

## Open Schools Journal for Open Science

Vol 5, No 3 (2022)

Open Schools Journal for Open Science - Special Issue -IDEA Conference Proceedings



### Συνδιαμορφώνοντας ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον διαδικτυακό εκφοβισμό (RAYUELA)

Αγγελική Παντελιάδη , Γιώργος Παναγωγιαννόπουλος , Λεωνίδα Παυλίδης , Μαριτίνα Παπαδάκη , Νικόλας Παπαντωνάκης

doi: [10.12681/osj.32314](https://doi.org/10.12681/osj.32314)

Copyright © 2022, Αγγελική Παντελιάδη , Γιώργος Παναγωγιαννόπουλος , Λεωνίδα Παυλίδης , Μαριτίνα Παπαδάκη , Νικόλας Παπαντωνάκης



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

### To cite this article:

Παντελιάδη Α., Παναγωγιαννόπουλος Γ., Παυλίδης Λ., Παπαδάκη Μ., & Παπαντωνάκης Ν. (2022). Συνδιαμορφώνοντας ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον διαδικτυακό εκφοβισμό (RAYUELA). *Open Schools Journal for Open Science*, 5(3). <https://doi.org/10.12681/osj.32314>



# Συνδιαμορφώνοντας ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για τον διαδικτυακό εκφοβισμό (RAYUELA)

Παντελιάδη Αγγελική, Παναγωγιαννόπουλος Γιώργος, Παυλίδης Λεωνίδας, Παπαδάκη Μαριτίνα, Παπαντωνάκης Νικόλας

## Περίληψη

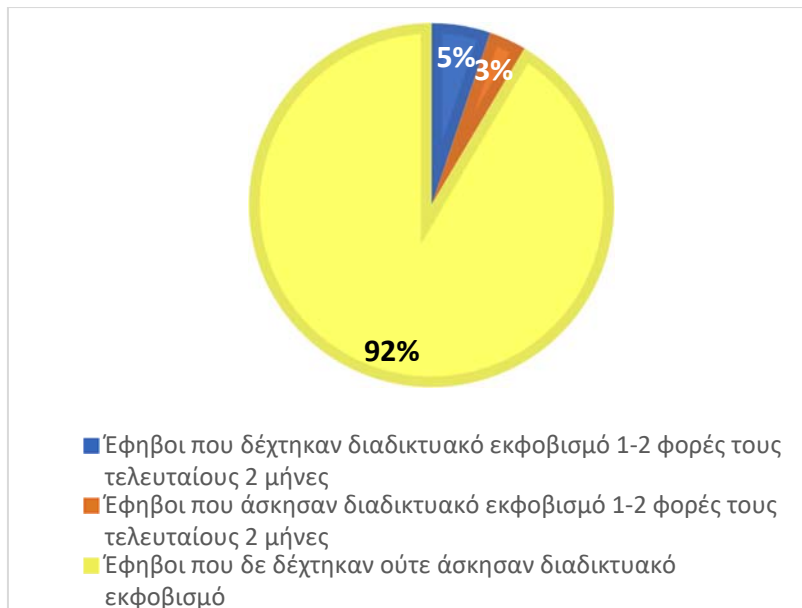
Ο διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying) είναι μια μορφή εκφοβισμού που φαίνεται να αυξάνεται τα τελευταία χρόνια. Σε συνεργασία με το τμήμα Έρευνας και Ανάπτυξης του σχολείου μας, συνδιαμορφώσαμε ένα εκπαιδευτικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, το RAYUELA, που απευθύνεται σε παιδιά και εφήβους, με στόχο την ευαισθητοποίηση σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό. Η ομάδα μας πρότεινε αλλαγές και προσθήκες σε δύο άξονες: σχετικά με τα σενάρια του παιχνιδιού και σχετικά με την διεπαφή (interface) του παιχνιδιού, ώστε να είναι πιο ενδιαφέρον για τους έφηβους χρήστες.

**Λέξεις κλειδιά:** διαδικτυακός εκφοβισμός (cyberbullying), RAYUELA, εκπαιδευτικό παιχνίδι

## 1. Εισαγωγή

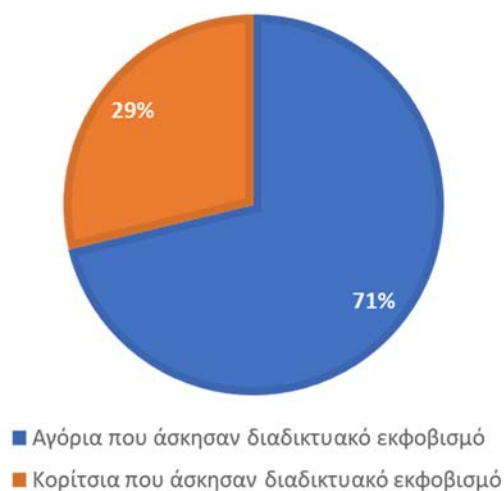
Ο διαδικτυακός (ή ηλεκτρονικός) εκφοβισμός είναι η χρήση της τεχνολογίας, ιδιαίτερα των κινητών τηλεφώνων και του διαδικτύου, με σκοπό την εσκεμμένη αναστάτωση ενός ατόμου. Διαδικτυακός εκφοβισμός συμβαίνει όταν κάποιος παρενοχλεί ένα άτομο με τη χρήση της τεχνολογίας. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός περιλαμβάνει καταστάσεις, όπως η αποστολή ανήθικων μηνυμάτων, δημοσίευση ενοχλητικών φωτογραφιών, η διάδοση προσβλητικών φημών κ.α. Πολλές φορές, ο εκφοβισμός γίνεται ανώνυμα, επομένως είναι δύσκολο να γνωρίζει κάποιος ποιος είναι ο θύτης. Επιπλέον, ο διαδικτυακός εκφοβισμός μπορεί να συμβεί οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας από οποιοδήποτε μέρος. Όταν τα μηνύματα ή οι φωτογραφίες δημοσιευθούν στο διαδίκτυο προβάλλονται άμεσα σε πολλούς χρήστες, επομένως μηνύματα ή φήμες διαδίδονται πολύ γρήγορα.

Σε έρευνα που έγινε το 2018 με πανελλήνιο αντιπροσωπευτικό δείγμα 3.863 μαθητών της ΣΤ΄ Δημοτικού, της Β΄ Γυμνασίου και της Α΄ Λυκείου από 238 σχολικές μονάδες, βρέθηκε ότι ένας στους 20 εφήβους (5,2%) αναφέρει ότι υπέστη διαδικτυακό εκφοβισμό τουλάχιστον 1-2 φορές τους τελευταίους δύο μήνες (Σχήμα 1).

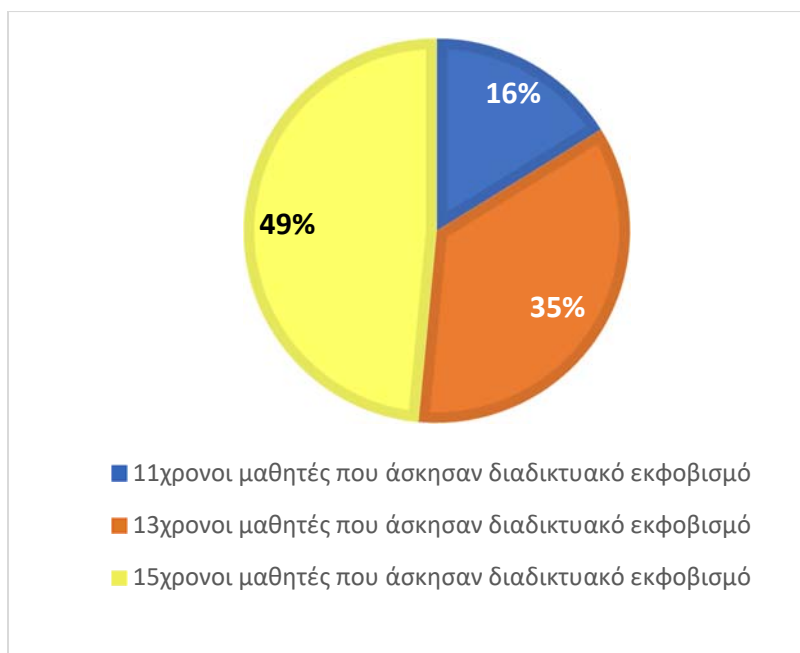


Σχήμα 1Α Συχνότητα περιστατικών διαδικτυακού εκφοβισμού

Το 3,3% των εφήβων αναφέρουν ότι έκαναν οι ίδιοι διαδικτυακό εκφοβισμό σε άλλους μαθητές τουλάχιστον 1-2 φορές τους τελευταίους 2 μήνες. Το ποσοστό αγοριών που αναφέρουν ότι έκαναν διαδικτυακό εκφοβισμό σε άλλους είναι υπερδιπλάσιο (4,7%) από το αντίστοιχο των κοριτσιών (1,9%) (Σχήμα 2), ενώ οι 13χρονοι και 15χρονοι μαθητές αναφέρουν ότι έκαναν διαδικτυακό εκφοβισμό σε σημαντικά υψηλότερα ποσοστά (3,5% και 4,8%, αντίστοιχα) από ό,τι οι 11χρονοι (1,6%) (Σχήμα 3).



Σχήμα 2: Διαφορές φύλου



Σχήμα 3: Συχνότητα άσκησης διαδικτυακού εκφοβισμού

Το χαμηλό επίπεδο ευαισθητοποίησης για τις απειλές στον κυβερνοχώρο και τις πιθανές επιπτώσεις τους είναι ένα σοβαρό ζήτημα. Το 51% των πολιτών της Ευρωπαϊκής Ένωσης αισθάνεται ότι δεν είναι καθόλου ή δεν είναι καλά ενημερωμένο για τις απειλές στον κυβερνοχώρο και το 86% των Ευρωπαίων πιστεύει ότι ο κίνδυνος να πέσουν θύμα κυβερνοεγκλήματος αυξάνεται ραγδαία.

## **2. Rayuela**

Το «**RAYUELA**» είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι σχετικά με τον διαδικτυακό εκφοβισμό, με στόχο να ενδυναμώσει και να εκπαιδεύσει τους νέους (παιδιά και εφήβους) στα οφέλη, τους κινδύνους και τις απειλές που συνδέονται με τη χρήση του διαδικτύου, καθώς το διαδίκτυο έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος της ζωής των παιδιών και των νέων.

## **3. Η συμβολή μας στη δημιουργία του παιχνιδιού**

Αναφορικά με το δοκιμαστικό σενάριο που μας δόθηκε, είχαμε την ευκαιρία να το αξιολογήσουμε και να βοηθήσουμε στην τελική διαμόρφωση του. Η αρχική ιδέα του σεναρίου αναγράφεται παρακάτω:

Η ιστορία ξεκινάει με μία παρέα φίλων που συναντιούνται σε ένα κέντρο «Bowling» και ένας από τους χαρακτήρες αποφασίζει να ανεβάσει μία φωτογραφία τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Με βάση το σενάριο αυτό δίνονται στον παίκτη επιλογές που καθορίζουν την εξέλιξη του παιχνιδιού.

### **Προτάσεις για το σενάριο**

Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να συνομιλήσει και να συναναστραφεί με άλλους χαρακτήρες και καλείται να αντιμετωπίσει καταστάσεις διαδικτυακού εκφοβισμού.

Για τη βελτίωση του σεναρίου προτείναμε αλλαγές σε κάποιους από τους διαλόγους, ώστε ο λόγος να είναι πιο οικείος στους έφηβους χρήστες. Προτείναμε το σενάριο να εξελίσσεται σε κάποιο άλλο μέρος, όπου συχνάζει η πλειονότητα των συνομηλίκων μας (πχ. εμπορικό κέντρο). Η επιλογή του χώρου θα μπορούσε να γίνεται από τον χρήστη, ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Επιπλέον, θα μπορούσαν να υπάρχουν περισσότερες επιλογές αντιμετώπισης πιθανών καταστάσεων και μεγαλύτερη ποικιλία στις αντιδράσεις του χαρακτήρα.

### **Προτάσεις για τη Διεπαφή (interface)**

Σχετικά με τη διεπαφή, προτείναμε κάποιες μετατροπές, ώστε να είναι το περιβάλλον πιο ρεαλιστικό και ευχάριστο για τον χρήστη. Συγκεκριμένα, προτείναμε αλλαγές στα χαρακτηριστικά και στις εκφράσεις των προσώπων των χαρακτήρων, ώστε να είναι πιο ρεαλιστικά. Οι κινήσεις του σώματος των χαρακτήρων θα μπορούσαν να βελτιωθούν, ώστε να είναι πιο φυσικές. Τέλος, προτείναμε οι χώροι όπου διαδραματίζονται οι σκηνές να είναι πιο γεμάτοι ή πιο μικροί ώστε να μην φαίνονται άδειοι.

Οι αλλαγές με βάση τις παραπάνω προτάσεις μας μπορεί να συμβάλλουν, ώστε το παιχνίδι να γίνει πιο ευχάριστο και ελκυστικό για τους έφηβους χρήστες.

### **Βιβλιογραφία**

Σταύρου, Μ., Καναβού, Ε., Φωτίου, Α., Κοκκέβη Α. (2020). *Εκφοβισμός (bullying) μεταξύ των εφήβων-μαθητών στην Ελλάδα*. Σειρά θεματικών τευχών: Έφηβοι, Συμπεριφορές & Υγεία. Αθήνα: Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας, Νευροεπιστημών και Ιατρικής Ακριβείας ΚΩΣΤΑΣ ΣΤΕΦΑΝΗΣ (ΕΠΙΨΥ).

Safer Internet for Kids. Cyberbullying. <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/cyberbullying-ef/>

Safer Internet for Kids: Τι είναι ο διαδικτυακός εκφοβισμός; [http://synmesyn.sch.gr/files/Cyberbullying\\_Flyer.pdf](http://synmesyn.sch.gr/files/Cyberbullying_Flyer.pdf)

Rayuela <https://www.rayuela-h2020.eu/>