



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Επικοινωνίας
και Μέσων
Ενημέρωσης

Πτυχιακή εργασία

ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΜΒΥΘΙΣΗ

Μαρία Ευπραξία

Λεμεσός, Μάιος 2023

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ

Πτυχιακή εργασία
Εικονική Πραγματικότητα και εμπύθιση
της
Μαρία Ευπραξία

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Δρ. Ελένη Κύζα

Λεμεσός, Μάιος 2023

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Μαρία Ευπραξία 2023

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Επικοινωνίας και Σπουδών Διαδικτύου του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων της συγγραφέως εκ μέρους του Τμήματος

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματοποιήθηκε στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, στο τμήμα επικοινωνίας και σπουδών διαδικτύου, κατά το έτος 2023. Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου Δρ. Ελένη Κύζα για την πολύτιμη βοήθεια και την υποστήριξη της που μου πρόσφερε για την εκπλήρωση της πτυχιακής εργασίας καθώς και για τις γνώσεις που μου πρόσφερε καθ' όλη τη διάρκεια της πτυχιακής εργασίας. Ωστόσο, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους συμμετέχοντες του Τεχνολογικού Πανεπιστήμιου Κύπρου για τη συμμετοχή τους στην έρευνα. Η πτυχιακή μου εργασία αφιερώνεται στην οικογένεια μου όπου κατά τη διάρκεια των σπουδών μου και κατά την διάρκεια της ολοκλήρωσης της πτυχιακής εργασίας ήταν δίπλα μου, υπήρξαν πολύτιμο στήριγμα για μένα και τους οφείλω όλη τη διαδρομή των σπουδών μου μέχρι σήμερα. Σας ευχαριστώ.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η σημασία της έρευνας πηγάζει από το γεγονός ότι η εικονική πραγματικότητα συμβάλλει στις τεχνολογικές εξελίξεις με πολύ γρήγορους ρυθμούς στην εκπαίδευση και στη μάθηση. Μια σημαντική παράμετρος της εικονικής πραγματικότητας είναι η εμπύθιση. Ωστόσο, δεν έχουμε πολλά εμπειρικά δεδομένα όσον αφορά την παιχνιδοποίηση και εμπύθιση. Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν η μελέτη της εικονικής πραγματικότητας όσον αφορά την εμπύθιση των συμμετέχων μεταξύ ενός παιχνιδοποιημένου και μη παιχνιδοποιημένου μαθησιακού περιβάλλοντος. Είκοσι τρεις προπτυχιακοί φοιτητές συμμετείχαν στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας με παιχνιδοποίηση όπου περιλάμβανε χρόνο και βαθμούς, ενώ οι υπόλοιποι είκοσι τρεις χωρίς βαθμούς και χρόνο δηλαδή με μη παιχνιδοποίηση. Το περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας ήταν βασισμένο «Στα χνάρια των Αγγέλων» όπου οι χρήστες βρίσκονταν στην εκκλησία της Αγγελόκτιστης και αφορούσε ιστορικά φαινόμενα για το ψηφιδωτό της Αγγελόκτιστης. Αρχικά, οι φοιτητές καλούνταν να συμπληρώσουν ένα δοκίμιο γνωσιολογικής κατανόησης. Μετά δοκίμαζαν την εφαρμογή της εικονικής πραγματικότητας και στη συνέχεια συμπλήρωναν το ίδιο δοκίμιο γνωσιολογικής κατανόησης. Κατόπιν, εν συνέχεια απαντούσαν σε δύο ερωτηματολόγια που αφορούσαν την εμπύθιση και το εικονικό περιβάλλον. Στο τέλος διεξαγόταν μια μίνι συνέντευξη. Τα μαθησιακά κέρδη των φοιτητών αυξήθηκαν και στις δύο συνθήκες. Ωστόσο, η τελική επίδοση των φοιτητών στη συνθήκη της παιχνιδοποίησης ήταν ψηλότερη σε σύγκριση με την επίδοση των φοιτητών που συμμετείχαν στη συνθήκη της μη παιχνιδοποίησης. Επίσης, εστιάζοντας στην εμπύθιση, οι φοιτητές στη συνθήκη της παιχνιδοποίησης ξεπέρασαν ως προς την εστίαση της προσοχής και τη ροή τους φοιτητές στη συνθήκη της μη παιχνιδοποίησης. Η μελέτη περιλαμβάνει εμπειρικά δεδομένα με βάση τα αποτελέσματα μας όπου φαίνεται η εμπειρία των φοιτητών που αξιοποίησαν το παιχνιδοποιημένο περιβάλλον ήταν πιο επικερδής από πλευράς μάθησης και εμπύθισης.

Λέξεις κλειδιά: εικονική πραγματικότητα, εμπύθιση, εκπαίδευση, μάθηση, παιχνιδοποίηση.

ABSTRACT

The importance of research stems from the fact that reality is contributing to technological illustrations at a very rapid pace in education and learning. An important aspect of virtual reality is immersion. However, we do not have much empirical data regarding literacy and immersion. The purpose of the present research was to study virtual reality in terms of participant immersion between a gamified and a non-gamified game. Twenty-three undergraduate students participated in the virtual reality environment with education where time and grades were included, while the remaining twenty-three were without grades and time, with no gamification. The environment of reality was based on "In the Footsteps of Angels" where the depicted were in the church of Angeloktiti and related to historical phenomena for the mosaic of Angeloktiti. First, students were asked to complete an epistemological understanding essay. They then tested the virtual reality app and then completed the same epistemic comprehension test. Afterward, they answered two questionnaires about immersion and the virtual environment. In the end, a mini-interview was conducted. Student learning gains increased in both conditions. However, the final performance of students in the pedagogy condition was higher compared to the performance of students who participated in the no-pedagogy condition. Also, focusing on immersion, students in the education condition outperformed students in the no-gamification condition on attentional focus and flow. The study includes empirical data based on our results where it appears that the experience of students utilizing the pedagogical environment was more beneficial in terms of learning and immersion.

Keywords: virtual reality, immersion, education, learning, gamification