αλλά καταδεικνύει την ανάγκη για σταθερές, γρήγορες και αξιόπιστες γραμμές ίντερνετ που χρειάζονται για μια ομαλή εμπειρία εντός του παιχνιδιού. Για αυτό θα πρέπει να φροντίσουν πρώτες από όλους οι εταιρείες τηλεπικοινωνιών έτσι ώστε να αναβαθμίσουν της υλικοτεχνικές υποδομές των υπηρεσιών τους, καθώς και οι διευθύνσεις των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, για να προσφέρουν στους μαθητές τους τις καλύτερες δυνατές συνδέσεις.

Επιπρόσθετα, έχει αναφερθεί πως κάποια άτομα αντιμετωπίζουν τα MMOs σαν περισπασμό από την πραγματική ζωή, επειδή αντιμετωπίζουν εξαιρετικά προβλήματα και δεν μπορούν να τα αντιμετωπίσουν στον αληθινό κόσμο, γι' αυτό το λόγο και τα απωθούν

προσωρινά από το μυαλό τους παίζοντας στον ψηφιακό κόσμο (King & Delfabbro, 2020). Μάλιστα, έχει αναφερθεί πως άνθρωποι με ψυχολογικά προβλήματα μεταχειρίζονται τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια ως πλατφόρμες παραγωγής προσωρινών συναισθημάτων χαράς, αμελώντας την ουσιαστική φροντίδα της ψυχικής τους υγείας στην πραγματική ζωή (King & Delfabbro, 2020). Σε ιδιαίτερες περιπτώσεις έχει αναφερθεί πως πολλά άτομα έχουν αντικαταστήσει κάθε μορφής αληθινή επαφή δια ζώσης με επαφές αποκλειστικά εντός παιχνιδιού (Lee, Cheung & Chan, 2021). Παρ' όλα αυτά, στην παρούσα έρευνα, το 90,2% των παικτών διαφωνεί με την πρόταση πως παίζει παιχνίδια για να ξεφύγει από τα προβλήματα της καθημερινότητας. Το 4,5% αυτών βρίσκονται σε στάση ουδετερότητας, οπότε μόνο το 5,4% συμφωνεί με αυτή τη δήλωση. Επιπλέον, το 95,5% των παικτών δεν νιώθει μεγαλύτερη χαρά εντός του παιχνιδιού από ότι στην πραγματική ζωή, κι ούτε προτιμά να επικοινωνεί περισσότερο με συμπαίκτες του εντός παιχνιδιού παρά με άτομα που γνωρίζει στην πραγματική ζωή (ποσοστό 94,6%). Συνολικά, τα ποσοστά δείχνουν πως οι παίκτες αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια σαν μέσα ψυχαγωγίας και όχι σαν δεκανίκι για να βιώσουν αισθήματα επίπλαστης χαράς και προσωρινής ψυχολογικής ευεξίας. Παρά το άγχος που βιώνουν σε πολλούς τομείς τα παιδιά της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα της σημερινής εποχής, φαίνεται πως σε ένα μεγάλο ποσοστό έχουν αντιληφθεί τον πιο ουσιαστικό ρόλο των παιχνιδιών, που είναι η ψυχαγωγία.

Γενικότερα, οι εμπειρία των μαθητών με την Αγγλική ως ξένη γλώσσα φαίνεται να επηρεάζεται από την ενασχόλησή τους με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια. Μέσα από τη βιβλιογραφία αλλά και την παρούσα έρευνα μελετήθηκαν οι στάσεις, οι απόψεις, το γλωσσικό επίπεδο, οι θετικές επιδράσεις αλλά και οι προβληματισμοί και οι δυσκολίες που

μπορεί να υπάρξουν στην εκμάθηση των Αγγλικών μέσα στα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια. Οι έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί για το θέμα των MMOs και την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα αφορούν άτομα τα οποία προέρχονται από διαφορετικές χώρες και φυσικά διαφορετικές μητρικές γλώσσες. Κι όμως, οι γλωσσικές αυτές διαφορές της μητρικής γλώσσας δεν φαίνεται να επηρεάζουν την απόκτηση της ξένης γλώσσας, μιας και όλες οι έρευνες, συμπεριλαμβανομένης και της παρούσης, φέρουν πολλά κοινά.

Στην ελληνική βιβλιογραφία δεν έχει υπάρξει μέχρι στιγμής κάποια έρευνα η οποία μελετά την επίδραση των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών στην εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας για άτομα που κατέχουν την Ελληνική ως μητρική γλώσσα, γι' αυτό και θεωρώ πως η παρούσα έρευνα ανοίγει τον δρόμο και για άλλους ερευνητές οι οποίοι θέλουν να ερευνήσουν τον συγκεκριμένο τομέα. Πιο σημαντικό μάλιστα είναι το γεγονός πως με τα δεδομένα που έχουμε λάβει από τη συγκεκριμένη μελέτη, μπορεί κάλλιστα να διευρυνθεί και να επαναληφθεί και σε άλλους πληθυσμούς για να υπάρξουν ακόμη περισσότερα δεδομένα από όλη την Ελληνική επικράτεια. Με βάση τα ήδη υπάρχοντα αποτελέσματα που έχουν ήδη αναδειχθεί από τη συγκεκριμένη μελέτη, μπορεί να μελετηθεί και να αναπροσαρμοστεί ο τρόπος με τον οποίο διδάσκεται η Αγγλική γλώσσα στα δημόσια και ιδιωτικά εκπαιδευτικά ιδρύματα. Οι μαθητές ήδη αφιερώνουν πολύ χρόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, οπότε θα ήταν συνετό να εκμεταλλευτούμε την χρονική τους αυτή επένδυση για να τους βοηθήσουμε να ενισχύσουν ακόμη περισσότερο την εκμάθηση της γλώσσας που επιθυμούν. Επιπλέον, σε μία εποχή που η ψυχική υγεία είναι πιο απαραίτητη από ποτέ, μπορούμε να εξερευνήσουμε τα παιχνίδια αυτά ως μέσο αντιμετώπισης και μείωσης του άγχους που οι μαθητές αντιμετωπίζουν. Επιπροσθέτως, από τη στιγμή που τόσο μεγάλα ποσοστά μαθητών παίζουν

ηλεκτρονικά παιχνίδια, συμφωνούν με την ένταξη τους στη διδασκαλία και δεν αντιμετωπίζουν ιδιαίτερα τεχνικά θέματα με τη σύνδεσή τους, θα μπορούσε να γίνει αναδιαμόρφωση της προσέγγισης της γλώσσας από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς. Σε μία εποχή που η τεχνολογία κυριαρχεί και η εξ' αποστάσεως εκπαίδευση είναι πιο ισχυρή από ποτέ, είναι απαραίτητη η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών από επιστήμονες οι οποίοι γνωρίζουν την τεχνολογία και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε βάθος, για να δώσουν στην εκπαίδευση την ανανέωση που χρειάζεται. Οι ευτυχισμένοι μαθητές είναι οι επιτυχημένοι επιστήμονες του αύριο.

## 7. Επίλογος

Η τεχνολογία, και συγκεκριμένα τα Μαζικά Διαδικτυακά Ηλεκτρονικά Παιχνίδια αποτελούν ισχυρό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού που γνωρίζει σε βάθος τα θετικά τους, τα προβλήματά τους, αλλά και την ορθή χρήση τους, για να εξασφαλίσει μέσα από αυτά την επιτυχή μαθησιακή διαδικασία. Τα εμπορικά ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έρχονται πλέον σε σύγκρουση με την εκπαιδευτική διαδικασία αφού πλέον είναι εμφανής η παιδαγωγική τους αξία και λειτουργούν ακριβώς έτσι όπως πρέπει: σαν αρωγός αυτής, σαν ένας συνεργός για ένα καλύτερο εκπαιδευτικό μέλλον.





## Βιβλιογραφία

### Αγγλική

- Achterbosch, L., Miller, C., & Vamplew, P. (2017). A taxonomy of griefer type by motivation in massively multiplayer online role-playing games. *Behaviour & Information Technology*, 36(8), 846–860. <https://doi.org/10.1080/0144929x.2017.1306109>
- Activision Blizzard. (2020). Quarterly results. Retrieved from <http://investor.activision.com/results.cfm>.
- AION. (2021). Retrieved from <https://en.aion.gameforge.com/website/about/aion>
- Albiladi, W. S. (2019). Exploring the Use of Written Authentic Materials in ESL Reading Classes: Benefits and Challenges. *English Language Teaching*, 12(1), 67-77.
- Altintas, E., Karaca, Y., Hullaert, T., & Tassi, P. (2019). Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry research*, 273, 487-492.
- Amin, M. (2019). The role of educational technology in the ESL classroom. *Global Journal of Archaeology & Anthropology*, 11(1)..
- Andersen, T. (2019). *Learning by Playing: A Case Study of Second Language Acquisition in the Online Roleplaying Game World of Warcraft* (Master's thesis).
- Arrastia-Chisholm, M., & Tackett, S. (2020). Apps for Behavior Management, Communication, and Learning: Using Sociocultural Theory to Understand Mobile Technology in PK-12 Settings. *Peabody Journal Of Education*, 95(2), 148-159. doi: 10.1080/0161956x.2020.1745614.

- Arroyo-Flores, J. G. (2019). Online–Offline Social Ties in Massive Multiplayer Online Games. In *Mediated Millennials*. Emerald Publishing Limited.
- Attendance and Stats - E3 Wiki Guide - IGN. (2021). Retrieved from [https://www.ign.com/wikis/e3/Attendance\\_and\\_Stats](https://www.ign.com/wikis/e3/Attendance_and_Stats)
- Azman, H., & Dollsaid, N. (2018). Applying massively multiplayer online games (MMOGs) in EFL teaching. *Arab World English Journal*, 9, 3-18. doi:10.24093/awej/vol9no4.1
- Balqis Adris, N., & Yamat, H. (2015). Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) as virtual grounds for second language learning: Players' perception. *Proceedings of the International Seminar on Language Teaching ISeLT 2015, 4-5 February, Bangi, Malaysia*
- Bankov, B. (2019). The impact of social media on video game communities and the gaming industry. *Varna: University of Economics in Varna*
- Becker, K., & Gopin, L. (2016). Selection criteria for using commercial off the shelf games (COTS) for learning
- Betts, A., & Rothschild, M. (2019). Massively multiplayer online games as spaces for metacognition and self-regulated learning. (pp. 78-104) doi:10.4018/978-1-7998-2015-4
- Biolcati, R., Pupi, V., & Mancini, G. (2021). Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Player Profiles: Exploring Player's Motives Predicting Internet Addiction Disorder. *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 10(1).
- Blaikie, N. (2003). *Analyzing Quantitative Data*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781849208604>

- Blasi, M., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal Of Behavioral Addictions*, 8(1), 25-34. doi: 10.1556/2006.8.2019.02
- Bonnaire, C., & Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: The role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry research*, 272, 521-530.
- Bowditch, L., Chapman, J., & Naweed, A. (2018). Do coping strategies moderate the relationship between escapism and negative gaming outcomes in world of warcraft (MMORPG) players? *Computers in Human Behavior*, 86, 69-76. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.030>
- Braithwaite, A. (2018). WoWing alone: The evolution of “Multiplayer” in world of warcraft. *Games and Culture*, 13(2), 119-135. doi:10.1177/1555412015610246
- Butler, Y. G. (2019). Gaming and young learners. *The Routledge handbook of teaching English to young learners*, 305-319.
- Canale, M. & Swain, M. (1980) Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied linguistics*, 1: 1–47.
- Ch'ng, S. I., Low, Y. C., Lee, Y. L., Chia, W. C., & Yeong, L. S. (2019). Video games: A potential vehicle for teaching computational thinking. In *Computational Thinking Education* (pp. 247-260). Springer, Singapore
- Cheng, C. H., & Chen, C. H. (2019). Investigating the impacts of using a mobile interactive English learning system on the learning achievements and learning perceptions of student

with different backgrounds. *Computer Assisted Language Learning*, 1-26. to communicate in a foreign language. *Digital Culture & Education*, 3(1): 3–29.

ChengChiang Chen, J., & Kent, S. (2020). Task engagement, learner motivation and avatar identities of struggling english language learners in the 3D virtual world. *System*, 88 doi:10.1016/j.system.2019.102168

Constant, T., & Levieux, G. (2019). Dynamic difficulty adjustment impact on players' confidence. In *Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-12).

Couture Matte, R. (2019). Digital games and negotiated interaction: integrating Club Penguin Island into two ESL grade 6 classes.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*. Thousand Oaks: Sage.

Danka, I. (2020). Motivation by gamification: Adapting motivational tools of massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) for peer-to-peer assessment in connectivist massive open online courses (cMOOCs). *International Review of Education*, 66(1), 75-92. doi:10.1007/s11159-020-09821-6

Dixon, D. H., & Christison, M. (2021). L2 Gamers' Use of Learning and Communication Strategies in Massively Multiplayer Online Games (MMOs): An Analysis of L2 Interaction in Virtual Online Environments. In *CALL Theory Applications for Online TESOL Education* (pp. 296-321). IGI Global.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.

Entertainment Software Association. (2020). Essential facts about the video game industry.

Retrieved from <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/>

Fbalestra, (2015). *World of WarCraft: The most successful game ever?* Digital Innovation and Transformation.

<https://digital.hbs.edu/platform-digit/submission/world-of-warcraft-the-most-successful-game-ever/>

Fernandes, L. V., Castanho, C. D., & Jacobi, R. P. (2018). A survey on game analytics in massive multiplayer online games. Paper presented at the 2018 17th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames), 21-2109.

Gavilano Iturri, J. M. (2020). *A meta-synthesis of the emerging themes on massively multiplayer online role playing games in relation to foreign language learning and acquisition* (Doctoral dissertation, Universidad Andrés Bello)

Glaser, K., Kupetz, M., & You, H. J. (2019). 'Embracing social interaction in the L2 classroom: perspectives for language teacher education'—an introduction.

Godwod, P. (2019). Massively multiplayer game-based education. *Journal of Modern Science*, 40(1), 271-284. doi:10.13166/jms/108947

- Hollister, J. M. (2019). An Ethnographic Study on the Digital Literacy Practices of Role-Players in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 50(4), 429-467..
- Home | EverQuest II. (2021). Retrieved from <https://www.everquest2.com/home>
- Horowitz, K. S. (2019). Video Games and English as a Second Language: The Effect of Massive Multiplayer Online Video Games on the Willingness to Communicate and Communicative Anxiety of College Students in Puerto Rico. *American journal of play*, 11(3), 379-410.
- Jabbari, N., & Eslami, Z. R. (2019). Second language learning in the context of massively multiplayer online games: A scoping review. *ReCALL: the Journal of EUROCALL*, 31(1), 92-113.
- Janebi Enayat, M., & Haghghatpasand, M. (2019). Exploiting adventure video games for second language vocabulary recall: A mixed-methods study. *Null*, 13(1), 61-75. doi:10.1080/17501229.2017.1359276
- Jang, J. G., Park, C., Jang, C., Kim, G., & Kang, U. (2020). Finding Key Structures in MMORPG Graph with Hierarchical Graph Summarization. *arXiv preprint arXiv:2012.12487*.
- Jenson, J., de Castell, S., McArthur, V., & Fisher, S. (2017). Levelling Up: Minors' Play in a Closed-system MMOG. *Journal For Virtual Worlds Research*, 10(1). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v10i1.7238>
- Jiresch, E., & Boswijk, V. (2020). CONTEMPORARY RECEPTION OF EDDIC THEMES IN NEW MEDIA: VIRTUAL 'NORDIC' IDENTITIES, CASE STUDY: DARK AGE OF CAMELOT. *Tijdschrift voor Skandinavistiek*, 37(1), 38-54.

- Karasimos, A., & Zorbas, V. (2019). From multi-genres computer games to multi-skills language teaching and learning: A theoretical proposal.
- Kim, K. H., & Kim, H. K. (2019). Oldie is goodie: Effective user retention by in-game promotion event analysis. Paper presented at the *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, Barcelona, Spain. 171–180. doi:10.1145/3341215.3354645
- King, D., & Delfabbro, P. (2020). Video game addiction. *Adolescent Addiction*, 185-213. doi: 10.1016/b978-0-12-818626-8.00007-4
- Lee, Z. W., Cheung, C. M., & Chan, T. K. (2021). Understanding massively multiplayer online role-playing game addiction: A hedonic management perspective. *Information Systems Journal*, 31(1), 33-61.
- Lee, Z. W., Cheung, C. M., & Chan, T. K. (2021). Understanding massively multiplayer online role-playing game addiction: A hedonic management perspective. *Information Systems Journal*, 31(1), 33-61
- Li, J. (2019a). A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition. P. Sullivan (Ed.), *Handbook of Research on Integrating Digital Technology with Literacy Pedagogies* (1st ed.). IGI Global. doi:10.4018/978-1-7998-0246-4
- Li, J. (2019b). The Role of Massively Multiplayer Role-Playing Games in Facilitating Vocabulary Acquisition for English Language Learners: A Mixed-Methods Study.
- Lin, C., Hwang, G., Fu, Q., & Cao, Y. (2020). Facilitating EFL students' english grammar learning performance and behaviors: A contextual gaming approach. *Computers & Education*, 152 doi:10.1016/j.compedu.2020.103876



- Lineage II: About the Game. (2021). Retrieved from <https://www.lineage2.com/about>
- Luukkonen, J. (2020). The semiotic resources of the interaction order in online chat rooms: a case study of a World of Warcraft community.
- Morcos, M., Stavropoulos, V., Rennie, J. J., Clark, M., & Pontes, H. M. (2019). Internet gaming disorder: compensating as a Draenei in World of Warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-17.
- Padilla-Zea, N., Aceto, S., & Burgos, D. (2019). Social Seducement: Empowering Social Economy Entrepreneurship. The Training Approach. *International Journal of Interactive Multimedia & Artificial Intelligence*, 5(7).
- Pazilah, F. N. P., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2019). Using Technology in ESL Classroom: Highlights and Challenges. *Creative Education*, 10(12), 3205.
- Peterson, M. (2012). Learner interaction in a massively multiplayer online role playing game (MMORPG): A sociocultural discourse analysis. *ReCALL*, 24 doi:10.1017/S0958344012000195
- Pfau, J., Smeddinck, J. D., Bikas, I., & Malaka, R. (2020). Bot or not? user perceptions of player substitution with deep player behavior models. Paper presented at the *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-10.
- Prasetyo, D. E., AlMandury, S. M., & Ashar, W. I. (2020, February). BREAK THE BOREDOM IN READING CLASS: INTEGRATING ONLINE GAME WITH ESA TEACHING METHOD (ENGAGE, STUDY, AND ACTIVATE). In *INTERNATIONAL SEMINAR ON EDUCATION* (pp. 208-213).

- Przymus, S. D., Lengeling, M. M., Mora-Pablo, I., & Serna-Gutiérrez, O. (2020). From DACA to Dark Souls: MMORPGs as Sanctuary, Sites of Language/Identity Development, and Third-Space Translanguaging Pedagogy for Los Otros Dreamers. *Journal of Language, Identity & Education*, 1-17
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- Rackowski, F. (2021). The Rule of Productivity and the Fear of Transgression. In *Practices of Speculation* (pp. 77-96). transcript-Verlag
- Rapp, A. (2020). An exploration of world of warcraft for the gamification of virtual organizations. *Electronic Commerce Research and Applications*, 42, 100985. doi:<https://doi.org/10.1016/j.elerap.2020.100985>
- Rapp, A. (2021). Time, engagement and video games: How game design elements shape the temporalities of play in massively multiplayer online role-playing games. *Information Systems Journal*.
- Rüth, M., & Kaspar, K. (2020). Commercial video games in school teaching: Two mixed methods case studies on students' reflection processes. *Frontiers in psychology*, 11, 3802.
- Setiyadi, A. (2020). Teaching English as a foreign language.
- Shahrokni, S. A. (2021). Evidence for Second Language Socialization in Multiplayer Online Game Play. *TESL-EJ*, 24(4), n4.
- Sharma, K., Torrado, J. C., Gómez, J., & Jaccheri, L. (2021). Improving girls' perception of computer science as a viable career option through game playing and design: Lessons from

a systematic literature review. *Entertainment Computing*, 36 doi:10.1016/j.entcom.2020.100387

Singh, V., & Thurman, A. (2019). How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289-306.

Sivagnanam, S., & Yunus, M. M. (2020). Utilizing Social Media in Vocabulary Enhancement among Primary ESL Learners. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 490-498.

Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: an experimental analysis*. Appleton-Century.

Slavin, R. E. (2018). *Εκπαιδευτική Ψυχολογία Θεωρία και Πράξη* (Αναθεωρημένη Έκδοση ed.). METAIXMIO.

Sourmelis, T., Ioannou, A., & Zaphiris, P. (2017). Massively multiplayer online role playing games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*, 67, 41-48.

Staff, M. (2017). *RuneScape earns three more Guinness World Records*. MCV/DEVELOP. <https://www.mcvuk.com/business-news/publishing/runescape-earns-three-more-guinness-world-records/>

Staff, T. G. H. (2021, June 10). *Why is WoW Still So Popular?* The Game Haus. <https://thegamehaus.com/gaming/why-is-wow-still-so-popular/2021/02/10/>

Statista. (2017). Games market revenue worldwide in 2015, 2016 and 2018, by segment and screen (in billion U.S. dollars).

Stavropoulos, V., Rennie, J., Morcos, M., Gomez, R., & Griffiths, M. D. (2020). Understanding the relationship between the Proteus effect, immersion, and gender among World of Warcraft players: An empirical survey study. *Behaviour & Information Technology*, 1-16.

Stiberg, N., & Saskin, A. (2021). L2 Vocabulary learning through MMORPGs.

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι AION, Asmodian παίκτης πετά πάνω από την πόλη του Pandaemonium], 2021. <https://playminigames.ru/en/game/aion>

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Everquest 2, παίκτης πετάει πάνω σε γρύπα], (n.d). <https://www.mobygames.com/images/shots/l/354043-everquest-ii-windows-screenshot-flying-a-griphon.jpg>

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Lineage2, ομαδική επίθεση (raiding) στο Balok], 2020. <https://www.lineage2scarlet.com/images/wallpapers/std/lineage2-scarlet-00058.jpg>

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Lineage2, εκκίνηση της αποστολής «Possessor of a precious soul» που αφορά στην εξεύρεση των χαμένων κομματιών ενός έργου επικής ποίησης], 2021. [https://upload.rpg-club.com/upload\\_image/x1000\\_141210\\_32/big/1.jpg](https://upload.rpg-club.com/upload_image/x1000_141210_32/big/1.jpg)

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Ragnarok Online, παίκτες σε δάσος και διάλογος], (n.d.). <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/884127380928247142/5A37EBEEB7C70AE3AD1EF444A15F40931FA44088/?imw=1024&imh=614&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=true>

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι Runescape, παίκτες δίπλα σε λιμάνι], 2020. <https://runescape.it.uptodown.com/windows>

[Στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι World of Warcraft, ομαδική επίθεση (raiding) στον Lich King], (n.d.) <https://www.gamingcfg.com/screenshot/The-Lich-King-ICC-7405>

Tocaimaza-Hatch, C. C., & Santo, J. (2020). Social interaction in the Spanish classroom: How proficiency and linguistic background impact vocabulary learning. *Language Teaching Research*, 1362168820971468

Tsymbal, S. V. (2019). Enhancing students' confidence and motivation in learning English with the use of online game training sessions. *Інформаційні технології і засоби навчання*, (71, № 3), 227-235.

Vargas-Iglesias, J. (2018). Making Sense of Genre: The Logic of Video Game Genre Organization. *Games And Culture*, 15(2), 158-178. doi: 10.1177/1555412017751803

Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Webber, N. (2019). Monetising memory? MMOGs, anniversaries, and ownership of the past.

Witkowski, W. (2021, January 2). *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic*. MarketWatch. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990#:~:text=COVID-19%20lockdowns%20expected%20to,of%20next-gen%20Playstation%2C%20Xbox>

Yanti, P., & Mulyono, H. (2020). Incorporating a smartphone video in a theatrical activity to promote an authentic language learning environment in a lower secondary school classroom.

**Ελληνική**

Θεοφιλίδης, Χ. (2005). *Η Συγγραφή Επιστημονικής Εργασίας - Από τη Θεωρία στην Πράξη* (3rd ed.). ΤΥΠΟΘΗΤΩ - ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΑΡΔΑΝΟΣ.

Παπαναστασίου, Κ. (2017). *Μέτρηση και Αξιολόγηση στην Εκπαίδευση*. Λευκωσία.



## Παράρτημα

Στιγμιότυπα οθόνης από το ερωτηματολόγιο που διαμοιράστηκε διαδικτυακά

### Ερωτηματολόγιο: Η εκμάθηση της Αγγλικής Γλώσσας & η Ενασχόληση με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια.

Το παρόν ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος "Εκπαιδευτική Τεχνολογία" του τμήματος Παιδαγωγικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Λευκωσίας, και συγκεκριμένα στα πλαίσια της μεταπτυχιακής μου εργασίας με θέμα:

«Η μελέτη της εφαρμογής και της συνεισφοράς των ευρέως διαδεδομένων εμπορικών Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλαπλών Παικτών (Massively Multiplayer Online Games – MMOs) στην εκμάθηση της Αγγλικής ως δεύτερη ξένη γλώσσα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.»

Βασικός σκοπός της μεταπτυχιακής μου εργασίας είναι η αναζήτηση της πιθανής σχέσης που μπορεί να έχει η εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένη γλώσσα με την ενασχόληση των μαθητών με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια.

Μπορείτε να απαντήσετε το παρόν ερωτηματολόγιο ακόμη και εάν δεν έχετε κάποια σχέση με ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Το παρόν ερωτηματολόγιο απευθύνεται σε όλους τους μαθητές, είναι ανώνυμο και οι απαντήσεις είναι αυστηρά εμπιστευτικές, δεν θα δημοσιοποιηθούν, αλλά θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για τους ερευνητικούς σκοπούς της μεταπτυχιακής αυτής εργασίας.

Παρακαλώ αφιερώστε λίγα λεπτά από το χρόνο σας (περίπου 5') για να απαντήσετε με ειλικρίνεια τις ερωτήσεις.

Σας ευχαριστώ θερμά.

Με εκτίμηση,  
Αναστασία Τερζοπούλου



[anastasiaterzopoyloy@gmail.com](mailto:anastasiaterzopoyloy@gmail.com) (δεν κοινοποιήθηκε)

[Εναλλαγή λογαριασμού](#)



\* Απαιτείται

## Πρώτο Μέρος: Χαρακτηριστικά - Δημογραφικά

Ποιο είναι το φύλο σας; *					
<input type="radio"/> Άνδρας					
<input type="radio"/> Γυναίκα					
Ποια είναι η ηλικία σας; *					
Η απάντησή σας _____					
Ποιά είναι η μητρική σας γλώσσα; *					
<input type="radio"/> Ελληνικά					
<input type="radio"/> Αγγλικά					
<input type="radio"/> Άλλο: _____					
Ποιο είναι το επίπεδο των Αγγλικών σας; *					
	Δεν γνωρίζω καθόλου Αγγλικά	Γνωρίζω ελάχιστα Αγγλικά	Γνωρίζω μέτρια Αγγλικά	Γνωρίζω καλά Αγγλικά	Γνωρίζω άριστα Αγγλικά
Επιλέξτε το επίπεδο των Αγγλικών σας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Ποιο επίπεδο γλωσσομάθειας καλύπτει το πιστοποιητικό Αγγλικών που κατέχετε; \*

(Τα διάφορα επίπεδα Αγγλικών διαβαθμίζονται σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς)

- Γ2 - Άριστη Γνώση (Proficiency)
- Γ1 - Πολύ Καλή Γνώση (Advanced)
- Β2 - Καλή Γνώση (Lower)
- Β1 - Μέτρια Γνώση
- Α2 - Ανεξάρτητος χρήστης
- Α1 - Επίπεδο επιβίωσης
- Δεν κατέχω πιστοποιητικό γλωσσομάθειας Αγγλικών

Ποιος ήταν ο βαθμός σας στο μάθημα των Αγγλικών στο σχολείο το πρώτο τετράμηνο της φετινής χρονιάς; \*

Επιλογή

Έχετε παρακολουθήσει ή παρακολουθείτε μαθήματα Αγγλικών σε κάποιο κέντρο ξένων γλωσσών ή σε ιδιαίτερα μαθήματα εκτός σχολείου; \*

- Ναι
- Όχι

Κατέχετε ηλεκτρονικό υπολογιστή ή κονσόλα παιχνιδιών; \*

Συσκευές όπως: PlayStation, Xbox, PC, Mac, κ.α.

- Ναι
- Όχι
- Άλλο: \_\_\_\_\_

Κατά μέσο όρο, πόσες περίπου ώρες αφιερώνετε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια την εβδομάδα; \*

- 0 ώρες
- 1-5 ώρες
- 5-10 ώρες
- 10+ ώρες

Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Βίντεο Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game - MMO); \*

Ενδεικτικά κάποιοι τίτλοι τέτοιων παιχνιδιών: World of Warcraft, Lineage II, Ragnarok Online, EverQuest 2, Runescape, Guild Wars 2, The Elder Scrolls Online, TERA, Blade & Soul, Neverwinter, κ.α.)

- Ναι
- Όχι

Δεύτερο Μέρος – Εμφανιζόταν μόνο σε εκείνους που δήλωσαν «Ναι» στην ερώτηση «Έχετε παίξει ποτέ κάποιο Μαζικό Διαδικτυακό Παιχνίδι (Massively Multiplayer Online Game – MMO;»

**Δηλώσεις σχετικά με την εμπειρία εντός των Μαζικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών (Massive Multiplayer Online Games - MMOs)**

Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια = MMOs

Παρακαλώ επιλέξτε κατά πόσο συμφωνείτε ή διαφωνείτε με τις παρακάτω προτάσεις που αφορούν την εμπειρία σας με τα Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια (Massive Multiplayer Online Games - MMOs) \*

	Διαφώνω Απόλυτα	Διαφωνώ	Ούτε Συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα
Αισθάνομαι άνετα όταν επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού με άλλους παίκτες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι πρόθυμος να χρησιμοποιήσω την Αγγλική γλώσσα εντός του παιχνιδιού για να συννενοηθώ με άλλους παίκτες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες γραπτά, μέσω chat στην Αγγλική γλώσσα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι άγχος όταν επικοινωνώ με άλλους παίκτες προφορικά στην Αγγλική γλώσσα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Κατανοώ εύκολα ένα παιχνίδι του οποίου το περιβάλλον είναι στην Αγγλική γλώσσα.

Όσο καλύτερη γνώση Αγγλικών έχει κάποιος, τόσο πιο εύκολα μπορεί να εξελιχθεί εντός του παιχνιδιού.

Έχω αναπτύξει το λεξιλόγιό μου στα Αγγλικά με λέξεις που συνάντησα εντός του παιχνιδιού.

Η επικοινωνία με Αγγλόφωνους παίκτες με βοήθησε να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.

Τα παιχνίδια γενικότερα με βοήθησαν να βελτιώσω τα Αγγλικά μου.

Πρέπει να υπάρξει ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη διδασκαλία για την εκμάθηση Αγγλικής.

Οι αποστολές εντός των παιχνιδιών θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν τις παραδοσιακές γραπτές εξετάσεις και τα τεστ.

Συχνά αντιμετωπίζω προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο την ώρα που παίζω.

Εάν δεν καταφέρω να παίξω για μία μέρα, αισθάνομαι πως θα μείνω πολύ πίσω στην πρόοδο του παιχνιδιού.

Παίζω παιχνίδια για να ξεφύγω από τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Αισθάνομαι μεγαλύτερη χαρά εντός του παιχνιδιού παρά στην "πραγματική" ζωή εκτός του.

Προτιμώ να επικοινωνώ με συμπαίκτες μου εντός του παιχνιδιού παρά με άτομα που γνωρίζω μόνο στην "πραγματική" ζωή.

Δίνω μεγάλη σημασία στο chat του παιχνιδιού στην ώρα που παίζω.

UNIVERSITY of NICOSIA

Τρίτο Μέρος: Εμφανιζόταν σε όλους, είτε παίκτες είτε μη-παίκτες ΜΜΟ

Δηλώσεις σχετικά με τη Χρήση της Αγγλικής

Παρακαλώ επιλέξτε κατά πόσο συμφωνείτε ή διαφωνείτε με τις παρακάτω προτάσεις που αφορούν τη χρήση της Αγγλικής γλώσσας εντός της τάξης αλλά και στην πραγματική ζωή, σε αληθινά περιβάλλοντα. \*

	Διαφωνώ Απόλυτα	Διαφωνώ	Ούτε συμφωνώ Ούτε Διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ Απόλυτα
Μου αρέσει να επικοινωνώ στην Αγγλική γλώσσα με άτομα που δεν μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα με εμένα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν καλούμαι να χρησιμοποιήσω τα Αγγλικά εντός της τάξης.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι αυτοπεποίθηση όταν επικοινωνώ στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να μιλήσω Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι άγχος όταν καλούμαι να γράψω στα Αγγλικά στην πραγματική ζωή.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Είμαι πρόθυμη/  
πρόθυμος να  
επικοινωνήσω  
στα Αγγλικά με  
άλλους  
ανθρώπους.

Η γνώση των  
Αγγλικών μου  
προέρχεται  
αποκλειστικά  
από σχολικά ή  
φροντιστηριακά  
μαθήματα.

Η γνώση των  
Αγγλικών μου  
προέρχεται από  
γενική έκθεσή  
μου σε  
Αγγλόφωνα  
πολυμέσα  
(μουσική,  
κινηματογράφος,  
κοινωνικά  
δίκτυα, κ.α)

Πρέπει να  
υπάρξει ένταξη  
των  
ηλεκτρονικών  
παιχνιδιών στη  
διδασκαλία για  
την εκμάθηση  
Αγγλικής.