

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ»

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΠΟΣΤΑΣΙΟΠΟΙΗΣΗ: ΤΑ ΜΕΣΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ Η ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΦΗΒΩΝ

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΣΤΑΪΚΟΥ
(Α.Μ. 0319Μ018)

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΑΘΗΝΑ 2021

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Δημήτριος Πρόντζας, Επίκουρος Καθηγητής, τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειον Πανεπιστήμιο (επιβλέπων)

Γεράσιμος Καραμπελιάς, Καθηγητής, τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειον Πανεπιστήμιο

Μαριάνθη Κοτέα, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια, τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειον Πανεπιστήμιο



Copyright © Στάικου Αγγελική, 2021

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ' ολοκλήρου ή τμήματος αυτής για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	5
ABSTRACT.....	6
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
Κεφάλαιο 1ο: Η χρήση της τεχνολογίας μεταξύ των νέων.....	11
Κεφάλαιο 2: Παράγοντες επιρροής ποσοστού χρήσης.....	15
2.1 Αδέρφια	15
2.2 Διαθεσιμότητα των μέσων τεχνολογίας στο σπίτι	16
2.3 Χαρακτηριστικά προσωπικότητας	20
Κεφάλαιο 3: Κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη παιδιών και εφήβων.....	25
Κεφάλαιο 4: Η χρήση της τεχνολογίας και η μειωμένη δια ζώσης αλληλεπίδραση	29
Κεφάλαιο 5: Η επίδραση των μέσων τεχνολογίας στην ευμάρεια του ατόμου	37
Κεφάλαιο 6: Διαδραστικές τεχνολογίες και ο συμβολισμός της ανεξαρτησίας	39
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	44

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η απόφαση μου για την παρακολούθηση του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Κοινωνιολογίας προέκυψε από την επιθυμία για διεύρυνση των γνώσεων μου σε σύγχρονα ζητήματα που αφορούν στα ανθρώπινα δικαιώματα, στην εν γένει παρουσία και συμπεριφορά του ατόμου στη σύγχρονη Ελλάδα, καθώς και στην κατανόηση θεμάτων πολιτικής και κοινωνικής θεωρίας, όπως αυτά συναντώνται στις σύγχρονες κοινωνίες.

Πρόθεση μου και ταυτόχρονα επιδίωξη, αποτελεί η μελέτη της σύγχρονης ελληνικής κοινωνίας και της συγκρότησής της, εκκινώντας από το μικρότερο κύτταρο αυτής, το άτομο και επεκτεινόμενη στις πολυπληθέστερες κοινωνίες και τους μετασχηματισμούς που λαμβάνουν χώρα σε αυτές σε πολιτικό και κοινωνικό επίπεδο, εκμεταλλευόμενη την μακροχρόνια επαγγελματική μου εμπειρία αναφορικά με τα δικαιώματα των εργαζομένων και τις μεθόδους προάσπισης αυτών.

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εκείνους που συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας.

Κύρια θα ήθελα να ευχαριστήσω τους καθηγητές μου στο Πάντειον Πανεπιστήμιο για την αμέριστη βοήθειά τους, τη συνεχή τους υποστήριξη και επιστημονική καθοδήγηση, καθώς και για την εξαιρετική συνεργασία που είχαμε όλο αυτό το διάστημα.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τη μητέρα μου Βασιλική, για την στήριξή της, για όσα μου έχει προσφέρει και που μου έχει μάθει πάντα στη ζωή μου να προσπαθώ για το καλύτερο.

Τέλος ένα μεγάλο ευχαριστώ οφείλω στον σύζυγό μου Πιέρρο, του οποίου η αγάπη, η συνεχής ενθάρρυνση, βοήθεια και πίστη στις δυνατότητές μου αποτελούν αρωγό στην εκπλήρωση των στόχων μου και πραγματοποίηση των ονείρων μου, και στα παιδιά μου Όλγα και Κωνσταντίνο - Γεώργιο, για την αμέριστη συμπαράσταση και την υπομονή που επέδειξαν τα δύο αυτά έτη.

Αφιερώνεται στον πνευματικό μου πατέρα Ιωάννη, το δικό μας
οικογενειακό φωτεινό άστρο στον ουρανό....

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην σύγχρονη δομή της κοινωνίας, τα τεχνολογικά μέσα , καθώς και η ανάπτυξή και οικειοποίηση τους από τους ανθρώπους ολοένα και αυξάνονται. Η χρήση αυτή, ωστόσο, φαίνεται να είναι αρκετά πιο έντονη στους νέους, δηλαδή στα παιδιά και τους εφήβους. Αυτό με την σειρά του έχει εγείρει μία ανησυχία αναφορικά με τις επιδράσεις που η χρήση αυτή μπορεί να έχει στην κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξή τους. Στην παρούσα εργασία, θα αναλυθεί περεταίρω το κομμάτι της κοινωνικής ανάπτυξης που πιθανόν να δέχεται σημαντικές επιρροές, καθώς επίσης και το γενικό πλαίσιο στο οποίο η κοινωνικοποίηση των παιδιών και των εφήβων έχει μετασχηματιστεί λόγω της ύπαρξης των μέσων αυτών στη ζωή τους. Πρόκειται για μία βιβλιογραφική ανασκόπηση των υφιστάμενων δεδομένων, με έμφαση στους παράγοντες που επηρεάζουν την αυξημένη ή μειωμένη χρήση των μέσων αυτών, στην κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των νέων και πως αυτή επηρεάζεται από τα μέσα της τεχνολογίας, στον μετασχηματισμό της δια ζώσης αλληλεπίδρασης σε σχέση με την διαδικτυακή, καθώς και τον συμβολισμό που έχει λάβει η ύπαρξη των συγκεκριμένων μέσων.

Λέξεις κλειδιά: τεχνολογικά μέσα, έφηβοι, κοινωνική αποστασιοποίηση, αλληλεπίδραση, συμβολισμός ανεξαρτησίας

ABSTRACT

Nowadays, technological means, as well as their development and appropriation by people, are increasing. This kind of use, seems to be more intense among the young people, pre-teens and teens (12-20 years old). This in turn has raised a concern regarding the effects that this use may have on their socio-emotional development. In the present paper, the part of social development that is likely to be significantly influenced will be analyzed, as well as the general context in which the socialization of children and adolescents has been transformed due to the existence of these means in their lives. It is a literature review of existing data, with emphasis on the factors that influence their increased or reduced use of them, the socio-emotional development of young people and how it is influenced by the means of technology, the transformation of face-to-face interaction in relation to the internet, as well as the symbolism that the existence of these media has received.

Key words: technological means, teens, social distance, interaction, Symbolism of Independence

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα νέα τεχνολογικά μέσα φαίνεται να έχουν ένα σημαντικό αντίκτυπο στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Η ενσωμάτωση τέτοιων τεχνολογιών στα κοινωνικά περιβάλλοντα μέσα στην υφιστάμενη δομή της κοινωνίας, όπως για παράδειγμα το νοικοκυριό και το σχολείο, έχει ασκήσει σημαντική επιρροή στην κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων, καθώς είναι φανερό από την υπάρχουσα βιβλιογραφία ότι οι νέες τεχνολογίες επηρεάζουν την κοινωνική αλληλεπίδραση των ατόμων με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Οι νέες αυτές τεχνολογίες ωστόσο, μπορούν να βοηθήσουν και στην αύξηση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των οικογενειών φέρνοντας κοντά γενιές και μέλη της οικογένειας που υπό άλλες συνθήκες πιθανόν να μην μπορούσαν να βρίσκονται σε επαφή. Ως αποτέλεσμα, η χρήση των μέσων αυτών μπορεί να βοηθήσει στη γεφύρωση τόσο γενετικών όσο και ψηφιακών ομάδων. Από την άλλη πλευρά, όμως, οι νέες τεχνολογίες μέσα σε ένα οικογενειακό σύνολο μπορούν να οδηγήσουν σε μια αυξανόμενη ιδιωτικοποίηση εντός της οικογενειακής ζωής, με τα άτομα να χρησιμοποιούν όλο και περισσότερο την τεχνολογία ανεξάρτητα παρά συλλογικά (McGrath, 2012).

Η κοινωνική αποστασιοποίηση ή κοινωνική απομάκρυνση (social distance) εφευρέθηκε ως όρος από τον Georg Simmel κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1890, χρησιμοποιώντας την λέξη απόσταση (distance) με διττό προσδιορισμό, τόσο δηλαδή με την γεωμετρική της έννοια όσο και με την μεταφορική. Στην συνέχεια η σχολή του Σικάγου και ιδιαίτερα ο Robert Park (1864 – 1944) και ο Emory Bogardus (1882 – 1973) υποβάθμισαν την γεωμετρική της έννοια και έδωσαν έμφαση στην μεταφορική. Ωστόσο, η σχέση και η ένταση ανάμεσα στους δύο προσδιορισμούς αποτέλεσε σημαντικό ερευνητικό ερώτημα στα τέλη του 20ου αιώνα. Η έννοια της κοινωνικής μορφολογίας (social morphology) του Emile Durkheim εμπεριέχει σημαντικές σχετικές προσεγγίσεις (Durkheim 1992). Στην παρούσα διπλωματική εργασία ο όρος χρησιμοποιήθηκε με την αρχική της σημασία, εμπεριέχοντας το διττό προσδιορισμό. Η χρήση των μέσων τεχνολογίας στις περισσότερες περιπτώσεις σημαίνει δράση (ενεργητική ή παθητική) από απόσταση και άρα ελαχιστοποίηση ή εκμηδενισμό των φυσικών/σωματικών αλληλεπιδράσεων, ενώ η μεταφορική της διάσταση διερευνάται στα πλαίσια του πλουραλισμού των μεταβλητών που εμπεριέχει, λόγω της δυνατότητας για κατασκευή ψεύτικης εικόνας του χρήστη, μείωση συναισθηματικής εμπλοκής λόγω απουσίας μη λεκτικής επικοινωνίας που υπό κανονικές συνθήκες θα υπαγόρευε ένα βαθμό αλληλεπίδρασης, αδρανοποίηση κοινωνικών άτυπων κανόνων (social norms), κα.

Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, και των μέσων που αυτή παρέχει, είναι ένας όρος -ομπρέλα που περιλαμβάνει διάφορες συσκευές, υπηρεσίες αλλά και είδη χρήσης, και το μεγαλύτερο ποσοστό χρήσης τους φαίνεται να πραγματοποιείται από στους εφήβους μέσω την έξυπνων κινητών τηλεφώνων τους (Livingstone, 2014). Οι έφηβοι ανήκουν στην κατηγορία χρηστών τεχνολογίας που έχουν τα υψηλότερα ποσοστά και τυπικά είναι αυτοί οι οποίοι οικειοποιούνται συντομότερα τις νέες τεχνολογίες, συμπεριλαμβανομένων του διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και άλλων συσκευών τεχνολογίας. Μία εξήγηση αυτού του φαινομένου έγκειται στο γεγονός ότι γεννιούνται στην εποχή της τεχνολογίας σε σύγκριση με τις παλαιότερες γενιές που έμαθαν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία μεγαλώνοντας. Συνεπώς, στις νεότερες αυτές γενιές ανήκουν τα άτομα τα οποία δυσκολεύονται να αποστασιοποιηθούν από την χρήση της τεχνολογίας διότι υπάρχει το ενδεχόμενο του κοινωνικού αποκλεισμού από τους συνομήλικους τους εάν δεν είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο ή αν δεν είναι καλά ενημερωμένοι, και αυτό με την σειρά του έχει ως αποτέλεσμα να αφιερώνουν οι νέοι ένα μεγάλο ποσοστό του χρόνου τους αφοσιωμένοι σε αυτές τις μορφές της τεχνολογίας οι οποίες ενσωματώνονται όλο και περισσότερο στις ζωές των εφήβων (Gehan, Nabawy, Gawhara, Soliman, & Gehan, 2016).

Η εφηβεία έχει προσδιοριστεί ως μία δυνητικά δύσκολη περίοδος τόσο για τα ίδια τα άτομα που την βιώνουν όσο και για τους γονείς τους, και αυτό έχει εξηγηθεί λόγω της μοναδικότητας των αναγκών που φέρει αυτό το αναπτυξιακό στάδιο σε σχέση με τα υπόλοιπα (Gehan, Nabawy, Gawhara, Soliman, & Gehan, 2016). Λόγω λοιπόν αυτών των αυξημένων απαιτήσεων από πλευράς των εφήβων, είναι ζωτικής σημασίας να υπάρχουν εξειδικευμένες υπηρεσίες ψυχικής υγείας για την κάλυψη αυτών των μοναδικών αναγκών των εφήβων (Sawyer, Proimos, & Towns, 2010), καθώς δεν μετασχηματίζονται μόνο σωματικά οι έφηβοι αλλά ταυτόχρονα αναπτύσσονται και οι γνωστικές τους ικανότητες (Casey, Jones & Hare, 2008).

Υπό μια κοινωνικό-συναισθηματική οπτική, η εκτεταμένη έκθεση στην τεχνολογία διεγείρει μία ανησυχία, καθώς πιθανολογείται ότι μπορεί να αποτρέψει τα παιδιά από διαφορετικές, ωστόσο αναπτυξιακά σημαντικές ευκαιρίες, όπως η συμμετοχή σε δια ζώσης αλληλεπιδράσεις (Putnam, 1995a). Σύμφωνα με την υφιστάμενη βιβλιογραφία, οι κοινωνικές δεξιότητες μαθαίνονται στο πλαίσιο των δια ζώσης αλληλεπιδράσεων, κατά την διάρκεια των οποίων κάποιος μπορεί να εξασκήσει δεξιότητες όπως το να εξασκήσει την οπτική του, την συνεργασία με άλλα άτομα, την

ενσυναίσθηση, αλλά και την αυτορρύθμισή του (Eisenberg, Eggum, & Edwards, 2010; Whiting & Whiting, 1973; Barber & Olsen, 1997). Οι σύγχρονες μορφές της τεχνολογίας φαίνεται να περιορίζουν την έκθεση σε αυτές τις ευκαιρίες μέσω της κατανάλωσης του χρόνου μιας μεγάλης πλειοψηφίας παιδιών, το οποίο με την σειρά του μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων. Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως η ενασχόληση με την τεχνολογία μπορεί επίσης να φέρει κοινωνικές συνέπειες οι οποίες ακόμα δεν είναι εμφανής (Masshadi, 2017).

Οι έφηβοι υποστηρίζουν πως η τεχνολογία έχει γίνει ένα εξαιρετικά σημαντικό κομμάτι της καθημερινής τους ζωής, το οποίο οι περισσότεροι το αιτιολογούν λέγοντας πως τους βοηθά να κρατήσουν επαφή τόσο με τους φίλους τους αλλά και με τις οικογένειές τους (Richards et al., 2010). Ωστόσο, υπάρχει περιορισμένη βιβλιογραφία αναφορικά με την κατανόηση του αντίκτυπου που έχει η χρήση της τεχνολογίας στην σχέση των εφήβων με τους γονείς και την ευρύτερη οικογένειά τους (Gehan, Nabawy, Gawhara, Soliman, & Gehan, 2016). Το 2008 διεξήχθη μια έρευνα, στην οποία τα αποτελέσματα έδειξαν πως οι οικογένειες οι οποίες είχαν πρόσβαση σε περισσότερες μορφές τεχνολογίας επικοινωνιακού τύπου, δειπνούσαν λιγότερες φορές μαζί και ταυτόχρονα ήταν λιγότερο ικανοποιημένοι από τον ελεύθερό χρόνο που είχαν διαθέσιμο για ξεκούραση (Kennedy, Smith, Wells, & Wellman, 2008). Στην ίδια έρευνα, τα αποτελέσματα έδειξαν επίσης πως αυτές οι οικογένειες όπου τα μέλη τους ήταν διασυνδεδεμένα μεταξύ τους μέσω των μέσων τεχνολογίας τους, η επικοινωνία τους φάνηκε να γίνεται με έναν νέο και διαφορετικό τρόπο. Αν και οι μορφές επικοινωνίας που σχετίζονται με την τεχνολογία φαίνεται να αντικαθιστούν τις δια ζώσης επαφές χωρίς εμφανή αρνητικές συνέπειες, η σύγχρονη βιβλιογραφία δείχνει το αντίθετο. Η μειωμένη δια ζώσης αλληλεπίδραση, λόγω της αυξημένης χρήσης των μέσων τεχνολογίας, μπορεί να ασκήσει επιρροή στην γενετική έκφραση των ανθρώπων και να έχει αρνητικές συνέπειες στη βιολογική ικανότητα των ανθρώπων να συνδεθούν με τους άλλους (Fredrickson, 2013).

Αξίζει να αναφερθεί πως η ανησυχία αυτή για την επίδραση που μπορεί να έχει η τεχνολογία στην ορθή κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών έχει εκφραστεί από εκπαιδευτικούς διαφόρων τάξεων. Μια πλειοψηφία εξ αυτών των εκπαιδευτικών πιστεύουν πως τα μέσα ψυχαγωγίας έχουν αυξήσει την εμπλοκή των παιδιών σε αντικοινωνικές συμπεριφορές όπως οι φωνές, η σωματική βιαιοπραγία, και ταυτόχρονα δεν βοηθάει στην ενίσχυση και την ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων (Rideout, 2012). Οι ειδικοί του διαδικτύου έχουν επίσης εκφράσει την ανησυχία τους και έχουν

υποστηρίζει πως η αυξημένη χρήση της τεχνολογίας έχει οδηγήσει στην απώλεια δεξιοτήτων όπως η υπομονή και ταυτόχρονα έχει ενισχύσει την ανάγκη για άμεση ικανοποίηση στους νέους (Anderson & Rainie, 2012). Αυτές οι ανησυχίες και τα ευρήματα που τις ακολουθούν τονίζουν την σημαντικότητα της μελέτης των επιπτώσεων της αυξημένης χρήσης της τεχνολογίας στην κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, και συγκεκριμένα στην κατανόηση του κατά πόσο αλλά και με ποιον τρόπο οι διαδραστικές μορφές της τεχνολογίας είναι υπεύθυνες για τις ελλείψεις που παρατηρούν και καταγράφουν οι εκπαιδευτικοί αλλά και οι κηδεμόνες των παιδιών (Masshadi, 2017). Συνεπώς, φαίνεται πως τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας έρχονται μαζί με μειονεκτήματα. Λόγω του υπερβολικά μεγάλου ποσοστού χρόνου που οι έφηβοι αφιερώνουν στα κινητά τους τηλέφωνα, στην χρήση υπολογιστών, καθώς και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η προσοχή τους απορροφάται από αυτές τις συσκευές και αυτός μπορεί να θεωρηθεί ως ένας από τους λόγους για τους οποίους η νέα τεχνολογία προκαλεί μια μείωση στις δια ζώσης διαπροσωπικές σχέσεις. Οι μορφές των μέσων κοινωνικής δικτύωσης έχουν μεταβάλει τον τρόπο με τον οποίο οι έφηβοι μαθαίνουν και κοινωνικοποιούνται, δημιουργώντας έτσι ένα καινούριο φάσμα θεμάτων όπου πρέπει οι γονείς, οι εκπαιδευτικοί αλλά και οι ερευνητές να λάβουν υπόψιν τους για να έχουν μια πληρέστερη εικόνα (Gehan, Nabawy, Gawhara, Soliman, & Gehan, 2016).

Σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί πως η υφιστάμενη βιβλιογραφία έχει μελετήσει κυρίως τις επιπτώσεις της αυξημένης χρήσης της τεχνολογίας, ωστόσο είναι επικεντρωμένη σε συγκεκριμένες ψυχαγωγικές δραστηριότητες όπως τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά και σε επιβλαβείς διαδικτυακές πρακτικές όπως ο εκφοβισμός μέσω διαδικτύου και η ανταλλαγή σεξουαλικών μηνυμάτων, και δεν έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στις συνέπειες της χρήσης της τεχνολογίας στην προθυμία των παιδιών να αλληλεπιδράσουν με άλλους δια ζώσης. Επιπροσθέτως, να σημειωθεί πως ενώ τα άτομα στην προ-εφηβεία περνούν ένα πολύ σημαντικό μέρος του χρόνου τους χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα μέσα τεχνολογίας, οι εμπειρικές έρευνες που εξερευνούν τον αντίκτυπο της τεχνολογίας σε αυτόν τον πληθυσμό είναι αισθητά περιορισμένη (Masshadi, 2017).

Κεφάλαιο 1ο: Η χρήση της τεχνολογίας μεταξύ των νέων

Καθημερινά, οι νέοι της Αμερικής περνάνε σχεδόν έξι (6) ώρες από τον χρόνο τους αφιερωμένοι στα μέσα ψυχαγωγίας (Rideout, 2015). Το ποσοστό αυτό είναι πολύ κοντά στον χρόνο που περνούν οι ενήλικες αντίστοιχα στην δουλειά τους, με την μόνη διαφορά που υπάρχει να είναι πως η χρήση των μέσων αυτών γίνεται καθημερινά, επτά (7) μέρες την εβδομάδα χωρίς ρεπό (Masshadi, 2017). Οι τηλεοράσεις, οι κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών, οι ταμπλέτες, τα έξυπνα κινητά, και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι οι πέντε (5) κυριότερες συσκευές που είναι διαθέσιμες στα σπίτια των νέων σε ένα ποσοστό της τάξης του 73% (Rideout, 2015). Εκτός από τα είδη τεχνολογίας που είναι διαθέσιμα στα σπίτια των παιδιών, πολλά παιδιά πλέον έχουν και τα δικά τους προσωπικά μέσα πρόσβασης στην τεχνολογία. Σε ένα εθνικό επίπεδο βρέθηκε πως το 53% των νέων έχουν την δική τους ταμπλέτα και το 24% έχει το δικό του έξυπνο κινητό τηλέφωνο (Rideout, 2015). Ωστόσο, η αντίληψη για το τι είναι ένα κινητό τηλέφωνο έχει μετασχηματιστεί τα τελευταία χρόνια καθώς έχει αποκτήσει ένα καινούριο νόημα ειδικά για τους εφήβους που φαίνεται να αισθάνονται πιο άνετα να εκφραστούν με τη χρήση μη λεκτικών τρόπων επικοινωνίας (Peter, 2009).

Σε μία διερευνητική μελέτη που πραγματοποιήθηκε οι ερευνητές έδειξαν ενδιαφέρον για το πώς οι έφηβοι αξιοποιούν το διαδίκτυο και πώς αυτές οι εμπειρίες που αποκτούν κατά την διαδικασία αυτή συμβάλλουν στη διαμόρφωσή τους ως καταναλωτές. Μέσα από μια σειρά συνεντεύξεων και παρατηρήσεων, οι ερευνητές ανακάλυψαν ότι το διαδίκτυο παρέχει ένα περιβάλλον όπου οι έφηβοι παρατηρούν και μαθαίνουν συμπεριφορές και στάσεις μέσα σε παγκόσμιες κοινότητες, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν να γίνονται μέλη των παγκόσμιων αυτών κοινοτήτων και, κυρίως, εντόπισαν πως οι έφηβοι αξιοποιούν το διαδίκτυο ως ένα βιωματικό μέσο και όχι ως μία μορφή οικονομικής δραστηριότητας. Είναι ενδιαφέρον ότι αυτή η έρευνα έδειξε επίσης ότι η χρήση του διαδικτύου από τους εφήβους προώθησε κυρίως ενεργές, σε αντίθεση με τις παθητικές που ήταν αναμενόμενο, διαδικασίες κοινωνικοποίησης. Στην έρευνα αυτή συζητήθηκε επίσης το πιθανό αντίκτυπο που μπορεί να έχουν αυτά τα ευρήματα για τον τρόπο με τον οποίο οι ερευνητές προσεγγίζουν τους εφήβους ως ομάδα καταναλωτών (Lee, & Conroy, 2005).

Μια εις βάθος ανάλυση των δραστηριοτήτων των νέων στο διαδίκτυο ωστόσο, δείχνει πως το μεγαλύτερο ποσοστό του χρόνου τους αφιερώνεται κυρίως στην προσωπική τους ψυχαγωγία και

όχι τόσο στην κοινωνικοποίηση τους. Συγκεκριμένα, 4μιση ώρες από την καθημερινή τους δραστηριότητα στα διαδικτυακά μέσα αφιερώνεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, στην παρακολούθηση τηλεοπτικού περιεχομένου, και στην ακρόαση μουσικής, ενώ μόλις είκοσι δύο (22) λεπτά αφιερώνονται στην κοινωνική δικτύωση και στις συνομιλίες με χρήση οπτικοακουστικών μέσων (Rideout, 2015). Αυτή η αναλογία μετασχηματίζεται στην μετάβαση των νέων από την παιδική στην εφηβική ηλικία, όπου σε αυτό στάδιο ο χρόνος που αφιερώνουν στην κοινωνικοποίηση τους σχεδόν τριπλασιάζεται σε σχέση με το προηγούμενο ηλικιακό στάδιο (Rideout, 2015).

Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί πως όλες οι διαφορετικές συσκευές που είναι διαθέσιμες αλλά και οι υπηρεσίες που παρέχονται από τα μέσα της τεχνολογίας, προσφέρουν διαφορετικές λειτουργικότητες και προσβασιμότητα το οποίο οδηγεί με την σειρά του και σε διαφορετικές διαθέσιμες μορφές χρήσης (Verduyn, Ybarra, Resibois, Jonides, Kross, 2017). Συγκεκριμένα, έχουν εντοπιστεί έξι (6) διαφορετικοί τύποι χρηστών μεταξύ των νέων. Η πρώτη κατηγορία αφορά τους χρήστες που κάνουν ελαφριά χρήση οι οποίοι είναι το 27% του συνόλου, η δεύτερη κατηγορία είναι αυτοί που αφιερώνουν χρόνο κυρίως διαβάζοντας διαδικτυακό υλικό και αγγίζουν το 11%, η τρίτη κατηγορία είναι εκείνοι που παίζουν παιχνίδια στο κινητό τους τηλέφωνο και αφορά το 14% του πληθυσμού, η τέταρτη κατηγορία είναι εκείνοι που παρακολουθούν σε μεγάλο βαθμό περιεχόμενο διαδικτυακά και είναι στο 10%, η πέμπτη κατηγορία αφορά εκείνους που επίσης παίζουν παιχνίδια αλλά σε κονσόλες και είναι το 13%, και τέλος η έκτη και τελευταία κατηγορία είναι εκείνοι που κάνουν κυρίως χρήση των κοινωνικών δικτύων και είναι το 15% του πληθυσμού. Εκτός από αυτούς που επιλέγουν να αφιερώνουν τον διαδικτυακό τους χρόνο στο διάβασμα, η παρακολούθηση τηλεόρασης και βίντεο εξακολουθούν να είναι κυρίαρχα στοιχεία σε όλες τις κατηγορίες στην προ-εφηβική ηλικία. Επίσης, σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, τα άτομα που αφιερώνουν χρόνο στην κοινωνική τους δικτύωση περνούν σχεδόν δέκα (10) ώρες ημερησίως σε αυτά, και δεύτεροι έρχονται αυτοί που παίζουν βιντεοπαιχνίδια με σχεδόν οκτώ (8) ώρες ημερησίως, ενώ τρίτοι είναι αυτοί που παρακολουθούν διαδικτυακό περιεχόμενο και φτάνουν τις επτά (7) ώρες καθημερινής χρήσης. Αυτά τα νούμερα υποδεικνύουν πως τουλάχιστον το ένα τρίτο (1/3) των νέων κάνουν έντονη χρήση της τεχνολογίας, ωστόσο οι διαδικτυακές τους αλληλεπιδράσεις δεν εμπίπτουν στο κοινωνικό φάσμα, το οποίο με την σειρά του υποδεικνύει πως ενδέχεται να διατρέχουν κίνδυνο για περιορισμένη ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων

λόγω μειωμένης έκθεσης σε ευκαιρίες κοινωνικής αλληλεπίδρασης, τόσο διαδικτυακά όσο και δια ζώσης (Rideout, 2015).

Η τάση των εφήβων να υιοθετούν την έντονη χρήση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων συνδέεται κυρίως με τις λειτουργίες τις οποίες αυτό παρέχει, συμπεριλαμβανομένων των οργάνων του (για παράδειγμα, μικρό-συντονισμός, ζητήματα πρόσβασης και ασφάλειας, κλπ), κοινωνικές χρήσεις, καθώς επίσης λειτουργεί και ως ένα μέσο έκφρασης για εκείνους (Ling, 2004; Castells, Fernandez-Ardevol, Qiu, & Sey, 2007). Όσον αφορά το κομμάτι των παρεχόμενων οργάνων ενός κινητού τηλεφώνου, ίσως η πιο θεμελιώδης λειτουργία εξ αυτών να είναι ο μικρό-συντονισμός που επιτρέπει στους εφήβους να σχεδιάζουν και να προγραμματίζουν εκ νέου τις κοινωνικές τους δραστηριότητες τόσο με τους γονείς όσο και με τους συνομηλίκους τους παρέχοντας τόσο χρονική όσο και χωρική ευελιξία (Ling & Yttri, 2002). Ομοίως, η προσβασιμότητα αυτή, συμβάλλει στην αίσθηση της μόνιμης διαθεσιμότητας, μία κατάσταση η οποία έχει περιγράψει ως μία παρουσία μόνιμης σύνδεσης (Licorpe, 2004). Όταν βρίσκονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι έφηβοι μπορούν να συνομιλήσουν με άλλους, να δημοσιεύσουν, να κάνουν like ή να μοιραστούν περιεχόμενο της αρέσκειάς τους. Τέτοιας μορφής χρήσεις χαρακτηρίζονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο ως ενεργές. Αντίθετα, οι έφηβοι μπορούν επίσης να κάνουν παθητική χρήση των μέσων αυτών, το οποίο σημαίνει απλώς να караδοκούν και να παρακολουθούν το περιεχόμενο των άλλων. Η δυαδική διάκριση μεταξύ της ενεργητικής και της παθητικής χρήσης δεν προσφέρει ακόμη κάποια εξήγηση αναφορικά με το εάν η συμπεριφορά θεωρείται ως υποπροϊόν αναβλητικότητας ή προσηλωμένη σε κάποιον συγκεκριμένο στόχο (Meier, Reinecke, Meltzer, 2016; Reinecke, Meier, Beutel, 2018). Για παράδειγμα, η συνομιλία με άλλους μπορεί να θεωρηθεί μία μορφή αναβλητικότητας εάν αυτό σημαίνει πως θα υπάρξει καθυστέρηση σε μία σημαντικότερη δραστηριότητα. Η παρατήρηση, αλλά η μη αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο των άλλων από την άλλη πλευρά, μπορεί να θεωρηθεί ότι έχει μία μορφή στοχοθεσίας εάν ο στόχος είναι να υπάρχει ενημέρωση για τη ζωή των φίλων τους. Τέλος, υπάρχει μια ακόμη σημαντική διάκριση μεταξύ των διαφορετικών αυτών μορφών χρήσης: εάν η χρήση είναι κοινωνική στην βάση της ή μη κοινωνική. Η μη κοινωνική χρήση περιλαμβάνει συγκεκριμένους τύπους ανάγνωσης και αναπαραγωγής, αλλά και ακρόαση μουσικής ή παρακολούθηση βίντεο (Dienlin, Johannes, 2020).

Σε μία έρευνα που διεξήχθη στην Ρουμανία για την διερεύνηση της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε παιδιά και εφήβους, η οποία είχε ως δευτερεύον στόχο να διερευνήσει επίσης τις θετικές αλλά και τις αρνητικές συνέπειες της χρήσης αυτής τόσο στην σωματική όσο και στην ψυχική υγεία των συμμετεχόντων, τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα παιδιά που πήγαιναν ακόμη σχολείο αφιέρωναν συνήθως πολύ περισσότερο χρόνο μπροστά από τον υπολογιστή, και συγκεκριμένα περισσότερο από 3 ώρες ανά ημέρα ενώ υπήρξαν ενδείξεις και για παθολογική χρήση (Chele, Macarie, Chirita, & Ilincă, 2005). Λίγο αργότερα, διεξήχθη μία έρευνα στην Ελλάδα από το Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής (Κοκκέβη, Ξανθάκη, Φωτίου, & Καναβού, 2011) αναφορικά με την χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών από εφήβους και τα αποτελέσματα έδειξαν πως 23% των εφήβων αφιερώνει τουλάχιστον τρεις (3) ώρες καθημερινά στον υπολογιστή και το διαδίκτυο, ενώ τα Σαββατοκύριακα το ποσοστό αγγίζει το 41%. Αντίστοιχα, υπήρχε τεράστια αύξηση του ποσοστού αυτού μέσα σε τέσσερα (4) χρόνια, καθώς από το 2006 που το ποσοστό ήταν στο 5,7%, έφτασε το 21,7% αντιστοίχως. Αναφορικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η ίδια μελέτη έδειξε πως 47,8% των εφήβων ασχολούνται καθημερινά με αυτή την απασχόληση σε ένα φάσμα από μισή μέχρι δύο (2) ώρες καθημερινά, ενώ τα Σαββατοκύριακα από μία (1) έως τέσσερις (4) ώρες. Επιπροσθέτως, σχετικά με την παθολογική χρήση, ένα ποσοστό της τάξεως 15,5% παρουσιάζει εξαρτητικές τάσεις στην χρήση του διαδικτύου, ενώ ένα 5,5% αναφέρει εξάρτηση συγκεκριμένα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αξίζει επίσης να αναφερθεί πως τρεις (3) στους πέντε (5) εφήβους που κάνουν εκτεταμένη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, σε σχέση με εκείνους που δεν κάνουν, εμφανίζουν τουλάχιστον δύο (2) σωματικά ή/και ψυχολογικά συμπτώματα. Τέλος, οι έφηβοι που απασχολούνται τουλάχιστον τρεις (3) ώρες καθημερινά με τον ηλεκτρονικό τους υπολογιστή ή/και την χρήση του διαδικτύου φαίνεται να εμφανίζουν υψηλότερα ποσοστά συμπτωματολογίας αναφορικά με διαταραχών, διαγωγής, συναισθημάτων, ή υπερκινητικότητας και ελλειμματικής προσοχής, ενώ όταν συγκριθούν με όσους κάνουν λιγότερη χρήση σε καθημερινή βάση, παρουσιάζουν διπλάσιο ποσοστό σε ψυχοκοινωνικού τύπου δυσκολίες.

Κεφάλαιο 2: Παράγοντες επιρροής ποσοστού χρήσης

Η υφιστάμενη βιβλιογραφία έχει εντοπίσει έναν αριθμό παραγόντων που επιδρούν το ποσοστό χρήσης των μέσων τεχνολογίας στους νέους. Οι παράγοντες αυτοί είναι η προσωπικότητα του εκάστοτε χρήστη (Amichai-Hamburger, & Ben-Artzi, 2003), η στάση των γονέων καθώς και οι κανόνες που θέτουν αναφορικά με την χρήση των μέσων τεχνολογίας (Vandewater, Park, Huang, & Wartella, 2005), η κοινωνικό-οικονομική κατάσταση της οικογένειας (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010), και τέλος η φυλή/εθνικότητα τους (Rideout, 2015). Κάποιοι από τους λιγότερο διερευνημένους παράγοντες ωστόσο είναι τα αδέρφια, και η διαθεσιμότητα των μέσων τεχνολογίας στο σπίτι του εφήβου (Masshadi, 2017), τα οποία και θα γίνει μία προσπάθεια να αναλυθούν περεταίρω στο πλαίσιο της βιβλιογραφικής ανασκόπησης.

2.1 Αδέρφια

Σε μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε με σκοπό να διερευνήσει την συσχέτιση ύπαρξης αδελφών με την ενασχόληση των εφήβων σε δραστηριότητες εκτός οθόνης, βρήκαν πως το ποσοστό είναι αρκετά υψηλότερο εάν υπάρχουν αδέρφια (Davies, & Gentile, 2012). Η ενασχόληση με τα μέσα τεχνολογίας των οικογενειών με αδέρφια θεωρήθηκε πιο υγιείς, καθώς για παράδειγμα μπορεί να παρακολουθούσαν εκπαιδευτικό υλικό. Επιπροσθέτως, σε μία πιο σύγχρονη έρευνα που διεξήχθη το 2017 (Masshadi, 2017) τα αποτελέσματα έδειξαν πως οι νέοι που είχαν περισσότερα αδέρφια, είχαν και υψηλότερα ποσοστά καθημερινής διάδρασης με τα μέσα τεχνολογίας. Στην συνέχεια της ίδιας έρευνας πραγματοποιήθηκε μετά-ανάλυση των δεδομένων και τα αποτελέσματα έδειξαν πως αν τα αδέρφια ήταν μεγαλύτερης ηλικίας τότε τα παιδιά πέραναν περισσότερο χρόνο απασχολημένα με τα μέσα τεχνολογίας.

Ωστόσο υπήρξαν αντίθετα αποτελέσματα σε μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε εφήβους στα πρώιμα στάδια του εξελικτικού αυτού σταδίου (Hardy, et al., 2006). Συγκεκριμένα, τα αποτελέσματα έδειξαν πως οι νέοι που είχαν αδέρφια είχαν στατιστικά υψηλότερες πιθανότητες να αφιερώσουν χρόνο μπροστά στην οθόνη για περισσότερο από δύο (2) ώρες την ημέρα σε σχέση με τους νέους που δεν είχαν αδέρφια. Αυτή η διαφορά στα αποτελέσματα πιθανόν να μπορεί να εξηγηθεί είτε λόγω πιθανών μεθοδολογικών ζητημάτων στην διεξαγωγή των ερευνών, ή λόγω πολιτισμικών διαφορών καθώς οι έρευνες διεξήχθησαν σε διαφορετικά πολιτισμικά πλαίσια.

2.2 Διαθεσιμότητα των μέσων τεχνολογίας στο σπίτι

Έχοντας ως σκοπό την κατανόηση της επιρροής της διαθεσιμότητας των μέσων τεχνολογίας στο σπίτι των νέων, θα χρησιμοποιηθεί μια ολιστική προσέγγιση. Μεγαλύτερη διαθεσιμότητα μέσων τεχνολογίας στο σπίτι ακόμα και αν αυτά δεν ανήκουν στον ίδιο τον έφηβο, υποδεικνύει πως η ίδια η οικογένεια κάνει έντονη χρήση, το οποίο με την σειρά του μπορεί να υποδηλώνει διαφορετικά πράγματα (Masshadi, 2017). Η ύπαρξη των διαθέσιμων μέσων της τεχνολογίας έχει επηρεάσει τη ζωή ενός νοικοκυριού με διάφορους τρόπους και έχει γίνει η βάση για την δομή της μελλοντικής κοινωνικής συμπεριφοράς (Venkatesh, & Vitalari 1985). Η εμβάπτιση των νέων τεχνολογιών των μέσων ενημέρωσης στην κοινωνία έχει οδηγήσει σε μεγάλες κοινωνικές αλλαγές, το οποίο με την σειρά του μπορεί να σημαίνει ότι τα άτομα, οι οικογένειες και τα νοικοκυριά έπρεπε να προσαρμοστούν σε αυτή τη νέα πραγματικότητα με διάφορους τρόπους. Η κοινωνική αλλαγή ορίζεται από τους Venkatesh και Vitalari (1985) ως η διαδικασία με την οποία συμβαίνει αλλαγή στη δομή και τη λειτουργία ενός κοινωνικού συστήματος. Μία από τις σημαντικότερες επιδράσεις που είχε αυτή η αλλαγή, είναι στον τομέα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της επικοινωνίας μεταξύ των μελών της οικογένειας και μεταξύ των ατόμων που συμβιώνουν σε ένα νοικοκυριό. Οι Church et al. (2010) υποστηρίζουν ότι η ανθρώπινη αλληλεπίδραση πλέον μεσολαβείται, αν δεν διέπεται εξ ολοκλήρου, από την κατάσταση ή την δυνατότητα φορητότητας των συγκεκριμένων αυτών συσκευών. Κατά συνέπεια, με αυτό τον τρόπο έγινε εισαγωγή ενός ψηφιακού χάσματος στην καθημερινότητα των ατόμων (McGrath, 2012).

Οι παραδοσιακές θεωρίες μάθησης της κοινωνικοποίησης υιοθετούν μια προοπτική η οποία υποθέτει ότι η έκθεση στον παράγοντα της κοινωνικοποίησης, όπως για παράδειγμα τα μέσα ενημέρωσης, επηρεάζει άμεσα τις στάσεις των ατόμων (Moschis, & Churchill, 1979; Moschis, & Mitchell, 1986; Villani, 2001). Τέτοιες θεωρίες υποθέτουν ότι το παιδί κατά την διάρκεια της ανάπτυξης του είναι ένας παθητικός δέκτης που δεν αντιδρά στη διαδικασία της μάθησης. Για παράδειγμα, έχει εδραιωθεί ότι οι καταναλωτικές αξίες μαθαίνονται από πολύ νωρίς, μέσω της αλληλεπίδρασης μεταξύ φίλων, οικογένειας, σχολείων, γειτονιών αλλά και σημαντικών ενηλίκων στην ζωή του εκάστοτε παιδιού (Kane, Taub & Hayes, 2000). Ουσιαστικά, η γνώση ενός ατόμου, που περιλαμβάνει το πρότυπό του αναφορικά με την απόδοση του και τις ηθικές του κρίσεις, αναπτύσσεται μέσω των παρατηρήσεων και των αλληλεπιδράσεών του με άλλους ανθρώπους.

Δηλαδή, η διαδικασία εκμάθησης των αξιών πραγματοποιείται μέσω μοντελοποίησης, ενίσχυσης και φυσικά της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Moschis and Churchill, 1979).

Αρχικά, σύμφωνα με την θεωρία της κοινωνικής μάθησης του Bandura (1971) η συσχέτιση των μελών μιας οικογένειας με τα μέσα τεχνολογίας πιθανόν να αυξήσει την ενασχόληση των παιδιών μαζί τους λόγω μίμησης, καθώς τα παιδιά αντιγράφουν από πολύ μικρή ηλικίας τις συμπεριφορές των φροντιστών τους και συνεχίζουν να το κάνουν αυτό και καθώς μεγαλώνουν. Λόγω της όλο και αυξανόμενης σύνδεσης της τεχνολογίας με τους γονείς και την δουλειά, διασκέδαση, αλλά και την κοινωνικοποίηση μέσω διαδικτύου των μεγαλύτερων αδερφών, όπως συζητήθηκε και παραπάνω, ο χρόνος μακριά από την οθόνη έχει περιοριστεί και για τα μεγαλύτερα σε ηλικία μέλη μιας οικογένειας (Masshadi, 2017). Σύμφωνα λοιπόν με τον Bandura (1971) η αυξημένη ενασχόληση των μελών μιας οικογένειας με την τεχνολογία μπορεί να σηματοδοτεί για τα παιδιά την αποδοχή της ολόημερης ενασχόλησης με τα μέσα τεχνολογίας (Masshadi, 2017). Ο Bandura (1986) προσφέρει ένα ισχυρό επιχείρημα αναφορικά με τον ρόλο του προτύπου στα πλαίσια της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης και της κοινωνικής γνωσιακής θεωρίας. Αυτή η εκλεκτή μορφή μάθησης περιλαμβάνει συνήθως άλλα άτομα σε ένα κοινωνικό περιβάλλον. Αυτό σημαίνει δηλαδή πως οι στάσεις και οι συμπεριφορές των παιδιών και των εφήβων διαμορφώνονται μέσω της μίμησης της συμπεριφοράς του άλλου. Εκτός από τη μάθηση μέσω της παρατήρησης των ανθρώπων σε ένα πραγματικό κοινωνικό περιβάλλον, οι έφηβοι μπορούν επίσης να δημιουργήσουν μοντέλα παρατήρησης από άτομα με τα οποία δεν έχουν άμεση επαφή (Kane, Taub & Hayes, 2000; Martin & Bush, 2000).

Ένας ακόμη παράγοντας μάθησης είναι αυτός της ενίσχυσης συμπεριφοράς. Συχνά υποστηρίζεται ότι η ενίσχυση συμβαίνει σε συνδυασμό με την μοντελοποίηση (Bandura, 1986; Lockwood & Kunda, 1997). Ενώ η μοντελοποίηση συμβαίνει συχνά λόγω της εσωτερικής επιθυμίας για απόκτηση μίας παρατηρούμενης συμπεριφοράς, αυτή η μορφή μάθησης μπορεί επίσης να ενισχυθεί με άμεση ενίσχυση ή μέσω συνεπειών μιας δεδομένης συμπεριφοράς (Moschis & Mitchell, 1986; Skinner, 1953). Η θετική ενίσχυση, όπως για παράδειγμα η κοινωνική αποδοχή από παράγοντες, όπως τα μέσα μαζικής ενημέρωσης ή σημαντικούς ενήλικες, βοηθά τους εφήβους να καθορίσουν ποιες είναι οι κοινωνικά αποδεκτές συμπεριφορές, αξίες και στάσεις στην κοινωνία στην οποία ζουν. Για παράδειγμα, μια τυπική τηλεοπτική διαφήμιση μπορεί να απεικονίσει μια κατάσταση κατά την οποία ένα άτομο κερδίζει κοινωνική αποδοχή ή αποφεύγει την αμηχανία

αλλάζοντας τη συμπεριφορά του. Επιπροσθέτως, η κοινωνική αλληλεπίδραση χρησιμοποιείται συχνά για να κατανοήσει τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά και οι έφηβοι αποκτούν συμπεριφορές και δεξιότητες που σχετίζονται με την επιρροή που έχουν δεχθεί από τους σημαντικούς άλλους, όπως η οικογένεια και οι φίλοι. Καθώς τα άτομα αλληλοεπιδρούν συχνά και άμεσα ως μία συνεκτικής μορφής ομάδα, αναπτύσσουν μεταξύ τους παρόμοιες στάσεις και αξίες (Festinger, 1954, Homans, 1950), το οποίο εναλλακτικά μπορεί να περιγραφεί και ως μία κατάσταση όπου τα άτομα που έχουν παρόμοιες στάσεις τείνουν να έχουν συχνότερη αλληλεπίδραση μεταξύ τους (π.χ. Fiske, & Taylor, 1991; Hendrick, & Hendrick, 1992).

Το σπίτι είναι ένας σημαντικός χώρος μάθησης τόσο για τα μικρά παιδιά όσο και για τους μεγαλύτερους σε ηλικία εφήβους μέσα στο οποίο μπορούν να παρατηρήσουν και να συμμετάσχουν σε αυθεντικές δραστηριότητες και να αναπτύξουν μια αίσθηση της πολιτιστικής αξίας και του ρόλου που κατέχουν τα μέσα της τεχνολογίας (Plowman et al. 2008). Για το λόγο αυτό, τα παιδιά χρησιμοποιούν την τεχνολογία μέσα στο σπίτι για λόγους επικοινωνίας, αυτοέκφρασης, εργασίες, αλλά και ψυχαγωγία (Plowman et al. 2008). Στην αναγνώριση αλλά και την χρήση της τεχνολογίας με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά προετοιμάζονται για μια ζωή στην οποία η τεχνολογία θα κατέχει έναν σημαντικό ρόλο (Plowman et al. 2008). Για το λόγο αυτό, τεχνολογίες όπως υπολογιστές και βιντεοπαιχνίδια, τηλεόραση ή διαδίκτυο μπορούν να συμβάλουν καθοριστικά στην κοινωνική και πνευματική ανάπτυξη των μεγαλύτερων παιδιών (Plowman et al. 2010). Ως εκ τούτου, οι ψηφιακές τεχνολογίες στο σπίτι δεν βοηθούν μόνο την κοινωνική αλληλεπίδραση, καθώς είναι ένας τρόπος με τον οποίο τα παιδιά μπορούν να διδαχθούν πώς να χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνολογίες καθώς παίζουν τόσο θεμελιώδη ρόλο στη ζωή τους, αλλά είναι επίσης ένας τρόπος για τα παιδιά να αποκτήσουν νέες δεξιότητες αλλά και να βελτιώσουν τα επιτεύγματα τους στο σχολικό περιβάλλον (Mesch 2006).

Επομένως, σε αυτό το σημείο, αξίζει να σημειωθεί πως η χρήση των μέσων τεχνολογίας από γονείς και μεγαλύτερα αδέλφια περνάει το μήνυμα πως η ενασχόληση με την τεχνολογία είναι συμπεριφορά υιοθετούμενη από ενήλικες, το οποίο είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τα παιδιά στο προ-εφηβικό αναπτυξιακό στάδιο καθώς σε αυτό το σημείο υπάρχει η εκκίνηση ανάληψης ενήλικων ρόλων το οποίο μάλιστα γίνεται για τους ίδιους ιδιαίτερα σημαντικό αλλά και ελκυστικό (Masshadi, 2017). Συνεπώς, για τους ίδιους τους νέους το να περνάνε χρόνο με την ηλεκτρονική

τους ταμπλέτα νιώθουν πως μπορεί να τους οδηγήσει πιο κοντά στο στάδιο της ενηλικίωσης (Masshadi, 2017).

Επιπροσθέτως, στα σύγχρονα νοικοκυριά, υπήρξε μια διαδικασία που αναφέρεται ως «εξημέρωση» (Mesch 2006). Η εξημέρωση αυτή αναφέρεται κυρίως σε εγχώριες τεχνολογίες που βοηθούν τη λειτουργία ενός νοικοκυριού στην καθημερινή του ζωή και αλλάζει την οικογενειακή κουλτούρα και τα πρότυπα αλληλεπίδρασης. Ως αποτέλεσμα της εξημέρωσης αυτής, οι ψηφιακές και νέες τεχνολογίες των ηλεκτρονικών μέσων όπως τα βιντεοπαιχνίδια, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το διαδίκτυο και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (Aarsand, 2007) αποτελούν πλέον θεμελιώδες μέρος της καθημερινής ζωής των παιδιών στο δυτικό κόσμο, ανεξάρτητα από την πρόσβασή τους σε αυτά ή όχι. Αυτό ωστόσο με την σειρά του μπορεί να συσχετιστεί με την εισαγωγή των νέων αυτών τεχνολογιών μέσων στο νοικοκυριό και τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Οι οικογένειες με πρόσβαση στην τεχνολογία των πληροφοριών και των επικοινωνιών διαφέρουν από αυτές που δεν έχουν την ίδια πρόσβαση, όχι μόνο στην πρόσβαση στην τεχνολογία αυτή κάθε αυτή αλλά και στη δυναμική της οικογένειας (Mesch, 2006). Τα καινούρια αυτά μέσα της τεχνολογίας έχουν ενσωματωθεί στην καθημερινή ρουτίνα των νοικοκυριών και αποτελούν πλέον ένα εγγενές μέρος της σύγχρονης ζωής της οικογένειας (Church et al. 2010). Η προσαρμογή τέτοιου τύπου νέων τεχνολογιών μέσων στην καθημερινότητα έχει επηρεάσει τη σύγχρονη κοινωνία με διάφορους τρόπους. Μία από τις κύριες τροποποιήσεις, ωστόσο, είναι ο αντίκτυπος που είχε στις προσωπικές καθημερινές σχέσεις.

Η διαθεσιμότητα των μέσων της τεχνολογίας μέσα στο σπίτι μπορεί να έχει πολλά οφέλη για ένα νοικοκυριό και μια οικογένεια και έχει αλλάξει τον ορισμό της έννοιας του οικογενειακού χρόνου (Mesch 2006). Οι νέες τεχνολογίες έχουν δημιουργήσει νέες προοπτικές για τα άτομα που συμβιώνουν μέσα σε ένα νοικοκυριό ενισχύοντας διαφορετικά πρότυπα κοινωνικής αλληλεπίδρασης, πρόσβασης σε πληροφορίες και κατανομή χρόνου (Venkatesh, & Vitalari, 1985). Σύμφωνα με τον Mesch (2006), η πρόσβαση σε προϊόντα τεχνολογίας όπως οι προσωπικοί υπολογιστές και οι φορητοί υπολογιστές έχει κάνει το όριο μεταξύ του χρόνου εργασίας και του οικογενειακού χρόνου πιο διαπερατό από πάντα. Ως αποτέλεσμα, τα άτομα έχουν την ευκαιρία να κάνουν τη δουλειά τους επί πληρωμή στο σπίτι. Με τη σειρά του, αυτό αυξάνει τον χρόνο που περνάνε μαζί, την επικοινωνία και την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Από την άλλη πλευρά, ωστόσο, αυτό μπορεί επίσης να σημαίνει ότι τα άτομα αποσπούν την προσοχή στον

μοναχικό κόσμο της τεχνολογίας, ο οποίος απαιτεί την ατομική τους προσοχή (Mesch, 2006). Αυτό μπορεί να έχει αρνητικό αντίκτυπο στην κοινωνική αλληλεπίδραση εντός ενός νοικοκυριού καθώς όμως ταυτόχρονα και να παρέχει στα άτομα την ευκαιρία για κοινή δραστηριότητα μέσα στο σπίτι (Mesch, 2006).

Τέλος, στα σπίτια όπου τα μέλη της οικογένειας απασχολούνται με τα μέσα τεχνολογίας, οι ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της είναι μειωμένη. Αυτό ωστόσο έχει αρνητικό αντίκτυπο στα παιδιά καθώς η μειωμένες ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση ενδέχεται να τα ενθαρρύνει να στραφούν προς τα μέσα τεχνολογίας για να απασχοληθούν ή/και να διασκεδάσουν (Masshadi, 2017). Συγκεκριμένα, είναι αρκετές οι έρευνες που έχουν υποδείξει την συσχέτιση μεταξύ της κοινωνικής απομόνωσης και της αυξημένης χρήσης των μέσων τεχνολογίας (e.g., Morahan-Martin & Schumacher, 2003; Amichai-Hamburger, & Ben-Artzi, 2003; Caplan, 2006; Yao, & Zhong, 2014). Επίσης, πρόσφατες έρευνες έχουν εντοπίσει μία υψηλή σύνδεση μεταξύ του χρόνου που αφιερώνουν οι γονείς στα μέσα τεχνολογίας με την χρήση που κάνουν τα παιδιά τους (Vittrup et al., 2014; Lauricella, Wartella, & Rideout, 2014). Επιπροσθέτως, μία πιο σύγχρονη έρευνα έδειξε πως τα παιδιά που ζούνε σε κατοικίες με υψηλή διαθεσιμότητα στα μέσα τεχνολογίας αφιερώνουν παραπάνω χρόνο στην ενασχόληση τους μαζί τους σε σχέση με τα παιδιά που δεν έχουν τόσο έντονη διαθεσιμότητα μέσα στο σπίτι τους (Masshadi, 2017). Στην ίδια έρευνα αλλά σε διαφορετική ανάλυση ο/η ερευνητής/ερευνήτρια διερεύνησε επίσης την σχέση μεταξύ του εισοδήματος ενός νοικοκυριού και το πόση πληθώρα συσκευών θα υπάρχει διαθέσιμη στο σπίτι. Η αρχική υπόθεση ήταν πως θα υπάρχει μία θετική συσχέτιση μεταξύ των δύο μεταβλητών, το οποίο να μεν επιβεβαιώθηκε ωστόσο παρατηρήθηκε πως υπήρχε και μία αρνητική συσχέτιση με την καθημερινή χρήση των διαδραστικών αυτών μέσων. Αξίζει ωστόσο να σημειωθεί πως τα αποτελέσματα αυτά ήταν οριακά στατιστικά σημαντικά. Αν και αυτές οι συσχετίσεις δεν αποτελούν παράγοντες αίτιου-αποτελέσματος, δίνουν ωστόσο κάποια στοιχεία αναφορικά με τον τρόπο που η χρήση της τεχνολογίας στην οικογένεια συνολικά σχετίζεται με τον χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά μπροστά στις οθόνες των υπολογιστών τους (Masshadi, 2017).

2.3 Χαρακτηριστικά προσωπικότητας

Ενώ οι μελέτες έχουν δείξει ότι τα άτομα που υποφέρουν από εθισμό στο Διαδίκτυο είναι κατά κύριο λόγο νέοι άνδρες με εσωστρεφή χαρακτηριστικά προσωπικότητας (π.χ., Mottram &

Fleming, 2009; Van der Aa et al. 2009), τα ευρήματα σχετικά με τις διαφορές των δύο φύλων είναι ανάμεικτα, με ορισμένες μελέτες να αναφέρουν υψηλότερα ποσοστά επιπολασμού μεταξύ των αγοριών (Király et al. 2014), και άλλες μεταξύ γυναικών (Rücker et al. 2015) και κάποιες άλλες μελέτες οι οποίες δεν αναφέρουν εντοπισμό σημαντικών διαφορών ανάμεσα στα δύο φύλα (Blinka et al. 2017; Rumpf et al. 2014).

Διάφορα χαρακτηριστικά προσωπικότητας του ατόμου φαίνεται να έχουν κάποια συσχέτιση με διάφορες δραστηριότητες που σχετίζονται με το διαδίκτυο, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα παιχνίδια, αλλά και τα τυχερά παιχνίδια. Τα ευρήματα ορισμένων μελετών (π.χ., Ross et al. 2009; Zywicki et al. 2008) δείχνουν ότι τα άτομα με έντονη κοινωνική δικτύωση εκτός διαδικτύου, τα οποία είναι συνήθως και πιο εξωστρεφή και έχουν υψηλότερα επίπεδα αυτοεκτίμησης, χρησιμοποιούν το Facebook με σκοπό την κοινωνική τους βελτίωση. Τα άτομα με υψηλότερα ναρκισσιστικά χαρακτηριστικά προσωπικότητας τείνουν να είναι πιο ενεργά στο Facebook και σε άλλα μέσα διαδικτυακής κοινωνικής δικτύωσης για να παρουσιάζουν ευνοϊκότερα τον εαυτό τους στο διαδίκτυο, επειδή το εικονικό περιβάλλον τους δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσουν τον ιδανικό εαυτό τους (Buffardi & Campbell, 2008; Mehdizadeh, 2010). Να σημειωθεί πως σε μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε την προηγούμενη δεκαετία, προτάθηκε ότι τα άτομα με διαφορετικά χαρακτηριστικά προσωπικότητας διαφέρουν και στη χρήση που κάνουν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Correa et al. 2010) και προτιμούν να χρησιμοποιούν ξεχωριστές λειτουργίες των δικτύων αυτών όπως το Facebook.

Τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας ενός ατόμου επηρεάζουν τόσο τις γνώσεις, όσο και τα κίνητρα και τις συμπεριφορές του ατόμου σε μια ποικιλομορφία καταστάσεων, με τη χρήση των διαδικτυακών μέσων κοινωνικής δικτύωσης να σχετίζεται στενά με κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας (Ryan & Xenos, 2011). Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη από τους Ryan και Xenos (2011), τα άτομα που κάνουν χρήση του Facebook τείνουν να είναι πιο εξωστρεφείς και να φέρουν ναρκισσιστικά χαρακτηριστικά, αλλά έχουν χαμηλότερα επίπεδα ευσυνειδητότητας και τείνουν να είναι κοινωνικά μοναχικοί, σε σχέση με τους μη χρήστες. Επιπλέον, η συχνότητα ενασχόλησης του ατόμου με το Facebook και οι προτιμήσεις που δείχνει για συγκεκριμένα χαρακτηριστικά των μέσων κοινωνικής δικτύωσης φαίνεται να ποικίλλουν ως αποτέλεσμα ορισμένων συγκεκριμένων χαρακτηριστικών, όπως ο νευρωτισμός, η μοναξιά, η συστολή και ο ναρκισσισμός (Ryan & Xenos, 2011). Σε μία προηγούμενη έρευνα, οι ερευνητές

υποστήριζαν αυτά τα ευρήματα προτείνοντας μέσω της μελέτης τους ότι άτομα με διαφορετικά χαρακτηριστικά προσωπικότητας χρησιμοποιούν συγκεκριμένες λειτουργίες του Facebook (Ross, et al., 2009). Επιπροσθέτως, πιο πρόσφατα, μελέτες διαπίστωσαν ότι η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και ορισμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας μπορεί να έχουν σημαντικές επιπτώσεις στην απόδοση της εργασίας του ατόμου. Για παράδειγμα, η μελέτη που διεξήχθη από τους Kim και Chung (2014) σε δείγμα 1.452 εργαζομένων στην Κορέα διαπίστωσε ότι η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μετρίασε τη σχέση μεταξύ εξωστρέφειας και νευρωτισμού αναφορικά με την εργασιακή ικανοποίηση των εργαζομένων. Επιπλέον, οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι η χρήση των μέσων αυτών αυξάνει την εργασιακή ικανοποίηση των εργαζομένων με υψηλά επίπεδα εξωστρέφειας, ενώ επηρεάζει επίσης την εργασιακή ικανοποίηση εκείνων που δείχνουν να έχουν χαμηλότερα επίπεδα τερπνότητας.

Η εξωστρέφεια φαίνεται να σχετίζεται με τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα κοινωνικοποιούνται μεταξύ τους. Επιπλέον, τα άτομα που φέρουν αυτό το χαρακτηριστικό είναι πολύ κοινωνικά, ενεργητικά, αισιόδοξα, φιλικά και διεκδικητικά (Maltby et al. 2010). Η εξωστρέφεια έχει έναν πολύ σημαντικό ρόλο αναφορικά με το πλαίσιο της χρήσης του διαδικτύου, καθώς το διαδίκτυο είναι ένα ιδιαίτερα διαδραστικό και κοινωνικό εργαλείο, ιδίως στο πλαίσιο της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπου εκεί οι χρήστες έχουν την τάση να είναι πιο ανοιχτοί στον τρόπο που παρουσιάζουν τον εαυτό τους. Δεδομένου ότι η εξωστρέφεια προβλέπει μια ποικιλία θετικών κοινωνικών συμπεριφορών (Eaton & Funder, 2003) και οι εξωστρεφείς άνθρωποι αναφέρουν ότι λαμβάνουν αυξημένα επίπεδα κοινωνικής υποστήριξης καθώς επίσης και ότι έχουν αυξημένα κοινωνικά δίκτυα και ότι ανήκουν σε διευρυμένους κοινωνικούς κύκλους (Swickert, Rosentreter, Hittner & Mushrush, 2002), είναι πιθανό ότι αυτό μπορεί να έχει επεκτάσεις και σε μια πληθώρα διαδικτυακών κοινωνικών συμπεριφορών επίσης. Επίσης, τα άτομα με υψηλή εξωστρέφεια και διάθεση για απόκτηση εμπειριών χρησιμοποιούν συχνότερα τα διαδικτυακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με το πρώτο να ισχύει για ώριμους και μεγαλύτερους ανθρώπους και το δεύτερο για τους νεότερους (Correa et al. 2010). Δεδομένου ότι η χρήση των διαδραστικών αυτών μέσων της τεχνολογίας φαίνεται να διευκολύνουν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και πως παρέχουν κοινωνική υποστήριξη για τα άτομα που ασχολούνται μαζί τους, οι εξωστρεφείς άνθρωποι έχουν την ευκαιρία να αυξήσουν περαιτέρω τις κοινωνικές τους σχέσεις μέσω των διαδικτυακών αυτών δραστηριοτήτων (Kim & Chung. 2014). Επιπλέον, τα άτομα που είναι πιο εξωστρεφή αλλά και πιο ανοιχτά σε νέες εμπειρίες, φαίνεται να συμμετέχουν σε πολύ περισσότερες ομάδες στο

Facebook, να χρησιμοποιούν περισσότερο τις λειτουργίες κοινωνικοποίησης που αυτό παρέχει (Ross et al. 2009) και να έχουν περισσότερους φίλους στο Facebook σε σχέση με τους πιο εσωστρεφείς (Amichai-Hamburger & Vinitzky, 2010) το οποίο προσδιορίζει την γενικά υψηλότερη κοινωνικοποίηση των πρώτων σε ένα ευρύτερο πλαίσιο.

Αρκετές μελέτες υποστηρίζουν επίσης την πεποίθηση πως τα άτομα που ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εμφανίζουν υψηλότερα επίπεδα εξωστρέφειας σε σχέση με εκείνους που δεν ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια (Teng, 2008; Yee, 2006). Αυτό το φαινόμενο μπορεί να αποδοθεί στο γεγονός ότι οι εξωστρεφείς άνθρωποι έχουν υψηλότερες πιθανότητες από τους λιγότερο εξωστρεφείς να επιτύχουν σε παιχνίδια και να βελτιώσουν κατ' αυτό τον τρόπο την αυτο-αποτελεσματικότητά τους (Klimmt & Hartmann, 2006). Επιπλέον, οι εξαιρετικά εξωστρεφείς παίκτες μπορούν να απολαύσουν ταυτόχρονα και κοινωνικές δραστηριότητες κατά την διάρκεια διαδικτυακών παιχνιδιών οι οποίες ταιριάζουν με τα κίνητρα τους αναφορικά με την κοινωνικοποίηση (Jansz & Tanis, 2007; Teng, 2008). Ωστόσο, η σχέση μεταξύ εξωστρέφειας και ενασχόλησης με βιντεοπαιχνίδια πιθανόν να μην είναι τόσο απλή. Οι Collins και Freeman (2013) διερεύνησαν το ρόλο της εξωστρέφειας, της ενσυναίσθησης, του κοινωνικού προφίλ και των προ-κοινωνικών τάσεων σε ένα δείγμα 416 παικτών και ανέφεραν ότι η εξωστρέφεια δεν διέφερε σημαντικά μεταξύ προβληματικών παικτών, μη προβληματικών παικτών και μη παικτών παρά τις προηγούμενες αναφορές υποδηλώνοντας ότι οι προβληματικοί παίκτες είναι χαμηλοί σε εξωστρέφεια (π.χ., Peters & Malesky, 2008. Κατά συνέπεια, εξετάζοντάς την υφιστάμενη βιβλιογραφία, φαίνεται ότι η εξωστρέφεια παίζει κάποιον ρόλο στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλοεπιδρούν με τις νεότερες μορφές των τεχνολογικών εφαρμογών, παρόλο που αυτό το χαρακτηριστικό της προσωπικότητας φαίνεται να επηρεάζει την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια με έναν διαφορετικό τρόπο.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό προσωπικότητας που φαίνεται να έχει κάποιον ρόλο στην συσχέτιση του ατόμου με τα μέσα τεχνολογίας είναι η ευσυνειδητότητα. Η ευσυνειδητότητα είναι μία ισχυρή μεταβλητή πρόβλεψης συμπεριφορών υγείας καθώς επίσης και καλύτερων αποτελεσμάτων υγείας. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό το οποίο περιγράφει (σε υψηλότερα επίπεδα) τον βαθμό αυτοπειθαρχίας και ελέγχου που έχει ένα άτομο, με τα άτομα που παρουσιάζουν υψηλότερα επίπεδα αυτού του χαρακτηριστικού να χαρακτηρίζονται ως εξαιρετικά αποφασισμένα αλλά και οργανωμένα (Maltby et al. 2010). Αρκετές μελέτες έχουν τονίσει την επίδραση της

ευσυνειδητότητας ως παράγοντα κινδύνου σε διάφορους τύπους εθισμών (π.χ. Montag & Reuter, 2015; Alminhana & Farias, 2014). Σε μία μελέτη που πραγματοποιήθηκε αναφορικά με τον εθισμό των νέων στο διαδίκτυο, οι ερευνητές ανέφεραν ότι το 3,7% του δείγματος (N = 3,105) ήταν δυνητικά εθισμένο στο διαδίκτυο, και πως ένας από τους παράγοντες κινδύνου για τον εθισμό αυτό ήταν η χαμηλή ευσυνειδητότητα (Kuss, et al., 2013). Μια πρόσφατη μελέτη που πραγματοποιήθηκε σε βάθος δύο (2) ετών (Stavropoulos, Kuss, Griffiths & Motti-Stefanidi, 2017) η οποία διερεύνησε το ρόλο της ευσυνειδητότητας και της εχθρικότητας μέσα στην τάξη στην ανάπτυξη του εθισμού στο διαδίκτυο σε ένα δείγμα εφήβων, διαπίστωσε ότι τα άτομα με χαμηλότερα επίπεδα ευσυνειδητότητας είχαν κάποια συσχέτιση με τον εθισμό στο διαδίκτυο και αυτό δεν άλλαξε με την πάροδο του χρόνου, υποδηλώνοντας ότι η συνεισφορά των ατομικών και περιβαντολλογικών παραγόντων του εθισμού στο διαδίκτυο μπορεί να διαφέρει και στα δύο φύλα.

Κεφάλαιο 3: Κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη παιδιών και εφήβων

Η εφηβεία είναι ένα εξαιρετικά κρίσιμο και ευάλωτο στάδιο της ανάπτυξης ενός ανθρώπου, διότι σε αυτό το στάδιο οι έφηβοι αρχίζουν να διαμορφώνουν τη δική τους προσωπική ταυτότητα και ταυτόχρονα να δημιουργούν ουσιαστικές σχέσεις (Bryant, 2018). Ο επαναπροσδιορισμός που βιώνουν ως προς τους συνομηλίκους τους για την δημιουργία αυτών των σχέσεων, διευκολύνει την ανάπτυξη των νέων παιδιών σε ανεξάρτητους ενήλικες, επιτρέποντάς τους κατ' αυτό τον τρόπο να καλλιεργήσουν μία, σε μεγαλύτερο βαθμό τουλάχιστον, πλήρη αίσθηση της ατομικής τους κοινωνικής ταυτότητας, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να οικοδομήσουν ισχυρότερες σχέσεις με τους συνομηλίκους τους (Pfeifer, & Berkman, 2018). Ταυτόχρονα όμως, γνωστικές δεξιότητες όπως επεξεργασία αυτό-αναφορικού τύπου (Van der Aar, Peters, & Crone, 2018), οι διανοητικές επεξεργασίες και ο εκτελεστικός έλεγχος τείνουν να βελτιώνονται κατά την διάρκεια της εφηβείας, επιτρέποντας έτσι στα παιδιά να αποκτήσουν καλύτερη κατανόηση αναφορικά με τον τρόπο που σκέφτονται οι άλλοι και να αποκτήσουν κατά συνέπεια ευρύτερες αντιληπτικές δεξιότητες (Dumontheil, Apperly, & Blakemore, 2010).

Αξίζει να αναφερθεί σε αυτό το σημείο επίσης πως η ανάπτυξη των υψηλού επιπέδου γνωστικών λειτουργιών παρέχει στους νέους τον νοητικό μηχανισμό να αναστοχαστούν τόσο αναφορικά με τον εαυτό τους αλλά και με τους υπόλοιπους ανθρώπους στην ζωή τους, ενώ ταυτόχρονα επιτρέπει την περιήγηση στα κοινωνικά δίκτυα τα οποία κάνουν την εκκίνησή τους σε μια ασταθή και όχι τόσο αμοιβαία βάση και μετασχηματίζονται σταδιακά σε πιο εκλεπτυσμένες και σταθερές κοινωνικές σχέσης κατά την διάρκεια της εφηβείας (Burnett Heyes, Jih, Block, Hiu, Holmes, & Lau, 2015). Πράγματι λοιπόν η εφηβεία μπορεί να θεωρηθεί μια αρκετά ευαίσθητη περίοδος αναφορικά με την κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου (Blakemore, & Mills, 2014), η οποία ενδέχεται να είναι μερικώς εξαρτώμενη από την ανάπτυξη του κοινωνικού εγκεφάλου, δηλαδή το δίκτυο των εγκεφαλικών δομών που σχετίζονται με την κοινωνική αντίληψη και γνώση η οποία επιτρέπει στους ανθρώπους να κατανοούν τους γύρω τους (Frith, & Frith, 2007).

Όπως συμβαίνει με την πλειονότητα των εγκεφαλικών περιοχών του φλοιού του ανθρώπινου εγκεφάλου, η δομή του κοινωνικού εγκεφάλου αναπτύσσεται σε έναν πολύ μεγάλο βαθμό κατά την διάρκεια της εφηβείας (Mills, Lalonde, Clasen, Giedd, & Blakemore, 2014). Μεγάλο ποσοστό ερευνών που διεξάγονται επαναλαμβανόμενα ανά τα χρόνια και χρησιμοποιούν μαγνητικούς

τομογράφους για απεικονίσεις (MRI) δείχνουν πως σε όλο τον φλοιό ο όγκος της φαιάς ουσίας, η οποία αποτελείται κατά κύριο λόγο από συνάψεις και κυτταρικά σώματα, έχει τάση να μειώνεται από την παιδική ηλικία έως τα μέσα της δεκαετίας των είκοσι (20) (Tamnes, Herting, & Goddings, 2017; Mills, Goddings, & Herting, 2017), ενώ ο όγκος της λευκής ύλης, η οποία αποτελείται από μυελινωμένους νευράξονες, δείχνει σταδιακή αύξηση (Mills, Goddings, & Herting, 2017). Αυτές οι μακροδομικές αλλαγές που παρατηρούνται στον φλοιό του εγκεφάλου θεωρούνται από την επιστημονική κοινότητα ως μια αντιστοιχία σε νευροαναπτυξιακούς μηχανισμούς σε μικροδομικό επίπεδο, συμπεριλαμβανομένης της μυελίνωσης και ανάπτυξης νευραξόνων αλλά και συναπτικής αναδιοργάνωσης, τα οποία εν μέρει εξαρτώνται από την περιβαλλοντική εισροή και αντιπροσωπεύουν μηχανισμούς αναπτυξιακής νευροπλαστικότητας (Yakovlev, & Lecours, 1967; Petanjek, Judas, & Simic, 2011). Έτσι, η αυξημένη νευροπλαστικότητα του εγκεφάλου που χαρακτηρίζει την πρώιμη ανάπτυξη (Hensch, 2005) συνεχίζεται και στην εφηβεία (Tamnes, Herting, & Goddings, 2017; Mills, Goddings, & Herting, 2017; Petanjek, Judas, & Simic, 2011). Συνεπώς, για μία υγιή ανάπτυξη η συμβολή των γονέων αλλά και των πρωταρχικών φροντιστών είναι μια κρίσιμη συνιστώσα, κυρίως κατά την διάρκεια της πρώιμης ανάπτυξης, ενώ σε μεταγενέστερα στάδια η επιρροή των συνομηλίκων γίνεται ένα επιπρόσθετο σημαντικό χαρακτηριστικό του κοινωνικού περιβάλλοντος (Nelson, Jarcho, & Guyer, 2016).

Ωστόσο τα μέσα τεχνολογίας και κυρίως μέσα κοινωνικής δικτύωσης μπορούν να έχουν βαθιά επίδραση στους τομείς της ανάπτυξης των νέων. Συνεπώς, δεδομένου του κυρίαρχου ρόλου που έχει η τεχνολογία στην ζωή των ανθρώπων τον 21^ο αιώνα, είναι σημαντικό να ληφθούν υπόψιν οι πιθανές αρνητικές επιπτώσεις που μπορεί να έχει αυτή η χρήση στην ανάπτυξη και εξέλιξη του ανθρώπου. Συγκεκριμένα, χρήση των μέσων τεχνολογίας κατά την διάρκεια της εφηβείας είναι επικεντρωμένη γύρω από το ζήτημα του να είναι κάποιος συνδεδεμένος στο διαδίκτυο συνεχώς (Bryant, 2018). Κατά μέσο όρο, οι νέοι ηλικίας από έντεκα (11) έως δεκαοκτώ (18) ετών φαίνεται να περνούν πάνω από έντεκα (11) ώρες την ημέρα εκτεθειμένοι σε κάποια μορφή μέσων τεχνολογίας που σχετίζονται με την επικοινωνία (Shapiro, & Margolin, 2014). Λόγω του αυξημένου ποσοστού αλληλεπιδράσεων μέσω των μέσων τεχνολογίας, ορισμένοι υποστηρίζουν πως οι δια ζώσης αλληλεπιδράσεις πιθανόν να μην έχουν την ίδια σημαντικότητα για τους νέους όσο είχαν παλαιότερα (Masshadi, 2017). Η συγκεκριμένη τοποθέτηση βασίζεται στην άποψη πως σε μία κοινωνία όπου τα μέσα τεχνολογίας είναι τόσο άμεσα συνδεδεμένα με την καθημερινότητα των ανθρώπων, η τεχνογνωσία θεωρείται πιο σημαντική από την απόκτηση άριστων

επικοινωνιακών δεξιοτήτων στην δια ζώσης συναναστροφή. Ωστόσο, οι δια ζώσης αλληλεπιδράσεις έχουν σημαντική σύνδεση με τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών. Συγκεκριμένα, αν και δεν είναι ξεκάθαρα σαφές εάν αυτές οι αλληλεπιδράσεις ασκούν επιρροή με αιτιολογικό τρόπο, η υφιστάμενη βιβλιογραφία αναφορικά με την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων δείχνει πως αυτές οι αλληλεπιδράσεις δημιουργούν την βάση για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών (Tronick, Brazelton, & Als, 1978). Συνεπώς, η επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων έχει υποστεί έναν μετασχηματισμό με την έλευση των μέσων τεχνολογίας. Οι άνθρωποι έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν αυτά τα μέσα με σκοπό να κρατήσουν επαφές με φίλους, να γνωρίσουν νέα άτομα, να προγραμματίσουν τα σχέδιά τους, αλλά και να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στον κόσμο (Bryant, 2018).

Η γρήγορη ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει εισάγει νέους περισπασμούς και διαταραχές στην επικοινωνία μεταξύ γονέων και παιδιών. Είναι αρκετά ανησυχητικό πως οι χρήστες των μέσων τεχνολογίας, συμπεριλαμβανομένων και των γονέων, είναι τόσο συνηθισμένοι στην καθημερινή χρήση των κινητών τους που αδυνατούν να καταλάβουν το πως αυτή η φαινομενικά ακίνδυνη συμπεριφορά θα μπορούσε να επηρεάσει αρνητικά την διαδραστική επικοινωνία που θα μπορούσαν να έχουν μεταξύ τους (Masshadi, 2017). Σε μία έρευνα που διεξήχθη σχετικά πρόσφατα σε τρωκτικά, τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα μικρά τρωκτικά που αντιμετώπισαν διαταραχές στην μητρική φροντίδα που λάμβαναν αλλά και απρόβλεπτες συμπεριφορές από την πλευρά της μητέρας τους νωρίς στην ανάπτυξή τους δεν μπορούσαν να απολαύσουν τις ευχάριστες αισθήσεις κατά την διάρκεια του εφηβικού τους σταδίου, γεγονός που τα έκανε επιρρεπή σε καταθλιπτικές συμπεριφορές (Molet et al., 2016). Η έρευνα αυτή επεκτάθηκε και στους ανθρώπους, και οι ερευνητές προειδοποίησαν τις μητέρες αναφορικά με την χρήση των κινητών τους τηλεφώνων όταν περνάνε χρόνο με τα παιδιά τους καθώς παρατήρησαν πως ένα απλό γραπτό μήνυμα ή ένα τηλεφώνημα μπορεί να προκαλέσει αίσθημα αποσύνδεσης και να δώσει στο παιδί την αίσθηση ενός αναξιόπιστου γονέα (University of California, 2016).

Ένας ακόμη εξαιρετικά σημαντικός παράγοντας της εμπλοκής σε δια ζώσης διαδράσεις είναι τόσο η εκμάθηση όσο και η κατανόηση της μη λεκτικής επικοινωνίας η οποία θεωρείται μία κρίσιμη κοινωνική δεξιότητα (Masshadi, 2017). Οι κοινωνικές πληροφορίες συχνά δεν επικοινωνούνται με την χρήση της γλώσσας. Συνεπώς, η δυνατότητα αποκωδικοποίησης των μη λεκτικών σημάτων που έρχονται από τους άλλους, όπως για παράδειγμα οι εκφράσεις του προσώπου, η φυσική

απόσταση, η βλεμματική κατεύθυνση, και ο τόνος της φωνής, είναι πολύ σημαντική τόσο για την δημιουργία κοινωνικών σχέσεων, όσο και για την διατήρησή τους (Knapp & Hall, 2010). Συγκεκριμένα, έχει βρεθεί πως τα άτομα που μπορούν να αντιληφθούν σε υψηλότερο επίπεδο την μη λεκτική επικοινωνία, συχνά είναι εκείνοι που αναπτύσσουν ανώτερες κοινωνικές δεξιότητες και είναι πιο ικανοί στις κοινωνικές σχέσεις (Blakemore, 2003; Bosacki & Astington, 1999).

Οι επικοινωνίες σήμερα πραγματοποιούνται σε μεγάλο βαθμό μέσω της χρήσης των μέσων τεχνολογίας, τα οποία ωστόσο αδυνατούν να παρέχουν στα παιδιά την ευκαιρία συμμετοχής σε άμεσες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις με άλλους, γεγονός το οποίο πιθανόν να περιορίσει την ικανότητά τους να αναγνωρίζουν ορθά, αλλά και να ανταποκρίνονται καταλλήλως στα μη λεκτικά σήματα (Masshadi, 2017). Συγκεκριμένα, σε μία έρευνα που διεξήχθη σχετικά πρόσφατα τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα παιδιά στο προ-εφηβικό στάδιο που έμειναν χωρίς χρήση μέσων τεχνολογίας για πέντε (5) ημέρες σε μία εκπαιδευτική κατασκήνωση έδειξαν υψηλότερη κατανόηση μη λεκτικών αλλά και συναισθηματικών σημάτων σε σύγκριση με τα παιδιά εκείνα που είχαν την συνηθισμένη έκθεση στην οθόνη (Uhls et al., 2014). Αυτές οι μελέτες υποδεικνύουν ότι η συμμετοχή σε δια ζώσης αλληλεπιδράσεις είναι σημαντική για τη σωστή ανάπτυξη των διαπροσωπικών δεξιοτήτων, καθώς επίσης υπονοούν ότι η χρήση διαδραστικών μέσων τεχνολογίας μπορεί να δημιουργήσει διαταραχές στις προσωπικές αλληλεπιδράσεις καθώς επίσης και να περιορίσει τις ευκαιρίες των παιδιών να συμμετάσχουν σε τέτοιου είδους αλληλεπιδράσεις, γεγονός που μπορεί να επηρεάσει δυσμενώς την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών (Masshadi, 2017).

Κεφάλαιο 4: Η χρήση της τεχνολογίας και η μειωμένη δια ζώσης αλληλεπίδραση

Η εφηβική ηλικία, δηλαδή το στάδιο ανάπτυξης ενός ανθρώπου από δέκα (10) έως και εικοσιτεσσάρων (24) ετών είναι μια περίοδος ζωής που χαρακτηρίζεται από αυξημένη ευαισθησία στα κοινωνικά ερεθίσματα και ταυτόχρονα μια αυξημένη ανάγκη για αλληλεπίδραση με συνομηλίκους (Orben, Tomova, & Blakemore, 2020). Παράλληλα με τις ορμονικές αλλά και τις βιολογικές αλλαγές που βιώνει ένας άνθρωπος κατά την διάρκεια αυτού του αναπτυξιακού σταδίου και που σχετίζονται με την εφηβεία, η εφηβεία είναι ταυτόχρονα και μια εποχή βαθιάς ψυχολογικής και κοινωνικής μεταμόρφωσης. Κατά τη διάρκεια της εφηβείας, ο κοινωνικός περίγυρος αλλά και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συνομηλίκων που αρχίζουν και λαμβάνουν χώρο, γίνονται όλο και σημαντικότερα κομμάτια στην ζωή του εφήβου. Σε σύγκριση με τα παιδιά ηλικίας κάτω των δέκα (10) ετών, οι έφηβοι αφιερώνουν περισσότερο χρόνο σε αλληλεπιδράσεις με τους συνομηλίκους τους παρά με την οικογένειά τους και αυτό με την σειρά του οδηγεί στην δημιουργία περίπλοκων σχέσεων μεταξύ των συνομηλίκων (Lam, McHale, & Crouter, 2014).

Με την άφιξη των μέσων τεχνολογίας, υπήρξε μία έντονη αντιπαράθεση απόψεων αναφορικά με το αν ο χρόνος που αφιερώνουν τα παιδιά χρησιμοποιώντας τα μέσα τεχνολογίας αντικαθιστά άλλες σημαντικές για εκείνα δραστηριότητες (Masshadi, 2017). Η εξάρτηση από το διαδίκτυο είναι υπό μελέτη σε όλες τις ηπείρους και από έναν μεγάλο αριθμό επιστημόνων που εκπροσωπούν τόσο τις κοινωνικές, όσο και τις ιατρικές αλλά και τις επιστήμες της υγείας. Αυτό έχει χαρακτηριστεί ως συνέπεια του αυξανόμενου αριθμού διαταραχών που εμφανίζονται σε εφήβους αλλά και νέους ενήλικες, ως συνέπεια της κατάχρησης των ψηφιακών τεχνολογιών. Το πρόβλημα που παρατηρείται και οι μηχανισμοί που το διέπουν έχουν οριστεί ακόμη και ως «Εθισμός 2.0» (Alter 2018). Δεδομένου ότι η χρήση των ψηφιακών αυτών τεχνολογιών και των διαδικτυακών δραστηριοτήτων γίνεται ένα από τα παγκοσμίου βεληνεκούς χαρακτηριστικά και ο ρόλος των ψηφιακών τεχνολογιών φαίνεται να έχει αυξητική τάση, έρχεται στην επιφάνεια αυτό που μπορεί να οριστεί ως μια κοινωνία δικτύων (Castells 2009).

Η εικονική αυτή πραγματικότητα που παρέχεται μέσα από τα μέσα της τεχνολογίας, και κυρίως το διαδίκτυο, προσφέρει ένα πεδίο χωρίς περιορισμούς στην σκέψη και την φαντασία των παιδιών και των εφήβων ώστε να μπορέσουν να βρουν δημιουργικές εφαρμογές τους (Φραγκουλίδου, 2006). Ένας μεγάλος αριθμός ερευνών υποστηρίζουν αυτόν τον ισχυρισμό, δείχνοντας μέσω των

αποτελεσμάτων τους πως η αυξημένη ενασχόληση με τις ψηφιακές συσκευές μειώνει τον χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά σε παιχνίδια φαντασίας (π.χ. Calvert, 2015; van der Voort & Valkenburg, 1994), σε σωματικές δραστηριότητες (π.χ. Babey, Haster, & Wolstein, 2013; Cox et al., 2012), αλλά και στον ύπνο (π.χ. Adam, Snell, & Pendry, 2007). Ωστόσο, ίσως μία από τις πιο κοινές ανησυχίες αφορά το αν η ενασχόληση με τα μέσα τεχνολογία απομακρύνει τα παιδιά από την άμεση αλληλεπίδραση με άλλους (βλ. Bindley, 2011; Giedd, 2012; Turkle, 2011).

Αναγνωρίζοντας ότι το περιεχόμενο με το οποία ασχολείται κάποιος κατά την διάρκεια της χρήσης των μέσων τεχνολογίας μπορεί να παίζει ρόλο στον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά επηρεάζονται από τις διαδραστικές αυτές συσκευές, διεξήχθη μία έρευνα στην οποία έγινε μία προσπάθεια να γίνει εκτίμηση της συχνότητας χρήσης της τεχνολογίας από τα παιδιά έχοντας ως σκοπό την κοινωνική χρήση, και πιο συγκεκριμένα την συχνότητα των γραπτών μηνυμάτων, την δικτύωση στα ηλεκτρονικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης αλλά και το ποσοστό της επικοινωνίας τους (Masshadi, 2017). Η αλληλεπίδραση μεταξύ της καθημερινής διαδραστικής χρήσης της τεχνολογίας των παιδιών και του κοινωνικού περιεχομένου της τεχνολογίας εξετάστηκε χρησιμοποιώντας ένα μοντέλο ιεραρχικής γραμμικής παλινδρόμησης. Το μοντέλο παλινδρόμησης ήταν δομημένο με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε η καθημερινή χρήση της διαδραστικής τεχνολογίας των παιδιών και το σύνθετο μέτρο για το περιεχόμενο να εισαχθούν στο πρώτο κομμάτι του μοντέλου ενώ ο τομέας της αλληλεπίδρασης τους με τα μέσα να εισαχθεί στο δεύτερο. Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι δια ζώσης αλληλεπιδράσεις κατά την διάρκεια της εβδομάδας και τα Σαββατοκύριακα μετρήθηκαν σε ξεχωριστές αναλύσεις, πραγματοποιήθηκαν δύο αναλύσεις παλινδρόμησης, μία για κάθε εξαρτώμενη μεταβλητή. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα παιδιά που αφιερώνουν περισσότερο χρόνο αφιερωμένα στην χρήση των διαδραστικών μέσων, αφιερώνουν λιγότερο χρόνο σε δια ζώσης αλληλεπιδράσεις κατά την διάρκεια της εβδομάδας αλλά και κατά την διάρκεια του Σαββατοκύριακου, το οποίο ήταν και η αρχική υπόθεση του/της ερευνητή/ερευνήτριας. Τα αποτελέσματα της ίδιας μελέτης επίσης έδειξαν πως η χρήση διαδραστικών τεχνολογιών για κοινωνικούς σκοπούς, όπως για παράδειγμα η κοινωνική δικτύωση ή η αποστολή μηνυμάτων, έχει τη δυνατότητα να ενθαρρύνει τις καθημερινές δια ζώσης αλληλεπιδράσεις των παιδιών. Σε αντίθεση με την αρχική υπόθεση της μελέτης, η αλληλεπίδραση μεταξύ του περιεχομένου ενασχόλησης και της διαθέσιμης ποσότητας της καθημερινής διαδραστικής τεχνολογικής χρήσης στην πρόβλεψη των δια ζώσης αλληλεπιδράσεων σε

καθημερινή βάση, συμπεριλαμβανομένων και των Σαββατοκύριακων ήταν μη στατιστικά σημαντική.

Στην ίδια μελέτη (Masshadi, 2017) εξετάστηκε επίσης η υπόθεση οι τρέχουσες διαδραστικές τεχνολογίες που βιώνουν την μεγαλύτερη άνθηση κατά την περίοδο της μελέτης, θα αυξήσουν την κοινωνική αποστασιοποίηση των παιδιών, η οποία και μετρήθηκε από τα επίπεδα διαπροσωπικής εγγύτητας με τον κατά σειρά δεύτερο καλύτερο φίλο των παιδιών, και από την προθυμία τους να ασχοληθούν με ένα άλλο παιδί σε τέσσερις διαφορετικές δραστηριότητες. Αφού εξέτασαν πως η σειρά με την οποία έγιναν οι δραστηριότητες δεν επιδρούν με κάποιον τρόπο στα δεδομένα, η βασική ανάλυση έδειξε πως τα παιδιά που ήταν πιο εξοικειωμένα με τα μέσα διαδραστικής τεχνολογίας είχαν στατιστικά λιγότερες σημαντικότερες πιθανότητες να δείξουν προθυμία να ασχοληθούν με κάποιο άλλο παιδί, σε σύγκριση με τα παιδιά που δεν ήταν τόσο εξοικειωμένα με την χρήση αντίστοιχων μέσων τεχνολογίας.

Ο πρώτος θεωρητικός ο οποίος πρότεινε πως τα μέσα τεχνολογίας ασκούν αρνητική επίδραση στην κοινωνικοποίηση μέσω μιας διαδικασίας μετατόπισης χρόνου, ή όπως ονομάζεται η υπόθεση της μετατόπισης, ήταν ο Robert Putnam (1995). Συγκεκριμένα, ο Putnam, κατηγόρησε την τηλεόραση για την σημαντική πτώση του κοινωνικού κεφαλαίου της Αμερικής, το οποίο πρακτικά ορίζεται ως τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής ζωής που βοηθούν τους ανθρώπους να ολοκληρώσουν τους στόχους τους με επιτυχία (Putnam, 1995a; Putnam, 1995b). Κατά την δική του οπτική, η τηλεόραση είναι ένα μέσο εξατομίκευσης αλλά και ιδιωτικοποίησης του ελεύθερου διαθέσιμου χρόνου των ανθρώπων μέσω της πρόκλησης διαταραχών στον ίδιο τον σχηματισμό του κοινωνικού αυτού κεφαλαίου (Putnam, 1995b).

Η υπόθεση του Putnam (1995) μπορεί να ήταν βασισμένη στην χρήση της τηλεόρασης, ωστόσο οι ερευνητές σύντομα την επέκτειναν και στις υπόλοιπες μορφές των τεχνολογικών εξελίξεων. Συγκεκριμένα, λίγο αργότερα διεξήχθη μια έρευνα με σκοπό να εξεταστεί το εάν και κατά πόσο το διαδίκτυο είχε παρόμοια επίδραση στους χρήστες του μέσω μετρήσεων στην συμμετοχή σε κοινωνικά δρώμενα οικογενειών κατά την διάρκεια του πρώτου και του δεύτερου έτους που είχαν πρόσβαση σε αυτό με σκοπό να εντοπιστούν τυχόν αυξομειώσεις (Kraut, et al., 1998). Οι συμμετέχοντες έκανα χρήση του διαδικτύου κυρίως για επικοινωνιακούς σκοπούς, ωστόσο οι ερευνητές παρατήρησαν την αρνητική επίδραση που είχε το διαδίκτυο στις κοινωνικές συναναστροφές των συμμετεχόντων τόσο με τα μέλη της οικογένειάς τους, όσο και στο μέγεθος

του κοινωνικού τους κύκλου. Σε πιο σύγχρονες μελέτες, οι Nie και Erbring (2000), εντόπισαν ένα παρόμοιο μοτίβο αποτελεσμάτων στην έρευνά τους, στην οποία εντόπισαν μία σύνδεση μεταξύ του αυξημένου χρόνου που αφιερώνει κανείς στο διαδίκτυο, και του μειωμένου χρόνου που αφιερώνει αντίστοιχα στην οικογένεια και τους φίλους του. Επιπροσθέτως, σε μία ακόμα πιο σύγχρονη μελέτη, οι ερευνητές αναφέρουν πως η ενασχόληση με τα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια έχει βαθμό συσχέτισης με την ύπαρξη μικρότερων κοινωνικών κύκλων και χαμηλότερης ποιότητας κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, 2014).

Στην άλλη πλευρά της συζήτησης ωστόσο, οι ερευνητές υποστηρίζουν πως τα διαδραστικά μέσα τεχνολογίας, και πιο συγκεκριμένα το διαδίκτυο, έχουν βελτιώσει τις κοινωνικές διασυνδέσεις των ατόμων (π.χ. Antheunis, Schouten, & Krahmer, 2014; Ducheneaut, & Moore, 2005; Koutamanis, Vossen, Peter, & Valkenburg, 2013; Valkenburg & Peter, 2007a). Ακόμα πιο συγκεκριμένα, υποστηρίζουν πως ένα από τα βασικότερα κίνητρα των εφήβων για να συνδεθούν αλλά και για να παραμείνουν συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο, είναι το να διατηρήσουν τις υφιστάμενες κοινωνικές επαφές τους αλλά και να τις επεκτείνουν δημιουργώντας καινούριες (Brandtzæg, Heim, & Kaare, 2010). Το γεγονός αυτό αποδεικνύεται από την δραματική αύξηση που παρουσιάζουν τα τελευταία λίγα χρόνια οι δραστηριότητες όπως η ενασχόληση με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η άμεση επικοινωνία μέσω ανταλλαγής μηνυμάτων, αλλά και η απλή αποστολή μηνυμάτων (Lenhart, 2012; Lenhart, Purcell, Smith, & Zickuhr, 2010). Ο ερχομός του διαδικτύου λοιπόν στην καθημερινότητα των νέων, σηματοδοτεί επιπροσθέτως την εκκίνηση μίας πιο ενεργής συμμετοχής των ίδιων των χρηστών των μέσων που το απαρτίζουν οι οποίοι πλέον μπορούν να καθορίσουν το περιεχόμενο του ίδιου του μέσου μέσω της προσωπικής τους χρήσης (Φραγκουλίδου, 2006). Συνεπώς, η ύπαρξη του διαδικτύου ήρθε να καλύψει ένα κενό το οποίο υπήρχε λόγω αδυναμίας των υφιστάμενων τεχνολογικών μέσων να καλύψουν την ανάγκη της επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο, δηλαδή της άμεσης αλληλεπίδρασης μεταξύ των ανθρώπων (Φραγκουλίδου, 2006).

Ένας ακόμη τρόπος με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες επηρεάζουν θετικά την κοινωνική αλληλεπίδραση των ατόμων οφείλεται στο γεγονός ότι μειώνουν την προσπάθεια που απαιτείται για την εκτέλεση δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την εργασία τους και επιτρέπουν στα νοικοκυριά να συμμετέχουν σε πολλές δραστηριότητες εκτός εργασιών (Venkatesh, & Vitalari, 1985). Με αυτόν τον τρόπο, ο ελεύθερος χρόνος αυξάνεται, γεγονός που επιτρέπει στα άτομα να έχουν μεγαλύτερη ευελιξία σχετικά με τον τρόπο που περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους. Αυτό με

τη σειρά του επιτρέπει την ύπαρξη επιπλέον ελέγχου στη ζωή κάποιου και έτσι μπορεί με την σειρά του να αυξήσει την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων (Venkatesh, & Vitalari, 1985). Επιπλέον, ο υπολογιστής διευκολύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση μέσα στο σπίτι όταν ένα άτομο στο σπίτι, πιο συχνά και ειδικός σε κάποιο συγκεκριμένο ζήτημα πρέπει να διδάξει σε έναν άλλο πώς να χρησιμοποιεί μια τέτοια τεχνολογία δημιουργώντας μια κοινή εμπειρία για να μοιραστούν (Morrison, & Krugman, 2001).

Αν και η κοινωνική αλληλεπίδραση κατ' αυτόν τον τρόπο διαμεσολαβείται από τα μέσα τεχνολογίας και δεν πρόκειται για δια ζώσης αλληλεπιδράσεις, υπάρχουν ενδείξεις για το όφελος που πιθανόν να έχουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στα παιδιά. Για παράδειγμα, τα παιδιά τα οποία δραστηριοποιούνται στην δημιουργία διαδικτυακού περιεχομένου και τα οποία συνεχώς τις προσωπικές τους αναρτήσεις λόγω της κριτικής αναθεώρησης που λαμβάνουν από τους θεατές τους, έχουν πιθανολογικά μεγαλύτερες ευκαιρίες να μάθουν την έννοια του σεβασμού και της ανοχής των απόψεων των άλλων (O'Keeffe, & Clarke-Pearson, 2011). Επίσης, οι ιστότοποι των μέσων κοινωνικής δικτύωσης καθώς και τα υπόλοιπα διαδικτυακά μέσα, παρέχουν στους νέους ευκαιρίες να ανακαλύψουν τις μοναδικές τους κοινωνικές δεξιότητες καθώς επίσης και την δική τους ταυτότητα (Boyd 2007, 2008; O'Keeffe, & Clarke-Pearson, 2011).

Επιπροσθέτως, μέσα από τα εργαλεία της επικοινωνίας που παρέχονται από την χρήση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων, επιτυγχάνονται, όπως προαναφέρθηκε, τόσο κοινωνικές αλλά εκφραστικές χρήσεις (O'Brien, 2010; Ling & Bertel, 2013) καθώς η συσκευή αυτή μπορεί να ενισχύσει τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και να επιτρέψει στο άτομο να συνδέεται με εκείνους που βρίσκονται στην οικεία σφαίρα των εφήβων. Το κινητό τηλέφωνο λοιπόν, παρέχει ένα άμεσο επικοινωνιακό κανάλι μεταξύ χρηστών και ομάδων συνομηλίκων, γονέων και παιδιών. Ως εκ τούτου, η συσκευή επιτρέπει στους εφήβους να αναπτύξουν εντατικές αλληλεπιδράσεις και να ενισχύσουν τους δεσμούς τους με την οικογένεια και τους συνομηλίκους τους (Oksman & Rautiainen, 2002; Ling & Yttri, 2002; Green, 2003; Srivastava, 2005; Matsuda, 2005; Castells et al., 2007; Ling, 2004; Ling, 2007; Ling 2009).

Εάν εξεταστεί προσεκτικά η υφιστάμενη αλληλογραφία αναφορικά με τις κοινωνικές συνέπειες της χρήσης των μέσων τεχνολογίας και τις αντιφάσεις που υπάρχουν στα σχετικά ευρήματα, παρατηρούνται δύο συγκεκριμένα μοτίβα τα οποία πιθανόν και να μπορούν να εξηγήσουν αυτή την έλλειψη συνέχειας στα αποτελέσματα (Masshadi, 2017). Αρχικά, αξίζει να σημειωθεί πως οι

έρευνες που αναφέρονται στις αρνητικές συνέπειες της χρήσης τεχνολογίας είναι σχετικά παλιές δεδομένου πως δημοσιεύτηκαν τουλάχιστον δεκαπέντε (15) χρόνια πίσω, αλλά και παλαιότερα. Κατά συνέπεια, είναι ασφαλές να κρίνουμε πως έρχονται από μία εποχή όπου το διαδίκτυο και οι συσκευές κινητής επικοινωνίας δεν ήταν τόσο συνηθισμένες όσο είναι στην σημερινή εποχή, καθώς επίσης και πως τα άτομα που απάρτιζαν τον κοινωνικό κύκλο του καθενός δεν ήταν ακόμη συνδεδεμένα στο διαδίκτυο. Αυτό υποδηλώνει πως ακόμη και αν τα άτομα χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο για να επικοινωνήσουν σε ένα κοινωνικό πλαίσιο, δεν το χρησιμοποιούσαν για να ενισχύσουν τους υπάρχοντες κοινωνικούς δεσμούς. Είναι πιο πιθανό λοιπόν τα άτομα να έκαναν χρήση του διαδικτύου για να δημιουργήσουν νέους και πολύ συχνά αδυνάμους δεσμούς με αγνώστους, όπως εκείνους που δημιουργήθηκαν σε διαδικτυακά δωμάτια ανταλλαγής άμεσων μηνυμάτων (chatrooms) (Wellman et al., 1996; Subrahmanyam, Greenfield, Kraut, & Gross, 2001). Σε μία πιο πρόσφατη έρευνα που διεξήχθη (Blais, Craig, Pepler & Connolly, 2008), τα αποτελέσματα υποδήλωσαν πως οι κοινωνικές επιπτώσεις της χρήσης του διαδικτύου είναι σημαντικά πιο θετικές για τα άτομα που το αξιοποιούν με σκοπό να ενισχύσουν τις υπάρχουσες επαφές τους σε σχέση με εκείνους που το χρησιμοποιούν για τη δημιουργία νέων, συχνά φτωχών ποιοτικά, επαφών με αγνώστους. Συγκεκριμένα, την τελευταία δεκαετία, οι τεχνολογίες του διαδικτύου αλλά και των επικοινωνιών ευρύτερα, έχουν γίνει πανταχού παρούσες και πιθανολογείται πως όλο και περισσότερα άτομα τις χρησιμοποιούν βλέποντας το ως μία ευκαιρία να παραμείνουν συνδεδεμένοι, και κατά συνέπεια σε επαφή, με την οικογένεια και τους φίλους τους (Subrahmanyam & Greenfield, 2008; Valkenburg & Peter, 2007b; Williams & Merten 2008). Συνεπώς, αυτός μπορεί να είναι και ένας από τους λόγους για τους οποίους οι πιο πρόσφατες έρευνες εντοπίζουν κυρίως κοινωνικά οφέλη ως απόηχο της χρήση των μέσων της τεχνολογίας.

Ωστόσο αξίζει να αναφερθεί πως υπάρχουν και σύγχρονα ευρήματα τα οποία δείχνουν μια αρνητική επίδραση από την χρήση των μέσων τεχνολογίας στις αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων. Συγκεκριμένα, σε μία ποιοτική μελέτη που διεξήχθη το 2017 οι ερευνητές υποστήριξαν πως οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες είχαν αρνητική επίδραση στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών ενός νοικοκυριού (Jani, 2017). Αρχικά, προέκυψε μέσα από την ανάλυση πως τα μέσα τεχνολογίας έχουν πλέον συγχωνευθεί στο νοικοκυριό και την ρουτίνα που υπάρχει μέσα σε αυτό. Επιπροσθέτως, βρέθηκε μία πολύ στενή συσχέτιση μεταξύ της φυσικής θέσης που κατέχουν τα μέσα τεχνολογίας μέσα στο σπίτι και των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που λαμβάνουν χώρο στην καθημερινότητα. Επιπροσθέτως, τα κύρια ευρήματα που προέκυψαν από

την συγκεκριμένη έρευνα έδειξαν πως η ύπαρξη των μέσων τεχνολογίας μέσα στο σπίτι έχουν την τάση να οδηγούν σε αυξημένη κοινωνική αποστασιοποίηση αλλά και ιδιωτικοποίηση της ζωής των ανθρώπων εντός του σπιτιού.

Μία δεύτερη πιθανή αιτιολόγηση για τα αντιφατικά αυτά ευρήματα σχετικά με τις κοινωνικές συνέπειες της χρήσης της τεχνολογίας έγκειται στην ηλικία των ατόμων στα διαφορετικά δείγματα συμμετεχόντων της κάθε έρευνας, το οποίο μπορεί να εξηγήσει και την αντιφατικότητα των δεδομένων κοντινού χρονικού φάσματος. Μελέτες που αναφέρουν θετικά αποτελέσματα για τη χρήση της τεχνολογίας χρησιμοποιούσαν κυρίως δείγματα εφήβων, και συγκεκριμένα ηλικίας μεταξύ δώδεκα (12) και δεκαοκτώ (18) ετών, ή φοιτητών, που ασχολούνται περισσότερο με διαδικτυακές κοινωνικές δραστηριότητες σε σχέση τα μικρότερα παιδιά, σύμφωνα με τις αναφορές που παρέχονται σε εθνικό επίπεδο (Rideout, 2015; Rideout, Foehr, & Roberts, 2010). Οι δραστηριότητες μέσων ενημέρωσης των νέων είναι λιγότερο πιθανό να έχουν κοινωνικό περιεχόμενο (Rideout, 2015). Ως εκ τούτου, οι θετικές επιδράσεις που αναφέρονται σε μελέτες με μεγαλύτερους εφήβους και φοιτητές μπορεί να μην ισχύουν για αυτούς. Με άλλα λόγια, οι έφηβοι και οι νεαροί ενήλικες ενδέχεται να αντικαταστήσουν τις προσωπικές τους αλληλεπιδράσεις με επικοινωνίες που μεσολαβούνται από την τεχνολογία, ενώ οι νεότεροι ενδέχεται να βιώσουν μόνο μετατόπιση αυτών των αλληλεπιδράσεων. Επιπλέον, πρέπει επίσης να ληφθεί υπόψη ότι ορισμένες κοινωνικές δεξιότητες όπως για παράδειγμα, η μη λεκτική αναγνώριση των συναισθημάτων, οι οποίες είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική διαζώσης επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων, μαθαίνονται κυρίως σε άμεσα κοινωνικά πλαίσια και οι αλληλεπιδράσεις μέσω του υπολογιστή δεν υποστηρίζουν την ανάπτυξη τέτοιων δεξιοτήτων (Uhls et al., 2014). Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως η φύση των δεδομένων, ποιοτική ή ποσοτική προσφέρει πιθανόν διαφορετική οπτική στο ζήτημα λόγω των μεθοδολογικών πλεονεκτημάτων αλλά και μειονεκτημάτων που φέρει η κάθε μία από αυτές.

Τέλος, αν και φαίνεται να υπάρχει επιστημονική βάση στην υπόθεση της μετατόπισης, η κατεύθυνση της σχέσης μεταξύ της χρήσης των μέσων της τεχνολογίας και των μειωμένων διαζώσης κοινωνικών αλληλεπιδράσεων παραμένει ασαφής, κυρίως λόγω του συσχετιστικού χαρακτήρα των μελετών που την έχουν αξιολογήσει ως τώρα. Η έλλειψη κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, το οποίο συνεπάγεται δηλαδή με περισσότερο χρόνο που περνάει κάποιος μόνος του, πιθανόν και να είναι αυτό που αυξάνει την ελκυστικότητα του να περνάει κάποιος

τελικά χρόνο με την τεχνολογία. Τέτοιες μελέτες καθώς επίσης και ορισμένοι ερευνητές στον τομέα ζητούν μεγαλύτερη χρήση ερευνητικών σχεδίων που να αντιμετωπίζουν την αιτιότητα στην σχέση που έχει εντοπιστεί (Pea et al., 2012).

Κεφάλαιο 5: Η επίδραση των μέσων τεχνολογίας στην ευμάρεια του ατόμου

Το 31% των εφήβων της Αμερικής υποστηρίζει ότι τα αποτελέσματα των μέσων της τεχνολογίας είναι ως επί το πλείστον θετικά, ενώ το 45% εκτιμά ότι τα αποτελέσματα δεν είναι ούτε θετικά ούτε αρνητικά και το 24% πιστεύει ότι τα αποτελέσματα είναι ως επί το πλείστον αρνητικά (Pew Research Center, 2018). Οι έφηβοι οι οποίοι θεώρησαν ότι τα αποτελέσματα είναι κυρίως θετικά, δήλωσαν ότι τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης βοηθούν στο να είναι σε επαφή με φίλους, στην λήψη πληροφοριών αλλά και στο να βρουν ομοϊδέατες και να συσχετιστούν μαζί τους. Εκείνοι που θεώρησαν ότι τα αποτελέσματα ήταν κυρίως αρνητικά εξήγησαν ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αυξάνουν τους κινδύνους εκφοβισμού, παραμέλησης των δια ζώσης επαφών και ταυτόχρονα ενισχύει την απόκτηση μη ρεαλιστικών εντυπώσεων από τη ζωή των άλλων ανθρώπων (Pew Center, 2018).

Αρκετές μελέτες έχουν δώσει εμπειρικά στοιχεία αναφορικά με τα μεικτά συναισθήματα των εφήβων, οι οποίες αναφέρουν ένα μεγάλο φάσμα θετικών (Valkenburg, Koutamanis, & Vossen, 2017), ουδέτερων (Kerestes, & Stulhofer, 2020), και αρνητικών (Booker, Skew, Kelly, & Sacker, 2015) συσχετίσεων μεταξύ συγκεκριμένων μετρήσεων της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας και της ψυχικής ευμάρειας. Σε συμφωνία με αυτά τα μεικτά αποτελέσματα μεμονωμένων ερευνών, αρκετές μετα-αναλύσεις υποστηρίζουν επίσης την έλλειψη μίας σαφούς επίδρασης (Meier, & Reinecke, 2020). Σε μία μετά-ανάλυση σαραντατριών (43) μελετών σχετικά με τις επιδράσεις της διαδικτυακής τεχνολογίας στη ψυχική ευημερία των εφήβων, οι ερευνητές διαπίστωσαν πως η πλειοψηφία των ερευνών αυτών υπέδειξαν είτε μικτές είτε ακόμη και καθόλου επιπτώσεις των διαδικτυακών μέσων τεχνολογίας στην ψυχική ευημερία των εφήβων (Best, Manketlow, & Taylor, 2014). Μία άλλη μετά-ανάλυση έντεκα (11) αυτή τη φορά μελετών αναφορικά με τη σχέση μεταξύ της χρήσης των διαδικτυακών μέσων κοινωνικής δικτύωσης και της καταθλιπτικής συμπτωματολογίας, οι ερευνητές ανέφεραν μια μικρή θετική συσχέτιση (McCrae, Gettings, & Pursell, 2017). Ομοίως, μεταγενέστερη μελέτη ανέφερε επίσης θετικές σχέσεις μεταξύ της αφιέρωσης υπερβολικού χρόνου μπροστά στην οθόνη και ανεπαρκούς ύπνου, φυσιολογικού στρες, περιπλάνησης του μυαλού, διαταραχής ελλειμματικής προσοχής-υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ), μη προσαρμοστικών ή/και αρνητικών τρόπων σκέψης, μειωμένης ικανοποίησης από τη ζωή και πιθανών κινδύνων για την υγεία στην ενήλικη ζωή (Lissak, 2018). Επιπροσθέτως, με βάση μία ανάλυση 12 άρθρων προηγούμενης χρονιάς, οι ερευνητές διαπιστώνουν ότι η χρήση της

τεχνολογίας πιθανόν να οδηγεί σε αυξημένη αίσθηση σύνδεσης με τους φίλους και το σχολείο, ενώ ταυτόχρονα αυξάνει τα επίπεδα άγχους και μοναξιάς στους εφήβους (Wu, Outley, Matarrita-Cascante, & Murphrey, 2016). Να σημειωθεί ωστόσο πως οι μετά-αναλύσεις αναφορικά με τη σχέση μεταξύ της χρήσης των διαδικτυακών μέσων κοινωνικής δικτύωσης και της ακαδημαϊκής επίδοσης των εφήβων δεν εντόπισαν καθόλου ή εντόπισαν αμελητέες επιπτώσεις (Marker, Gnambs, & Appel, 2018).

Ωστόσο, οι έρευνες που πραγματοποιούνται σε βάθος χρόνου βρίσκουν γενικά ένα πολύπλοκο μοτίβο επιπτώσεων. Σε μια οκταετή μελέτη 500 εφήβων που διεξήχθη στην Αμερική, ο χρόνος που βρέθηκε να αφιερώνεται στα διαδικτυακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης είχε θετική μορφής συσχέτιση με το άγχος και την κατάθλιψη σε ένα διαπροσωπικό επίπεδο (Coyne, Rogers, Zurcher, Stockdale, & Booth, 2019). Σε ένα ατομικό επίπεδο ωστόσο, αυτές οι σχέσεις φαίνεται να εξαφανίζονται. Η μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι εκείνοι που χρησιμοποιούν συχνότερα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης πιθανόν να είναι και αυτοί με τα χαμηλότερα επίπεδα ψυχική ευμάρειας. Ωστόσο, δεν φαίνεται να υπάρχει κάποιος αιτιώδης σύνδεσμος μεταξύ των δύο αυτών μεταβλητών. Μια μελέτη που πραγματοποιήθηκε σε 1157 Κροάτες οι οποίοι βρίσκοντας στα τέλη της εφηβείας τους, υποστηρίζει επίσης αυτά τα ευρήματα. Σε ένα διάστημα τριών (3) ετών, οι αλλαγές στη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και η ικανοποίηση από τη ζωή που λάμβανε το άτομο βρέθηκαν να μην έχουν κάποια συσχέτιση μεταξύ τους, σε σχέση πάντα με τη σταθερότητα της ικανοποίησης από τη ζωή (Kerestes, & Stulhofer, 2020). Επιπροσθέτως, σε ένα δείγμα 1749 εφήβων από την Αυστραλία, μία ερευνητική ομάδα προσπάθησε να κάνει μία διάκριση μεταξύ των δραστηριοτήτων οθόνης (π.χ. περιήγηση στο διαδίκτυο ή παιχνίδια) και διαπίστωσαν συνολικά χαμηλά επίπεδα στις διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ του συνολικού χρόνου που αφιέρωναν τα άτομα σε δραστηριότητες μπροστά από την οθόνη, και των καταθλιπτικών συμπτωμάτων (Houghton, Lawrence, Hunter, et al., 2018). Από όλες τις δραστηριότητες που ερευνήθηκαν, μόνο η περιήγηση στο διαδίκτυο ήταν θεωρήθηκε σημαντικός παράγοντας πρόβλεψης για καταθλιπτική συμπτωματολογία. Ωστόσο, οι ερευνητές υποστήριξαν πως αυτά τα ευρήματα μπορεί να μην ευδοκιμήσουν στην διαδικασία της πολλαπλής διερεύνησης.

Κεφάλαιο 6: Διαδραστικές τεχνολογίες και ο συμβολισμός της ανεξαρτησίας

Υπάρχουν στοιχεία από ποιοτικές μελέτες σχετικά με την ενασχόληση των μικρών παιδιών με τα διαδραστικά μέσα της τεχνολογίας, τα οποία τονίζουν επανειλημμένα πως η τεχνολογία δίνει την δυνατότητα στα παιδιά να αναλάβουν καθήκοντα που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να κάνουν. Για παράδειγμα, τα παιδιά ηλικίας τριών (3) και τεσσάρων (4) ετών, τα οποία χρειάζονται την βοήθεια από τους ενήλικες φροντιστές τους για να πραγματοποιήσουν πολλές από τις καθημερινές τους δραστηριότητες, βρίσκονται πλέον σε θέση να χρησιμοποιούν έξυπνες συσκευές για να επικοινωνούν με άλλους χρησιμοποιώντας emoticons (Plowman & McPake, 2013) ή να μπορούν να διασκεδάζουν χρησιμοποιώντας τα αγαπημένα τους παιχνίδια ή ακόμη και εφαρμογές κινουμένων σχεδίων. Με άλλα λόγια, οι διαδραστικές συσκευές όπως τα έξυπνα κινητά (smartphones), οι ταμπλέτες (tablet) αλλά και οι φορητοί υπολογιστές (laptops) δίνουν στα παιδιά τη δυνατότητα να πετύχουν τους στόχους τους πιο συχνά και με πολύ πιο εύκολο τρόπο. Επομένως η χρήση τους αυξάνει την αίσθηση ανεξαρτησίας και αυτάρκειας που βιώνουν τα παιδιά (Masshadi, 2017).

Όπως περιγράφεται σε πολλές από τις παραδοσιακές αφηγήσεις της παιδικής ηλικίας, η έννοια του «ικανού παιδιού/εφήβου» συνοψίζει μια σύγχρονη αναπαράσταση της παιδικής ηλικίας. Είναι λογικό επακόλουθο λοιπόν, να βλέπουμε το ικανό παιδί ως μία βασική έννοια ή ίσως ακόμη και ως μία ετικέτα στην υφιστάμενη δομή του λόγου. Η έννοια του ικανού παιδιού/εφήβου χρησιμοποιείται ταυτόχρονα σε πιο θεωρητικές αναπαραστάσεις του παιδιού στις σκανδιναβικές χώρες αλλά και διεθνώς. Η έννοια αυτή ωστόσο δεν είναι μια ακριβής έννοια αλλά μάλλον μια έννοια συμπερίληψης, η οποία φαίνεται να συγκεντρώνει μια σειρά από μία ποικιλία χαρακτηριστικών συνδεδεμένα με την τρέχουσα παιδική ηλικία. Η έννοια του υπεύθυνου παιδιού μπορεί να θεωρηθεί ως μία ρήξη η οποία είναι ταυτόχρονα και σε άμεση αντίθεση με μια από τις προηγούμενες αναπαραστάσεις του παιδιού. Ως εκ τούτου, τα χαρακτηριστικά του ικανού παιδιού/εφήβου είναι ότι τα παιδιά και οι έφηβοι θεωρούνται κοινωνικοί παράγοντες που συμμετέχουν στη διαμόρφωση της κοινωνικής τους πραγματικότητας και δεν ορίζονται ως απλώς αντικείμενα κοινωνικοποίησης των ενηλίκων και ότι τα παιδιά και οι έφηβοι θεωρούνται ως κοινωνικά όντα και όχι ως υπάρχοντα κάποιου άλλου. Αυτό με την σειρά του σημαίνει ότι τα παιδιά και οι έφηβοι θεωρούνται ικανοί άνθρωποι και όχι ως ακόμη πλήρως ικανοί στις δεξιότητες των ενηλίκων που πρόκειται να αποκτήσουν μετέπειτα. Ωστόσο, τα παιδιά, όπως και οι νέοι

έφηβοι, δεν είναι μόνο καταναλωτές αλλά και παραγωγοί στην υφιστάμενη δομή του λόγου καθώς είναι ελεύθεροι να δημιουργήσουν την χρήση ενός μεμονωμένου προϊόντος όπως το κινητό τους τηλέφωνο συνδυάζοντας διάφορα στοιχεία για την αξιοποίηση του (Peter, 2009).

Όταν τα παιδιά φτάσουν στο στάδιο της εφηβείας, έχουν την τάση να αναφέρουν πως τα μέσα της τεχνολογίας έχουν έναν σημαντικό χρόνο στην διεκπεραίωση των καθημερινών τους δραστηριοτήτων, οι οποίες συμπεριλαμβάνουν την δημιουργία καινοτόμων εργασιών, την συλλογή πληροφοριών, όπως επίσης ενισχύουν την ανάπτυξη τους σε προσωπικό επίπεδο μέσω της ενίσχυσης της αυτοπεποίθησής τους αλλά και την δημιουργία σχέσεων (Fitton, Ahmedani, Harold, & Shifflet, 2013; Wei & Lo, 2006). Από την άλλη, χωρίς την βοήθεια των έξυπνων συσκευών τους, οι έφηβοι πρέπει να βασίζονται στη βοήθεια των γονιών τους, των μεγαλύτερων αδελφών τους, αλλά και άλλων ατόμων στη ζωή τους (Masshadi, 2017). Οι ηλεκτρονικές συσκευές μπορούν επίσης να αξιοποιηθούν για την εξυπηρέτηση τόσο συναισθηματικών όσο και ψυχολογικών σκοπών. Στην πραγματικότητα, πολλοί έφηβοι, αλλά και νέοι ενήλικες, κάνουν χρήση των smartphone τους, ακόμα και σε υπερβολικό βαθμό μερικές φορές, έχοντας ως σκοπό το να μειώσουν την αίσθηση μοναξιάς, το άγχος και την απομόνωση που πιθανόν να βιώνουν σε αυτό το στάδιο της ζωής τους (Ha, Chin, Park, Ryu, & Yu, 2008; Caplan, 2006). Λαμβάνοντας υπόψιν τα συγκεκριμένα ευρήματα, δεν δημιουργείται κάποια έκπληξη όταν οι έφηβοι αποκαλούν τα κινητά τους τηλέφωνα «ολόκληρη τη ζωή» τους (16χρονο κορίτσι, Oksman και Turtiainen, 2004, σελ. 332). Με βάση αυτά τα δεδομένα, δημιουργείται η υπόθεση ότι οι πολλαπλές λειτουργικές, προσωπικές και σχεσιακές εφαρμογές που μπορεί να βρεις κανείς στα διαδραστικά μέσα της τεχνολογίας τα καθιστούν σύμβολα ανεξαρτησίας και αυτονομίας για τους χρήστες τους (Masshadi, 2017).

Η σύγχρονη κοινωνία έχει δημιουργήσει μια πολυπλοκότητα και μία έντονη ποικιλομορφία στο επίπεδο των προσωπικών σχέσεων, η οποία έχει οδηγήσει σε μία αυξημένη απορία για την έκβαση του μέλλοντος των οικογενειακών δομών (Cheal 2002). Σύμφωνα με τον Scott (1997) υπήρξε μια πτώση στα παραδοσιακά νοικοκυριά της πυρηνικής οικογένειας καθώς οι άνθρωποι έγιναν πιο ατομικιστές και οι οικογένειες φαίνεται πλέον να περνούν όλο και λιγότερο χρόνο μεταξύ τους (Turtiainen et al. 2007). Για το λόγο αυτό, υποστηρίχθηκε ότι η θέση της οικογένειας στην κοινωνία έχει αλλάξει, και έτσι οι παραδοσιακές οικογενειακές αξίες καθώς και η ίδια η οικογένεια έχει διαβρωθεί (Turtiainen et al. 2007: 478). Μαζί με την άνοδο του ατομικισμού και την πτώση

των οικογενειακών αξιών, οι νέες τεχνολογίες των μέσων ενημέρωσης είναι πλέον πολύ πιο βυθισμένες στην καθημερινότητα των ανθρώπων από ποτέ (McGrath, 2012).

Η έννοια του να είναι κάποιος αυτάρκης παραδοσιακά αναφέρεται στην οικονομική αυτάρκεια του ατόμου παρά στην αυτάρκεια σε ένα ψυχοκοινωνικό επίπεδο. Για τους σκοπούς της συζήτησης στο παρόν κείμενο, η αυτάρκεια ορίζεται ως η ψυχολογική κατάσταση του να βιώνει το άτομο την αίσθηση ότι είναι ικανό να ελέγξει την συμπεριφορά του, τα συναισθήματά του, καθώς και την γενικότερη κατάστασή του χωρίς να βασίζεται σε εξωγενείς παράγοντες για βοήθεια, δηλαδή ορίζεται ως η αίσθηση της ατομικής επάρκειας (Masshadi, 2017). Υπάρχουν ερευνητικά δεδομένα που υποδεικνύουν πως τα άτομα που βιώνουν υψηλότερα επίπεδα αυτάρκειας είχαν ταυτόχρονα προτίμηση και στο να δουλεύουν αυτόνομα (Lammers, et al., 2012). Προηγούμενες μελέτες είχαν επίσης αναφερθεί σε αυτή την συσχέτιση σε μια μελέτη για ένα μη σχετιζόμενο θέμα ωστόσο (Vohs, Mead, &Goode, 2006; Vohs, Mead, &Goode, 2008). Συγκεκριμένα η μελέτη τους διερευνούσε τις ψυχολογικές συνέπειες του χρήματος και τα ευρήματά τους έδειξαν πως η κατοχή χρημάτων οδηγεί σε κοινωνική αποστασιοποίηση, το οποίο αποδείχθηκε λόγω μειωμένων εκκλήσεων για βοήθεια όπως επίσης και μειωμένη προσφορά βοήθειας και μία αυξημένη προτίμηση στην εργασία και στην διασκέδαση σε ατομικό επίπεδο. Υποστηρίχθηκε λοιπόν πως η αυξημένη αυτή κοινωνική αποστασιοποίηση των ατόμων είναι αποτέλεσμα του γεγονότος πως η κατοχή χρημάτων επιφέρουν έναν προσανατολισμό αυξημένης αυτάρκειας (Vohs, et al., 2006).

Επειδή λοιπόν η υφιστάμενη βιβλιογραφία στο κομμάτι της αυτάρκειας των παιδιών και των εφήβων είναι ελλιπής, βοηθά το να ληφθούν υπόψιν έρευνες παρόμοιων δομών ώστε να αποκτηθεί μία ολοκληρωμένη κατανόηση του φαινομένου και του τρόπου με τον οποίο αυτή η έννοια σχετίζεται με την κοινωνική αποστασιοποίηση (Masshadi, 2017). Μία έννοια που είναι αρκετά κοντά με την έννοια της αυτάρκειας είναι η αυτονομία η οποία μάλιστα έχει ευρέως μελετηθεί στον τομέα της αναπτυξιακής ψυχολογίας. Στο λεξικό Merriam Webster, η αυτονομία ορίζεται ως «η κατάσταση της ύπαρξης ή της δράσης χωριστά από τους άλλους», και ως «η εξουσία ή το δικαίωμα μιας χώρας, ομάδας κ.λπ., να κυβερνά τον εαυτό του» (διαδικτυακό λεξικό Merriam-Webster). Η αίσθηση του ελέγχου και της ανεξαρτησίας που βρίσκεται στον πυρήνα της αυτάρκειας λοιπόν φαίνεται πως είναι επίσης εμφανής και στον ορισμό της αυτονομίας. Ωστόσο, αυτά τα δύο χαρακτηριστικά, δηλαδή η ενέργεια της πράξης και ο αποχωρισμός, είναι ιστορικά

γνωστό ότι σχηματίζουν δύο διαστάσεις στην έννοια της αυτονομίας: την αντιδραστική αυτονομία και την αναστοχαστική αυτονομία (Koestner & Loiser, 1996). Η αντιδραστική αυτονομία αναφέρεται κατά κύριο λόγο σε ένα διαπροσωπικό επίπεδο και δίνει έμφαση στον αποχωρισμό και την ανεξαρτησία που αυτός φέρει από τους άλλους (Gough & Heilburn, 1983; Murray, 1938). Η αναστοχαστική αυτονομία από την άλλη είναι ενδοπροσωπική και κεφαλαιοποιεί την πράξη και τον προσωπικό έλεγχο (Deci & Ryan, 1991 · βλ. επίσης Wiggins 1991 & 1997 ως παρεμφερές). Ορισμένα εμπειρικά στοιχεία δείχνουν πως η αυτονομία, και κυρίως η αντιδραστική, έχει κάποια μορφή συσχέτισης με την ανικανότητα και την έλλειψη ενδιαφέροντος στις καταστάσεις κοινωνικής φύσεως. Για παράδειγμα, άτομα που σημείωσαν υψηλή βαθμολογία αναφορικά με τα κίνητρα για την αυτονομία τους ανέφεραν πως βίωσαν αισθήματα δυσαρέσκειας από την δουλειά τους όταν αυτή περιλάμβανε και κάποιο ομαδικό κομμάτι εργασίας (O'Reilly, Chatman, & Caldwell, 1991). Επιπροσθέτως, σε μία ελαφρώς μεταγενέστερη μελέτη, οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι η αντιδραστική αυτονομία σχετίζεται με την αρνητική κοινωνική προσαρμογή (Koestner, & Loiser, 1996). Επίσης, τα ερευνητικά ευρήματα από τις μελέτες που εξέτασαν την αυτάρκεια υποδηλώνουν ότι τα αυξημένα επίπεδα συναισθημάτων αυτάρκειας αυξάνουν και την κοινωνική αποστασιοποίηση (π.χ., Lammers et al., 2012). Να σημειωθεί πως τα εμπειρικά ευρήματα για την αυτονομία, όπως αυτά αναλύθηκαν παραπάνω, υποστηρίζουν επίσης τη συσχέτιση μεταξύ αυτάρκειας και κοινωνικής αποστασιοποίησης.

Σε μία ερευνητική μελέτη που πραγματοποιήθηκε με σκοπό την διερεύνηση του ρόλου του πολιτισμικού στοιχείου στην υιοθέτηση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων από τους εφήβους, τα αποτελέσματα έδειξαν πως η επικοινωνία μεταξύ γονέων και παιδιών, οι συνομήλικοι, τα μέσα ενημέρωσης και η αυτοεκτίμηση του κάθε εφήβου έχουν μίας διαφορετικής μορφής επιρροή στην τεχνολογική ετοιμότητα των εφήβων. Τα αποτελέσματα των αλληλεπιδράσεων μεταξύ γονέων και παιδιών φάνηκε να διαμεσολαβούνται από τα επίπεδα της αυτοεκτίμησης των νέων, το οποίο με την σειρά του επιβεβαιώνει τη σημασία της δημιουργίας της προσωπικής και ανεξάρτητης ταυτότητας κατά την εφηβεία (Mishra, Maheswarappa, & Colby, 2018).

Μέχρι στιγμής η βιβλιογραφική αυτή ανασκόπηση έχει υποστηρίξει ότι η χρήση των διαδραστικών μέσων της τεχνολογίας μπορεί να προκαλέσει μια αίσθηση αυτάρκειας στα παιδιά, η οποία θα μπορούσε δυνητικά να οδηγήσει σε μία μορφή κοινωνικής αποστασιοποίησης από τους γύρω τους. Αυτός ο ισχυρισμός ωστόσο δεν μπορεί να είναι πλήρης χωρίς να αναγνωριστεί ο

διαφορετικός αντίκτυπος που μπορεί να έχει το εκάστοτε πολιτισμικό υπόβαθρο των ατόμων σε αυτήν τη σχέση, όπως αυτό αναφέρθηκε και συνοπτικά παραπάνω. Είναι γνωστό ότι άτομα τα οποία έρχονται από δυτικούς ή δυτικοποιημένους πολιτισμούς έχουν μία προσωπικά δομημένη ανεξάρτητη μορφή αυτοεκτίμησης (Markus & Kitayama, 1991), το οποίο σημαίνει πως έχουν μία εικόνα για τον εαυτό τους και τον αντιμετωπίζουν ως αυτόνομο, διαχωρισμένο από τους γύρω του, αλλά και εγωκεντρικό (Masshadi, 2017). Τα άτομα με αυτά τα χαρακτηριστικά λοιπόν, εκτιμούν την ανεξαρτησία τους και την αίσθηση ότι είναι μοναδικά. Από την άλλη πλευρά ωστόσο, οι άνθρωποι που έρχονται από ανατολικούς πολιτισμούς έχουν μία μορφή αλληλεξαρτώμενης αυτοεκτίμησης η οποία πολύ συχνά έχει μία συλλογική και κοινωνικοκεντρική φύση. Για αυτούς τους ανθρώπους λοιπόν, η εστίαση τους είναι προσηλωμένη στην αρμονία και την συνοχή της εκάστοτε ομάδας στην οποία ανήκουν. Να σημειωθεί επίσης πως οι αυτοπροσδιορισμοί των ατόμων είναι ευρέως γνωστό πως επηρεάζονται από το αντίστοιχο πολιτισμικό υπόβαθρο στο οποίο ανήκουν, αλλά οι καταστάσεις τις οποίες βιώνουν σε ένα πρωταρχικό επίπεδο είναι πιθανό και εφικτό να τις τροποποιήσουν (Yang, Stamatogiannakis & Chattopadhyay, 2015; Zampetakis, Kafetsios, Lerakis, & Moustakis, 2015).

Τα μέσα τεχνολογίας ωστόσο, και συγκεκριμένα το κινητό τηλέφωνο, αφενός μπορεί να λειτουργήσει ως ένα εργαλειακό μέσο ενδο-οικογενειακού συντονισμού και ταυτόχρονα ως ένας συμβολικός «ομφάλιος λώρος» ο οποίος παρέχει ένα μόνιμο κανάλι επικοινωνίας μεταξύ γονέων και εφήβων το οποίο εντείνει τη γονική επίβλεψη και τον έλεγχο (Green, 2002; Ling 2004; Geser, Késia, & Trench, 2006; Chen & Katz, 2009). Από την άλλη πλευρά, η επικοινωνία των εφήβων μέσω του κινητού τηλεφώνου δημιουργεί μεγαλύτερο χώρο για αλληλεπίδραση με τους συνομηλίκους τους και ενισχύει κατ' αυτόν τον τρόπο την ελευθερία από την επιτήρηση των γονέων έχοντας έναν κρίσιμο ρόλο στην κοινωνικοποίηση και τις χειραφετικές διαδικασίες τις οποίες αυτή φέρει (Oksman & Rautianen, 2003; Ling & Yttri, 2006; Ling 2007; Ling 2009; Clark, 2013).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα παιδιά και οι έφηβοι αφιερώνουν αρκετές ώρες κατά την διάρκεια της ημέρας τους απασχολούμενοι με μια σειρά συσκευών πολυμέσων. Το εύρος της τεχνολογικής κατανάλωσης στο οποίο εμπλέκονται πιθανόν να επηρεάζεται από ορισμένους οικογενειακούς αλλά και περιβαλλοντικούς παράγοντες. Επιπροσθέτως, σύμφωνα με την υπόθεση της μετατόπισης, η υπερβολική ενασχόληση με τα μέσα τεχνολογίας μπορεί να σχετίζεται και με μειωμένες προσωπικές αλληλεπιδράσεις με την οικογένεια αλλά και τους συνομηλίκους. Λαμβάνοντας αυτό ως δεδομένο ωστόσο, δεν είναι σαφές εάν η τεχνολογία αφαιρεί χρόνο από τις προσωπικές αλληλεπιδράσεις ή αν οι λιγότερες διαθέσιμες ευκαιρίες για δια ζώσης επικοινωνίες αναγκάζουν τα παιδιά να διασκεδάσουν μέσω της χρήσης των μέσων που προσφέρει η τεχνολογία. Η πειραματική μελέτη των συνεπειών της αυξημένης χρήσης της τεχνολογίας μπορεί να διαφωτίσει την πραγματική κατεύθυνση αυτής της σχέσης καθώς επίσης και να βοηθήσει στον εντοπισμό άλλων αιτιών για τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να έχει κάποιον ρόλο στην τάση για κοινωνική αποστασιοποίηση των νέων (Masshadi, 2017).

Συγκεκριμένα, η χρήση των μέσων της τεχνολογίας μεταξύ των νέων φαίνεται να έχει ανοδική πορεία με την πάροδο των ετών και να αξιοποιείται για ποικίλους λόγους, τόσο ενεργητικοί, όσο και παθητικοί. Ωστόσο αυτή η αυξημένη χρήση φαίνεται να έχει επηρεάσει την δημιουργία παθολογικής χρήσης αλλά και την εμφάνιση κλινικής συμπτωματολογίας. Σημαντικό στοιχείο όμως για την χρήση αυτή, είναι και οι παράγοντες οι οποίοι την επηρεάζουν.

Η ύπαρξη ή μη αδερφιών αλλά καθώς και η ηλικιακή τους σχέση φαίνεται να είναι ένας σημαντικός παράγοντας επιρροής χρήσης. Ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζει η ποιότητα της χρήσης καθώς στις οικογένειες που υπάρχουν αδέρφια φαίνεται να είναι πιο υγιές το περιεχόμενο παρακολούθησης. Αυτό ωστόσο αξίζει να σημειωθεί πως φέρει και κάποια αντιφατικά στοιχεία στην υφιστάμενη βιβλιογραφία καθώς η ύπαρξη των αδερφιών έχει την τάση να αυξάνει το ποσοστό χρήσης, και ας παρουσιάζει ποιοτικότερο περιεχόμενο η χρήση αυτή. Ένας ακόμη δείκτης που ασκεί επίδραση στο ποσοστό χρήσης των παιδιών στα μέσα της τεχνολογίας είναι η διαθεσιμότητα των τελευταίων στο νοικοκυριό. Συγκεκριμένα η ύπαρξη των μέσων εντός του σπιτιού, ακόμα και αν αυτά δεν είναι ιδιότητα του παιδιού, αυξάνουν και πάλι το ποσοστό χρήσης. Συμπληρωματικά σε αυτό, σημαντικός παράγοντας φαίνεται επίσης να είναι η χρήση των

υφιστάμενων διαθέσιμων μέσων από τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας όπως τα αδέρφια και τους γονείς, το οποίο με την σειρά του φαίνεται να μειώνει την μειωμένη δια ζώσης αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών του νοικοκυριού αλλά και με της οικογένειας με τον ευρύτερο κοινωνικό τους περίγυρο.

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο για την ενασχόληση των νέων με τα μέσα τεχνολογίας και την κοινωνική αποστασιοποίηση την οποία αυτή φέρει, είναι τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους. Συγκεκριμένα, υπάρχουν ανάμεικτα ευρήματα αναφορικά με την επίδραση του φύλου στην χρήση αυτή, έχοντας ωστόσο πρωτογενή ευρήματα που υποδηλώνουν πως οι εσωστρεφείς άντρες είναι πιο επιρρεπής στον εθισμό στο διαδίκτυο. Επιπροσθέτως, χαρακτηριστικά όπως η εξωστρέφεια κι ο ναρκισσισμός φαίνεται να δείχνουν μια αυξημένη χρήση κυρίως των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και κυρίως έχοντας ως σκοπό την κοινωνικοποίηση και την δικτύωση με άλλα άτομα. Ωστόσο τα εξωστρεφή αυτά άτομα φαίνεται να είναι πιο μοναχικοί αναφορικά με τις δια ζώσεις αλληλεπιδράσεις τους και ταυτόχρονα να έχουν χαμηλότερο ποσοστά στον δείκτη της ευσυνειδητότητας. Να σημειωθεί επίσης πως το χαρακτηριστικό της εξωστρέφειας είναι επίσης εμφανές και στα άτομα που ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια πέρα από τα διαδικτυακά μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι οποίοι μάλιστα φαίνεται να αξιοποιούν την διάρκεια του παιχνιδιού και για κοινωνικούς σκοπούς μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες.

Αξίζει να γίνει επίσης αναφορά στην επίδραση που έχουν τα μέσα της τεχνολογίας στην κοινωνική αλλά και συναισθηματική ανάπτυξη των νέων. Δεδομένου πως κατά την διάρκεια της εφηβικής ηλικίας τα παιδιά βιώνουν μία μετάβαση στις σχέσεις τους, είναι λογικό να προκύπτει το συμπέρασμα πως οι επιδράσεις στην κοινωνικοποίηση τους θα ασκούν μεγάλη επιρροή στο πως αλληλοεπιδρούν, και υπάρχει πλέον η τοποθέτηση πως οι δια ζώσεις αλληλεπιδράσεις πιθανόν να μην έχουν την ίδια σημαντικότητα για τους νέους του σήμερα με αυτή που είχαν τα παλαιότερα χρόνια. Ωστόσο οι δια ζώσης αλληλεπιδράσεις φαίνεται να έχουν κάποια σύνδεση με την κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου, ακόμη και σε βιολογικό επίπεδο, και κατά συνέπεια διεγείρεται μια ανησυχία για την παρατηρούμενη αυτή χρήση.

Με βάση αυτά τα δεδομένα, συμπερασματικά υπάρχει η πεποίθηση πως η αυξημένη χρήση των μέσων της τεχνολογίας πράγματι μειώνει την δια ζώσης αλληλεπίδραση στους νέους προκαλώντας κατ' αυτόν τον τρόπο μία μορφή κοινωνικής αποστασιοποίησης. Πέρα από αυτό ωστόσο, τα ερευνητικά δεδομένα επίσης υποδηλώνουν πως οι νέοι στερούνται χρόνο κι από άλλες

δραστηριότητες όπως τα παιχνίδια, η άσκηση, ακόμα και ο ύπνος, με σκοπό να αφιερώσουν παραπάνω χρόνο στην ενασχόληση με τα μέσα τεχνολογίας. Ωστόσο, αξίζει να γίνει αναφορά και στην άλλη πλευρά της συζήτησης αυτής καθώς κάποιοι ερευνητές έχουν υποστηρίξει πως πιθανόν να υπάρχει και μία θετική οπτική στην κατάσταση αυτή. Συγκεκριμένα, το γεγονός πως όπως συζητήθηκε και νωρίτερα, οι νέοι φαίνεται να κάνουν αυξημένη χρήση των διαδικτυακών μέσων κοινωνικής δικτύωσης έχοντας ως σκοπό την περεταίρω κοινωνικοποίηση τους έχει χαρακτηριστεί ως μία ενεργή συμμετοχή στην εκάστοτε κοινότητα.

Τα στοιχεία αυτά με την σειρά τους οδηγούν σε μία άλλη υπόσταση του ζητήματος η οποία είναι η ψυχική ευμάρεια των νέων ως συνέπεια αυτών του τύπου αλληλεπιδράσεων, με την πλειοψηφία των ατόμων ωστόσο να δηλώνει πως δεν έχει ούτε θετική ούτε αρνητική επίδραση στους ίδιους. Η σύνδεση με την κοινωνική αποστασιοποίηση εδώ έγκειται κυρίως στο γεγονός πως τα άτομα που κάνουν αυξημένη χρήση των διαδικτυακών μέσων κοινωνικής δικτύωσης, άρα κατά συνέπεια έχουν μειωμένες δια ζώσης αλληλεπιδράσεις, φαίνεται να έχουν χαμηλότερα ποσοστά ψυχικής ευεξίας. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί επίσης πως τα μέσα της τεχνολογίας φαίνεται να ασκούν μια επιρροή και στην αίσθηση ανεξαρτησίας που βιώνουν τα άτομα τα οποία απασχολούνται μαζί τους. Αυτό από πλευράς του είναι σίγουρα ένα ζήτημα το οποίο χρήζει περεταίρω διερεύνησης καθώς ναι μεν η ανεξαρτησία μπορεί να υποδηλώνει λήψη πρωτοβουλιών για την κοινωνικοποίηση, αλλά από την άλλη πλευρά πιθανόν να περιλαμβάνει κι ένα πιο μοναχικό πρίσμα στην διαδικασία αυτή, όπως για παράδειγμα η αυξημένη χρήση των διαδικτυακών μέσων για κοινωνικούς σκοπούς.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κοκκέβη, Α., Ξανθάκη, Μ., Φωτίου, Α., & Καναβού, Ε. (2011). Χρήση Η/Υ και ίντερνετ από τους εφήβους. *Σειρά θεματικών τευχών: Έφηβοι, Συμπεριφορές & Υγεία. Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής.*

Φραγκουλίδου, Φ. Ι. (2006). Έφηβοι και Διαδίκτυο: Μελέτη των επιδράσεων του διαδικτύου στους έφηβους χρήστες. *Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Φιλοσοφική Σχολή, Τμήμα Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής, Τομέας Παιδαγωγικής.*

Aarsand, P. A. (2007). Computer and Video games in Family Life: The Digital Divide as a Resource in Intergenerational interactions. *Childhood. Vol. 14(2). Pp. 235-256.*

Adam, E. K., Snell, E. K., & Pendry, P. (2007). Sleep timing and quantity in ecological and family context: A nationally representative time-diary study. *Journal of Family Psychology, Vol.. 21, pp. 4–19. doi: 10.1037/0893-3200.21.1.4*

Alminhana, L. O., & Farias, M. (2014). The missing link: What mediates the relationship between religiosity and alcohol use? *Revista Brasileira de Psiquiatria (Sao Paulo, Brazil), Vol. 36(1), pp. 3–3. doi:10.1590/1516-4446-2014-3602*

Alter, A. (2018). *Addictions 2.0*, Jagiellonian University Publishing House, Krakow.

Amichai-Hamburger, Y., & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in Human Behavior, Vol. 19(1), pp. 71-80. doi: 10.1016/S0747-5632(02)00014-6*

Amichai-Hamburger, Y., & Vinitzky, G. (2010). Social network use and personality. *Computers in Human Behavior, Vol. 26(6), pp. 1289–1295. doi:10.1016/j.chb.2010.03.01*

Anderson, J. Q., & Rainie, L. (2012). Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives. Pew Internet and American Life Project. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/2012/02/29/millennials-will-benefit-and-suffer-due-to-theirhyperconnected-lives/>

Antheunis, M. L., Schouten, A. P., & Krahmer, E. (2014). The role of social networking sites in early adolescents' social lives. *The Journal of Early Adolescence. doi: 0272431614564060.*

Autonomy. (n.d.). Retrieved from <http://www.merriam-webster.com/dictionary/autonomy>.

- Babey, S. H., Hastert, T. A., & Wolstein, J. (2013). Adolescent sedentary behaviors: Correlates differ for television viewing and computer use. *Journal of Adolescent Health, Vol. 52(1), pp. 70–76.* doi: 10.1016/j.jadohealth.2012.05.001
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ
- Barber, B., & Olsen, J. (1997). Socialization in context: Connection, regulation, and autonomy in the family, school, and neighborhood, and with peers. *Journal of Adolescent Research, Vol. 12, pp. 287–315.* doi: 10.1177/0743554897122008
- Best, P., Manktelow, R., & Taylor, B. (2014) Online communication, social media and adolescent wellbeing: a systematic narrative review. *Children and Youth Services Review. Vol. 41, pp. 27–36.* doi: 10.1016/j.childyouth.2014.03.001.
- Bindley, K. (2011). When Children text all day, what happens to their social skills? Retrieved from http://www.huffingtonpost.com/2011/12/09/childrentexting-technology-socialskills_n_1137570.html.
- Blais, J., Craig, W., Pepler, D., & Connolly, J. (2008). Adolescents online: The importance of Internet activity choices to salient relationships. *Journal of Youth and Adolescence, Vol. 37, pp. 522–536.* doi:10.1007/s10964-007-9262-7
- Blakemore, S. J. (2003). How does the brain deal with the social world? *Neuro Report, Vol. 14, pp. 1–10.*
- Blakemore, S. J, & Mills, K. L. (2014) Is adolescence a sensitive period for sociocultural processing? *Annual Review of Psychology, Vol. 65, pp. 187–207.*
- Blinka, L., Škařupová, K., Ševčíková, A., Wölfling, K., Müller, K. W., & Dreier, M. (2017). Excessive Internet use in European adolescents: What determines differences in severity? *International Journal of Public Health, Vol. 60(2), pp. 249–256.* doi:10.1007/s00038-014-0635
- Booker, C. L., Skew, A. J., Kelly, Y. J., & Sacker, A. (2015). Media use, sports participation, and well-being in adolescence: cross-sectional findings from the UK Household Longitudinal

Study. *American Journal of Public Health*. Vol. 105(1), pp. 173–179. doi: 10.2105/AJPH.2013.301783.

Boyd, D. (2007). Why youth (heart) social network sites: the role of networked publics in teenage social life. In: Buckingham D. (Ed.), *MacArthur Foundation Series on Digital Learning: Youth, Identity, and Digital Media Volume*. Cambridge, MA: MIT Press

Boyd, D. (2008). *Taken Out of Context: American Teen Sociality in Networked Publics*. Berkeley, CA

Bosacki, S., & Astington, J. W. (1999). Theory of mind in preadolescence: Relations between social understanding and social competence. *Social Development*, Vol. 8(2), pp. 237–255. doi: 10.1111/1467-9507.00093

Brandtzæg, P.B., Heim, J., Kaare, B. (2010). Bridging and bonding in social network sites – investigating family-based capital. *International Journal of Web Based Communications*. Vol. 6, pp. 231–353. doi:10.1504/IJWBC.2010.033750.

Bryant, A. (2018). The Effect of Social Media on the Physical, Social Emotional, and Cognitive Development of Adolescents. *Honors Senior Capstone Projects*. Vol. 37.

Buffardi, E. L., & Campbell, W. K. (2008). Narcissism and social networking web sites. *Perspectives in Social Psychology*, Vol. 34, pp. 1303–1314

Burnett Heyes, S., Jih, Y. R., Block, P., Hiu, C. F., Holmes, E. A, & Lau, J. Y. F. (2015). Relationship reciprocation modulates resource allocation in adolescent social networks: developmental effects. *Child Development*, Vol. 86, pp. 1489–1506.

Calvert, S. L. (2015). Children and digital media. In R. M., Lerner, L. S., Liben, & U. Mueller (Eds.), *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*. 376 – 408. John Wiley & Sons.

Caplan, S. E. (2006). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use. *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 10(2), pp. 234–242. doi: 10.1089/cpb.2006.9963

Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The Adolescent Brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, Vol. 1124, pp. 111–126.

- Castells, M., Fernandez-Ardevol, M., Qiu, J., & Sey, A. (2007). *Mobile communication and society: A global perspective*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Castells, M. (2009). *Network Society*. PWN Publishing House, Warsaw
- Cheal, D. J. (2002). *Sociology of Family Life*. Basingstoke: Palgrave.
- Chele, G., Macarie, G. F., Chirita, R., & Ilinca, M. (2005). Effects of The Computer Use for Children and Teenagers From Romania. *E-Activities, Vol. 36, pp. 94-99*
- Chen, Y.-F., & Katz, J. (2009). Extending family to school life: College students' use of the mobile phone. *International Journal of Human-Computer Studies, Vol. 67(2), pp. 179–191. doi:10.1016/j.ijhcs.2008.09.002*
- Church, K., Jenny, W., Marsha, B., & Hugh, M. (2010). At Home with Media Technology. *Home Cultures. Vol. 7(3), pp. 263-286*
- Clark, L. S. (2013). *The parent app: Understanding families in the digital age*. New York, NY: Oxford University Press.
- Collins, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences, Vol. 52(2), pp. 133–138. doi:10.1016/j.paid.2011.09.015*
- Correa, T., Hinsley, A. W., & de Zuniga, H. G. (2010). Who interacts on the Web?: The intersection of users' personality and social media use. *Computers in Human Behavior, Vol. 26(2), pp. 247–253.*
- Cox, R., Skouteris, H., Rutherford, L., Fuller-Tyszkiewicz, M., Dell'Aquila, D., & Hardy, L. (2012). Television viewing, television content, food intake, physical activity and body mass index: A cross-sectional study of preschool children aged 2–6 years. *Health Promotion Journal of Australia, Vol. 23, pp. 58–62.*
- Coyne, S. M., Rogers, A. A., Zurcher, J. D., Stockdale, L., & Booth, M. (2019). Does time spent using social media impact mental health?: An eight year longitudinal study. *Computers in Human Behavior. Vol. 104. Pp. 106-160. doi: 10.1016/j.chb.2019.106160.*

Davies, J. J., & Gentile, D. A. (2012). Responses to children's media use in families with and without siblings: A family development perspective. *Family Relations*, Vol. 61(3), pp. 410-425. doi: 10.1111/j.1741-3729.2012.00703.x

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1991). *A motivational approach to self: Integration in personality*. In R. Dienstbar (Ed.), Nebraska symposium on motivation (pp. 237-288). Lincoln: University of Nebraska Press.

Ducheneaut, N., & Moore, R. (2005). More than just “XP”: Learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, Vol. 2, pp. 89–100. doi: 10.1108/17415650580000035

Dumontheil, I., Apperly, I. A., & Blakemore, S. J. (2010). Online usage of theory of mind continues to develop in late adolescence. *Developmental Science*, Vol. 13, pp. 331–338.

Eaton, L. G., & Funder, D. C. (2003). The creation and consequences of the social world: An interactional analysis of extraversion. *European Journal of Personality*, Vol. 17(5), pp. 375–395. doi:10.1002/per.477

Eisenberg, N., Eggum, N. D., Edwards, A. (2010). *Empathy-related responding and moral development*. In W. F., Arsenio & E. A. Lemerise (Eds), *Emotions, aggression, and morality in children: Bridging development and psychopathology*. Washington, DC, US: American Psychological Association. doi: 10.1037/12129-006

Philip J. Ethington (1997). *The Intellectual Construction of "Social Distance": Toward a Recovery of Georg Simmel's Social Geometry*, *Cybergeog : European Journal of Geography [En ligne]*, *Epistémologie, Histoire de la Géographie, Didactique, document 30, mis en ligne le 16 septembre 1997, consulté le 02 octobre 2021*. URL : <http://journals.openedition.org/cybergeog/227> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/cybergeog.227>

Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, Vol. 7, pp. 117–140. <https://doi.org/10.1177/001872675400700202>

Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (1991). *Social cognition* (2nd ed.). McGraw-Hill Book Company.

- Fitton, V. A., Ahmedani, B. K., Harold, R. D., & Shifflet, E. D. (2013). The role of technology on young adolescent development: Implications for policy, research and practice. *Child and Adolescent Social Work Journal*, Vol. 30(5), pp. 399-413. doi: 10.1007/s10560-013-0296-2
- Fredrickson, B. L. (2013, March 23). Your phone vs. your heart. The New York Times. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2013/03/24/opinion/sunday/your-phone-vs-yourheart.html>
- Frith, C. D., & Frith, U. (2007). Social cognition in humans. *Current Biology*, Vol. 17, pp. R724–R732.
- Gehan, E., Nabawy, A. M., Gawhara, E., Soliman, E., & Gehan, E. (2016). The Relationship between use of Technology and ParentAdolescents Social Relationship. *Journal of Education and Practice*, Vol. 7(14), pp. 168-178
- Geser, H., Késia, U., & Trench, S. (2006). Pre-teen cell phone adoption: Consequences for later pat-terns of phone usage and involvement. In *Sociology in Switzerland: Sociology of the mobile phone*. Online Publications Zürich. Retrieved May 13, 2014, from http://socio.ch/mobile/t_geser2.htm
- Giedd, J. N. (2012). The digital revolution and adolescent brain evolution. *Journal of Adolescent Health*, Vol. 51, pp. 101–105. doi: 10.1016/j.jadohealth.2012.06.002
- Gough, H., & Heilbrun, A. L. (1983). *The Revised Adjective Checklist manual*. Palo Alto, CA: Consulting Psychologists Press.
- Green, N. (2002). Who's watching whom? Moni-toring and accountability in mobile relations. In B. Brown, N. Green, & R. Harper (Eds.), *Wire-less world: social and interactional aspects of the mobile age*. London, UK: Springer-Verlag. doi:10.1007/978-1-4471-0665-4_3
- Green, N. (2003). Young people and mobile tech-nologies. In J. Katz (Ed.), *Machines that become us: The social context of personal communication Technology* New Brunswick, NJ: Transaction Publisher.
- Ha, J. H., Chin, B., Park, D. H., Ryu, S. H., & Yu, J. (2008). Characteristics of excessive cellular phone use in Korean adolescents. *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 11(6), pp. 783-784. doi: 10.1089/cpb.2008.0096

- Hardy, L. L., Baur, L. A., Garnett, S. P., Crawford, D., Campbell, K. J., Shrewsbury, V. A., ... & Salmon, J. (2006). Family and home correlates of television viewing in 12–13 year old adolescents: the Nepean Study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, Vol. 3(1), pp. 24. doi: 10.1186/1479-5868-3-24.
- Hendrick, S. S., & Hendrick, C. (1992). *Romantic love*. Sage Publications, Inc.
- Hensch, T. K. (2005). Critical period plasticity in local cortical circuits. *Nature Reviews Neuroscience*, Vol. 6, pp. 877–888.
- Homans, G. C. (1950). *The human group*. Harcourt, Brace.
- Houghton, S., Lawrence, D., Hunter, S. C., et al. (2018). Reciprocal relationships between trajectories of depressive symptoms and screen media use during adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*. Vol. 47(11), pp. 2453–2467. doi: 10.1007/s10964-018-0901-y
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 10(1), pp. 133–136. doi:10.1089/cpb.2006.9981
- Kane, H. D., Taub, G. E., & Hayes, B. G. (2000). Interactive Media and Its Contribution to the Construction and Destruction of Values and Character. *Journal of Humanistic Counseling, Education and Development*, Vol. 39(1), pp. 56-63
- Kennedy, T. L., Smith, A., Wells, A. T., & Wellman, B. (2008). Networked families. Pew Internet & American Life Project Report.
- Keresteš, G., & Štulhofer, A. (2020). Adolescents' online social network use and life satisfaction: a latent growth curve modeling approach. *Computers in Human Behavior*. Vol. 104, pp. 106-187. doi: 10.1016/j.chb.2019.106187.
- Koestner, R., & Losier, G. F. (1996). Distinguishing reactive versus reflective autonomy. *Journal of Personality*, Vol. 64(2), pp. 465-494. doi: 10.1111/j.1467-6494.1996.tb00518.x
- Kim, H., & Chung, Y. W. (2014). The use of social networking services and their relationship with the Big Five personality model and job satisfaction in Korea. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Net-working*, Vol. 17(10), pp. 658–663. doi:10.1089/cyber.2014.0109

- Klimmt, C., & Hartmann, T. (2006). Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, pp. 133-145.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. et al. (2014). Problematic Internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 17(12), pp. 749–754. doi:10.1089/cyber.2014.0475
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, Vol. 36, pp. 385-390. doi: 10.1016/j.chb.2014.04.003
- Knapp, M. L., & Hall, J. A. (2010). *Nonverbal communication in human interaction* (Seventh.). Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning
- Koutamanis, M., Vossen, H. G., Peter, J., & Valkenburg, P. M. (2013). Practice makes perfect: The longitudinal effect of adolescents' instant messaging on their ability to initiate offline friendships. *Computers in Human Behavior*, Vol. 29(6), pp. 2265-2272. doi: 10.1016/j.chb.2013.04.033
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukophadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?. *American Psychologist*, Vol. 53(9), pp. 1017. doi: 10.1037/0003-066X.53.9.1017
- Kuss, D. J., Van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet ad-diction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, Vol. 29(5), pp. 1987–1996. doi:10.1016/j.chb.2013.04.00
- Lam, C. B., McHale, S. M., & Crouter, A. C. (2014). Time with peers from middle childhood to late adolescence: developmental course and adjustment correlates. *Child Development*, Vol. 85, pp. 1677-1693.
- Lammers, J., Galinsky, A. D., Gordijn, E. H., & Otten, S. (2012). Power increases social distance. *Social Psychological and Personality Science*, Vol. 3(3), pp. 282-290. doi: 10.1177/1948550611418679

- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 36, pp. 11-17. doi: 10.1016/j.appdev.2014.12.001
- Lee, C. K. C., & Conroy, D. M. (2005). Socialisation through Consumption: Teenagers and the Internet. *Australasian Marketing Journal*, Vol. 13 (1), pp. 8-19
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). Social media & mobile internet use among teens and young adults. *Pew Internet & American Life Project*
- Lenhart, A. (2012). Teens, smartphones & texting. *Pew Internet & American Life Project*, pp. 1-34
- Licoppe, C. (2004). Connected presence: The emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communications tech-noscape. *Environment and Planning. D, Society & Space*, Vol. 22(1), pp. 135–156. doi:10.1068/d323t
- Ling, R., & Yttri, B. (2002). Hyper-coordination via mobile phones in Norway. In J. Katz & M. Aakhus (Eds.), *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge, UK: Cambridge University Press
- Ling, R. (2004). *The mobile connection: The cell phone's impact on society*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Ling, R., & Yttri, B. (2006). Control, emancipation, and status: The mobile telephone in teens' parental and peer relationship. In R. Kraut, M. Brynin, & S. Kiesler (Eds.), *Computer, phones, and the internet: Domesticating information technology*. New York, NY: Oxford University Press.
- Ling, R. (2007). Children, youth and mobile communication. *Journal of Children and Media*, Vol. 1(1), pp. 60–67. doi:10.1080/17482790601005173
- Ling, R. (2009). Mobile communication and teen emancipation. In G. Goggin & L. Hjorth (Eds.), *Mobile technologies: From telecommunications to media*. New York, NY: Routledge
- Ling, R., & Bertel, T. F. (2013). *Mobile communication culture among children and adolescents*. In D. Lemish (Ed.), *The Routledge international handbook of children, adolescents and media*. London, UK: Routledge

Lissak, G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: literature review and case study. *Environmental Research*. Vol. 164, pp. 149–157. doi: 10.1016/j.envres.2018.01.015.

Livingstone S. (2014). EU Kids Online: Findings, methods, recommendations.

Lockwood, P., & Kunda, Z. (1997). Superstars and me: Predicting the impact of role models on the self. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 73(1), pp. 91–103. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.73.1.91>

Maltby, J., Day, L., & Macaskill, A. (2010). *Personality, individual differences and intelligence* (2nd ed.). Essex, UK: Pearson Education Limited.

Marker, C., Gnambs, T., & Appel, M. (2018). Active on Facebook and failing at school? Meta-analytic findings on the relationship between online social networking activities and academic achievement. *Educational Psychology Review*, Vol. 30(3), pp. 651–677. doi: 10.1007/s10648-017-9430-6.

Markus, H.R. & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, 98(2), 224-253. doi: 10.1037/0033-295X.98.2.224

McClure, E. R., Chentsova-Dutton, Y. E., Barr, R. F., Holochwost, S. J., & Parrott, W. G

Masshadi, M. R. (2017). *Preteens' engagement with interactive technology: Implications for face-to-face interactions and social distancing*. United States of America: ProQuest LLC

Matsuda, M. (2005). Mobile communication and selective sociality. In M. Ito, D. Okabe, & M. Matsuda (Eds.), *Personal, portable, pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. Cambridge, MA: MIT Press.

McCrae, N., Gettings, S., & Purssell, E. (2017). Social media and depressive symptoms in childhood and adolescence: a systematic review. *Adolescent Research Review*. Vol. 2, pp. 315–330. doi: 10.1007/s40894-017-0053-4.

McGrath, S. (2012). The impact of new media technologies on social interaction in the household. Department of Sociology, National University of Ireland Maynooth

- Mehdizadeh, S. (2010). Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on Facebook. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 13(4), pp. 357–364. doi:10.1089/cyber.2009.0257
- Meier, A., Reinecke, L., & Meltzer, C. E. (2016). “Facebocrastination”? Predictors of using Facebook for procrastination and its effects on students’ well-being. *Computers in Human Behavior*. Vol. 64, pp. 65–76. doi: 10.1016/j.chb.2016.06.011.
- Meier, A., & Reinecke, L. (2020). Computer-mediated communication, social media, and mental health: A conceptual and empirical meta-review. doi: 10.31234/osf.io/573ph.
- Mesch, G. S. (2006). Family Relations and the Internet: Exploring a Family Boundaries Approach. *The Journal of Family Location*. Vol. 6(2), pp. 119-138
- Mills, K. L., Lalonde, F., Clasen, L. S., Giedd, J. N., & Blakemore, S. J. (2014). Developmental changes in the structure of the social brain in late childhood and adolescence. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, Vol. 9, pp. 123–131.
- Mishra, A., Maheswarappa, S. S. & Colby, C. L. (2018), Technology readiness of teenagers: a consumer socialization perspective, *Journal of Services Marketing*, Vol. 32(5), pp. 592-604. <https://doi.org/10.1108/JSM-07-2017-0262>
- Molet, J., Heins, K., Zhuo, X., Mei, Y. T., Regev, L., Baram, T. Z., & Stern, H. (2016). Fragmentation and high entropy of neonatal experience predict adolescent emotional outcome. *Translational Psychiatry*, Vol. 6(1). doi: 10.1038/tp.2015.200
- Montag, C., & Reuter, M. (2015). Molecular Genetics, Personality and Internet Addiction. In C. Montag & M. Reuter (Ed.), *Internet Addiction* (pp. 93–109). Springer International Publishing.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, Vol. 19(6), pp. 659-671. doi: 10.1016/S0747-5632(03)00040-2
- Morrison, M., & Dean, M. K.. (2001). A Look At Mass and Computer Mediated Technologies: Understanding the Roles of Television and Computers in the Home. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. Vol. 45(1), pp. 135-161

- Moschis, G. P., & Churchill, G. A. Jr. (1979). An analysis of the adolescent consumer. *Journal of Marketing*, Vol. 43 (3), pp. 40-48.
- Moschis, G. P., & Mitchell, L.G. (1986). Television advertising and interpersonal influences on teenagers' participation in family consumer decisions. *Advances in Consumer Research* Vol. 13, pp. 181-186.
- Mottram, A. J., & Fleming, M. J. (2009). Extraversion, impulsivity, and online group membership as predictors of problematic Internet use. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 12(3), pp. 319–321. doi:10.1089/cpb.2007.0170
- Murray, H. A. (1938). *Explorations in personality*. New York: Oxford University Press.
- Nelson, E. E., Jarchom J. M., & Guyer, A. E. (2016). Social re-orientation and brain development: An expanded and updated view. *Developmental Cognitive Neuroscience*, Vol. 17, pp. 118–127.
- Nie, N. H., Erbring, L. (2000). *Internet and Society: A Preliminary Report*. Stanford Institute for Quantitative Study of Society, Stanford, CA.
- O'Brien, M. (2010). *Consuming talk: Youth cul-ture and the mobile phone*. (Unpublished doctoral Dissertation). National University of Ireland, Maynooth, Ireland
- O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, Vol. 127(4), pp. 800-804. doi: 10.1542/peds.2011-0054
- Oksman, V., & Rautiainen, P. (2002). I've got my whole life in my hand. *Revista De Estudios De Juventud*, Vol. 52, pp. 25–32
- Oksman, V., & Rautiainen, P. (2003). Perhaps it is a body part': How the mobile telephone became an organic part of the everyday lives of Finnish children and teenagers. In J. Katz (Ed.), *Machines that become us*. New Brunswick, NJ: Transaction.
- Oksman, V., & Turtiainen, J. (2004). Mobile communication as a social stage meanings of mobile communication in everyday life among teenagers in Finland. *New Media & Society*, Vol. 6(3), pp. 319-339. doi: 10.1177/1461444804042518

- Orben, A., Tomova, L., & Blakemore, S. J. (2020). The effects of social deprivation on adolescent development and mental health. *Lancet Child & Adolescent Health*. Vol. 4(8), pp. 634-640, doi: [10.1016/S2352-4642\(20\)30186-3](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30186-3)
- O'Reilly, C. A., Chatman, J., & Caldwell, D. F. (1991). People and organizational culture: A profile comparison approach to assessing organizational fit. *Academy of Management Journal*, Vol. 4, pp. 487–516. doi: 10.2307/256404
- Pea, R., Nass, C., Meheula, L., Rance, M., Kumar, A., Bamford, H., ... & Zhou, M. (2012). Media use, face-to-face communication, media multitasking, and social well-being among 8-to 12-year-old girls. *Developmental Psychology*, Vol. 48(2), pp. 327. doi: 10.1037/a0027030
- Petanjek, Z., Judaš, M., & Šimic, G. (2011). Extraordinary neoteny of synaptic spines in the human prefrontal cortex. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, Vol. 108, pp. 13281–13286.
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. Jr. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 11(4), pp. 481–484. doi:10.1089/cpb.2007.0140
- Peter, S. A. (2009). The Impact of Technology Development on Youth Consumption Culture: An Empirical Investigation of French Teenage' Use of Mobile Phone Device. *IBIMA*, Vol. 7, pp. 153-163
- Pew Res Cent Internet Sci Tech. Pew Research Center; Teens, Social Media & Technology 2018.
- Pfeifer, J. H., & Berkman, E. T. (2018) The Development of self and identity in adolescence: neural evidence and implications for a value-based choice perspective on motivated behavior. *Child Development Perspective*, Vol. 12, pp. 158-164.
- Plowman, A., Joanna, M., & Christine Stephen. (2008). Just Picking it Up? Young Children Learning with Technology at Home. *Cambridge Journal of Education*. Vol. 38(3), pp. 303-319.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Childhood Education*, Vol. 89(1), pp. 27-33. doi: 10.1080/00094056.2013.757490

- Putnam, R. D. (1995a). Tuning in, tuning out: The strange disappearance of social capital in America. *PS, Political Science & Politics*, Vol. 28(4), pp. 664. doi: 10.2307/420517
- Putnam, R. D. (1995b). Bowling alone: America's declining social capital. *Journal of Democracy*. 6 (1). Vol. 65-78. doi: 10.1353/jod.1995.0002
- Reinecke, L., Meier, A., & Beutel, M. E., et al. (2018). The relationship between trait procrastination, Internet use, and psychological functioning: results from a community sample of German adolescents. *Frontiers in Psychology*. Vol. 9, pp. 913. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00913
- Richards, R., McGee, R., Williams, S. M., Welch, D., Hancox, R. J. (2010). Adolescent Screen Time and Attachment to Parents and Peers. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, Vol. 164(3), pp. 258-262
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M2. Media in the lives of 8-to 18-year-olds. A Kaiser Family Foundation Study. The Henry J. Kaiser Family Foundation
- Rideout, V. (2012). Children, teens, and entertainment media: The view from the classroom. *Common Sense Media*.
- Rideout, V. (2015). The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens. Common Sense Media. Retrieved from https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/uploads/research/census_researchreport.pdf
- Ross, C., Orr, E. S., Sisic, M., Arseneault, J. M., Simmering, M. G., & Orr, R. R. (2009). Personality and Motivations associated with Facebook Use. *Computers in Human Behavior*, Vol. 25(2), pp. 578–586. doi:10.1016/j.chb.2008.12.024
- Rücker, J., Akre, C., Berchtold, A., & Suris, J. C. (2015). Problematic Internet use is Associated with substance use in young adolescents. *Acta Paediatrica (Oslo, Norway)*, Vol. 104(5), pp. 504–507. doi:10.1111/apa.12971
- Rumpf, H. J., Vermulst, A. A., Bischof, A., Kastirke, N., Gürtler, D., Bischof, G., & Meyer, C. et al. (2014). Occurrence of Internet addiction in a general population sample: A latent class analysis. *European Addiction Research*, Vol. 20(4), pp. 159–166. doi:10.1159/000354321

- Ryan, T., & Xenos, S. (2011). Who uses Facebook? An investigation into the relationship between the Big Five, shyness, narcissism, loneliness, and Facebook usage. *Computers in Human Behavior*, Vol. 27(5), pp. 1658–1664.
- Sawyer, S. M., Proimos, J., & Towns, S. J. (2010). Adolescent-friendly health services: what have children's hospitals got to do with it? *Journal of Pediatrics Child Health*, Vol. 46, pp. 214–216.
- Scott, J. (1997). Changing Households in Britain: Do Families Still Matter? *The Sociological Review*. Vol. 45(4), pp. 591-620.
- Shapiro, L. A. S., & Margolin, G. (2014). Growing up wired: social networking sites and adolescent psychosocial development. *Clinical Child and Family Psychology Review*, Vol. 17(1), pp. 1–18. <http://doi.org/10.1007/s10567-013-0135-1>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Motti-Stefanidi, F. (2016). A longitudinal study of adolescent Internet addiction: The role of conscientiousness and classroom hostility. *Journal of Adolescent Research*, Vol. 31(4), pp. 442–473. doi:10.1177/0743558415580163
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 22(1), pp. 7-30. doi: 10.1016/S0193-3973(00)00063-0
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *The Future of Children*, Vol. 18(1), pp. 119-146. doi: 10.1353/foc.0.0006
- Swickert, R. J., Rosentreter, C. J., Hittner, J. B., & Mushrush, J. E. (2002). Extraversion, social support processes, and stress. *Personality and Individual Differences*, Vol. 32(5), pp. 877–891. doi:10.1016/S0191-8869(01)00093-9
- Tamnes, C. K., Herting, M. M., & Goddings, A. L. (2017). Development of the cerebral cortex across adolescence: a multisample study of inter-related longitudinal changes in cortical volume, surface area, and thickness. *The journal of neuroscience*, Vol. 37, pp. 3402–3412.

- Teng, C. I. (2008). Personality Differences between Online Game Players and Nonplayers in a Student Sample. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 11(2), pp. 232–234. doi:10.1089/cpb.2007.0064
- Tronick, E. Z., Brazelton, T. B., & Als, H. (1978). The structure of face-to-face interaction and its developmental functions. *Sign Language Studies*, Vol. 18 (1), pp. 1-16. doi: 10.1353/sls.1978.0011
- Turkle S (2011) *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Turtiainen, P., Sakari, K. & Ossi, R. (2007). All in the Family? The Structure and Meaning of Family Life among Young People. *Journal of Youth Studies*. Vol. 10(4), pp. 477-493.
- Uhls, Y. T., Michikyan, M., Morris, J., Garcia, D., Small, G. W., Zgourou, E., & Greenfield, P. M. (2014). Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues. *Computers in Human Behavior*, Vol. 39, pp. 387-392. doi: 10.1016/j.chb.2014.05.036
- University of California - Irvine. (2016, January 5). Put the cellphone away: Fragmented baby care can affect brain development: Maternal infant-rearing link to adolescent depression. ScienceDaily. Retrieved from www.sciencedaily.com/releases/2016/01/160105132724.htm
- Van der Aa, N., Overbeek, G., Engels, R. C., Scholte, R. H., Meerkerk, G. J., & Van den Eijnden, R. J. (2009). Daily and compulsive internet use and well-being in adolescence: A diathesis-stress model based on big five personality traits. *Journal of Youth and Adolescence*, Vol. 38(6), pp. 765–776. doi:10.1007/s10964-008-9298-3
- Van der Voort, T. H. A., & Valkenburg, P. M. (1994). Television's impact on fantasy play: A review of research. *Developmental Review*, pp. 27–51. doi: 10.1006/drev.1994.1002
- Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. M. (2017). The concurrent and longitudinal relationships between adolescents' use of social network sites and their social self-esteem. *Computers in Human Behavior*, Vol. 76, pp. 35–41. doi: 10.1016/j.chb.2017.07.008.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007a). Online communication and adolescent wellbeing: Testing the stimulation versus the displacement hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 12(4), pp. 1169 – 1182. doi: 10.1111/j.1083- 6101.2007.00368.x

- Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2007b). Preadolescents' and adolescents' online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, Vol. 43, pp. 267–277. doi: 10.1037/0012-1649.43.2.267
- Van der Aar, L. P. E., Peters, S., & Crone, E. A. (2018) The development of self-views across adolescence: investigating self-descriptions with and without social comparison using a novel experimental paradigm. *Cognitive Development*. Vol. 48, pp. 256–270.
- Vandewater, E. A., Bickham, D. S., & Lee, J. H. (2006). Time well spent? Relating television use to children's free-time activities. *Pediatrics*, Vol. 117(2), pp. e181-e191. doi: 10.1542/peds.2005-0812
- Venkatesh, A., & Nicholas V. (1985). Households and technology: The Case of Home Computers-Some Conceptual and Theoretical Issues. *Marketing to the Changing Household*. pp. 187-203.
- Verduyn, P., Ybarra, O., Résibois, M., Jonides, J., & Kross, E. (2017). Do social network sites enhance or undermine subjective well-being?: A critical review. *Social Issues Policy Review*. Vol. 11(1), pp. 274–302. doi: 10.1111/sipr.12033.
- Villani, S. (2001). Impact of media on children and adolescent: A ten year review of the research. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, Vol. 40 (4), pp. 392-401
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K., & Rippy, J. (2014). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, doi: 1476718X14523749.
- Vohs, K. D., Mead, N. L., & Goode, M. R. (2006). The psychological consequences of money. *Science*, Vol. 314(5802), pp. 1154-1156. doi: 10.1126/science.1132491
- Vohs, K. D., Mead, N. L., & Goode, M. R. (2008). Merely activating the concept of money changes personal and interpersonal behavior. *Current Directions in Psychological Science*, Vol. 17(3), pp. 208-212. doi: 10.1111/j.1467-8721.2008.00576.x
- Wei, R., & Lo, V. H. (2006). Staying connected while on the move Cell phone use and social connectedness. *New Media & Society*, Vol. 8(1), pp. 53-72. doi: 10.1177/1461444806059870

- Wellman, B., Salaff, J., Dimitrova, D., Garton, L., Gulia, M., & Haythornthwaite, C. (1996). Computer networks as social networks: Collaborative work, telework, and virtual community. *Annual Review of Sociology*, pp. 213-238. doi: 10.1146/annurev.soc.22.1.213
- Whiting, B. B., & Whiting, J. W. M. (1973). Altruistic and egotistic behavior in six cultures. In L. Nader & T. W. Maretzki (Eds.), *Cultural illness and health*. Washington, DC: American Anthropological Association.
- Wiggins, J. S. (1991). Agency and communion as conceptual coordinates for the understanding and measurement of interpersonal behavior. In W. Grove & D. Cicchetti (Eds.), *Thinking clearly about psychology: Essays in honor of Paul E. Meehl* (Vol. 2, pp. 89–113). Minnesota: University of Minnesota Press.
- Wiggins, J. S. (1997). Circumnavigating Dodge Morgan's interpersonal style. *Journal of Personality*, Vol. 65, pp. 1069–1086. doi: 10.1111/j.1467-6494.1997.tb00544.x
- Williams, A. L., & Merten, M. J. (2008). A review of online social networking profiles by adolescents: Implications for future research and intervention. *Adolescence*, Vol. 43, pp. 254–274.
- Wu, Y. J., Outley, C., Matarrita-Cascante, D., & Murphrey, T. P. (2016) A systematic review of recent research on adolescent social connectedness and mental health with internet technology use. *Adolescent Research Review*. Vol. 1(2), pp. 153–162. doi: 10.1007/s40894-015-0013-9
- Yakovlev, P. L., & Lecours, A. R. (1967). The myelogenetic cycles of regional maturation of the brain. In: Minkowski A, editor. *Regional development of the brain in early life*. Blackwell; Oxford: 1967. pp. 3–70.
- Yang, H., Stamatogiannakis, A., & Chattopadhyay, A. (2015). Pursuing attainment versus maintenance goals: the interplay of self-construal and goal type on consumer motivation. *Journal of Consumer Research*, Vol. 42(1), pp. 93-108. doi: 10.1093/jcr/ucv008
- Yao, M. Z., & Zhong, Z. J. (2014). Loneliness, social contacts and Internet addiction: A crosslagged panel study. *Computers in Human Behavior*, Vol. 30, pp. 164-170. doi: 10.1016/j.chb.2013.08.007
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 9(6), pp. 772–775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772

Zampetakis, L. A., Kafetsios, K., Lerakis, M., & Moustakis, V. (2015). Investigating the role of self-construal in the formation of entrepreneurial intentions. *Frontiers in Psychology*, Vol. 6. doi: 10.3389/fpsyg.2015.01085

Zywica, J., & Danowski, J. (2008). The faces of Facebookers: Investigating social enhancement and social compensation hypotheses: Predicting Facebook and offline popularity from sociability and self-esteem, and mapping the meanings of popularity with semantic networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 14(1), pp. 1–34. doi:10.1111/j.1083-6101.2008.01429.x