



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Επικοινωνία και
Μέσων Ενημέρωσης

Πτυχιακή εργασία

**ΧΡΗΣΗ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ ΣΕ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥΣ
ΦΟΙΤΗΤΕΣ: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ**

Ανδρέας Αναστασίου

Λεμεσός, Μάϊος 2023

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

Πτυχιακή εργασία

ΧΡΗΣΗ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ ΣΕ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΥΣ
ΦΟΙΤΗΤΕΣ: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

του

Ανδρέας Αναστασίου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Ιόλη Νικολαΐδου

Λεμεσός, Μάιος 2023

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ανδρέας Αναστασίου, 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 του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την επιβλέπουσα διδάσκουσα Δρ. Ιόλη Νικολαΐδου τόσο για την καθοδήγηση, εμπιστοσύνη και στήριξη της για την ολοκλήρωση της παρούσας πτυχιακής εργασίας όσο και για τον τρόπο διδασκαλίας της και του τρόπου προσέγγισης του μαθήματος «Ψηφιακά παιχνίδια και επικοινωνία» (ΕΣΔ 341). Από το μάθημα αυτό προέκυψε η ιδέα να κάνω πτυχιακή εργασία σχετική με την εικονική πραγματικότητα και το ενδιαφέρον μου αυξήθηκε για τη συγκεκριμένη τεχνολογία και το πώς μπορεί να ωφελήσει την κοινωνία. Οπότε η πτυχιακή εργασία ήταν μια πολύ καλή ευκαιρία να μάθω, αλλά και να προσφέρω σχετικά με αυτό το θέμα. Επίσης, ιδιαίτερες ευχαριστίες στον κύριο Δημήτριο Μπόγλου για την άψογη συνεργασία μας, την χορήγηση εξοπλισμού, των στερεοσκοπικών γυαλιών εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας και του χώρου όπου πραγματοποιήθηκε η συλλογή δεδομένων (“Cutting Edge”). Με τους φοιτητές του υπήρξε άριστη συνεργασία. Θα ήθελα να ευχαριστήσω επίσης τους εξής, για την καθοδήγηση τους: τον Δρ. Κώστα Γεμενή και Δρ. Ζήνωνα Θεοδοσίου που πραγματοποίησαν τα μαθήματα «Σχεδιασμός Έρευνας» (ΕΣΔ 407) και «Πτυχιακή εργασία» (ΕΣΔ 490), αντίστοιχα. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα, φοιτητές και φοιτήτριες του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου και κινητικότητας “Erasmus” για τον χρόνο που αφιέρωσαν, αλλά και την θετική στάση τους ως προς την συμμετοχή τους στην έρευνα. Επίσης, το ίδιο το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου και ιδιαίτερα το Τμήμα Επικοινωνίας και σπουδών διαδικτύου, για τα εφόδια και την στήριξη. Δεν θα μπορούσα να παραλείψω την οικογένεια μου, με τη στήριξη τους και την πίστη τους σε εμένα, μου έδιναν δύναμη κατά την διάρκεια της πραγματοποίησης της πτυχιακής εργασίας, αλλά και για την ολοκλήρωση του προπτυχιακού μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η υπάρχουσα βιβλιογραφία περιέχει έρευνες στις οποίες φαίνεται η αύξηση της ενσυναίσθησης μέσα από εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας (ΕΠ) (Schutte & Stilianović, 2017; Formosa et al., 2018; Abadía et al., 2019), αλλά και έρευνες στις οποίες η σχέση μεταξύ ΕΠ και ενσυναίσθησης είναι ασθενής (Bang & Yildirim, 2018). Δημιουργήθηκε η ανάγκη για πραγματοποίηση της παρούσας έρευνας, της οποίας ο σκοπός ήταν η μελέτη του βαθμού συμβολής της εικονικής πραγματικότητας (ΕΠ) στην ανάπτυξη ενσυναίσθησης σε θέματα πολέμου με πειραματικό σχεδιασμό με προμέτρηση και μεταμέτρηση σε δείγμα τριάντα προπτυχιακών φοιτητών/τριων του ΤΕΠΑΚ. Για το σκοπό αυτό έχει γίνει χρήση της εφαρμογής εικονικής πραγματικότητας “Home After War”. Οι πηγές δεδομένων περιλάμβαναν: α) εγκυροποιημένο ερωτηματολόγιο με τέσσερις μεταβλητές: «Ενσυναίσθηση», «Πεποιθήσεις για την κλίμακα ενσυναίσθησης», «Στάσεις απέναντι στους ανθρώπους που αντιμετώπισαν μια επίθεση πολέμου» και «σχέση μεταξύ του συμμετέχοντα και κάποιου που αντιμετώπισε επίθεση πολέμου». Το ερωτηματολόγιο αυτό χρησιμοποιήθηκε πριν την επαφή με εφαρμογή ΕΠ με το δείγμα να καλείται να απαντήσει σε 3 δημογραφικές ερωτήσεις, 10 ερωτήσεις 5-βάθμιας διατακτικής κλίμακας Likert και 6 ερωτήσεις 7-βάθμιας διατακτικής κλίμακας Likert. Μετά την επαφή με εφαρμογή ΕΠ συμπλήρωσε το ίδιο ερωτηματολόγιο με δύο επιπρόσθετες μεταβλητές: «Ενσυναίσθηση» που εστιάζει στα συναισθήματα που είχε ο συμμετέχοντας κατά τη διάρκεια της εφαρμογής “Home After War” και «Κοινωνική Παρουσία». Ενδιάμεσα των ερωτηματολογίων υπήρξε επαφή με την εφαρμογή ΕΠ. Ακολούθησε ποσοτική ανάλυση δεδομένων. Τα ευρήματα αποκάλυψαν στατιστικά σημαντική διαφορά ($t(29) = -2.97, p=0.006$) σε ερώτηση της μεταβλητής «ενσυναίσθησης» όταν συγκρίθηκαν οι απαντήσεις του ερωτηματολογίου προμέτρησης ($M=3.50, SD=0.94$) και του ερωτηματολογίου μεταμέτρησης ($M=3.97, SD=0.93$). Παρατηρήθηκε επίσης στατιστικά σημαντική διαφορά ($t(29) = -3.27, p=0.003$) στην μεταβλητή που αφορά στην σχέση του συμμετέχοντα με κάποιο άτομο που αντιμετώπισε επίθεση πολέμου όταν συγκρίθηκε ο μέσος όρος προμέτρησης ($M=3.50, SD=1.36$) και μεταμέτρησης ($M=4.23, SD=1.96$). Όσον αφορά στις μεταβλητές «Πεποιθήσεις για την Κλίμακα Ενσυναίσθησης» και «Στάσεις απέναντι στους ανθρώπους που αντιμετώπισαν επίθεση πολέμου» δεν παρατηρήθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά.

Λέξεις κλειδιά: ενσυναίσθηση, εικονική πραγματικότητα, εμπύθιση

ABSTRACT

The existing literature reports on research studies showing an increase of empathy through Virtual Reality (VR) applications (Schutte & Stilinović, 2017; Formosa et al., 2018; Abadia et al., 2019). However, there are also studies showing a weak relationship between VR and empathy (Bang & Yildirim, 2018), hence the necessity for conducting this study. The purpose of the study was the examination of the effect of a virtual reality (VR) application ("Home After War") to the development of empathy about war issues. The research design was experimental with a pre-test and a post-test. Participants included thirty undergraduate students of CUT. The data sources included: a) a validated questionnaire with four variables: "Empathy", "Beliefs about Empathy scale", "Attitudes towards people who faced a war attack" and the "relationship between the participant and someone who faced a war attack". In the pre-test questionnaire, administered before the VR application experience, the sample was asked to answer 3 demographic questions, 10 questions on a 5-point Likert scale and 6 questions on a 7-point Likert scale. After the VR application experience, they completed the same questionnaire with two additional variables: "Empathy" that focuses on the emotions the participant had during the "Home After War" application and "Social Presence". In between the questionnaires, participants experienced the VR application for approximately 20 minutes. Quantitative data analysis was performed. The findings revealed a statistically significant difference ($t(29) = -2.97$, $p = 0.006$) in a question of the "Empathy" variable when comparing the responses of the pre-test ($M = 3.50$, $SD = 0.94$) and post-test ($M = 3.97$, $SD = 0.93$). A statistically significant difference ($t(29) = -3.27$, $p = 0.003$) was also observed in the variable concerning the participants' relationship to someone who experienced a war attack when comparing the average of pre-test ($M = 3.50$, $SD = 1.36$) and post-test ($M = 4.23$, $SD = 1.96$). Regarding the variables "Beliefs about the Empathy Scale" and "Attitudes towards people who faced a war attack", no statistically significant difference has been observed.

Keywords: empathy, virtual reality, immersion