

Διερεύνηση του Προφίλ Ψυχολογικής Διάθεσης Νεαρών Ενηλίκων στα E-Sports με χρήση Τεχνικών Εξόρυξης Γνώσης

Ευγενία Β. Γκιντώνη¹, Ιφιγένεια Ν. Νανούση⁵, Ιωάννης Α. Παπαθανασίου², Κωνσταντίνος Θ. Χαλκιάπουλος,^{2,3,4} Γεράσιμος Σ. Αντζουλάτος^{3,4}, Γεράσιμος Δ. Πανάς²

Σκοπός της παρούσας ερευνητικής εργασίας είναι η διερεύνηση προφίλ της ψυχολογικής διάθεσης σε νέους ενήλικες στα E-Sports με τη χρήση τεχνικών Εξόρυξης Γνώσης. Γίνεται προσπάθεια αποτύπωσης παραμέτρων ψυχολογικής κατάστασης που παρουσιάζουν οι νέοι που ασχολούνται στην καθημερινότητά τους με ηλεκτρονικά παιχνίδια (e-sports) συγκριτικά με πληθυσμιακή ομάδα νεαρών ενηλίκων οι οποίοι ασχολούνται ελάχιστα έως καθόλου αντίστοιχα. Η εργασία στηρίχτηκε στην Κλίμακα Εκτίμησης Ψυχολογικής Διάθεσης (Profile of Mood States) των D. McNair, M. Lorr και L. Droppelman [1] (Προσαρμογή: Π. Ρούσση [2]), όπου δημιουργήθηκε η ηλεκτρονική της έκδοση και προωθήθηκε μέσω του διαδικτυακού τόπου <http://www.cicos.gr>. Πρόκειται για ένα ερωτηματολόγιο αυτοαναφοράς 65 προτάσεων, το οποίο έχει στόχο την αξιολόγηση της διάθεσης του ατόμου, θετική και αρνητική, και πιο συγκεκριμένα την ένταση, το θυμό, τη θλίψη, την κούραση, τη σύγχυση και τη ζωτικότητα. Κάθε πρόταση περιλαμβάνει ένα επίθετο, όπως νευρικός, θυμωμένος κλπ. και οι ερωτώμενοι απαντούν, σύμφωνα με μια κλίμακα πέντε διαβαθμίσεων, κατά πόσο το κάθε επίθετο ανταποκρίνεται στο πώς αισθάνονται την τελευταία βδομάδα. Το δείγμα της παρούσας εργασίας, αποτέλεσαν νεαροί ενήλικες και των δύο φύλων, ηλικιακού φάσματος 18-25 ετών. Μέσω της χρήσης ειδικών προγραμμάτων Υπολογιστικής Νοημοσύνης (χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό πακέτο R), εφαρμόστηκαν τεχνικές Εξόρυξης Γνώσης με επιλογή κατάλληλων αλγορίθμων κατηγοριοποίησης, συσταδοποίησης και συσχέτισης [3], [4], [5]. Επιπλέον, καθορίστηκαν οι παράμετροι των αλγορίθμων αυτών, ανάλογα με την περίπτωση εφαρμογής, προκειμένου να παραχθούν κανόνες εξαγωγής συμπερασμάτων/αποφάσεων. Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας

¹Τμήμα Ψυχολογίας, Πανεπιστήμιο Κρήτης

²Τμήμα Δημοσίων Σχέσεων και Επικοινωνίας, ΑΤΕΙ Ιονίων Νήσων

³Τμήμα Διοίκησης Επιχειρήσεων, ΑΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας

⁴Τμήμα Μαθηματικών, Πανεπιστήμιο Πατρών

⁵Τμήμα Τεχνικών Λογισμικού Η/Υ, Δημόσιο ΙΕΚ Κεφαλληνίας

αποτυπώνουν παραμέτρους ψυχολογικής διάθεσης μιας κατηγορίας νεαρών ενηλίκων - των αποκαλούμενων e-gamers - ως μια πληθυσμιακή ομάδα, η οποία πρόκειται να αποτελέσει ένα μεγάλο ποσοστό τις προσεχείς δεκαετίες, ειδικότερα αν λάβουμε υπόψη την ανοδική τάση των E-Sports. Ταυτόχρονα έγιναν συσχετίσεις της πειραματικής ομάδας των e-gamers με την ομάδα ελέγχου. Ολοκληρώνοντας, έγινε αφενός η αξιολόγηση της σημαντικότητας των εξαγομένων κανόνων/γνώσεων και αφετέρου η παρουσίασή τους με όσο το δυνατόν πιο κατανοητό και φιλικό τρόπο στον τελικό αποδέκτη.

Λέξεις-κλειδιά: e-gamers, e-sports, ψυχολογική διάθεση, εξόρυξη γνώσης

Κύριες βιβλιογραφικές πηγές:

- [1] McNair D., Lorr M., Droppelman, L. Profile of Moods States manual. San Diego, CA: Educational and Industrial Testing Service, Inc.; 1971.
- [2] Ρούσση Π. Η προσαρμογή της κλίμακας Coping Orientation to Problems Experienced στον ελληνικό πληθυσμό. Στο Βασιλάκη Ε., Τριλίβα Σ., Μπεζεβέγκης Η. εκδότες. Το στρες, το άγχος και η αντιμετώπισή τους (σσ. 281-296). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα; 2001.
- [3] Maimon O., Rokach L. editors. Data Mining and Knowledge Discovery Handbook, 2nd edition. Springer; 2010.
- [4] James G., Witten D., Hastie T., Tibshirani R. An Introduction to Statistical Learning with Applications in R. Springer; 2013.
- [5] Cohen H., Lefebvre C. editors. Handbook of Categorization in Cognitive Science. Elsevier; 2005.

¹Τμήμα Ψυχολογίας, Πανεπιστήμιο Κρήτης

²Τμήμα Δημοσίων Σχέσεων και Επικοινωνίας, ΑΤΕΙ Ιονίων Νήσων

³Τμήμα Διοίκησης Επιχειρήσεων, ΑΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας

⁴Τμήμα Μαθηματικών, Πανεπιστήμιο Πατρών

⁵Τμήμα Τεχνικών Λογισμικού Η/Υ, Δημόσιο ΙΕΚ Κεφαλληνίας