

Μια διεπιστημονική προσέγγιση της χρήσης του διαδικτύου

Ιωάννης Κατερέλος¹, Χαράλαμπος Τσέκερης²,
Μιχάλης Λάβδας³, Κατερίνα Δημητρίου⁴

¹ Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

² Λέκτορας (ΠΔ 407/80), Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

³ Ψυχολόγος, Πάντειο Πανεπιστήμιο

⁴ ΠΜΣ Δυνητικές Κοινότητες, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

1. Κυβερνοχώρος και Δυνητικές Κοινότητες

Στις μέρες μας, οι ραγδαίες αλλαγές στα πεδία της πληροφορίας και της επικοινωνίας τροφοδοτούν ένα είδος «κυβερνοκοινωνικότητας», η οποία αναφέρεται στις ποικίλες μορφές κοινωνικότητας που αυτο-οργανώνονται και αυτο-εξελίσσονται εντός του κυβερνοχώρου. Στον άυλο αυτό χώρο επαναπροσδιορίζονται ριζικά και επαναδιαπραγματεύονται δυναμικά ατομικές και συλλογικές ταυτότητες, βιογραφίες και εαυτοί. Ταυτόχρονα, ο κυβερνοχώρος καθίσταται το πεδίο μιας μη-αναστρέψιμης, μη-κατευθυνόμενης και μη-προβλέψιμης διαδικασίας παγκοσμιοποίησης.

Οι αναδυόμενες εναλλακτικές μορφές κοινοτικής ζωής συνεπάγονται ένα αχωρικό εδώ και τώρα, όπου συγκεντρώνονται ετερόκλητες φωνές, κουλτούρες, μνήμες και παραδόσεις, οι οποίες διαθέτουν μια ελάχιστη κοινή αναφορά: τη συνύπαρξή τους στην παγκοσμιοποιημένη επικράτεια των νέων δυνητικών κόσμων. Η κοινωνική δικτύωση πλέον ψηφιοποιείται και, συνεπώς, αλλάζει άρδην αισθητική, ρυθμό, χαρακτηριστικά, περιεχόμενο και δυναμική.

Οστόσο, η θεμελιώδης αρχή της *δυνητικότητας* (virtuality), η οποία διέπει εξολοκλήρου την κυβερνοκοινωνικότητα, συνεπάγεται μια κουλτούρα *ταυτόχρονα* πραγματική και δυνητική. Στο συγκείμενο αυτής της κουλτούρας πραγματοποιείται μια online συνάντηση ατόμων και ομάδων που συνδέονται μεταξύ τους στη βάση κοινών ενδιαφερόντων, συμφερόντων και επιδιώξεων. Η «συνάντηση» αυτή, η οποία ορίζεται ως **δυνητική κοινότητα**, δεν λαμβάνει χώρα σε

έναν «πραγματικό» (real) ή «φυσικό» χώρο, αλλά σε έναν «ψηφιακό» ή «δυνητικό» χώρο, ο οποίος: «(α) κατασκευάζεται με τη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ), (β) διαμεσολαβεί την επαφή των ατόμων ή των ομάδων μεταξύ τους και (γ) καθιστά εφικτή τη συνεχή διαντίδραση (interaction) μεταξύ των μελών της κοινότητας» (Κ. Κοσκινάς).

Από τις πρώτες μορφές δυνητικών κοινοτήτων, δίνεται η δυνατότητα σε κάθε άτομο να συμμετάσχει και να γνωρίσει άλλα άτομα από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, να συζητήσει και να ανταλλάξει απόψεις πάνω σε οποιοδήποτε θέμα προσωπικού ή ευρύτερου ενδιαφέροντος, να οργανώσει και να συμμετάσχει σε διάφορες μορφές κοινωνικής δράσης, να αναζητήσει πληροφορίες, να διασκεδάσει, να κάνει εμπορικές συναλλαγές κ.τ.λ.

Η «δυνητική κοινότητα» βασίζεται στην ατομικότητα και στη διαδραστικότητα, στην τοπικότητα και στην παγκοσμιοτητα. Μέσα από τα τεχνολογικά κατασκευασμένα περιβάλλοντα για πρώτη ίσως φορά οι άνθρωποι έχουν την ευκαιρία να συνενώσουν και να προβάλλουν άμεσα τα προσωπικά τους οράματα και τα ενδιαφέροντά τους. Να αναζητήσουν νέες και διαφορετικές όψεις της προσωπικότητάς τους. Να αναπτύξουν νέες και αδιαμεσολάβητες μορφές συνεργασίας και επικοινωνίας (*ενίοτε προεκτεινόμενες off-screen*). Να καταπολεμήσουν τον κοινωνικό ή γεωγραφικό τους αποκλεισμό (ψηφιακό χάσμα) και να εμπλουτίσουν τις ιδέες και τις δεξιότητές τους εισερχόμενοι σε επαφή με διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς (πολιτι-

σμικό χάσμα). Παρατηρείται, επίσης, δυνατότητα αληθινής έκφρασης και γρήγορης κυκλοφορίας ιδεών και απόψεων.

2. Κυβερνοκοινωνικότητα, εξάρτηση και εθισμός

Η «δυναμική κοινότητα», λοιπόν, και η «κυβερνοκοινωνικότητα» ήρθαν απλά ως αντίδραση στην έκλειψη της «φυσικής» (offline) κοινωνικότητας: Ήδη από τις αρχές της νέας χιλιετίας ο S. Junnarkar επισημαίνει ότι όσο περισσότερες ώρες οι άνθρωποι ξοδεύουν στο ιντερνέτ, τόσο λιγότερο χρόνο βρίσκονται με άλλους σε συνθήκες φυσικού περιβάλλοντος (real life setting). Αυτό μας κάνει να διερωτόμαστε κατά πόσον είναι «φυσιολογικό» το να επενδύει κανείς σε μια «κυβερνοκοινωνικότητα», απο-επενδύοντας από τη γήινη κοινωνικότητα που τον περιβάλλει με όρους φυσικής παρουσίας και αλληλεπίδρασης. Αν, λοιπόν, το ιντερνέτ μειώνει την κοινωνικότητά μας, προκύπτει, κατά συνέπεια, η υπόθεση ότι μας οδηγεί σε μια σχέση «εξάρτησης» από αυτό. Πότε όμως η χρήση γίνεται εξάρτηση και η εξάρτηση χαρακτηρίζεται ως «εθισμός»; Στην ερώτηση αυτή, πολλοί έρχονται να απαντήσουν. Επαγγελματίες ψυχικής υγείας, κοινωνιολόγοι και εκπαιδευτικοί διατυπώνουν θεωρίες και προτείνουν λύσεις. Ας κάνουμε λοιπόν μια *διεπιστημονική* απόπειρα να ορίσουμε τι είναι «εθισμός στο διαδίκτυο».

Η Μ. Schlimme ορίζει ως εθισμό: «Μια κύρια, χρόνια ασθένεια που χαρακτηρίζεται από μειωμένο έλεγχο στη χρήση ψυχοτρόπων ουσιών ή/και συμπεριφοράς. Κλινικά, οι επιπτώσεις της αφορούν τη βιολογική, ψυχολογική, κοινωνική και πνευματική διάσταση του ατόμου». Εύκολα συμπεραίνουμε ότι ο ανωτέρω ορισμός μπορεί να έχει εφαρμογή και στην υπερβολική χρήση του διαδικτύου. Ανατρέχοντας στη διαδρομή της καινοφανούς αυτής «διαταραχής», ο πρώτος ορισμός που διατυπώθηκε και αφορούσε στον εθισμό στο διαδίκτυο ήταν από την Κ. Young, όταν προσάρμοσε τα διαγνωστικά κριτήρια για την παθολογική χαρτοπαιξία. Ωστόσο, δέχθηκε σκληρή κριτική για την αξιοπιστία των κριτηρίων, καθώς πρώτος ο J. Grohol αμφισβητεί την εγκυρότητα και αξιοπιστία του δείγματος πάνω στο οποίο η Young κατασκεύασε τα κριτήρια, με αποτελέσματα που έδειχναν 80% ποσοστό επικράτησης της διαταραχής. Συνυπολογίζοντας τη μεταβλητή του χρόνου απασχόλησης και γνωριμίας με τη

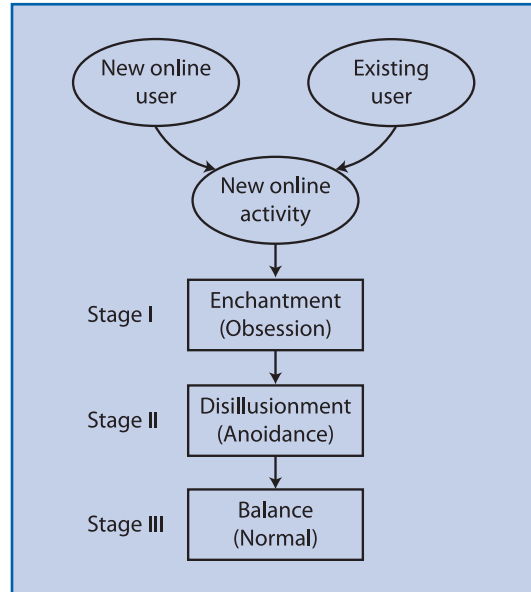


Figure 1. Grohol's Model of Pathological Internet Use.

δραστηριότητα του διαδικτύου, πρότείνει ένα μοντέλο κατά το οποίο η χαρακτηριζόμενη ως «παθολογική» χρήση του διαδικτύου αποτελεί μεταβατικό στάδιο από τον «πρώτο ενθουσιασμό» στην εξοικείωση και υγιή χρήση του.

3. Ερευνητικά δεδομένα για τη χρήση του διαδικτύου

Τα επιδημιολογικά μεγέθη που έχουν προκύψει από έρευνες της διεθνούς βιβλιογραφίας καθιστούν ακόμη πιο ασαφή τον καθορισμό και την πλαισίωση της «παθολογικής χρήσης» του διαδικτύου και των online παιχνιδιών. Στην Ελλάδα, με βάση πρόσφατη έρευνα της Ιατρικής Σχολής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, στον εφηβικό πληθυσμό, προκύπτει ποσοστό 8.2% παθολογικής χρήσης. Πέραν των αριθμών, οι οποίοι καθόλου δεν μας βοηθούν να αναδείξουμε και να τεκμηριώσουμε την ύπαρξη μιας νέας διαταραχής εθισμού στο διαδίκτυο και τα online παιχνίδια, επιβάλλεται να προχωρήσουμε σε μια *ποιοτική ανάλυση* των λόγων που μας ωθούν στην υπερβολική χρήση και των χαρακτηριστικών που κατατάσσουν κάποιον χρήστη των ηλεκτρονικών αυτών μέσων σε μια ομάδα υψηλού κινδύνου.

Το στερεότυπο που θέλει τους άνδρες εσωστρεφείς και ικανούς χρήστες των Η/Υ να αποτελούν ομάδα υψηλού κινδύνου καταρρέει. Παρατηρούμε πως η πλειοψηφία των MMORPG ga-

mers είναι 16-24 ετών περίπου και απασχολείται στη δραστηριότητα αυτή κατά μ.ό. 22.71 ώρες την εβδομάδα. Ο γυναικείος πληθυσμός είναι αισθητά μικρότερος του ανδρικού και κυμαίνεται μεταξύ 9% και 20%, αναλόγως με το είδος του παιχνιδιού. Με άλλα λόγια, όπως καταλήγει στα πορίσματά του το 6^ο Πανελλήνιο Παιδοψυχιατρικό Συνέδριο, ο εθισμός αφορά κυρίως αγόρια που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, με μέσο όρο καθημερινής χρήσης 5.5 ώρες. Ως ομάδες υψηλού κινδύνου για την ανάπτυξη εθισμού στο διαδίκτυο καταγράφονται οι φοιτητές και οι έφηβοι.

Σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα του Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων, περίπου 30%-50% των εφήβων έχει πρόσβαση στο ιντερνέτ με σύνδεση που διαχειρίζονται οι ίδιοι, ενώ η ίδια έρευνα μας πληροφορεί πως η δραστηριότητα που δίνει στους εφήβους τη μεγαλύτερη ευχαρίστηση είναι το παιχνίδι μέσω διαδικτύου. Αναφορικά με την εσωτερική κατάσταση των νέων ενώ περιηγούνται στους διαδικτυακούς τόπους, θα αναφερθούμε στην αίσθηση ασφάλειας και κατά πόσο θεωρούν πολύτιμα και άξια ασφάλειας τα δεδομένα τους. Παρατηρούμε λοιπόν πως τα στοιχεία ταυτότητας του χρήστη των υπηρεσιών του διαδικτύου καθώς και οικονομικά και τραπεζικά στοιχεία που τυχόν χρησιμοποιούνται σε συναλλαγές βρίσκονται στις υψηλότερες προτεραιότητες ασφάλειας των νέων.

Ωστόσο, ενδιαφέρον έχει να δούμε το κατά πόσον θεωρούν ότι πρέπει να προστατεύσουν φωτογραφίες και βίντεο που αφορούν τους ίδιους ή άτομα του περιβάλλοντός τους. Περίπου

το 70% των αγοριών και το 80% των κοριτσιών, θεωρούν ότι χρειάζονται πολύ προστασία, ποσοστό που διαφοροποιείται από τις κατηγορίες στοιχείων υψίστης ασφαλείας που προαναφέραμε (85-92%). Τέλος, τα πιστεύω των νέων βρίσκονται στο χαμηλότερο επίπεδο της κλίμακας. Μόλις το 22% των αγοριών και το 20% των κοριτσιών τα αντιλαμβάνονται ως στοιχεία υψηλής προστασίας. Αυτό μας φανερώνει την ελευθερία που υπάρχει, τόσο στην έκφραση όσο και στην πρόσβαση σε προσωπικά στοιχεία άλλων που αφορούν σε γνώμες και πιστεύω. Σε συσχέτιση με τα ανωτέρω, η έρευνα μας δείχνει πως αν και η πλειοψηφία δεν έχει γίνει δέκτης / εκφραστής αρνητικής συμπεριφοράς, τα δεδομένα αλλάζουν για την εκδήλωση παραβατικής συμπεριφοράς και συγκεκριμένα στο «κατέβασμα» αρχείων μουσικής και ταινιών, παράνομα. Δηλαδή, στο διαδίκτυο, οι νέοι είναι ελεύθεροι να εκφράζονται όπως θέλουν αλλά και να έχουν πρόσβαση σε υλικό που αλλιώς θα έπρεπε να πληρώσουν για να αποκτήσουν. Αποφεύγοντας ένα «ψυχιατρικό δυισμό» των εξαρτημένων και των υγιών, θα μπορούσαμε να χωρίσουμε τους χρήστες σε τρεις κατηγορίες: χαμηλού, μέτριου και υψηλού κινδύνου (Πίν. 1).

Με αυτόν τον χωρισμό προκύπτει ερευνητικά πως η ομάδα υψηλού κινδύνου ασχολείται με το ιντερνέτ μια καθημερινή ημέρα περίπου 3 ώρες (2.94), ενώ κάποιος που εντάσσεται στην εν λόγω ομάδα έχει καθίσει αδιάκοπα μπροστά στον Η/Υ (online και offline χρόνος) περίπου 9 ώρες (9.23). Πέρα από τον χρόνο παραμονής στον

Πίνακας 1.

Ομάδα ΠΧΙ	Μ.Ο.	F	Sig.
Γενικά, πόσες ώρες ασχολείσαι με το ιντερνέτ μια καθημερινή ημέρα;	Χαμηλού κινδύνου	1.98	81.2583
	Μέτριου κινδύνου	2.26	
	Υψηλού κινδύνου	2.94	
Πόσες ώρες έχεις καθίσει αδιάκοπα μπροστά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή;	Χαμηλού κινδύνου	4.18	50.65025
	Μέτριου κινδύνου	6.03	
	Υψηλού κινδύνου	9.23	
Πόσες ώρες έχεις καθίσει αδιάκοπα μπροστά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και να είσαι στο δίκτυο;	Χαμηλού κινδύνου	2.50	42.0319
	Μέτριου κινδύνου	3.63	
	Υψηλού κινδύνου	7.21	

Η/Υ, είτε συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο είτε όχι, παρατηρούμε κάποια συμπτώματα σχετικά με την παθολογική του χρήση. Συγκεκριμένα, θα αναφέρουμε τα δύο πιο συχνά παρατηρούμενα, όπως μετρήθηκαν από την έρευνα. Το πρώτο είναι η αίσθηση του να «ξανασυνδεθεί» ο χρήστης στο διαδίκτυο και συνεπώς η τάση για επανάληψη της συμπεριφοράς. Τη συναντούμε 30% σπάνια, 20% μερικές φορές και 17% σχεδόν από συχνά έως κάθε φορά.

Το δεύτερο στο οποίο θα αναφερθούμε, είναι η αίσθηση του ατόμου ότι «υπερβάλλει» υπεραπασχολούμενο στο διαδίκτυο και η άσχημη αίσθηση που επέρχεται ως αποτέλεσμα αυτής της ψυχικής διεργασίας. Στη συνέχεια, διατηρώντας την κατηγοριοποίηση στις 3 ομάδες που αναφέραμε, έχει ενδιαφέρον να δούμε τις δραστηριότητες που αναπτύσσουν στο διαδίκτυο. Αναλυτικότερα, παρατηρούμε πως η ομάδα υψηλού κινδύνου αρέσκεται περισσότερο από ό,τι οι άλλες δύο ομάδες στη συμμετοχή σε forum συζητήσεων, σε χώρους ανταλλαγής άμεσων μηνυμάτων (chatrooms), καθώς και σε αποστολή και λήψη e-mail. Αντίθετα, οι άλλες δύο ομάδες απασχολούνται περισσότερο από την ομάδα υψηλού κινδύνου με την ενημέρωση αλλά και τη συλλογή πληροφοριών για εξωσχολικές ή σχολικές εργασίες. Παρατηρούμε λοιπόν αναλυτικότερα στους πίνακες που ακολουθούν ότι η ενασχόληση με το διαδίκτυο, δεν είναι αυτή καθαυτήν εξαρτησιογόνος, αλλά κυρίως το είδος της χρήσης του.

Πέρα από τα ανωτέρω, μπορούμε να παρα-

τηρήσουμε και κάποιες αντιλήψεις των εφήβων για κάποια θέματα που αφορούν στη χρήση του ιντερνέτ. Παρατηρούμε δηλαδή μια ταύτιση του προσώπου της πραγματικής ζωής και αυτής του διαδικτύου, αυτό συμβαίνει κυρίως στην ομάδα υψηλού κινδύνου η οποία θεωρεί πως οι φίλοι/ες που κάνει κάποιος στο διαδίκτυο είναι καλύτεροι από αυτούς στην πραγματική ζωή. Ενώ, λοιπόν, παρατηρούμε αυτήν την ταύτιση με τον χαρακτήρα που παρουσιάζεται στο διαδίκτυο, προστίθεται και η αντίληψη ότι ο καθένας κάνει ό,τι θέλει σε αυτόν τον εικονικό χώρο με μηδενικό κόστος.

Αξίζει όμως να δούμε την αντίληψη των νέων που απασχολούνται στο διαδίκτυο τις περισσότερες ώρες σχετικά με τους επικριτές τους. Θεωρούν ότι οι ενήλικοι που κατακρίνουν το διαδίκτυο είναι αυτοί που αδυνατούν να ακολουθήσουν τις εξελίξεις. Με αυτόν τον μηχανισμό «ψυχολογιοποίησης» (Σ. Παπαστάμου), τα μηνύματα που έρχονται να επικρίνουν τη δραστηριότητα των ατόμων αυτών θεωρούνται άνευ ουσίας καθώς οι «πομποί» τους έχουν χάσει κάθε αξιοπιστία. Αφού όμως αναφερόμαστε σε εφήβους, είναι λογικό να μην παραλείψουμε τους εκπαιδευτικούς. Συγκεκριμένα, παρατηρείται στατιστικά σημαντική διαφορά στον τρόπο που βλέπουν οι γονείς την ενασχόληση με το διαδίκτυο όπως το κρίνουν οι μαθητές. Δηλαδή, οι εκπαιδευτικοί θεωρούν πως οι γονείς των μαθητών τους, αντιμετωπίζουν την ενασχόληση των παιδιών τους με το διαδίκτυο περισσότερο αρνητικά από όσο θεω-

Πίνακας 2.	Κατηγορία συμμετέχοντος				
	Μαθητής	Γονέας	Εκπαιδευτικός	F	Sig.
Πιστεύεις πως η σχολική σου επίδοση έχει επηρεαστεί από την ενασχόλησή σου με το ιντερνέτ, όπως το κρίνεις εσύ; (1 = απολύτως αρνητικά – 7 = απολύτως θετικά)	4.30	4.41	4.51	2.78	NS
Πώς βλέπουν οι γονείς σου την ενασχόλησή σου με τον ιντερνέτ, όπως το κρίνεις εσύ; (1 = απολύτως αρνητικά – 7 = απολύτως θετικά)	4.19	4.44	3.99	4.58	0.01
Έχεις γνώση της σημασίας να στέλνεις προσωπικά & οικογενειακά στοιχεία και δεδομένα μέσω διαδικτύου; (1 = καθόλου – 7 = άριστη γνώση)	4.05	4.35	4.13	2.69	NS

Πίνακας 3.			
	Το Παιδί ως δέκτης	Το Παιδί ως συμμετέχων	Το Παιδί ως δημιουργός
Μάθηση Ψηφιακή εκπαίδευση	Πηγές γνώσης και πληροφορίας	Επαφές με άλλους που μοιράζονται τα ίδια ενδιαφέροντα	Συνεργατική μάθηση
Πολιτική συμμετοχή	Πρόσβαση στην πληροφορία σε παγκόσμιο επίπεδο	Ανταλλαγές ανάμεσα σε ομάδες που μοιράζονται τα ίδια ενδιαφέροντα	Ανάπτυξη συγκεκριμένων μορφών πολιτικής συμμετοχής
Δημιουργικότητα και προσωπική έκφραση	Ποικιλία πηγών	Πρόσκληση σε δημιουργία	Δημιουργία περιεχομένου από χρήστες
Ταυτότητα και κοινωνική ένταξη	Συμβουλές	Κοινωνική δικτύωση και μοίρασμα εμπειριών	Έκφραση της ατομικής ταυτότητας

ρούν οι μαθητές ή οι ίδιοι οι γονείς (Πίν. 2).

Η εν λόγω μελέτη μάς βοηθά να αντιληφθούμε σφαιρικότερα και εις βάθος το πολυσχιδές θέμα της παθολογικής χρήσης του διαδικτύου. Μας αναγκάζει επίσης να αναρωτηθούμε περαιτέρω για τη δυναμική σχέση του διαδικτύου με την κοινωνικότητα, αλλά και για το κατά πόσον μας καθιστά ή όχι αντικοινωνικούς. Σε διασταύρωση με διεθνείς έρευνες (EU Kids Online network, 2006-2009), είναι εμφανής η πολυεπίπεδη δράση και ταυτότητα του παιδιού στο διαδίκτυο (Πίν. 3).

Τα ερωτήματα και πεδία έρευνας που προκύ-

πτουν εδώ είναι πολλά και, ως εκ της φύσεώς τους, απολύτως ανοιχτά σε δυναμικούς ακαδημαϊκούς διαλόγους και γόνιμες διεπιστημονικές συνεργασίες. Στον κυβερνοχώρο, σύμφωνα με τον Myron Krueger, τα παλαιά φιλοσοφικά ερωτήματα δεν είναι πλέον υποθετικά: «Τι είναι ύπαρξη; Πώς γνωρίζουμε; Τι είναι πραγματικότητα; Ποιος είμαι; Αυτά γίνονται αισθητικά ζητήματα με συνέπειες τεχνολογικές. Σίγουρα δεν είναι απομακρυσμένα ή εσωτερικά ζητήματα, δοθείσης της δυνατότητας δημιουργίας τεχνητών εμπειριών που είναι τόσο πειστικές όσο οι πραγματικές».

Υπέρ σεαυτοῦ μὴ φράσης ἐγκώμιον

Τον εαυτό σου μην τον επαινέσεις

γνωμικό