



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Διοίκησης
Τουρισμού, Φιλοξενίας
και Επιχειρηματικότητας

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ (ΤΕΠΑΚ)

Μάστερ (MSc) στη Διοίκηση: Επιχειρηματικότητα και

Διοίκηση Μικρομεσαίων Επιχειρήσεων

MGT 580: Διατριβή Μάστερ

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΑΡΝΗΤΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ ΓΟΝΕΩΝ ΣΤΟ ROBLOX: ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Ανδρέας Αναστασίου

**Η παρούσα διπλωματική μελέτη υποβλήθηκε στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο
Κύπρου ως τμήμα της εκπλήρωσης των απαιτήσεων για την απόκτηση
μεταπτυχιακού «Επιχειρηματικότητα και Διοίκηση μικρομεσαίων επιχειρήσεων»**

Λεμεσός, Μάϊος 2025

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ, ΦΙΛΟΞΕΝΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΔΙΑΤΡΙΒΗ ΜΑΣΤΕΡ

του

Ανδρέας Αναστασίου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Αριάνα Πολυβίου

Λεμεσός, Μάϊος 2025

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ανδρέας Αναστασίου, 2025

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της διατριβής εργασίας από το Σχολή Διοίκησης Τουρισμού, Φιλοξενίας και Επιχειρηματικότητας του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα διδάσκουσα Δρ. Αριάννα Πολυβίου για την απίστευτη στήριξη και καθοδήγηση καθ' όλη την διάρκεια της δημιουργίας της διατριβής εργασίας. Η εμπιστοσύνη της προς το πρόσωπο μου, με έκανε να πιστέψω ακόμη περισσότερο στον εαυτό μου για την επίτευξη του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος. Η αποφασιστικότητα της και το ομαδικό της πνεύμα με ενέπνεε να ερευνώ με δίψα και γεμάτος ενθουσιασμό να μου αρέσει ακόμη παραπάνω αυτό που δημιουργούσα. Η συνεργασία μας ήταν γεμάτη από αμοιβαίο σεβασμό και κατανόηση. Με αυτόν τον τρόπο όποιες δυσκολίες τις αντιμετωπίζαμε μαζί. Με σιγουριά και ετοιμότητα προσαρμοζόμασταν και δρούσαμε με κύριο στόχο την δημιουργία μιας διατριβής εργασίας, την οποία ο αναγνώστης να μπορεί μέσω της ανάγνωσης του να έρθει σε επαφή με όλα αυτά που νιώσαμε και εμείς διαβάζοντας την. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω την οικογένεια μου για την υποστήριξη της και την αγάπη τους. Η υποστήριξη τους μου ανέβαζε το ηθικό ακόμη παραπάνω. Φυσικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω το ίδιο το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου το οποίο τόσο ως φοιτητής του μάστερ Επιχειρηματικότητα και Διοίκησης μικρομεσαίων επιχειρήσεων αλλά και ως προπτυχιακός φοιτητής είναι δίπλα μου. Με την παροχή τόσο σημαντικών γνώσεων και γνωριμιών, μπορώ να κτίσω την καριέρα μου και να γίνω ακόμη καλύτερος κάνοντας περήφανους όλους αυτούς τους απίστευτους ανθρώπους που γνώρισα στην πορεία μου. Μια πορεία στην οποία το κλίμα που υπάρχει το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, με ενέπνεε να θέτω συνεχώς νέους στόχους και να δημιουργώ νέες εμπειρίες. Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κάθε καθηγητή και κάθε καθηγήτρια ξεχωριστά που είχα την ευκαιρία να γνωρίσω και να μάθω τόσα πολλά σημαντικά πράγματα. Τα οποία με άλλαξαν θετικά προς το καλύτερο τόσο ακαδημαϊκά αλλά και σε προσωπικό επίπεδο. Δεν μπορώ να παραλείψω τους συμφοιτητές και συμφοιτήτριες μου. Όπου μοιράστηκαν μαζί τους μερικά από τα καλύτερα χρόνια της ζωής μου. Μαζί σε ομαδικές εργασίες αλλά και μέσω συζητήσεων στο πλαίσιο των μαθημάτων και εκτός των μαθημάτων, τόσες όμορφες αναμνήσεις και σημεία κλειδιά στην μέχρι τώρα πορεία μου. Η οποία οδήγησε σε αυτό το σημείο, την εκπόνηση της διατριβής μου. Μια διατριβή στην οποία το κάθε άτομο συνέλαβε με τον δικό του μοναδικό τρόπο και το εκτιμώ πάρα πολύ. Ένα ευχαριστώ είναι λίγο, η ευγνωμοσύνη απέναντι σε αυτά τα άτομα και ιδιαίτερα στην Δρ. Αριάννα Πολυβίου είναι τεράστια. Σας ευχαριστώ και πάλι. Εύχομαι ότι καλύτερο στον καθένα ξεχωριστά αλλά και σε σένα τον αναγνώστη. Πάντα υγεία και να θυμάσαι πάντα να κάνεις κάτι που σου αρέσει.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η υπάρχουσα βιβλιογραφία περιέχει έρευνες οι οποίες αφορούν την στάση των γονέων απέναντι σε εφαρμογές εκπαίδευσης-ψυχαγωγίας στο metaverse συμπεριλαμβανομένου του παιχνιδιού “Roblox”. Στις οποίες παρουσιάζονται οι απόψεις γονέων σχετικά με την επαφή των παιδιών τους με βιντεοπαιχνίδια (Nakatsui, 2018; Smithwick et al. 2024; Bonales-Daimiel, Moreno-Albarracín, και García-Rivero, 2024) και έρευνες (Al-Azawei, Baiee και Mohammed, 2019; Ahn και Noh, 2024; Nicolaidou, Pissas και Boglou, 2023) που αφορούν το metaverse και την εμπειρία μαθητών/ τριων σε αυτό με την χρήση εικονικής πραγματικότητας για καλύτερη κατανόηση της χρήσης του metaverse και διότι το “Roblox” είναι διαθέσιμο να παίξει ο χρήστης μέσω εικονικής πραγματικότητας. Στόχος της έρευνας είναι να αναγνωρίσει τα αίτια που οδηγούν σε αρνητικές εμπειρίες χρήστη στις εκπαιδευτικές-ψυχαγωγικές εφαρμογές στο metaverse. Η έρευνα αυτή σε αντίθεση με τις πιο πάνω εστιάζει στην αναγνώριση και ανάλυση των αρνητικών απόψεων από την οπτική των γονέων-κηδεμόνων δίνοντας έμφαση με αυτό τον τρόπο στους λόγους που είναι αρνητική προς το “Roblox”. Το οποίο σύμφωνα με τον Dredge. (2019) είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών στην οποία οι χρήστες εφόσον έχουν φορητή συσκευή μπορούν να παίξουν πάνω από πενήντα εκατομμύρια παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από χρήστες και μπορούν να παίξουν με άλλα άτομα. Η αξιολόγηση του παιχνιδιού έγινε με βάση τον αριθμό αστεριών των αξιολογήσεων τους στην πλατφόρμα “commonsensemedia”. Οι έγκυρες γραπτές αξιολογήσεις γονέων με ένα ή δύο αστερία επιλέγηκαν, καθώς αντικατοπτρίζουν αρνητική κριτική για όσων αφορά την εμπειρία των παιδιών τους κυρίως. Με το στοιχείο της βίας να είναι ο κυριότερος λόγος που αρνητικής στάσης των γονέων απέναντι στο “Roblox” κυρίως μέσω των ακατάλληλων παιχνιδιών, όπως και η λεκτική βία λόγω μη ορθής λειτουργίας των φίλτρων συνομιλίας. Σημαντικό ρόλο στην αρνητική τους στάση είναι επίσης η κακή εξυπηρέτηση, η σεξουαλική παρενόχληση, οι παιδόφιλοι και ο εκφοβισμός. Ενώ, ακολουθούν οι λανθασμένοι αποκλεισμοί, οι απάτες και τα τεχνικά προβλήματα.

Λέξεις κλειδιά: Roblox, αξιολογήσεις, γονείς

ABSTRACT

Existing literature includes studies concerning parents attitudes toward educational-entertainment applications within the metaverse, including the game “Roblox.” These studies present parents perspectives on their children's engagement with video games (Nakatsui, 2018; Smithwick et al. 2024; Bonales-Daimiel, Moreno-Albarracín, και García-Rivero, 2024) and as researches (Al-Azawei, Baiee και Mohammed, 2019; Ahn και Noh, 2024; Nicolaidou, Pissas και Boglou, 2023) that examines the experience of students in the metaverse through the use of virtual reality technology for better understanding of metaverse and because “Roblox” is available to be played in virtual reality. The aim of the present study is to identify the causes that lead to negative user experiences within educational-entertainment applications in the metaverse. Unlike the previous studies, this research focuses specifically on analyzing negative perspectives from the viewpoint of parents-guardians, emphasizing the reasons of their negative attitude toward “Roblox.”. Which, according to Dredge (2019) is an online game creation platform where users, as long as they have a mobile device, can play over fifty million user-generated games and interact with others. The evaluation of the game was based on the stars of their ratings on the platform “commonsensemedia.”. Valid written reviews from parents who rated the game with one or two stars were selected, as these reflect negative assessments of their children’s experiences mainly. Violence emerged as the primary reason for parents’ disapproval of Roblox, especially through inappropriate games, as well as verbal violence resulting from the malfunctioning of the chat filtering system. Other major factors contributing to their negative stance include poor customer service, sexual harassment, the presence of predators and bullying. Also, they are concerns about false bans, scams and technical issues.

Keywords: Roblox, reviews, parents