

Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΩΝ VIDEOGAMES ΣΤΟΥΣ ΠΑΛΜΟΥΣ ΤΗΣ ΚΑΡΔΙΑΣ!!!



ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: Παναγιώτης Τζάγκας

ΤΑΞΗ: Γ' Γυμνασίου ΤΜΗΜΑ:Γ'3

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ: 2021-2022

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΤΜΗΜΑΤΟΣ:Βασιλεία Νατσιού

| ΚΕΦΑΛΑΙΑ-ΕΝΟΤΗΤΕΣ | ΣΕΛ. |
|--|-------------|
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ | 3 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ | 4 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ | 5 |
| 2α. Περιγραφή του προβλήματος..... | 5 |
| 2β. Περιγραφή του σκοπού της έρευνας..... | 5 |
| 2γ. Περιγραφή των κοινωνικών αναγκών που εξυπηρετεί η έρευνα | 5 |
| 2δ. Διαμόρφωση της υπόθεσης της έρευνας | 5 |
| 2ε. Ανάλυση των παραμέτρων που θεωρήθηκαν ότι δεν επηρεάζουν τα αποτελέσματα της έρευνας | 5 |
| 2στ. Περιγραφή των ορίων – περιορισμών της έρευνας | 6 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ / ΕΝΝΟΙΕΣ-ΟΡΙΣΜΟΙ | 7 |
| 3α. Ιστορική αναδρομή | 7 |
| 3β. Ορισμοί εννοιών | 8 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ | 9 |
| 4α. Σχεδιασμός πειραματικής διάταξης – αιτιολόγηση επιλογών | 9 |
| 4β. Διάγραμμα διαδικασίας του πειράματος. | 9 |
| 4γ. Κατάλογος υλικών- συσκευών- μηχανών-εργαλείων πειράματος και εκτίμησης κόστους | 9 |
| 4δ. Παρουσίαση δεδομένων –μετρήσεων | 10 |
| 4ε. Ανάλυση αποτελεσμάτων | 10 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ | 11 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΑΠΟ ΑΛΛΟΥΣ ΕΡΕΥΝΗΤΕΣ ... | 12 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο (Προαιρετικό) : ΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | 13 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ | 14 |

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σε αυτήν την εργασία, θα επικεντρωθούμε στο αν τα videogames επηρεάζουν τους παλμούς της καρδιάς. Επέλεξα το συγκεκριμένο θέμα διότι με κέντρισε το ενδιαφέρον καθώς και για να δείξουμε πως τα videogames, πράγμα καθημερινής χρήσης που χρησιμοποιούμε ως μέσο ξεγνοιασιάς και αποφυγής από τον αληθινό κόσμο, μπορούν να έχουν ωστόσο επιπτώσεις στην υγεία και στην συμπεριφορά μας.

Η εργασία μου περιλαμβάνει το θεωρητικό μέρος, την συγκέντρωση πληροφοριών, το ερευνητικό και πειραματικό μέρος και τέλος την συλλογή δεδομένων από τις παρατηρήσεις και τα πειράματα καθώς επίσης θα παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας.

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

| ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ | | ΕΒΔΟΜΑΔΕΣ | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|--|-----------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Ημερομηνία | | 24 /1 | 4/ 2 | 18 /2 | 24 /2 | 20 /3 | 20 /3 | 10 /4 | | | | | | | | | | |
| 1 | ΕΚΛΟΓΗ ΘΕΜΑΤΟΣ | X | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ΠΡΟΛΟΓΟΣ | | X | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ | | | X | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ΣΥΛΛΟΓΗ ΥΛΙΚΩΝ- ΣΥΣΚΕΥΩΝ- ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ | | | X | X | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΕΙΡΑΜΑΤΟΣ | | | | | X | | | | | | | | | | | | |
| 6 | ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ | | | | | | X | | | | | | | | | | | |
| 7 | ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ | | | | | | | X | | | | | | | | | | |
| 8 | ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ | | | | | | | X | | | | | | | | | | |
| 9 | ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | ΑΥΤΟ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ | | | | | | | X | | | | | | | | | | |

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2^α. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

Η συνεχόμενη και μακράς διάρκειας αφοσίωση στα videogames μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στους οργανισμούς όλων των ανθρώπων ανεξαρτήτως ηλικίας ,όπως για παράδειγμα να επηρεάσει τον σφυγμό της καρδιάς. Επομένως στην συγκεκριμένη έρευνα θα προσπαθήσουμε να ερευνήσουμε αν όντως υπάρχει μεταβολή στους παλμούς της καρδιάς μας, αν ναι ποια είναι αυτή, έχει επιπτώσεις; επηρεάζουν γενικά την συμπεριφορά και τον τρόπο σκέψης; Παρατηρείται επιθετικότητα;

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

- Ανεξάρτητη μεταβλητή: Η επίδραση των videogames.
- Εξαρτημένη μεταβλητή: Οι παλμοί της καρδιάς.
- Ελεγχόμενες μεταβλητές: Το είδος του παιχνιδιού, πόση ώρα παίζουμε, η ηλικία των ανθρώπων και ο εθισμός(να θέλουμε να νικάμε πάντα ,να είμαστε πρώτοι , να είμαστε οι καλύτεροι).

2β. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΚΟΠΟΥ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Σκοπός αυτής της έρευνας είναι να δώσει απαντήσεις στα ερωτήματα που προηγήθηκαν και να διαπιστώσουμε εάν όντως οι παλμοί της καρδιάς μας αλλάζουν και πόσο.

2γ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΚΟΙΝΟΝΙΚΩΝ ΑΝΑΓΚΩΝ ΠΟΥ ΕΞΥΠΗΡΕΤΕΙ Η ΕΡΕΥΝΑ

Αυτή η έρευνα βοηθάει στο να καταλάβουν όλοι, ότι τα videogames δημιουργήθηκαν με σκοπό να ηρεμούν, να προσφέρουν ένα δρόμο ξενοιασιάς, αποφυγής από τον αληθινό κόσμο και όχι για να αλλάζουν τις προσωπικές των ανθρώπων και να τους προκαλούν προβλήματα υγείας. Όσο πιο γρήγορα το καταλάβουμε τόσο πιο γρήγορα θα μπορέσουμε να εξελιχθούμε σαν είδος και να μάθουμε να μην εξαρτόμαστε από αυτά.

2δ. ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΥΠΟΘΕΣΗΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Οι περισσότεροι από εμάς πιστεύουμε πως τα παιχνίδια πολέμου και γενικά αυτά που σχετίζονται με όπλα είναι αυτά που προκαλούν τις μεγαλύτερες μεταβολές στους καρδιακούς μας παλμούς.

2ε. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ ΠΟΥ ΘΕΩΡΗΘΗΚΑΝ ΟΤΙ ΔΕΝ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η ώρα της ημέρας που ένας άνθρωπος παίζει, ο καιρός, ο τόπος καταγωγής είναι κάποιοι από τους παράγοντες που δεν επηρεάζουν τους παλμούς της καρδιάς.

2στ. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΟΡΙΩΝ – ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Δεν υπάρχουν κάποιοι παράγοντες που να επηρεάζουν την αξιοπιστία/αποτελέσματα της έρευνας καθώς μην ξεχνάμε ότι οι παλμοί μας υπάρχει περίπτωση και να ισορροπηθούν ,αντί να αυξηθούν, αν σκεφτούμε ότι οι περισσότεροι χρησιμοποιούν τα videogames για χαλάρωση.

Τα άτομα που θα πάρουνε μέρος στην εργασία μου είμαι εγώ, τα αδέρφια μου και οι δύο φίλοι μου Γιώργος και Δημήτρης

| ΟΝΟΜΑ | ΗΛΙΚΙΑ |
|------------------|---------------|
| ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ (ΕΓΩ) | 15 ΧΡΟΝΩΝ |
| ΓΙΑΝΝΗΣ | 14 ΧΡΟΝΩΝ |
| ΑΓΓΕΛΟΣ | 12 ΧΡΟΝΩΝ |
| ΔΗΜΗΤΡΗΣ | 15 ΧΡΟΝΩΝ |
| ΓΙΩΡΓΟΣ | 15 ΧΡΟΝΩΝ |

Τα παιχνίδια που επέλεξα να παίξουμε προκυμμένου να μετρήσουμε τους παλμούς μας θέλησα να είναι τρία διαφορετικού περιεχομένου. **Συγκεκριμένα:**

- Παιχνίδι πολέμου: call of duty
- Παιχνίδι arcade: mine craft
- Παιχνίδι προσομοίωσης: Idle miner tycoon: gold & cash

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο: Πληροφοριακό υλικό/ εννοιες-ορισμοί

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων οι υπολογιστές, συγκεκριμένα οι κεντρικοί υπολογιστές. Τότε κυκλοφόρησαν παιχνίδια που με το ύφος τους καθόρισαν και καθιέρωσαν την κάθε κατηγορία παιχνιδιών. Από τη στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή μεγάλο κοινό, μεγάλες εταιρίες θα δούμε ότι αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Δημιούργησαν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Έτσι κατασκευάστηκαν επομένως δημοφιλείς κονσόλες όπως το PlayStation της Sony και το Neo της Nintendo. Η χρυσή εποχή των βιντεοπαιχνιδιών έφτασε στο απόγειό της στη δεκαετία του 1980. Σήμερα, βιντεοπαιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά τηλέφωνα, τα tablets και τους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

ΟΡΙΣΜΟΙ

VIDEOGAMES: Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι εννοούμε οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα. Περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η δημοφιλής χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης, που μπορεί να απεικονίσει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά.

ΠΑΛΜΟΙ ΚΑΡΔΙΑΣ/ΚΑΡΔΙΑ: Ο σφυγμός είναι η κίνηση του τοιχώματος των αρτηριών που συμβαίνει σε κάθε καρδιακό παλμό και μεταδίδεται σαν είδος κύματος (σφυγμικό κύμα). Δημιουργείται όταν, σε κάθε συστολή της αριστερής κοιλίας της καρδιάς, ωθούνται 70 κυβικά εκατοστά αίματος προς την αρχή της αορτής, που είναι ήδη γεμάτη. Τα υγρά είναι ασυμπίεστα οπότε, για να βρεθεί χώρος, διατείνεται το τοίχωμα της αορτής και σε λίγο επανέρχεται στη φυσιολογική του διάσταση. Έτσι γεννάται ένα κύμα, που μεταδίδεται κατά μήκος του ελαστικού τοιχώματος των αρτηριών.

ΕΘΙΣΜΟΣ/ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΙΣΗ: Στις μέρες μας ολοένα και περισσότερα μικρά παιδιά και έφηβοι επιλέγουν να μένουν κλεισμένοι στο σπίτι προκειμένου να παίξουν παιχνίδια στο διαδίκτυο, τα οποία παρέχονται δωρεάν, από το να παραμείνουν συγκεντρωμένοι στο διάβασμα ή κάποια άλλη δραστηριότητα. Μπορεί μεν να ονομάζονται παιχνίδια, άλλα δεν είναι, όμως, καθόλου αθώα,

αφού σε πολλές περιπτώσεις προκαλούν εξάρτηση, με αποτέλεσμα να υπάρχουν επιπτώσεις στους παλμούς της καρδιάς μας, στην συμπεριφορά μας ή ακόμα και στην φυσική κατάσταση του σώματος μας,



ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ: Τα συμπτώματα του εθισμού τα οποία παρατηρούμε στα παιδιά ή και στους νέους είναι αρκετά. Συγκεκριμένα αυτές μπορεί να είναι η απόσπαση από την παραγωγικότητα, η παρακώλυση των διαπροσωπικών σχέσεων και της κοινωνικής ζωής, η μανιακή επένδυση στην τεχνολογία, η αδιαφορία προς οποιασδήποτε μορφής άλλη ψυχαγωγία. Επίσης ο ασταθής ύπνος, σημάδια επιθετικότητας και η μείωση του χρόνου με την οικογένεια είναι μερικά ακόμα σημάδια εθισμού. Πιο συγκεκριμένα στα παιδιά αυτά, παρατηρείται και ασυνέπεια στις σχολικές υποχρεώσεις, ακόμη και συχνή απουσία από το σχολείο ώστε να μένουν προσηλωμένα στη συσκευή που περιέχει video games.

ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΙΣΗ: Το θέμα του εθισμού μπορεί να καταπολεμηθεί με την συμβολή του οικογενειακού περιβάλλοντος και φίλων χωρίς να πάρει μεγάλες διαστάσεις π.χ. κλινικές απεξάρτησης, πανεπιστημιακά υδρώματα κ.α. Αρχικά τα άτομα που έχουν εθιστεί πρέπει να ενημερώνονται άμεσα για τις επιπτώσεις ώστε να έχουν επίγνωση. Επιπλέον τα άτομα συμπαράστασης θα πρέπει να παροτρύνουν τους ανθρώπους αυτούς να επενδύσουν στον ελεύθερο χρόνο και να ασχοληθούν με κάτι δημιουργικό ή διαφορετικά να ξεκινήσουν ένα χόμπι. Τέλος η συνεχής ενθάρρυνση και συμπαράσταση συμβάλουν σε αυτήν την εκστρατεία καταπολέμησης του εθισμού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : Πειραματικό μέρος

4^α. Σχεδιασμός πειραματικής διάταξης.

Το πείραμα θα πραγματοποιηθεί στον γραφείο του σπιτιού μου με την συνοδεία των αδελφών μου και φίλων. Το πείραμα πραγματοποιηθεί στις 18/3/2022 ημέρα Παρασκευή. Τα υλικά που θα αξιοποιηθούν για την πραγματοποίηση του πειράματος ήταν ένας υπολογιστής, πέντε κινητά, δύο ρολόγια τύπου mi band που θα μας βοηθήσουν να κάνουμε τις μετρήσεις καθώς επίσης ένα τετράδιο και ένα στυλό. Το πείραμα μας θα πραγματοποιηθεί σε 3 στάδια .Τα ενδεχόμενα προβλήματα που πιθανώς να προκύψουν είναι ότι κάποιες φορές η ένδειξη του ρολογιού να είναι ανακριβής ή ακόμα να μην βγάζει καθόλου.

4β. Διάγραμμα διαδικασίας του πειράματος.

Αρχικά μαζέψαμε όλα τα άτομα στο γραφείο του σπιτιού. Έπειτα ανοίξαμε τις συσκευές (τα κινητά του καθενός και τον προσωπικό μου υπολογιστή). Παράλληλα μετρήσαμε όλοι μας τους σφυγμούς μας. Στην συνέχεια ανοίξαμε όλη την εφαρμογή mine craft και ξεκινήσαμε να παίζουμε για περίπου 20 λεπτά. Έπειτα στα μισά της ώρας εγώ σαν υπεύθυνος της εργασίας μέτρησα τους παλμούς του καθενός , την ώρα που αυτοί συνέχιζαν να παίζουν, με την βοήθεια των δύο ρολογιών mi band που διέθεταν. Επίσης αφού περάσαμε το χρονικό αυτό όριο και εφόσον πέρασαν 5-10 λεπτά μετρήσαμε για τελευταία φορά τους παλμούς μας, συνολικά τρεις φορές. Την ίδια διαδικασία ακολουθήσαμε και για τα επόμενα άλλα παιχνίδια καταγράφοντας τις ενδείξεις των παλμών σε ένα τετράδιο και στο τέλος στον υπολογιστή.

4γ. Κατάλογος υλικών – συσκευών- μηχανικών εργαλείων πειράματος και εκτίμηση του κόστους της έρευνας.

- ❖ Αξίζει να σημειωθεί πως όλα τα εργαλεία- συσκευές τα διαθέταμε από πριν.

| ΥΛΙΚΑ-ΣΥΣΚΕΥΕΣ | ΠΟΣΟΤΗΤΑ | ΚΟΣΤΟΣ |
|----------------|----------|--------|
| Υπολογιστής | 1 | 600+€ |
| Κινητά | 5 | 850+€ |
| Mi Band | 2 | 80€ |
| Τετράδιο | 1 | 0,80€ |
| Στυλό | 1 | 1€ |

Συνολικό Κόστος 1.501,5€

4δ. Παρουσίαση δεδομένων-μετρήσεων.

Mine craft:

| ΑΤΟΜΑ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΠΡΙΝ | ΜΕΤΡΗΣΗ-ΚΑΘ/ΔΙΑΡ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΜΕΤΑ |
|----------|--------------|------------------|--------------|
| ΕΓΩ | 83 | 85 | 80 |
| ΓΙΑΝΝΗΣ | 75 | 72 | 74 |
| ΑΓΓΕΛΟΣ | 70 | 76 | 68 |
| ΔΗΜΗΤΡΗΣ | 69 | 79 | 72 |
| ΓΙΩΡΓΟΣ | 87 | 84 | 75 |

Call of duty

| ΑΤΟΜΑ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΠΡΙΝ | ΜΕΤΡΗΣΗ-ΚΑΘ/ΔΙΑΡ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΜΕΤΑ |
|----------|--------------|------------------|--------------|
| ΕΓΩ | 83 | 120 | 113 |
| ΓΙΑΝΝΗΣ | 75 | 97 | 97 |
| ΑΓΓΕΛΟΣ | 70 | 78 | 72 |
| ΔΗΜΗΤΡΗΣ | 69 | 81 | 76 |
| ΓΙΩΡΓΟΣ | 87 | 107 | 94 |

Idle miner tycoon: gold & cash

| ΑΤΟΜΑ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΠΡΙΝ | ΜΕΤΡΗΣΗ-ΚΑΘ/ΔΙΑΡ | ΜΕΤΡΗΣΗ ΜΕΤΑ |
|----------|--------------|------------------|--------------|
| ΕΓΩ | 83 | 87 | 85 |
| ΓΙΑΝΝΗΣ | 75 | 71 | 73 |
| ΑΓΓΕΛΟΣ | 70 | 78 | 67 |
| ΔΗΜΗΤΡΗΣ | 69 | 72 | 74 |
| ΓΙΩΡΓΟΣ | 87 | 90 | 88 |

4ε. Ανάλυση αποτελεσμάτων.

Συμπερασματικά όπως ήταν αναμενόμενο και όπως φαίνεται και από τους πίνακες μετρήσεων το call of duty είναι το παιχνίδι που προκαλεί τις μεγαλύτερες μεταβολές στους παλμούς της καρδιάς. Ακολουθεί το mine craft και στην συνέχεια το Idle miner tycoon: gold & cash.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο: Συμπεράσματα

Όπως φαίνεται και από τους παραπάνω πίνακες το call of duty ήταν αυτό που προκάλεσε τις μεγαλύτερες μεταβολές στον σφυγμό μας κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Αλλά επίσης και μετά την εκτέλεση του πειράματος σημειώθηκαν πιέσεις μεγαλύτερες από τα άλλα δύο παιχνίδια. Επομένως η αρχική υπόθεση μας ήταν σωστή. Συγκεκριμένα ο μεγαλύτερος σφυγμός ήταν ο δικός μου ,ο οποίος φάνηκε να είχε επίδραση και μετά την λήξη του πειράματος.

Η δεύτερη εκτέλεση πειράματος ήταν αυτή με το παιχνίδι mine craft. Όπως πιστεύαμε, έτσι παρατηρήσαμε τις μικρότερες μεταβολές στον σφυγμό μας όπως ήταν αναμενόμενο. Ωστόσο παρεξηγηθήκαμε με τον Δημήτρη τι πήγε λάθος όπου και κατά και μετά το πείραμα οι σφυγμοί του ήταν ανεβασμένοι.

Τέλος το τρίτο παιχνίδι, το Idle miner tycoon: gold & cash_είχε παρόμοιες μεταβολές με το προηγούμενο παιχνίδι. Παρόλα αυτά, αυτό που μας ώθησε στο συμπέρασμα να πούμε ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν το πιο χαλαρωτικό ήταν η κοινή-προσωπική γνώμη και όχι οι μετρήσεις.

Τέλος όσον αφορά την εκτέλεση του πειράματος, όπως υποθέσαμε και στο κεφάλαιο 2 , πιθανότατα να υπήρχε πρόβλημα στην μέτρηση του σφυγμού μας, αφού όπως αναφερθήκαμε και προηγουμένως παρεξηγηθήκαμε και εμείς οι ίδιοι με τις ενδείξεις γιατί σε μερικές περιπτώσεις νιώθαμε πιο χαλαροί ή πιο τσιτωμένοι παρότι από ότι έδειχνε η συσκευή mi band.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο: Προτάσεις για συμπληρωματική έρευνα στο μέλλον από άλλους ερευνητές

Η έρευνα θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί στο μέλλον και από άλλους συμμετέχοντες ερευνώντας περισσότερους ανθρώπους και ίσως να μπορέσουμε μέσα στην έρευνά να πάρουμε υπόψη μας και άλλους παράγοντες (η συναισθηματική φόρτιση του καθενός, το άγχος για καθημερινές δουλειές ,ο τρόπος ζωής των τελευταίων ημερών). Επίσης θα ήταν καλύτερο να επιλέξουμε παιχνίδια με τα οποία οι συμμετέχοντες δεν θα είναι τόσο εξοικειωμένοι με αυτά, πράγμα που είναι δύσκολο γιατί στις μέρες μας όλα τα αξιολογα παιχνίδια έχουν περάσει από τις συσκευές του καθενός.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο: Αυτοαξιολόγηση

Εν κατακλείδι, είμαι πολύ ευχαριστημένος με την επίδοση και με την εργασία μου. Μου δόθηκε η ευκαιρία να περάσω χρόνο με τα αδέλφια και τους φίλους μου αλλά και να κάνω μια ενδιαφέρουσα εργασία που θα ωφελήσει πολύ κόσμο. Σήμερα με την άνοδο της τεχνολογίας και των videogames όλοι μας οφείλουμε να ξέρουμε μερικά πράγματα για αυτά, έστω και τα βασικά, τα οποία μπορεί ο καθένας να τα εξερευνήσει μέσω της δικής μου εργασίας. Το λεπτομερές πληροφοριακό και πειραματικό μέρος μπορούν να καλύψουν όλες τις ανάγκες για επίγνωση της επίδρασης των videogames στους παλμούς της καρδιάς.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1%CF%84%CF%89%CE%BD%CE%B2%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD>

<https://unboxholics.com/stories/4829-i-istoria-ton-videopaixnidion>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CF%86%CF%85%CE%B3%CE%BC%CF%8C%CF%82>

<https://www.cnn.gr/focus/story/172064/ethismos-sta-video-games-otan-to-paixnidi-ginetai-exartisi>

<https://www.doctoranytime.gr/p/ethismos-sto-diadiktyo>

<https://www.ired.gr/blog/item/1673-gaming-addiction.html>

