

ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

ΟΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΈΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΣΕ ΧΡΗΣΤΕΣ ΜΑΖΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΡΟΛΩΝ

Του

ΣΤΈΛΙΟΥ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΗΝ

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ (MSc Counseling Psychology)

2025

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΥΓΕΙΑΣ, ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

ΟΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΈΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΣΕ ΧΡΗΣΤΕΣ ΜΑΖΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΡΟΛΩΝ

Του

ΣΤΈΛΙΟΥ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ

Υποβληθείσα στη Σχολή Επισήμων Υγείας σε μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για την απόκτησης του Μεταπτυχιακού της Συμβουλευτικής Ψυχολογίας

Δεκέμβριος 2025

© Στέλιος Χαραλάμπους, 2025

ΟΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΈΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΣΕ ΧΡΗΣΤΕΣ ΜΑΖΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΡΟΛΩΝ

Διπλωματική Εργασία

Δρ Κωνσταντίνα Ζαμπά

Εξεταστική Επιτροπή

[Δρ Λίνα Ευθυβούλου

Δρ Μαριλένα Μουσουλίδου]

Ονοματεπώνυμο Κοσμήτορα: Δρ. Στέλιος Ν. Γεωργίου

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα έρευνα εξετάζει τις ψυχολογικές επιπτώσεις της συμμετοχής σε μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games – MMORPGs), εστιάζοντας στις σχέσεις μεταξύ εξάρτησης από το παιχνίδι, κατάθλιψης, κοινωνικού άγχους και ικανοποίησης από τη ζωή. Το δείγμα αποτέλεσαν 252 ενήλικοι ελληνόφωνοι παίκτες, οι οποίοι συμπλήρωσαν ηλεκτρονικά τέσσερα ψυχομετρικά εργαλεία: Gaming Addiction Scale (GAS-7), Beck Depression Inventory-II (BDI-II), Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS) και Satisfaction With Life Scale (SWLS). Η στατιστική ανάλυση πραγματοποιήθηκε με το λογισμικό IBM SPSS Statistics, χρησιμοποιώντας περιγραφικά στατιστικά, συσχετίσεις Pearson, Spearman, t-test ανεξάρτητων δειγμάτων και ανάλυση διακύμανσης (ANOVA). Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η εξάρτηση σχετίζεται θετικά με την κατάθλιψη και αρνητικά με την ικανοποίηση από τη ζωή, ενώ δεν βρέθηκε σημαντική συσχέτιση με το κοινωνικό άγχος. Επίσης, οι άνδρες εμφάνισαν υψηλότερα επίπεδα εξάρτησης από τις γυναίκες, ενώ οι ώρες ενασχόλησης αποτέλεσαν σημαντικό προβλεπτικό παράγοντα. Τα ευρήματα αναδεικνύουν τη σύνθετη φύση της σχέσης μεταξύ ψυχολογικών παραγόντων και ενασχόλησης με τα MMORPGs, υπογραμμίζοντας την ανάγκη για προληπτικές παρεμβάσεις, ψυχοεκπαίδευση και ερευνητική εμβάθυνση στο πεδίο της διαδικτυακής ψυχολογίας.

Λέξεις-κλειδιά: MMORPGs, εθισμός από το παιχνίδι, κατάθλιψη, κοινωνικό άγχος, ικανοποίηση από τη ζωή, ψυχολογικές επιπτώσεις, διαδικτυακή συμπεριφορά

ABSTRACT

The present study investigates the psychological effects of participation in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs), focusing on the relationships among gaming addiction, depression, social anxiety, and life satisfaction. The sample consisted of 252 adult Greek-speaking players who completed four standardized psychometric instruments: the Gaming Addiction Scale (GAS-7), Beck Depression Inventory-II (BDI-II), Liebowitz Social Anxiety Scale (LSAS), and Satisfaction With Life Scale (SWLS). Statistical analyses were conducted using IBM SPSS Statistics, employing descriptive statistics, Pearson's, Spearman's correlations, independent-samples t-tests, and one-way analysis of variance (ANOVA). The results indicated that gaming addiction was positively correlated with depression and negatively correlated with life satisfaction, while no significant association was found with social anxiety. Furthermore, male participants reported higher levels of gaming addiction compared to females, and weekly gaming hours emerged as a significant predictive factor. These findings highlight the complex and multifactorial nature of the relationship between psychological variables and engagement in MMORPGs. The results underscore the need for preventive interventions, psychoeducational programs, and further research in the field of cyberpsychology and digital well-being.

Keywords: MMORPGs, gaming addiction, depression, social anxiety, life satisfaction, psychological effects, cyberpsychology