



**Θέμα: Η παιγνιοποίηση ως μέσο ενίσχυσης των στρατηγικών προστασίας της ιδιωτικότητας των εργαζομένων**

**Επιβλέπων:**

Χρήστος Καλλονιάτης,

(Αν.Καθηγητής)

Πανεπιστημίου Αιγαίου

**Στοιχεία επικοινωνίας:**

Τηλέφωνο: 2251036637

Email: [chkallon@aegean.gr](mailto:chkallon@aegean.gr)

**Περιγραφή ΠΕ**

Η «παιγνιοποίηση» (gamification) είναι μια ιδιαίτερα χρήσιμη μέθοδος στα περιβάλλοντα εργασίας για την ενθάρρυνση της αλλαγής πρακτικών των εργαζομένων, προκειμένου να βελτιστοποιηθεί η οργάνωση και η αποδοτικότητα του εκάστοτε Φορέα/Οργανισμού. Η «παιγνιοποίηση» (gamification) εισάγει μηχανισμούς ικανοποίησης σε εφαρμογές, προκειμένου να τροποποιηθούν οι αντιλήψεις του εργατικού δυναμικού, ώστε το εργατικό δυναμικό να υιοθετήσει εθελοντικά καλές πρακτικές που ωφελούν και το ίδιο, αλλά και τους φορείς. Ωστόσο, ακόμα και μέσω αυτής της καινοτόμου μεθόδου, η μαζική συλλογή, αποθήκευση και επεξεργασία δεδομένων, συχνά προσωπικών και ευαίσθητων, εγείρει ανησυχίες για την προστασία της ιδιωτικότητας των εργαζομένων. Για την αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος, η εφαρμογή της «παιγνιοποίησης» (gamification) υπό το πρίσμα της αρχής του «υλοποίησης της ιδιωτικότητας ως σχεδιαστική απαίτηση» «privacy by design» κρίνεται απαραίτητη. Αξιοποιώντας την παιγνιοποίηση και προστατεύοντας παράλληλα την ιδιωτικότητα των εργαζομένων, υποστηρίζεται ότι δύναται να αναπτυχθεί ένα μοντέλο διακυβέρνησης για τους Φορείς, το οποίο στηρίζεται στην ενίσχυση της ευθύνης μεταξύ όλων των ενδιαφερομένων (εργαζομένων και φορέων), όπως είναι το Responsible Research and Innovation (RRI), που αποσκοπεί στην εκούσια υιοθέτηση κανόνων μέσω αυτορρυθμιστικών συστημάτων και την πρόβλεψη αναδυόμενων κινδύνων. Στο πλαίσιο αυτό σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι, μέσω εκτενούς διεθνούς βιβλιογραφικής ανασκόπησης, η διερεύνηση των στοιχείων παιγνιοποίησης (game design elements) στους χώρους εργασίας που μπορούν να σχεδιαστούν υπό την αρχή του “privacy by design”, έτσι ώστε να προταθούν στρατηγικές προστασίας της ιδιωτικότητας των εργαζομένων, σύμφυτες με τους στόχους του RRI (δημόσια εμπλοκή, αυτορρύθμιση και πρόβλεψη κινδύνων).

### **Ενδεικτικές αναφορές/σύνδεσμοι**

- [1] Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'. 2011. pp. 9-15
- [2] Alhammad MM, Moreno AM. Gamification in software engineering education: A systematic mapping. Journal of Systems and Software. 2018. 141:pp.131-150
- [3] Morschheuser B, Hamari J, Werder K, Abe J. How to gamify? A method for designing gamification. In: Presented at the Hawaii International Conference on System Sciences; 2017. pp. 1298-1307
- [4] Mavroeidi A-G, Kitsiou A, Kalloniatis C. The interrelation of game elements and privacy requirements for the design of a system: A metamodel. In: Gritzalis S, Weippl ER, Katsikas SK, Anderst-Kotsis G, Tjoa AM, Khalil I, editors. Trust, Privacy and Security in Digital Business. Vol. 11711. Cham: Springer International Publishing; 2019. pp. 110-125
- [5] Hamari J, Koivisto J, Sarsa H. Does gamification work?—A literature review of empirical studies on gamification. In: 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences; Waikoloa, HI; 2014. pp. 3025-3034
- [6] Mavroeidi A-G, Kitsiou A, Kalloniatis C, Gritzalis S. Gamification vs. privacy: Identifying and analyzing the major concerns. Future Internet. 2019;11(3), pp. 67-83 doi:10.3390/fi11030067
- [7] Mavroeidi Aikaterini-Georgia, Kitsiou Angeliki, and Kalloniatis Christos (February 12th 2020). The Role of Gamification in Privacy Protection and User Engagement, IntechOpen, DOI: 10.5772/intechopen.91159. Available from: <https://www.intechopen.com/online-first/the-role-of-gamification-in-privacy-protection-and-user-engagement>
- [8] Ruggiu, Daniele (2019) Models of anticipation within the Responsible research and innovation framework: the two RRI approaches and the challenge of human rights, Nanoethics, 13(1): 53-78.

### **Σχετιζόμενα μαθήματα στο ΠΠΣ**

Μάθημα 1: Εισαγωγή στον Προγραμματισμό

Μάθημα 2: Βάσεις Δεδομένων

Μάθημα 3: Συγγραφή Εργασιών

Μάθημα 4: Ζητήματα Βάσεων Δεδομένων (Επιθυμητό)

Μάθημα 5: Ασφάλεια Δεδομένων στην Κοινωνία της Πληροφορίας (Επιθυμητό)