

Ψυχολογία του Διαδικτύου (ΨΧ109)

Διάλεξη 8 – Ελεύθερος χρόνος και ψυχαγωγία



Κεντρικό ερώτημα και βασικοί άξονες





Το ερώτημα...

Οι ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν να γίνονται διαδικτυακά πολλές καθημερινές δραστηριότητες:

τραπεζικές
συναλλαγές

αγορές

επικοινωνία

αναζήτηση
πληροφοριών

ψυχαγωγία

κοινωνική επαφή



Θεωρητικά, αυτό θα έπρεπε να εξοικονομεί χρόνο.



Ωστόσο, ο χρόνος που εξοικονομείται μετατρέπεται πράγματι σε ελεύθερο χρόνο ή γεμίζει με νέες ψηφιακές υποχρεώσεις, περισπασμούς και μορφές εργασίας;



Το διαδίκτυο ως νέος χώρος αναψυχής

Το διαδίκτυο δεν είναι μόνο εργαλείο πληροφόρησης ή εργασίας. Είναι και χώρος αναψυχής.

Σύμφωνα με τον Rojek, το διαδίκτυο αποτελεί χώρο όπου επαναπροσδιορίζεται η αναψυχή.

Παραδείγματα διαδικτυακής αναψυχής:

- χαλαρή περιήγηση
- παρακολούθηση βίντεο
- κοινωνικά δίκτυα
- διαδικτυακά παιχνίδια
- φόρουμ και κοινότητες
- δημιουργία και κατανάλωση περιεχομένου

Το “χάζεμα” στο διαδίκτυο έχει γίνει μέρος της καθημερινής ρουτίνας πολλών χρηστών.



Τι είναι οι δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου;

Οι δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου συνδέονται με την ελευθερία επιλογής.

Ο Bregha (1985) τις θεωρεί πολύτιμη έκφραση της ανθρώπινης ελευθερίας.

Διακρίνονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες:

σοβαρές ασχολίες ελεύθερου χρόνου

περιστασιακές δραστηριότητες αναψυχής

Η διάκριση αυτή βοηθά να κατανοήσουμε ότι ο ελεύθερος χρόνος δεν είναι πάντα απλή ξεκούραση. Μπορεί να περιλαμβάνει προσπάθεια, αφοσίωση, μάθηση και κοινωνική συμμετοχή.



Σοβαρές ασχολίες ελεύθερου χρόνου

Οι σοβαρές ασχολίες ελεύθερου χρόνου χαρακτηρίζονται από:

- αφοσίωση
- προσπάθεια
- επιμονή
- ανάπτυξη δεξιοτήτων
- συστηματική συμμετοχή

Παραδείγματα:

- συμμετοχή σε ερασιτεχνική θεατρική ομάδα
- συμμετοχή σε ομάδα ποδοσφαίρου
- μουσική εξάσκηση
- φωτογραφία
- δημιουργική γραφή
- εθελοντική δράση με σταθερή δέσμευση

Σε αυτές τις δραστηριότητες, το άτομο επενδύει χρόνο και κόπο, αλλά αντλεί νόημα και προσωπική ικανοποίηση.



Περιστασιακές δραστηριότητες αναψυχής

Οι περιστασιακές δραστηριότητες αναψυχής είναι πιο αυθόρμητες και λιγότερο απαιτητικές.

Συνήθως:

- δεν απαιτούν μακροχρόνια εκπαίδευση
- δεν χρειάζονται μεγάλη δέσμευση
- έχουν πιο παροδικό χαρακτήρα
- προσφέρουν άμεση ευχαρίστηση ή χαλάρωση

Παραδείγματα:

- παρακολούθηση τηλεόρασης
- χαλαρή περιήγηση στο διαδίκτυο
- κουβέντα με φίλους
- παιχνίδια σε κοινωνικά δίκτυα
- ακρόαση μουσικής
- σύντομα βίντεο
- διαδικτυακό χάζεμα



Είδη δραστηριοτήτων αναψυχής κατά Nimrod

Η Nimrod (2010) περιγράφει διάφορες μορφές αναψυχής:

- παιγνιώδεις δραστηριότητες
- χαλάρωση
- παθητική διασκέδαση
- ενεργητική διασκέδαση
- φιλική συζήτηση
- αισθητηριακή διέγερση
- ανεπίσημος εθελοντισμός
- αερόβια δραστηριότητα

Το διαδίκτυο μπορεί να συνδεθεί με πολλές από αυτές τις μορφές. Για παράδειγμα:

- παθητική διασκέδαση: βίντεο, σειρές, streaming
- φιλική συζήτηση: chat, social media
- παιγνιώδης δραστηριότητα: online games
- ανεπίσημος εθελοντισμός: διαδικτυακές κοινότητες αλληλοβοήθειας



Γιατί ασχολούμαστε με δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου;

Τα κίνητρα μπορεί να είναι σωματικά, ψυχολογικά, κοινωνικά ή γνωστικά.

Παραδείγματα κινήτρων:

- διατήρηση φυσικής κατάστασης
- ενίσχυση αυτοεκτίμησης
- χαλάρωση και αποφόρτιση
- αναζήτηση νέων εμπειριών
- γνωριμία με διαφορετικές κουλτούρες
- δημιουργία κοινωνικών σχέσεων
- επίτευξη προσωπικών στόχων
- αποφυγή υπερβολικής διέγερσης ή άγχους

Ο ελεύθερος χρόνος δεν είναι απλώς “κενός χρόνος”. Είναι χρόνος μέσα από τον οποίο το άτομο επιδιώκει νόημα, εμπειρία, σύνδεση και ευχαρίστηση.



Τα τέσσερα βασικά κίνητρα κατά Ryan και Gledon

Οι Ryan και Gledon (1998) αναφέρουν τέσσερα κίνητρα που συνδέονται με την ικανοποίηση από δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου:

Πνευματική διέγερση

Απόκτηση γνώσεων, ανακάλυψη νέων ιδεών, επαφή με διαφορετικές κουλτούρες.

Κοινωνικό κίνητρο

Δημιουργία ή ενίσχυση σχέσεων.

Προσωπική επίτευξη

Προσπάθεια για δύσκολους προσωπικούς στόχους.

Αποφυγή ή μετριασμός υπερδιέγερσης

Αναζήτηση ηρεμίας απέναντι στις πιέσεις της καθημερινότητας.



Το διαδίκτυο και τα δυσδιάκριτα όρια της αναψυχής

- Το διαδίκτυο κάνει λιγότερο σαφή τα όρια ανάμεσα σε δραστηριότητες που παλαιότερα ήταν διακριτές. Παραδείγματα:
 - εργασία και ψυχαγωγία στην ίδια συσκευή
 - ενημέρωση και κοινωνική επαφή στην ίδια πλατφόρμα
 - παιχνίδι και επικοινωνία ταυτόχρονα
 - κατανάλωση και παραγωγή περιεχομένου από τον ίδιο χρήστη
- Η αναψυχή μεταφέρεται σε εικονικούς χώρους και δεν απαιτεί πάντα φυσική μετακίνηση.
- Έτσι, η ψηφιακή τεχνολογία αλλάζει όχι μόνο το πώς ψυχαγωγούμαστε, αλλά και το πού, πότε και με ποιους.



Διαδικτυακές οικογενειακές δραστηριότητες αναψυχής

Τα παιχνίδια κοινωνικών δικτύων ως μορφή οικογενειακής αναψυχής.

Παραδείγματα:

- Farmville
- Castleville
- παιχνίδια μέσω Facebook ή άλλων κοινωνικών δικτύων

Τα παιχνίδια αυτά συχνά:

- δεν απαιτούν υψηλές δεξιότητες
- παίζονται ασύγχρονα
- ενθαρρύνουν την πρόσκληση φίλων και συγγενών
- λειτουργούν ως αφορμή για επικοινωνία
- Δεν είναι μόνο παιχνίδια. Είναι και κοινωνικές πλατφόρμες.



Παιχνίδια κοινωνικών δικτύων και οικογενειακή επαφή

Οι Boudreau και Consalvo (2014) μελέτησαν αν οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τέτοια παιχνίδια για να διατηρούν επαφή με συγγενείς.

Βασικά ευρήματα:

- Τα μέλη της οικογένειας μπορεί αρχικά να μην παίζουν με σκοπό την επαφή.
- Μέσα από το παιχνίδι αναπτύσσεται αίσθηση υποχρέωσης και υποστήριξης.
- Το παιχνίδι γίνεται κοινό θέμα συζήτησης.
- Η επικοινωνία μπορεί να συνεχίζεται και εκτός παιχνιδιού.
- Η οικογενειακή σχέση ενισχύει τη διάρκεια της συμμετοχής στο παιχνίδι.

Άρα, το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο κοινωνικής σύνδεσης.



Η κοινωνική λογική των παιχνιδιών κοινωνικών δικτύων

Σε πολλά παιχνίδια κοινωνικών δικτύων, η πρόοδος δεν βασίζεται κυρίως στην ατομική δεξιότητα.

Συχνά βασίζεται:

- στη στρατολόγηση άλλων παικτών
- στη συμμετοχή φίλων
- στην ανταλλαγή βοήθειας
- στη διατήρηση κοινωνικών δεσμών

Η αφοσίωση στο παιχνίδι συνδέεται με την ικανότητα του χρήστη να ενεργοποιεί το κοινωνικό του δίκτυο.

Έτσι, η αναψυχή γίνεται κοινωνική, δικτυωμένη και εν μέρει υποχρεωτική.



Ηλικιωμένοι και διαδικτυακή ψυχαγωγία

Η βιβλιογραφία συχνά επικεντρώνεται στους νέους, όμως το διαδίκτυο παίζει σημαντικό ρόλο και στη ζωή των ηλικιωμένων.



Για τους ηλικιωμένους, το διαδίκτυο μπορεί να προσφέρει:

αναψυχή

κοινωνική επαφή

γνωστική
διέγερση

δημιουργική
δραστηριότητα

συμμετοχή σε
κοινότητες

αίσθηση σύνδεσης
με τον κόσμο



Παραδείγματα δραστηριοτήτων:

γενεαλογική έρευνα

φωτογραφικά
άλμπουμ

παιχνίδια

εικονικά χόμπι

συμμετοχή σε φόρουμ



Διαδικτυακές κοινότητες ηλικιωμένων

Οι διαδικτυακές κοινότητες ηλικιωμένων παρέχουν μια ιδιαίτερη μορφή αναψυχής. Σύμφωνα με τη Nimrod, περιλαμβάνουν:

- παιχνίδι
- ενεργητική ψυχαγωγία
- φιλική συζήτηση
- συναισθηματική έκφραση
- κοινωνική υποστήριξη

Τα μέλη μπορούν να συζητούν:

- προσωπικά θέματα
- προβλήματα σχέσεων
- φόβο θανάτου
- πολιτικά ζητήματα
- κοινωνικά θέματα
- αστεία και καθημερινές ιστορίες

Αυτές οι κοινότητες προσφέρουν χώρο για σοβαρότητα, ελαφρότητα, χιούμορ και συναισθηματική ανταλλαγή.



Οι αφανείς παρατηρητές στις διαδικτυακές κοινότητες

Η Nimrod αναφέρεται στους “lurkers”, δηλαδή στα μέλη που παρακολουθούν χωρίς να συμμετέχουν ενεργά.

Αυτή η μορφή συμμετοχής μπορεί να μοιάζει με παθητική διασκέδαση.

Χαρακτηριστικά:

Ακόμη και η σιωπηλή παρακολούθηση μπορεί να έχει αξία ως μορφή αναψυχής.

παρακολούθηση συζητήσεων

χαμηλή ή μηδενική ενεργή συμμετοχή

αίσθηση παρουσίας σε κοινότητα

ευχαρίστηση χωρίς έκθεση

ενημέρωση και συναισθηματική σύνδεση από απόσταση



Τεχνοπαρεμβολή στις σχέσεις

- Ο όρος “**τεχνοπαρεμβολή**” περιγράφει την εισχώρηση ή τις διακοπές που προκαλεί η τεχνολογία στις διαπροσωπικές σχέσεις.
- Παράδειγμα:
Ένα ζευγάρι περνά χρόνο μαζί, αλλά ο ένας ή και οι δύο ελέγχουν συνεχώς το κινητό τους.
- Η τεχνολογία μπορεί να βοηθά τα ζευγάρια να διατηρούν επαφή από απόσταση.
- Όμως, όταν παρεμβάλλεται στον κοινό χρόνο, μπορεί να βιωθεί ως ενόχληση, απόρριψη ή απουσία προσοχής.



Συνέπειες της τεχνοπαρεμβολής

Οι McDaniel και Coyne (2014) διαπίστωσαν ότι περισσότερη αντιλαμβανόμενη τεχνοπαρεμβολή συνδέεται με:

- περισσότερες συγκρούσεις για τη χρήση τεχνολογίας
- χαμηλότερη ικανοποίηση από τη σχέση
- χαμηλότερη ικανοποίηση από τη ζωή
- περισσότερα καταθλιπτικά συμπτώματα
- μειωμένη προσωπική και σχεσιακή ευεξία

Η τεχνολογία δεν είναι ουδέτερη μέσα στις σχέσεις.

Το ίδιο μέσο που ενώνει ανθρώπους από απόσταση μπορεί να απομακρύνει ανθρώπους που βρίσκονται στον ίδιο χώρο.



Το διαδίκτυο και οι τηλεπικοινωνίες

Παραδοσιακά, οι τηλεπικοινωνίες χωρίζονταν σε δύο είδη.

Πρώτο είδος:

- στοχευμένη επικοινωνία
- αλληλεπίδραση μεταξύ συγκεκριμένων ατόμων
- παράδειγμα: τηλέφωνο

Δεύτερο είδος:

- μαζική επικοινωνία
- κεντρικός έλεγχος
- μη διαδραστικός χαρακτήρας
- παραδείγματα: ραδιόφωνο, κινηματογράφος, τηλεόραση

Το διαδίκτυο συνδυάζει και τις δύο μορφές.



Το διαδίκτυο ως διπλό μέσο

Το διαδίκτυο λειτουργεί ταυτόχρονα ως:

Μέσο μαζικής ενημέρωσης και ψυχαγωγίας
Παραδείγματα:

- ειδησεογραφικές ιστοσελίδες
- streaming
- βίντεο
- podcasts
- διαδικτυακά άρθρα

Μέσο διαπροσωπικής επικοινωνίας
Παραδείγματα:

- email
- chat
- social media
- βιντεοκλήσεις
- φόρουμ

Η ιδιαιτερότητά του είναι ότι ενώνει την ενημέρωση, την ψυχαγωγία και την κοινωνική επικοινωνία σε ένα περιβάλλον.



Το σπίτι ως κοινωνικοτεχνολογικό σύστημα

Το σύγχρονο σπίτι περιλαμβάνει πολλές συσκευές και μέσα:

- τηλεοράσεις
- υπολογιστές
- κινητά τηλέφωνα
- τάμπλετ
- ραδιόφωνα
- κονσόλες παιχνιδιών
- έξυπνες συσκευές

Το σπίτι γίνεται ένα “κοινωνικοτεχνολογικό σύστημα”

Η εισαγωγή νέων μέσων αλλάζει:

- τις οικογενειακές συνήθειες
- τη χρήση του χώρου
- τον κοινό χρόνο
- την επικοινωνία
- τη σχέση με τα παλαιότερα μέσα



Η υπόθεση της εκτόπισης

- Η υπόθεση της εκτόπισης υποστηρίζει ότι όταν αυξάνεται η χρήση ενός νέου μέσου, μειώνεται η χρήση κάποιου παλαιότερου.
- Η λογική είναι ότι ο χρόνος είναι πεπερασμένος.
- Παράδειγμα:
Αν κάποιος αφιερώνει τέσσερις ώρες την ημέρα στα μέσα, η αύξηση του χρόνου στο διαδίκτυο μπορεί να μειώσει τον χρόνο στην τηλεόραση, στο ραδιόφωνο ή στην ανάγνωση.
- Πρόκειται για λογική μηδενικού αθροίσματος:
ό,τι κερδίζει ένα μέσο, το χάνει κάποιο άλλο.



Χρονική και λειτουργική εκτόπιση

Υπάρχουν δύο βασικές μορφές εκτόπισης.

Χρονική εκτόπιση:

*Ένα μέσο παίρνει χρόνο από ένα άλλο. Παράδειγμα:
Λιγότερη τηλεόραση επειδή περνάμε περισσότερο χρόνο στο
διαδίκτυο.*

Λειτουργική εκτόπιση:

*Ένα νέο μέσο αντικαθιστά ένα παλαιότερο επειδή ικανοποιεί καλύτερα
την ίδια ανάγκη. Παράδειγμα:*

Η διαδικτυακή ενημέρωση αντικαθιστά την έντυπη εφημερίδα.

Η εκτόπιση είναι πιθανότερη όταν δύο μέσα εξυπηρετούν παρόμοια λειτουργία.



Οι τέσσερις αρχές της εκτόπισης κατά Neuman (1991)

Λειτουργική ομοιότητα

Όταν δύο μέσα κάνουν παρόμοιο πράγμα, το λιγότερο αποδοτικό κινδυνεύει να εκτοπιστεί.

Φυσική και ψυχολογική εγγύτητα

Όταν δύο δραστηριότητες συμβαίνουν στον ίδιο χώρο, η πιο ελκυστική μπορεί να υπερισχύσει.

Δραστηριότητες χαμηλής προτεραιότητας

Οι λιγότερο δομημένες δραστηριότητες είναι πιο εύκολο να εκτοπιστούν.

Μετασχηματισμός

Τα παλαιότερα μέσα πρέπει να προσαρμοστούν για να επιβιώσουν.



Παράδειγμα: διαδίκτυο και τηλεόραση





Η υπόθεση της συμπληρωματικής ενασχόλησης

Η υπόθεση της συμπληρωματικής ενασχόλησης υποστηρίζει ότι η χρήση ενός μέσου μπορεί να ενισχύει τη χρήση ενός άλλου.

Παράδειγμα:

Διαβάζουμε ένα άρθρο σε εφημερίδα και μετά ψάχνουμε περισσότερες πληροφορίες στο διαδίκτυο.

Ή:

Βλέπουμε μια τηλεοπτική σειρά και μετά συζητάμε γι' αυτή στα κοινωνικά δίκτυα.

Σε αυτή την περίπτωση, το διαδίκτυο δεν εκτοπίζει απαραίτητα τα παλαιότερα μέσα. Μπορεί να τα συμπληρώνει, να τα επεκτείνει ή να τα ανανεώνει.



Το διαδίκτυο ως εργαλείο διαχείρισης χρόνου

- Μια άλλη άποψη είναι ότι το διαδίκτυο λειτουργεί ως εργαλείο εξοικονόμησης χρόνου.
- Παραδείγματα:
 - γρήγορες συναλλαγές
 - ηλεκτρονικές αγορές
 - άμεση επικοινωνία
 - αναζήτηση πληροφοριών
 - ψηφιακή οργάνωση εργασιών
- Αν το διαδίκτυο κάνει κάποιες δραστηριότητες πιο αποδοτικές, μπορεί θεωρητικά να ελευθερώσει χρόνο.
- Όμως ο ελεύθερος χρόνος που δημιουργείται συχνά γεμίζει με νέα μέσα, νέες ειδοποιήσεις και νέες μορφές απασχόλησης.



Πολυδιεργασία και ψηφιακή αναψυχή

- Η ψηφιακή εποχή ενισχύει την ταυτόχρονη εκτέλεση πολλών δραστηριοτήτων.
- Παραδείγματα:
 - μηνύματα ενώ περπατάμε
 - email στην ουρά
 - social media στο φαγητό
 - podcasts ενώ κάνουμε δουλειές
 - τηλεόραση μαζί με κινητό
- Όμως η πολυδιεργασία συχνά είναι ψευδαίσθηση.
- Ο εγκέφαλος δεν κάνει πραγματικά πολλά πράγματα ταυτόχρονα. Μετακινεί γρήγορα την προσοχή από τη μία εργασία στην άλλη.
- Αυτό έχει γνωστικό κόστος.



Οι επιπτώσεις της πολυδιεργασίας

Σύμφωνα με το απόσπασμα του Levitin (2015), η συχνή εναλλαγή προσοχής μπορεί να οδηγήσει σε:

- μειωμένη αποδοτικότητα
- δυσκολία συγκέντρωσης
- μπερδεμένη σκέψη
- αυξημένο στρες
- επιβάρυνση της μνήμης
- ανάγκη για διαρκή εξωτερική διέγερση

Η ψηφιακή αναψυχή δεν είναι πάντα ξεκούραση

Μπορεί να μετατραπεί σε συνεχή εγρήγορση, διάσπαση και ψυχική κόπωση



Twitter (X): microblogging και δημόσια επικοινωνία

Το Twitter παρουσιάζεται ως ιστότοπος σύντομων αναρτήσεων.

Χαρακτηριστικά:

- σύντομα μηνύματα
- δημόσια ορατότητα
- δίκτυα ακολούθων
- διάδοση ειδήσεων
- σχόλια, χιούμορ, καταγγελίες, προώθηση
- άμεση επικοινωνία με ευρύ κοινό

Το Twitter λειτουργεί ταυτόχρονα ως:

- μέσο ενημέρωσης
- μέσο ψυχαγωγίας
- εργαλείο μάρκετινγκ
- χώρος κοινωνικής επιρροής
- μέσο σχέσης με διασημότητες



Η ασυμμετρία των σχέσεων στο Twitter

Σε αντίθεση με άλλα κοινωνικά δίκτυα, το Twitter δεν απαιτεί αμοιαιότητα.

Κάποιος μπορεί:

- να ακολουθεί έναν επώνυμο χωρίς ο επώνυμος να τον ακολουθεί
- να στέλνει μηνύματα χωρίς να λάβει απάντηση
- να νιώθει κοντά σε κάποιο δημόσιο πρόσωπο χωρίς πραγματική προσωπική σχέση

Αυτή η ασυμμετρία είναι κεντρικό χαρακτηριστικό της πλατφόρμας.

Το πλήθος των ακολούθων γίνεται ένδειξη κοινωνικής επιρροής και συμβολικού κύρους.



Twitter, διασημότητες και κοινωνικό κεφάλαιο

Για τους επωνύμους, το Twitter λειτουργεί ως εργαλείο:

- αυτοπροβολής
- επικοινωνίας με θαυμαστές
- διαχείρισης δημόσιας εικόνας
- προώθησης προϊόντων ή έργων
- σχολιασμού επικαιρότητας
- δημιουργίας αίσθησης οικειότητας

Για τους χρήστες, η παρακολούθηση επωνύμων προσφέρει:

- πρόσβαση σε πληροφορίες
- αίσθηση εγγύτητας
- συμμετοχή σε κοινότητες θαυμαστών
- συμβολική σύνδεση με δημόσια πρόσωπα

Το Twitter μετατρέπει την προσοχή σε κοινωνικό κεφάλαιο.



Παρακοινωνική αλληλεπίδραση

Η παρακοινωνική αλληλεπίδραση περιγράφει τη μονόπλευρη σχέση ανάμεσα σε έναν χρήστη μέσου και ένα δημόσιο πρόσωπο.

Ο χρήστης μπορεί να αισθάνεται ότι:

- γνωρίζει τον επώνυμο
- έχει προσωπική σχέση μαζί του
- μοιράζεται στιγμές της ζωής του
- συμμετέχει σε μια σχέση οικειότητας

Όμως η σχέση είναι κυρίως φαντασιακή και μονόπλευρη.

Το Twitter ενισχύει αυτό το φαινόμενο, επειδή τα μηνύματα φαίνονται άμεσα, προσωπικά και αυθόρμητα.



Μικροδιασημότητα

Το Twitter δεν αφορά μόνο τις
ήδη υπάρχουσες διασημότητες.



Επιτρέπει και σε μη διάσημους
χρήστες να αποκτήσουν
μικροδιασημότητα.



Η μικροδιασημότητα βασίζεται:

στην αυτοπροβολή
στη δημιουργία προσωπικού brand
στη συγκέντρωση ακολούθων
στη συνεχή παραγωγή περιεχομένου
στη διαχείριση της δημόσιας εικόνας



Έτσι, η λογική της διασημότητας
μεταφέρεται στην καθημερινή
χρήση των κοινωνικών
δικτύων.



Συμπεράσματα

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν αλλάξει ριζικά τον ελεύθερο χρόνο. Δεν προσφέρουν μόνο νέες μορφές αναψυχής. Μετασχηματίζουν:

- τις οικογενειακές σχέσεις
- την κοινωνικότητα των ηλικιωμένων
- τη σχέση ανάμεσα σε παλιά και νέα μέσα
- την εμπειρία της προσοχής
- τη σχέση με τη διασημότητα
- τα όρια ανάμεσα σε εργασία, επικοινωνία και ψυχαγωγία

Το βασικό συμπέρασμα είναι διπλό:

Το διαδίκτυο μπορεί να εμπλουτίσει την αναψυχή, αλλά μπορεί και να εισβάλει στον ελεύθερο χρόνο, να προκαλέσει διάσπαση και να δημιουργήσει νέες μορφές κοινωνικής ή ψυχικής επιβάρυνσης.