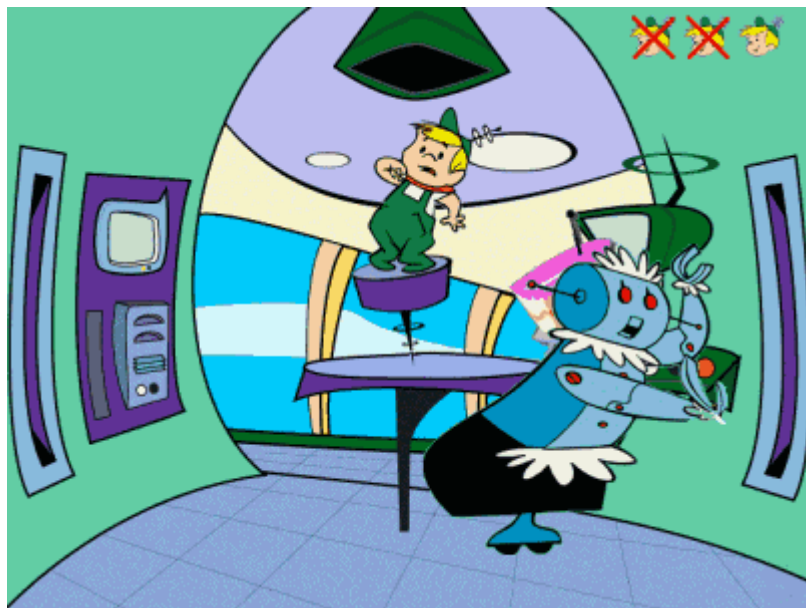


**ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

ΔΙΔΑΣΚΟΥΣΑ: ΜΑΡΙΑ ΤΖΑΝΗ

**ΘΕΜΑ: ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ Η
ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΨΥΧΟΣΥΝΘΕΣΗ ΤΩΝ
ΠΑΙΔΙΩΝ ΕΚΤΗΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ**



**1) ΟΝΟΜΑ: ΦΛΩΡΕΝΤΙΑ
ΕΠΩΝΥΜΟ: ΓΙΟΥΤΑΝΗ
ΕΞΑΜΗΝΟ: Ε΄
Α.Μ.: 230025**

**2) ΟΝΟΜΑ: ΕΛΕΝΗ
ΕΠΩΝΥΜΟ: ΚΟΥΓΙΟΥΡΗ
ΕΞΑΜΗΝΟ: Ε΄
Α.Μ.: 230074**

**ΑΘΗΝΑ
27/1/2006**

Πρόλογος

Αναμφίβολα στην εποχή μας που άλλοι την ονομάζουν μεταμοντέρνα, άλλοι τεχνολογική και άλλη εποχή της πληροφορίας, η ανάγκη της επικοινωνίας και της διαδικασίας επεξεργασίας των πληροφοριών, γίνεται ολοένα και εντονότερη μιας και συνδέεται άμεσα με την πολυπλοκότητα της σύγχρονης ζωής καθώς και με την τεχνολογική ανάπτυξη που επιτρέπει την μετάδοση άπειρων ταυτόχρονων ερεθισμάτων.

Οι πληροφορίες αυτές είναι συχνά αντιφατικές και αλληλοσυγκρουόμενες, πράγμα που δημιουργεί μια κατάσταση εσωτερικής σύγχυσης για τον αποδέκτη, ιδιαίτερα όταν αυτός διανύει την ευαίσθητη παιδική ή εφηβική ηλικία, όπου διαμορφώνει στάση ζωής και κώδικες συμπεριφοράς που θα τον καταστήσουν ενεργό πολίτη, ικανό για τη λήψη αποφάσεων οι οποίες θα επηρεάσουν τόσο τη δική του ζωή όσο και τη ζωή των άλλων.

Συγκεκριμένα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, λόγω της γοητείας που ασκούν, έχουν συμβάλλει τα τελευταία δέκα χρόνια σε μια μαζική εισαγωγή των υπολογιστών στο οικογενειακό περιβάλλον. Συνιστούν κατ' αυτό τον τρόπο, ένα σημαντικό παράγοντα για την εξάπλωση της πληροφορικής, και δια μέσου αυτών, μια τεχνολογική καινοτομία έχει μετατραπεί σε καταναλωτικό ηλεκτρονικό προϊόν. Η πτώση του κόστους κατασκευής των υπολογιστών οδήγησε στη γρήγορη αντικατάσταση των κονσόλων παιχνιδιών από συσκευές επαγγελματικών προδιαγραφών. Ο υπολογιστής, μέσο πολλαπλών χρήσεων, γίνεται πολύ πιο εύκολα αποδεκτό απ' ότι μια απλή κονσόλα για παιχνίδια, από την οικογένεια που ελπίζει σε μια σφαιρική κατάρτιση των παιδιών στην πληροφορική. Κατ' αυτό τον τρόπο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια άνοιξαν το δρόμο στον υπολογιστή ως υπόβαθρο λογισμικού μέσα στο σπίτι. Ο υπολογιστής γίνεται “καθολική μηχανή”, θεσμοποιείται πολιτισμικά, αποκτά ένα σκοπό και μια θέση στα πλαίσια του σπιτιού. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξοικειώνουν τους αρχάριους χρήστες με την πληροφορική κουλτούρα, ενώ ταυτόχρονα προσανατολίζουν τον υπολογιστή σε ένα συγκεκριμένο τύπο ανάπτυξης. Ο υπολογιστής μετατρέπεται σε **μηχανή** ψυχαγωγίας.

Ο βαθμός όμως στον οποίο επηρεάζει αυτή η **μηχανή** την ψυχοσύνθεση και μακροπρόθεσμα την υγιή ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού είναι ακόμα υπό διερεύνηση. Σκοπός αυτής της εργασίας αποτελεί όχι μόνο να αναφερθούν οι επικρατούσες αντιλήψεις για το καίριο αυτό ζήτημα αλλά και να διαπιστωθεί μέσα από προσωπική έρευνα τι πραγματικά συμβαίνει.



Εικόνα 1

Πίνακας περιεχομένων

Πρόλογος.....	Σελ.1
Πίνακας Περιεχομένων.....	Σελ.2
Κατάλογος πινάκων- εικόνων- γραφημάτων.....	Σελ.4
Μεθοδολογία της εργασίας.....	Σελ.5
Εισαγωγή.....	Σελ.6
Κεφάλαιο 1.....	Σελ.8
1. Η πρώτη εμφάνιση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....	Σελ.8
2. Η ψυχολογική πτυχή στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	Σελ.9
Κεφάλαιο 2.....	Σελ.11
1. Η δύναμη της γοητείας του υπολογιστή.....	Σελ.11
2. Η ποικιλία των παιχνιδιών, φαινόμενο μόδας ή νέα φανταστική ήπειρος.....	Σελ.14
3. Τα νέα παιχνίδια ή μια επανάσταση στο χώρο του παιχνιδιού;	Σελ.15
Κεφάλαιο 3.....	Σελ.20
1. Οι προσαρμογές, πληροφορική έκφανση προηγούμενων εποχών.....	Σελ.20
2. Από τη σκοπιά της χρήσης: μια κριτική προσέγγιση.....	Σελ.23
3. Άποψη Διεθνών Οργανισμών.....	Σελ.26
4. Από τίτλους εφημερίδων.....	Σελ.28
Κεφάλαιο 4.....	Σελ.30
1. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να προκαλέσει κατάθλιψη;	Σελ.30
2. Παιχνίδι και ανάπτυξη επικοινωνιακών ικανοτήτων.....	Σελ.31
Κεφάλαιο 5.....	Σελ.32
Μεθοδολογία των ερωτηματολογίων.....	Σελ.32
Ερωτηματολόγια.....	Σελ.34
Κεφάλαιο 6.....	Σελ.57
Επεξεργασία στοιχείων που προκύπτουν.....	Σελ.57

Από τη σκοπιά της κοινωνιολογίας.....	Σελ.59
Ανάλυση συμπερασμάτων.....	Σελ.60
Γενική αποτίμηση.....	Σελ.64
Επίλογος.....	Σελ.65
Βιβλιογραφία.....	Σελ.66

Κατάλογος πινάκων- εικόνων- γραφημάτων

<u>Εικόνες:</u>	1	σελ. 1
	2	σελ. 5
	3	σελ. 7
	4	σελ. 8
	5	σελ.10
	6	σελ.13
	7	σελ.17
	8	σελ.19
	9	σελ.22
	10	σελ.25
	11	σελ.28
	12	σελ.30
	13	σελ.32
	14	σελ.57
	15	σελ.58
	16	σελ.62
	17	σελ.64

Πίνακες :	1	σελ. 60
	2	σελ. 61

Γραφήματα :	1, 2, 3, 4	σελ. 61
--------------------	-------------------	----------------

Η μεθοδολογία της εργασίας

Η επιλογή του θέματος για την εργασία μας έγινε μετά από αρκετή διερεύνηση κι αυτό γιατί θέλαμε να ασχοληθούμε με ένα θέμα που να άπτεται των ενδιαφερόντων μας και παράλληλα να μας δίνει ερέθισμα για έρευνα. Επιθυμία μας ήταν επίσης να είναι ένα θέμα μέσα από το οποίο θα μπορούσαμε να μάθουμε πολλά πράγματα, πράγματα που θα μας βοηθούσαν ενδεχομένως στην μετέπειτα πορεία μας σαν εκπαιδευτικοί.

Για τη σύνταξη αυτής της εργασίας απευθυνθήκαμε σε πολλές πηγές για να μπορέσουμε να διακρίνουμε την αντικειμενικότητα των στοιχείων που συναντήσαμε. Προσφύγαμε σε βιβλιοθήκες για την εύρεση βιβλιογραφίας κατάλληλης για την εργασία, ενώ αναζητήσαμε και σχετικές ιστοσελίδες στο διαδίκτυο για να δούμε τις πρόσφατες έρευνες γύρω από το ζήτημα αυτό. Άρθρα εφημερίδων και περιοδικών αποτέλεσαν σημαντική βοήθεια για τη συγγραφή της εργασίας μας καθώς είδαμε διαφορετικές πτυχές του θέματος αλλά και απόψεις .

Μετά από τη εύρεση θεωρητικών στοιχείων για το θέμα μας αποφασίσαμε να εντάξουμε στην εργασία μας ένα ερωτηματολόγιο που να απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 12 ετών με σκοπό να ανακαλύψουμε πώς αισθάνονται αυτά όταν χρησιμοποιούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αν τελικά αυτά επηρεάζουν την ψυχοσύνθεσή τους. Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με την συγκεκριμένη ηλικία γιατί ακριβώς είναι μια μεταβατική ηλικία. Το παιδί εγκαταλείπει σιγά-σιγά την παιδική ηλικία και εισέρχεται στη εφηβεία όπου συμβαίνουν πολλές αλλαγές, τόσο συναισθηματικές όσο και σωματικές, γεγονός που επηρεάζει τη ψυχολογία τους. Τα κριτήρια λοιπόν για τη σύνταξη του ερωτηματολογίου είναι συγκεκριμένα. Μέσα από τις ερωτήσεις θέλουμε να κατανοήσουμε το κοινωνικοπολιτιστικό περιβάλλον του παιδιού, το πώς διαθέτει τον ελεύθερό του χρόνο, τι ηλεκτρονικά παιχνίδια του αρέσουν και αν υιοθετεί πρότυπα μέσα από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Βέβαια το δείγμα είναι δεν είναι πολύ μεγάλο αλλά είναι ενδεικτικό του τι συμβαίνει στα παιδιά μιας μεγαλούπολης, με τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική πολιτική και τις κοινωνικές αλλαγές που διαδέχονται η μία την άλλη.



Εικόνα 2

Εισαγωγή

Φυσικά, θα θέλαμε να αναφερθούμε και σε χαρακτηριστικά αυτής της μεταβατικής ηλικίας για να μπορέσουμε να κατανοήσουμε καλύτερα τα αποτελέσματα μιας ενδεχόμενης επίδρασης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά σε αυτήν την ηλικία έχουν μία τάση για εσωστρέφεια. Το ενδιαφέρον του στρέφεται δηλαδή προς τον εσωτερικό του ψυχικό κόσμο. Πραγματοποιεί με αυτόν τον τρόπο ένα είδος ενδοσκόπησης και δημιουργείται μία διάθεση απομόνωσης και απόκρυψης από τους άλλους αυτών που συμβαίνουν μέσα του. Αυτό παρατηρείται σε παιδιά που δεν βρίσκουν κατανόηση στο περιβάλλον τους, Αυτό δεν σημαίνει ότι κόβουν τους δεσμούς τους με τον εξωτερικό κόσμο και πως χάνουν κάθε διάθεση για δράση.

Παράλληλα, η σκέψη τους υποφέρει από υπερβολικό ατομισμό, από ασυμφωνία δηλαδή υποκειμένου-αντικειμένου. Η εγωιστική διάθεση προέρχεται από το γεγονός ότι συνειδητοποιεί ορισμένες αδυναμίες του (συναίσθημα μειονεξίας), τις οποίες προσπαθεί να υπερνικήσει... Στην προσπάθειά του αυτή αναπτύσσεται η τάση της φιλοδοξίας του, η τάση του να προξενήσει εντύπωση στους γύρω του, η τάση προβολής του εγώ του.

Η εγωιστική διάθεσή τους εκδηλώνεται και με τη μορφή της τάσης για ανεξαρτησία. Προσπαθούν να απολυτρωθούν με ήπιο τρόπο από τους δεσμούς που είχαν με το περιβάλλον τους για να καταστούν ανεξάρτητες προσωπικότητες. Παρά τη τάση για ανεξαρτησία που παρατηρείται αυτοί εξακολουθούν να επιζητούν την αγάπη, τη στοργή και την εκτίμηση από το περιβάλλον τους. Έχουν ανάγκη από κατανόηση. Πολλές φορές επιζητώντας αυτά τα συναισθήματα καταφεύγουν σε άλλα μέσα. Βρίσκουν μοναδικό διέξοδο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια από μια πραγματικότητα που ίσως τα πνίγει.

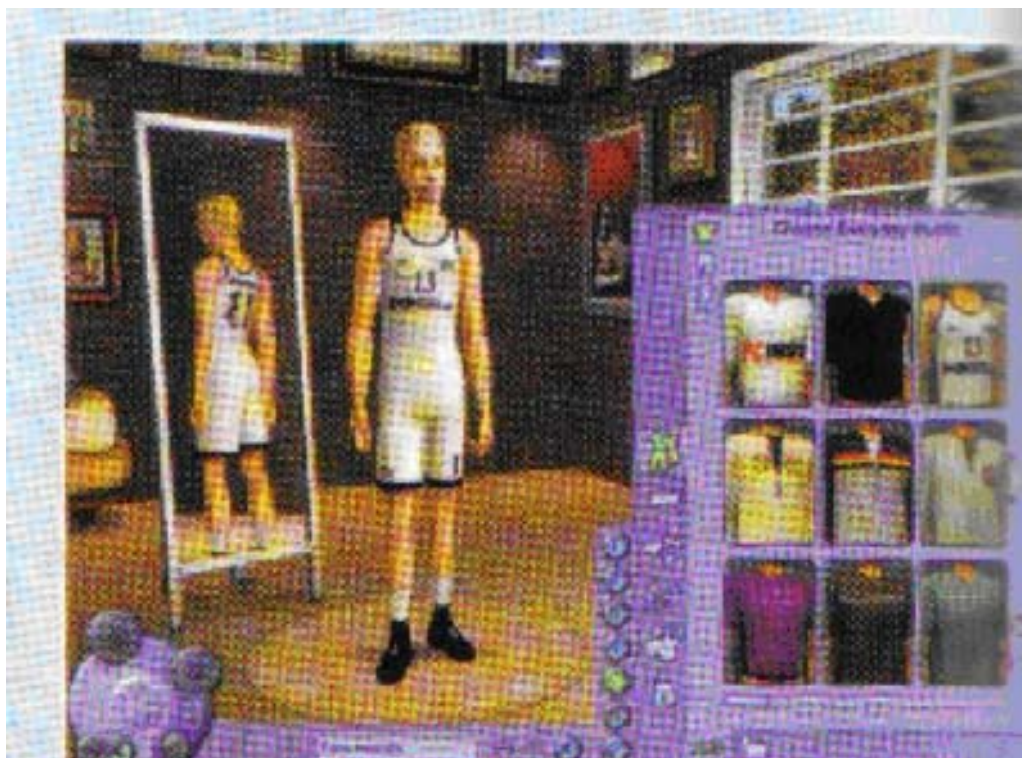
Φαίνεται λοιπόν πως η οικογένεια και το σχολείο έχασαν τη δύναμη που είχαν παλαιότερα. Όπως λέει ο ποιητής Κ. Καρυωτάκης «Επέσαμε θύματα του περιβάλλοντος της εποχής». Πολύ σωστά παρατηρεί ο Β. Χαρώνης πως «οι μοντέρνες ιδέες που μας ήρθαν από τη γηρασμένη πνευματική Ευρώπη και ο αμερικάνικος τρόπος ζωής, είναι ξένες προς τα μέτρα του ελληνικού λαού. Εντούτοις, μας έχει επηρεάσει τόσο πολύ ώστε κοντεύουν να αλλάξουν την εθνική μας φυσιογνωμία». Η σημαντική όμως ανάπτυξη της τεχνολογίας στον κόσμο έχει σαν αποτέλεσμα να παραμεριστεί η ανθρωπιστική μόρφωση σε σημείο που να όπως παρατηρεί ο Spranger, ο άνθρωπος έχασε την ισορροπία του, γιατί έχει ένα μεγάλο πόδι (τεχνολογική ανάπτυξη) κι ένα μικρό (ανθρωπιστική μόρφωση). Σαν αποτέλεσμα τα παιδιά ασχολούνται αρκετά με ηλεκτρονικά παιχνίδια και λιγότερο με κάτι άλλο.

Αυτά προκαλούν έντονο και υπερβολικό θαυμασμό τόσο στα παιδιά όσο και στους ενήλικες, ενώ δεν λείπουν οι φωνές που αντιτείνονται στη χρήση τους υπερτονίζοντας τις αρνητικές επιδράσεις τους. Ακόμα κι αν η δημοτικότητά τους σταθεροποιήθηκε κατά τη διάρκεια των τελευταίων δέκα χρόνων, δεν παύουν να συνιστούν ένα κοινωνικό φαινόμενο γύρω από το οποίο έχει αναπτυχθεί μια αρκετά επικερδής βιομηχανία. Είναι επίσης αλήθεια ότι έχουν συμβάλει αποφασιστικά ώστε να τροποποιηθεί η όψη της πληροφορικής, να καθιερωθούν οι νέες ηλεκτρονικές μηχανές και να πραγματοποιηθεί η πρώτη επαφή των νέων με αυτές. Το πάθος που προκαλούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανησυχεί ορισμένους που διαβλέπουν σε αυτά μια παθολογική μανία ενώ είναι γεγονός ότι δεν χαίρουν καθόλου εκτίμησης στον κόσμο της εκπαίδευσης. Σε κάθε περίπτωση, τα παιχνίδια αυτά αποτελούν πλέον

αναπόσπαστο κομμάτι του πολιτισμικού μας περιβάλλοντος ενώ η επιρροή τους στο φαντασιακό των παιδιών (και όχι μόνο) είναι ιδιαίτερα σημαντικό.

Μπορούμε να κάνουμε την υπόθεση ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ευνοούν την πρόσκτηση μιας κουλτούρας στην πληροφορική. Κατ'αρχήν, παροτρύνουν τη μάθηση του χειρισμού του πληροφορικού συστήματος ως τεχνικού μέσου με πολλά συνθετικά (οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, χειριστήριο, δισκέτες). Στη συνέχεια, προτρέπουν σε μια ορισμένη μορφή σκέψης, ιδιαίτερα όταν πρόκειται για στρατηγικά παιχνίδια ή παιχνίδια περιπέτειας. Τέλος, απαιτούν τη χρησιμοποίηση τυπικών διαδικασιών των εφαρμογών της πληροφορικής όπως τα δένδρα (arborescence), η διόρθωση λαθών (εκσφαλμάτωση, debugging), κλπ. Αντιθέτως, μετά από την απόκτηση ενός επιπέδου δεξιότητας, όλα γίνονται πλέον απλό μηχανιστικό ζήτημα χωρίς κανένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Επιπλέον, αυτός ο τύπος χρήσης δεν προτρέπει στη διερεύνηση του τι συμβαίνει στο εσωτερικό του ίδιου του προγράμματος, και συνεπώς, δεν ευνοεί την εκμάθηση του προγραμματισμού.

Εικόνα 3



Κεφάλαιο 1^ο

1. Η πρώτη εμφάνιση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Έχουν περάσει 44 χρόνια από το 1958, που ήταν μια χρονιά σταθμός για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο William Higinbotham, ο σχεδιαστής και εμπνευστής του πρώτου ηλεκτρονικού παιχνιδιού πέθανε σε ηλικία 84 ετών, στις 10 Νοεμβρίου του 1995. φυσικός στο επάγγελμα, δούλεψε ως ερευνητής στο εργαστήριο πυρηνικής Brookhaven National Laboratory στη Νέα Υόρκη. Η ιδέα που είχε για το πρώτο παιχνίδι ήταν να χρησιμοποιήσει ένα μικρό αναλογικό υπολογιστή, προκειμένου να παραστήσει την τροχιά μιας κινούμενης σφαίρας σ' ένα παλμογράφο με τον οποίο οι χρήστες θα μπορούσαν να αλληλεπιδράσουν. Για τον William αυτό δεν ήταν πρόβλημα. Ως προϊστάμενος στο Brookhaven μπορούσε να κατασκευάσει πολύπλοκες για την εποχή ηλεκτρονικές συσκευές, όπως ανιχνευτές ακτινοβολίας. Έτσι, συνεργάστηκε με τον συνάδελφό του, Robert V. Dvorak, και έπειτα από τρεις εβδομάδες η συσκευή τους ήταν έτοιμη. Το όνομά της ήταν «Tennis for two». Το πρώτο παιχνίδι ήταν πραγματικότητα! Από τότε μέχρι σήμερα έχουν γίνει σημαντικές εξελίξεις στα παιχνίδια.

Πριν καλά καλά το καταλάβουμε, λοιπόν, κληθήκαμε να κατατροπώσουμε στρατιές εξωγήινων πολιτισμών, σε ρόλο υπερασπιστών του πλανήτη. Αμέτρητες φορές κατευθήναμε με ασφάλεια (όχι πάντα) έναν πιτσιρικά μέσα από λαβύρινθους με δράκους, ζώφια, ξωτικά που εμφανίζονταν από το πουθενά, γνωρίζοντας ότι η μοναδική επιβράβευση ήταν το φιλί της πριγκίπισσας που μας περίμενε στο τέλος του παιχνιδιού. Πολλές φορές η πριγκίπισσα ήταν δίπλα μας ή καθόταν απέναντί μας, σβήνοντας με τη σειρά της χιλιάδες γραμμές στο Tetris του Ρώσου Alexey Pajhitnov. Λίγο αργότερα κυκλοφόρησαν οι πρώτες κονσόλες και οι προσωπικοί υπολογιστές άρχισαν να συμπεριφέρονται σαν παιχνιδομηχανές αξιώσεων. Κάπως έτσι οι περισσότεροι από μας γνώρισαν την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Μέσα από τα παιχνίδια!



Εικόνα 4

2. Η ψυχολογική πτυχή στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

“Με τη φαντασία εισάγεται μέσα στη νοητική ζωή η χρήση των προσομοιωμάτων που είναι η απαραίτητη μετάβαση ανάμεσα στο δείκτη ακόμα συνδεδεμένο με το πράγμα, και το σύμβολο, υπόβαθρο καθαρών νοητικών συνδυασμών. Βοηθώντας το παιδί να διασχίσει αυτό το όριο, το παιχνίδι ενέχει ένα ιδιαίτερα σοβαρό ρόλο στην ψυχική του εξέλιξη”.

Henri Wallon, “Η ψυχολογική εξέλιξη του παιδιού”, σελ. 66-67.

Στα προηγούμενα τονίσαμε τις πολιτισμικές και κοινωνικές επιπτώσεις της εμφάνισης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η μελέτη των ψυχολογικών τους πτυχών συνιστά επίσης ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον ερευνητικό πεδίο. Σύμφωνα με την S. Turkle (1984), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν τη δυνατότητα να ζήσουμε μέσα σε κόσμους προσομοίωσης που διέπονται από μια σειρά κανόνων. Τα παιδιά ανακαλύπτουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσα σε ένα πολιτισμικό περιβάλλον που σημαδεύεται όλο και περισσότερο από τη λογική της προσομοίωσης. Έτσι, “αν υπάρχει ένας κίνδυνος, αυτής δεν έγκειται στην ηλιθιότητα του παιχνιδιού, αλλά στην άφεση και τον παρασυρμό από τα αινίγματα που θέτονται από τους κόσμους της προσομοίωσης. Ορισμένα άτομα καταλήγουν κάποιες φορές να προτιμούν αυτούς τους κόσμους και όχι την πραγματικότητα... Ο υπολογιστής επιτρέπει τη δημιουργία και την εργασία στο εσωτερικό τεχνητών κόσμων, που χρησιμεύουν είτε στο να προσομοιώσουν την εξέλιξη της οικονομίας, πολιτικών συστημάτων ή φανταστικών υποατομικών σωματιδίων. Όπως ο Νάρκισσος με την εικόνα του, αυτοί που δουλεύουν με ένα υπολογιστή μπορούν πολύ εύκολα να ερωτευτούν κόσμους που οι ίδιοι κατασκεύασαν ή που κατασκευάζουν με τη θέλησή τους από άλλους. Η πολύ ισχυρή σχέση με αυτούς τους κόσμους της προσομοίωσης διαταράσσει τη σχέση που έχουμε με τον πραγματικό κόσμο” (S. Turkle, 1984, σ. 72). Ο κίνδυνος ενός χαμένου Εγώ σε ένα κόσμο προσομοίωσης είναι πολύ πιθανός, προπαντός όταν πρόκειται για μικρά παιδιά.

Εντούτοις, η S. Turkle (1984) δεν αποδέχεται τις απόψεις που υποστηρίζουν μια ηλίθια εξάρτηση των παιδιών από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Για αυτήν, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενσαρκώνουν αμοιβαίες αλληλεπιδράσεις, ένα κόσμο μέσα στον οποίο μπορούμε να εισχωρήσουμε. Συνιστούν με λίγα λόγια, ηλεκτρονικούς αλληλεπιδραστικούς “μικρόκοσμους”. Σε ένα βαθμό, ορισμένα ηλεκτρονικά

παιγνίδια επιτρέπουν στην εξάσκηση της κοινωνικοποίησης στα πλαίσια της ομάδας των παικτών. Δεν είναι ωστόσο γνωστή η αποτελεσματικότητα της ομαδικής αυτής δουλειάς ούτε ο ρόλος του κάθε παιδιού στα πλαίσια της ομάδας. Η καλή γνώση (maitrise) του παιγνιδιού επιτρέπει στο να σκεφτούμε και να γενικεύσουμε τις στρατηγικές του σε άλλα παιγνίδια, και κατά συνέπεια, μπορούμε να μάθουμε πάνω στη μάθηση (apprendre à apprendre).



Εικόνα 5

Κεφάλαιο 2^ο

1. Η δύναμη της γοητείας του υπολογιστή

Στα μάτια των παιδιών, η μηχανή έχει την όψη ενός μεταφυσικού αντικειμένου με ιδιαίτερες συγκινησιακές δυνάμεις. Το γεγονός αυτό λοιπόν σημαίνει ότι όλα είναι συνάρτηση μιας ιδιαίτερης σχέσης που αναπτύσσεται με τη μηχανή. Βέβαια, η μηχανή επιβάλλει ορισμένους κανόνες και το υποκείμενο βρίσκεται δεσμευμένο απ' αυτήν με σκοπό να εξασφαλίσει την κυριαρχία πάνω της. Στην πλειονότητα των παιγνιδιών (κατά κανόνα στα παιγνίδια δράσης) μπορούμε να διακρίνουμε τρία διαλεκτικώς συνδεδεμένα μεταξύ τους συστατικά.

Ένα **χώρο - οθόνη** ο οποίος συνιστά το ορατό σύμπαν του παιγνιδιού. Μπορεί να είναι μια επίπεδη αναπαράσταση ενός πεδίου μάχης, ή ένα παράθυρο που παρουσιάζει μια μερική αλλά σε εξέλιξη όψη του κόσμου που οφείλει να εξερευνηθεί. Η οθόνη ανοίγει έτσι ένα παράθυρο πάνω στον κόσμο της προσομοίωσης, ο χώρος - οθόνη όντας περισσότερο κοντινός στο φαντασιακό, στον κόσμο των ονείρων. Ο παίκτης ταυτίζεται με μια φιγούρα ή μια προσωπικότητα κατά κανόνα ορατή και προβάλλεται στο κενό όπου και διακυβεύει ανά πάσα στιγμή την ύπαρξή του.

Ένα **επιταχυνόμενο χρόνο** που συνιστά τη βασικότερη δυσκολία στην πλειονότητα των παιγνιδιών. Η ταχύτητα αυτή καθιστά άκαρπη κάθε προσπάθεια της σκέψης να αποκρυσταλλωθεί σε λόγο. Η μόνη αποτελεσματική γλώσσα είναι αυτή των πράξεων και των άμεσων αντιδράσεων. Το λάθος καθίσταται μοιραίο, γι' αυτό και η ταχύτητα και ο κίνδυνος κινητοποιούν την προσοχή και υποχρεώνουν τη εμβύθιση στο χώρο του παιγνιδιού. Πολύ εύκολα η πίεση ανεβαίνει σε υψηλά επίπεδα και ο παίκτης οφείλει να τη λάβει υπόψη του.

Μια **περιορισμένη διάρκεια ζωής**, η οποία ωστόσο είναι ανανεώσιμη κάποιες φορές, θέτει σε αμφισβήτηση την προοπτική της επαφής με το άπειρο, το παιγνίδι που δεν θα σταματούσε ποτέ. Έτσι, η παρτίδα τελειώνει πάντα με τον ίδιο τρόπο: ένας συμβολικός θάνατος και όλα ξαναρχίζουν από το μηδέν. Η πλειοψηφία των παιγνιδιών προσφέρει δύο επιπλέον τύχες, που αποζημιώνουν κατά κάποιο τρόπο την πρώτη αποτυχία προπαντός για τους αρχάριους. Ωστόσο, όταν ο παίκτης έχει πια εξοικειωθεί με το παιγνίδι, το μοναδικό πλέον ενδιαφέρον είναι το κυνηγητό των

υψηλών επιδόσεων, μια κούρσα κατά μια έννοια ενάντια στο χρόνο. Όπως υπογραμμίζει η S. Turkle (1984, σ. 77), *“τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν μια άλλη προοπτική, σχετική και αυτή με την ύπαρξη του προγράμματος που περιέχουν. Είναι η προοπτική να επιτευχθεί η τελειότητα”*. Έτσι, η ευχαρίστηση του παίκτη εγγράφεται σε μια προοπτική ξεπεράσματος του ίδιου του εαυτού. Η συμπεριφορά του εξαρτάται από τον πόθο της κυριαρχίας, απάντηση σε ένα συναγωνισμό με τη μηχανή. *“Η τεχνική κυριαρχία δεν είναι εδώ ένα μέσο που υποτάσσεται σε ένα εξωτερικό σκοπό. Ο παίκτης δεν ψάχνει να ελέγξει το σύστημα για να το χρησιμοποιήσει ως ένα εργαλείο. Επιθυμεί αυτή την κυριαρχία για τον εαυτό του. Είναι ένας αντιφατικός σκοπός διότι η κυριαρχία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού ταυτίζεται περίπου με μια υποταγή με την κυβερνητική έννοια του όρου. Ο παίκτης ελέγχει το παιχνίδι όταν βελτιστοποιεί σε κάθε στιγμή τις αντιδράσεις του απέναντι στις δημιουργούμενες από το πρόγραμμα καταστάσεις. Το ανθρώπινο υποκείμενο γίνεται τότε ένας χειριστής που λειτουργεί στο εσωτερικό μιας κυκλικής διαδικασίας: μηχανή - άνθρωπος - μηχανή”* (J. Querzola & F. Verebely, 1983).

Η μηχανή αναλαμβάνει το ρόλο ενός τέλει καθρέπτη για να διασφαλίσει ένα τέλει συναγωνισμό με το Εγώ. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επιτρέπουν στα παιδιά να ικανοποιήσουν την ανάγκη τους στο να αποδείξουν ότι είναι ικανά να ελέγχουν τα γεγονότα. Από αυτή την άποψη, πρέπει να τονισθεί ότι όταν ένας παίκτης αρχίζει να παίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, μπαίνει σε ένα ιδιαίτερο κόσμο, εμπνευσμένο από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Η ταύτιση με την προσωπικότητα της οθόνης εκλαμβάνει μια ιδιάζουσα πτυχή. Δεν αρκεί πλέον η ταύτιση με τον ήρωα, είμαστε υποχρεωμένοι να δράσουμε στη θέση του. Σε αυτό το γεγονός άλλωστε έγκειται και η μεγαλύτερη διαφορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με δραστηριότητες όπως η θέαση ενός φιλμ. Η χρησιμοποίηση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού συνιστά εντέλει ένα σύνολο φυσικών και νοητικών δραστηριοτήτων πολύ πιο ετερόκλητο. Είναι επίσης αλήθεια ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να κάνουν τους παίκτες να ξεχάσουν τον περιβάλλοντα κόσμο, γεγονός που εντυπωσιάζει τον εξωτερικό παρατηρητή.

Το φαινόμενο αυτό σχετίζεται άμεσα με πέντε εμφανιζόμενες αισθήσεις (plaisirs), που όπως τονίζουν οι Alain και Frederic LeDiberdier (1993), είναι απόρροια της δραστηριότητας του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ένα από τα σοβαρότερα πλεονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι ότι επιτρέπουν να δοκιμασθούν σπίτι και με τη βοήθεια συμβολικών αναπαραστάσεων (παιχνίδια, εικόνες και ήχοι, διηγήσεις) αισθήσεις που άλλοτε απαιτούσαν μια φυσική

προσπάθεια. Η πρώτη αποβλέπει στο συναγωνισμό (competition), ο οποίος μπορεί να πάρει είτε συλλογική μορφή στα πλαίσια πρωταθλημάτων σε τοπικό ή ευρύτερο επίπεδο είτε μορφή συναγωνισμού με τον ίδιο μας τον εαυτό. Η δεύτερη αίσθηση σχετίζεται με την πληρότητα (accomplissement), που αφορά κυρίως στα παιχνίδια περιπέτειας και πλατφόρμων. Στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης ξεκινά σε αναζήτηση ενός θησαυρού ή ενός άλλου πολύτιμου αντικειμένου, στην επίλυση ενός αινίγματος. Οφείλει να επιδείξει αφαιρετική σκέψη, ικανότητες ανάπτυξης στρατηγικών, παρατηρητικότητα, σχετική με το θέμα κουλτούρα. Το γεγονός της επίτευξης του στόχου δηλώνει ότι ο παίκτης διαθέτει όντως αυτές τις ιδιότητες. Η τρίτη αίσθηση, αν και συγγενική διακρίνεται από τις δύο προηγούμενες. Είναι αυτή που αφορά τον έλεγχο (maitrise) ενός συστήματος. Προέρχεται ως επί το πλείστον από την αίσθηση που έχει ο παίκτης όταν κινείται με ευχέρεια μέσα σε ένα κόσμο του οποίου ελέγχει τους κανόνες, διαλευκάνει τα μυστήρια, διασχίζει χωρίς σταματημό τις περιοχές. Η τέταρτη αίσθηση σχετίζεται με τη διήγηση μιας ιστορίας που είναι αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης του παίκτη με το λογισμικό σύστημα, παράγοντας έτσι και την ικανοποίηση της δημιουργίας. Τέλος, άμεση απόρροια της εξέλιξης των μηχανημάτων είναι η πέμπτη αίσθηση που σχετίζεται με το θέαμα. Πολλά σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από τις ταινίες του κινηματογράφου σε επίπεδο θεάματος.



Εικόνα 6

2. Η ποικιλία των παιγνιδιών, φαινόμενο μόδας ή νέα φανταστική ήπειρος;

Είναι αρκετά παράδοξο το γεγονός ότι στη διεθνή βιβλιογραφία ελάχιστα είναι εκείνα τα βιβλία που προσεγγίζουν ένα τόσο σημαντικό ζήτημα όσο εκείνο των ηλεκτρονικών παιγνιδιών. Και γίνεται μάλιστα ακόμα πιο παράδοξο, αν αναλογισθούμε τις τεράστιες προεκτάσεις που έχει πάρει το εν λόγω φαινόμενο και την αλματώδη εξέλιξη που προοιωνίζεται για τα αμέσως επόμενα χρόνια. Πέρα από τους αφορισμούς, που κατά καιρούς κάνουν την εμφάνισή τους στον ημερήσιο τύπο και στα περιοδικά ευρείας κυκλοφορίας, μια πιο εμπεριστατωμένη μελέτη του φαινομένου αυτού αποδεικνύεται άκρως απαραίτητη. Μια τέτοια μελέτη, δεν πρέπει να αγνοήσει ούτε την ανατομία του φαινομένου, ούτε τις τεράστιες πολιτισμικές και συνακόλουθα εκπαιδευτικές του προεκτάσεις, ούτε τέλος, τις οικονομικές και κοινωνικές του διαστάσεις. Είναι μάλιστα τέτοιο το εύρος του χώρου, που γίνεται όλο και πιο δύσκολο ακόμα και να ταξινομηθούν απλώς τα ηλεκτρονικά παιγνίδια.

Το μέγεθος της απαιτούμενης μνήμης, οι νέες ηχητικές και γραφικές δυνατότητες, τα καινούργια περιφερειακά (ποντίκι, χειριστήριο (joystick) κλπ.) ερεθίζουν τη φαντασία των δημιουργών. Τα παιγνίδια γίνονται όλο και περισσότερο σύνθετα, συνιστώντας έτσι ένα πραγματικά δημιουργικό τομέα της πολιτιστικής βιομηχανίας - νέα μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης που συνδυάζει τη μουσική, το σχέδιο, τη γραφή, την πληροφορική, και λόγω αυτού του γεγονότος δεν είναι πλέον προφανής η ταξινόμησή τους στη μια ή στην άλλη κατηγορία. Συγκεντρώνοντάς τα, μπορούμε ωστόσο να διακρίνουμε δύο μεγάλες κατηγορίες: αυτές που απαιτούν οπωσδήποτε μια μηχανή και αυτές για τις οποίες ο υπολογιστής δεν είναι παρά τεχνικό υπόβαθρο, συνιστούν δηλαδή την πληροφορική έκφανση ήδη υπαρχόντων παιγνιδιών.

3. Τα νέα παιγνίδια, ή μια επανάσταση στο χώρο του παιγνιδιού

Το παιγνίδι ως τρόπος έκφρασης είναι συνυφασμένο με την ανθρώπινη ύπαρξη και κατ' επέκταση με αυτήν της πλειοψηφίας των έμβιων όντων, κυρίως κατά την παιδική ηλικία. Παράλληλα, κάθε εποχή και κάθε πολιτισμός μπορεί να χαρακτηριστεί από τον τρόπο διασκέδασης και τα παιγνίδια που διαμόρφωσαν τα μέλη των αντίστοιχων κοινωνιών. Ακόμα κι αν, με το πέρασμα των αιώνων πολλά παιγνίδια έχουν πλέον εξαφανισθεί και δεν απασχολούν παρά τους εθνολόγους, όπως και πολύ περισσότερα ίσως είναι αυτά που δεν έχουν καθόλου καταγραφεί έτσι ώστε να γνωρίζουμε με ακρίβεια πως διασκεδάζαν οι πρόγονοί μας, είναι γεγονός ότι σειρές ολόκληρες από τις προηγούμενες γενιές γαλουχήθηκαν στα πλαίσια συγκεκριμένων παιγνιδιών.

Δεν μπορούμε όμως να ισχυρισθούμε το ίδιο και για τη σημερινή γενιά. Αν οι πατέρες μας όπως και οι πατέρες των πατέρων τους μεγάλωσαν παίζοντας κρυφτό παραδείγματος χάρη στην Ελλάδα, boules (είδος παιγνιδιού με σιδερένιες σφαίρες) στην Γαλλία ή κάτι άλλο στην Ιαπωνία, τα σημερινά παιδιά των “αναπτυγμένων” κατά κανόνα χωρών έχουν σαν βασικό σημείο αναφοράς τα ίδια ηλεκτρονικά παιγνίδια. Τα παιγνίδια αυτά, διεθνικά κατ' ουσίαν, συναντώνται στην ίδια μορφή είτε στη δυτική ακτή των ΗΠΑ, είτε στα σπίτια των παιδιών της Ευρώπης και στις αίθουσες παιγνιδιών στην Ιαπωνία. Για πρώτη φορά στην ιστορία της ανθρωπότητας συναντάται ένα τέτοιο φαινόμενο οικουμενικοποίησης, γεγονός που συνιστά ποιοτικό άλμα στον τρόπο με τον οποίο διασκεδάζουν τα παιδιά, φυσικό επακόλουθο της ηλεκτρονικής εποχής, του “παγκόσμιου ηλεκτρονικού χωριού” σύμφωνα με τον Marshall McLuhan (1964). Είναι φυσικό λοιπόν τα νέα αυτά παιγνίδια να παρουσιάζουν ιδιαίτερο ερευνητικό ενδιαφέρον για όλους όσους ασχολούνται με τα παιδιά και τη μάθησή τους. Η πρώτη ομάδα συμπεριλαμβάνει αφενός τα παιγνίδια προσομοίωσης, και αφετέρου τα παιγνίδια arcade, τα παιγνίδια περιπέτειας και τα κινούμενα σχέδια (bandes dessinées).

Η **προσομοίωση** (simulation) μπορεί να είναι αθλητική, στρατιωτική, μέσο κατάρτισης ή σύνθετο σύστημα (όπως το γνωστό Sim City). Αυτός ο χώρος συνιστά ίσως και τον πλέον ελπιδοφόρο μελλοντικά κλάδο των ηλεκτρονικών παιγνιδιών, λόγω των νέων δυνατοτήτων που προσφέρονται από την ανάπτυξη της τεχνολογίας

και νέων εννοιών όπως αυτή της δυνητικής πραγματικότητας. Η προσομοίωση, αποτελεί πλέον το βασικό συμβολικό δρόμο, όπως εύλογα τονίζουν οι Alain και Frederic LeDiberdier (1993), μέσα από τον οποίο ο σύγχρονος πολιτισμός σφετερίζεται την πραγματικότητα. Και, όπως ήδη έχουμε δει, έχει σημαντικές άμεσες ή έμμεσες εκπαιδευτικές εφαρμογές.

Η βασική αρχή σε ένα παιγνίδι προσομοίωσης έγκειται στο χειρισμό από τον παίκτη των παραμέτρων ενός - μη εμφανούς στην πλειοψηφία των περιπτώσεων - μαθηματικού μοντέλου. Τα παιγνίδια προσομοίωσης συνιστούν την περίοδο ενηλικίωσης του χώρου αυτού, αφού κατά κανόνα παίζονται από ενήλικες και πολλά από αυτά έχουν δυνατότητες που ξεπερνούν κατά πολύ την κλασσική έννοια του παιγνιδιού. Οι λόγοι που τεκμηριώνουν την άποψη αυτή είναι πολλοί. Κατ'αρχήν, η χρήση τους είναι αρκετά διαδεδομένη στα πλαίσια της στρατιωτικής εκπαίδευσης (Flight Simulator), ενώ τα αντίστοιχα προγράμματα είναι καθαρά επαγγελματικές εφαρμογές που επιτρέπουν την κατάρτιση των μελλοντικών πιλότων, ενώ έχουν δημιουργηθεί και πολλά άλλα προγράμματα με εφαρμογή σε άλλους χώρους κατάρτισης.

Στη συνέχεια, όπως παρατηρούν οι Alain και Frederic LeDiberdier (1993), σε αντίθεση με τα άλλα ηλεκτρονικά παιγνίδια, δεν στοχεύουν τόσο στην επίτευξη ενός εμφανούς στόχου όσο στην ποικιλία των εκδοχών της εξέλιξης του παιγνιδιού, που σηματοδοτεί και την όλη διαδικασία δράσης μέσω της εξερεύνησης της λειτουργίας του λογισμικού συστήματος, της λογικής του και της οπτικής του διασύνδεσης (interface). Υπ'αυτή την έννοια, είναι εμφανείς οι παιδαγωγικές επιπτώσεις ενός τέτοιου παιγνιδιού, κυρίως όσον αφορά την επίτευξη κινητικών δεξιοτήτων, και δεξιοτήτων στρατηγικής.

Τέλος, η ρεαλιστικότητα των προσομοιωτών όσον αφορά τα γεγονότα που προσομοιώνουν είναι τόσο καλή, ώστε να μη γίνεται πιστευτό ότι το όλο αποτέλεσμα δεν είναι παρά προϊόν μαθηματικών εξισώσεων. Το γεγονός μάλιστα ότι επιχειρήσεις, κυρίως αεροναυπηγικής, έχουν επενδύσει τεράστια ποσά στο χώρο της προσομοίωσης ώστε να ξεπηδήσει ένας ιδιαίτερος κλάδος της πληροφορικής υποδηλώνει το τεράστιο ενδιαφέρον του και τις συνακόλουθες εφαρμογές που ξεπερνούν κατά πολύ τον απλό χώρο της διασκέδασης.

Τα ηλεκτρονικά παιγνίδια που χαρακτηρίζονται από τον όρο **arcade** (jeux d'arcade) αντιπροσωπεύουν περισσότερο από τα τρία τέταρτα της αντίστοιχης αγοράς και είναι αυτά που συνήθως συναντά κανείς στις αίθουσες των ηλεκτρονικών

παιγνιδιών. Σε αυτή την κατηγορία των παιγνιδιών ο παίκτης οφείλει να ταυτιστεί με ένα φανταστικό πρόσωπο που προέρχεται συνήθως από το χώρο της επιστημονικής φαντασίας, του αθλητισμού ή των πολεμικών ιστοριών. Κατά κανόνα, τα παιγνίδια αυτά δεν αφήνουν μεγάλο περιθώριο δράσης στον παίκτη για να παίζει το ρόλο των προσωπικοτήτων του παιγνιδιού. Η δράση έγκειται στο ψάξιμο ενός θησαυρού, στην καταστροφή ενός εχθρικού περιβάλλοντος, στη νίκη ενάντια πλήθους εχθρών. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η παρτίδα είναι χαμένη εκ των προτέρων, όπως ήδη έχουμε τονίσει, μέσα από μια κούρσα ενάντια στο χρόνο, και ο παίκτης έχει συνείδηση αυτού του γεγονότος. Τελικά, μόνο οι πολύ έμπειροι και επιδέξιοι παίκτες έχουν κάποια ελπίδα να φτάσουν ως το τέλος του παιγνιδιού. Τα παιγνίδια αυτά, στην κυρίαρχη εκδοχή τους, δεν εγκαλούν παρά δεξιότητες που αφορούν τον αισθητηριοκινητικό (sensorimoteur) τομέα γι' αυτό και η εκπαιδευτική τους χρησιμότητα είναι αρκετά περιορισμένη. Σε μια άλλη ωστόσο εκδοχή των παιγνιδιών arcade, αρκετά συγγενική με τα παιγνίδια περιπέτειας που θα εξετάσουμε παρακάτω, το κύριο είναι η σκέψη. Ο παίκτης έχει ένα στόχο και οφείλει να σκεφτεί για να τον επιτύχει. Σε κάθε στάδιο του παιγνιδιού χάνει και ένα μέρος από τη δύναμή του



Εικόνα 7

Τα παιχνίδια αυτής της οικογένειας μπορούν να χωρισθούν, σύμφωνα με τους Alain και Frederic LeDiberdier (1993), σε πέντε υποκατηγορίες:

- Τα παιχνίδια αντανακλαστικών (jeux de reflexes) που στηρίζονται στη γρηγοράδα δράσης και στη δεξιότητα του καλού και γρήγορου χειρισμού. Το πιο χαρακτηριστικό ίσως παράδειγμα αυτής της οικογένειας παιχνιδιών είναι το περίφημο Tetris.

- Ta shoot them up, αρκετά πρωτόγονα ως προς τη σύλληψη και την πλοκή τους - είναι άλλωστε από τα πιο παλιά ηλεκτρονικά παιχνίδια - συνίστανται από τα παιχνίδια διαστημικού πολέμου, όπου ο παίκτης, οπλισμένος με lasers, οφείλει να προστατέψει τον πλανήτη ή το γαλαξία του από επιδρομές επίδοξων εξωγήινων κατακτητών. Κλασσικό παιχνίδι του είδους είναι το Space Invaders.

- Ta beat them all ή παιχνίδια μάχης, είναι η συνέχεια της προηγούμενης κατηγορίας, με καλύτερα γραφικά και την αναπαράσταση του ήρωα - παίκτη με αρκετά ρεαλιστικό τρόπο. Στα πλαίσια αυτά, ο παίκτης μάχεται με όλα τα μέσα, είτε σε αγώνες μποξ ή καράτε, κλπ. είτε σε άλλες πολεμικές τέχνες κατά κανόνα απωανατολικού τύπου.

- Τα παιχνίδια επιδεξιότητας και ταχύτητας, τα οποία διαφέρουν από τα παιχνίδια αντίδρασης όσον αφορά το περιβάλλον τους που είναι αρκετά ρεαλιστικό - άρα και η κύρια ευχαρίστηση συνίσταται στο ότι η δράση εξελίσσεται σε ένα οικείο χώρο - και απαιτεί πραγματικές κινητικές δεξιότητες. Κλασσικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι τα παιχνίδια της formula 1.

- Τα παιχνίδια πλατφόρμων (jeux de plates-formes), πρόγονος των οποίων μπορεί να θεωρηθεί το γνωστό pac-man, συνιστούν την εξέλιξη του εξανθρωπισμού των παιχνιδιών. Στις προηγούμενες μορφές παιχνιδιών η ταυτοποίηση του παίκτη με τα απλά σύμβολα της οθόνης που παρίσταναν το σύμβολο του ήρωα ήταν δύσκολα πραγματοποιήσιμη. Τώρα ο ήρωας ενσαρκώνεται στην οθόνη μέσω ρεαλιστικών αναπαραστάσεων, και οφείλει να αντιμετωπίσει διάφορους κινδύνους μέσα σε ένα εχθρικό κόσμο γεμάτο εμπόδια. Κλασσικό του είδους είναι το Super Mario Bros.

Ένα **παιχνίδι περιπέτειας** μπορεί να πάρει πολλές μορφές. Ο παίκτης σκέφτεται για την επίτευξη ενός στόχου που πολύ συχνά δεν είναι εκ των προτέρων γνωστής. Πρέπει να αντιμετωπίσει καταστάσεις όπου συνήθως δεν υπάρχει καθόλου δράση. Μέσω μιας διαδικασίας ερωτήσεων - απαντήσεων προχωρεί σταδιακά προς το στόχο. Στη σύγχρονη αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών υπάρχουν τα λεγόμενα αλληλεπιδραστικά παιχνίδια περιπέτειας, στα οποία ο παίκτης είναι ταυτόχρονα και δημιουργός του παιχνιδιού. Από την άποψη αυτή, στα πλαίσια ενός προκαθορισμένου

από τον κατασκευαστή περιβάλλοντος, ο παίκτης ορίζει τους κανόνες του παιχνιδιού και σκιαγραφεί τις προσωπικότητές του. Διαθέτοντας επιπλέον μια σειρά από εργαλεία και πίστες οφείλει να περιγράψει μια σύνθετη διαδρομή γεμάτη από παιδιά και εμπόδια. Στη συνέχεια πρέπει να τοποθετήσει σε διάφορα σημεία θησαυρούς τους οποίους άλλοι παίκτες οφείλουν να αναζητήσουν. Στα πλαίσια νέων λογισμικών συστημάτων, όπως αυτό των υπερκειμένων (hypertexts) μπορούν να δημιουργηθούν εύκολα τέτοια παιχνίδια περιπέτειας (P. Levy (1992), “De la programmation considerée comme un des beaux arts”).

Τα **κινούμενα σχέδια** (bandes dessinées) ακόμα κι αν δεν αντιπροσωπεύουν μια απευθείας σύλληψη στα πλαίσια του παιχνιδιού μπορούν να αποτελέσουν τρόπο διασκέδασης. Πολλές εφαρμογές σχεδιασμού περιέχουν δυνατότητες γραφικών πολύ εύκολων στη χρήση και δυνατότητες δημιουργίας κίνησης (animation). Στα πλαίσια αυτά, μπορούν να δημιουργηθούν παιχνίδια και δυναμικά βιβλία.



Εικόνα 8

Κεφάλαιο 3^ο

1. Οι προσαρμογές, πληροφορική έκφανση προηγούμενων εποχών

Στη δεύτερη κατηγορία συμπεριλαμβάνονται όλα εκείνα τα παιχνίδια που προϋπήρχαν των υπολογιστών, και η τεχνολογική εξέλιξη τα προσαρμοσε στα νέα δεδομένα αποδίδοντάς τους ηλεκτρονική έκφανση μέσω της πληροφορικής. Τέτοια είναι τα παιχνίδια στρατηγικής (που χωρίζονται σε παιχνίδια σκέψης - jeux de reflexion π.χ. το σκάκι και σε κοινωνικά παιχνίδια - jeux de societe π.χ. το μονόπολι), τα παιχνίδια ρόλων και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Τα **παιχνίδια στρατηγικής**, πρόωρη δημιουργία στα πλαίσια του λογισμικού της δεκαετίας του '60, είναι από τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν και ενσαρκώνουν το παλιό όνειρο της τεχνητής νοημοσύνης ενός ηλεκτρονικού παίκτη, στο σκάκι για παράδειγμα, καλύτερου από τον άνθρωπο. Σχεδόν το σύνολο των παιχνιδιών στρατηγικής έχουν προσαρμοστεί πλέον από την πληροφορική, με τρόπο ώστε πολλές φορές το ηλεκτρονικό αντίγραφο να ξεπερνά κατά πολύ το αρχέγονο πρότυπό του. Έτσι, σκάκι, τάβλι, παιχνίδια με τράπουλα, μονόπολι, για να μην παραθέσουμε παρά τα πιο συμβατικά, έχουν μια ή και περισσότερες εκδοχές σε πληροφορικό υπόβαθρο, οι οποίες όπως είπαμε υπερκερούν την αρχική ιδέα του παιχνιδιού αλλάζοντας τη φύση τους ή προσφέροντας επιλογές και πληροφορίες για την εξέλιξή του που δεν ήταν δυνατές πριν την πληροφορική εποχή.

Τα **παιχνίδια ρόλων** (jeux de roles) διακρίνονται από τα άλλα παιχνίδια στρατηγικής στο βαθμό που οι προσωπικότητες του παιχνιδιού δεν επιβάλλονται πλέον από τον εμπνευστή του παιχνιδιού αλλά ορίζονται από τους παίκτες. Στην πλειονότητά τους, τα παιχνίδια ρόλων είναι παιχνίδια περιπέτειας στα οποία κάθε παίκτης ταυτίζεται με έναν ήρωα και η εξέλιξη του παιχνιδιού συνίσταται από την αλληλεπίδραση των διάφορων ηρώων σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες. Όπως υπογραμμίζουν οι Alain και Frederic LeDiberdier (1993, σ. 43), “ένα παιχνίδι περιπέτειας είναι πάνω απ’ όλα μια διήγηση. Μια τέτοια περιπέτεια μπορεί να σχηματιστεί ως ένα δίκτυο καταστάσεων μέσα στο οποίο η μετακίνηση είναι συνάρτηση των λύσεων που δίνονται στα τιθέμενα ερωτήματα. Κάθε κατάσταση είναι κατά κανόνα ένα αίνιγμα ή μια μάχη στα οποία η τύχη παίζει ένα ρόλο περισσότερο ή λιγότερο σημαντικό”. Ακόμα κι αν η περιπέτεια έχει ένα μοναδικό τέλος, ο αριθμός των δυνατών διαδρομών κατά τη διάρκεια της πλοκής είναι τόσο μεγάλος, ώστε το

δρομολόγιο του κάθε παίκτη-ήρωα θεωρείται μοναδικό. Στα πλαίσια αυτά, το σημαντικότερο ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τέτοιου είδους παιγνίδια είναι η προσωπική εμπλοκή του παίκτη μέσω μιας διαδικασίας ταύτισης με ένα ήρωα.

Τα **εκπαιδευτικά παιγνίδια**, αποτελούν ένα χώρο που βρίσκεται σε πλήρη εξέλιξη στα πλαίσια της ανάπτυξης ηλεκτρονικών παιγνιδιών. Χωρίς αυτό να σημαίνει ότι όλες οι προηγούμενες κατηγορίες στερούνται εκπαιδευτικών ιδιοτήτων, η ένταξή τους σε ειδική κατηγορία είναι απαραίτητη για πολλούς λόγους. Συνιστούν κατά κανόνα εκπαιδευτικό λογισμικό που εκμεταλλεύεται την πτυχή παιγνίδι του υπολογιστή ή γενικότερα τη θετική στάση των παιδιών απέναντι στο παιγνίδι ώστε να περάσουν ευκολότερα εκπαιδευτικοί στόχοι. Ο παίκτης στα πλαίσια αυτά είναι ο μαθητής που εξοικειώνεται με τους αριθμούς, τα γράμματα, τα γεωμετρικά σχήματα... Ο G. Bossuet (1988, σ. 16) προτείνει έξι εκπαιδευτικούς στόχους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά την επιλογή ενός ηλεκτρονικού παιγνιδιού:

“- Ανάπτυξη των αντανakλαστικών που εγκαλούν, για παράδειγμα, την ασύμμετρη διάταξη του σώματος σε δεξιόχειρες και αριστερόχειρες.

- Τοποθέτηση του μαθητή μέσα σε ένα ευνοϊκό για την παρουσίαση ενός μαθήματος πλαίσιο.

- Αποκρυστάλλωση σε προφορικό λόγο (Verbalisation) των εντολών για τον έλεγχο μιας κατάστασης.

- Ανάδειξη του ρόλου των παραμέτρων μέσα σε ένα φυσικό φαινόμενο.

- Έρευνα μιας στρατηγικής.

- Διήγηση μιας μη γραμμικής ιστορίας”.

Με δεδομένο πως τα ηλεκτρονικά παιγνίδια αποτελούν πλέον ένα τρόπο διασκέδασης πλήρως ενταγμένο στις καθημερινές συνήθειες των παιδιών, είναι αναγκαίο να θεωρηθούν και κάτω από το πρίσμα μιας ενδεχόμενης και μέσα από θεσμικά πλαίσια εκπαιδευτικής χρήσης. Εξάλλου, η μάθηση μέσω παιγνιδιού είναι μια· πολύ παλιά και επιτυχημένη ιδέα στο χώρο της εκπαίδευσης. Εντούτοις, ενώ όλα τα άλλα σύγχρονα ηλεκτρονικά μέσα έχουν βρει μια θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία ή τουλάχιστον αναπτύσσεται ένας πολύμορφος προβληματισμός

αναφορικά με τις ενδεχόμενες παιδαγωγικές χρήσεις τους, δεν συμβαίνει το ίδιο και με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, εκτός ίσως αυτά που έχουν, με ευδιάκριτο τρόπο, την ένδειξη εκπαιδευτικά. Σε μια σειρά ζητημάτων που ερευνήθηκαν παραπάνω διαφάνηκε ότι πολλές από τις κατηγορίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορούν να προσφέρουν πολλά στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η παιδαγωγική εμβέλεια κάποιων παιχνιδιών ξεπερνά κατά πολύ την ένταξή τους στη μια ή στην άλλη ομάδα και σχετίζεται κυρίως με τη συμβολή τους όχι πια σε ένα τομέα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αλλά στη μάθηση γενικότερα. Έτσι, πέρα από αισθησιοκινητικές και αντανakλαστικές δεξιότητες, που όπως είδαμε αναπτύσσονται στα πλαίσια αυτά, μπορούν να ευνοηθούν και αρκετές άλλες δεξιότητες που αφορούν την ανάλυση - σύνθεση μέσα σε ένα πολύπλοκο σύστημα, το χειρισμό (έστω και με έμμεσο τρόπο) πολλών ταυτόχρονα μεταβλητών, την ανάπτυξη περίτεχνων στρατηγικών, την αποκρυστάλλωση του λόγου σε διήγηση κλπ. Εντούτοις, πέρα από τις εκπαιδευτικές εφαρμογές ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού προέχει επιπλέον να εξετασθούν οι προεκτάσεις που αφορούν τις ευρύτερες χρήσεις του.



Εικόνα 9

2. Από τη σκοπιά της χρήσης: μια κριτική προσέγγιση

“Το παιδί επαναλαμβάνει στο παιχνίδι του τις εντυπώσεις που μόλις έχει ζήσει. Αναπαράγει, μιμείται. Για τα πιο νέα παιδιά, η μίμηση είναι ο κανόνας του παιχνιδιού”.

Henri Wallon, “Η ψυχολογική εξέλιξη του παιδιού”, σελ. 70.

Οι νέες τεχνολογίες της πληροφορικής συνιστούν ένα καινούργιο medium αναπαράστασης και επικοινωνίας. *“Δυναμικές μήτρες σημειωτικών διασυνδέσεων, αναπαραστάσεις μετασχηματισμών σε πραγματικό χρόνο, σχεδόν ζώντα σημεία με ικανότητες αυτόνομης αντίδρασης, σύνθετοι εγκιβωτισμοί συμβολικών στρωμάτων σε πολλαπλά επίπεδα, οπτικές, ακουστικές ή απτικές διασυνδέσεις”* (P. Levy, 1992, σ. 241) οι νέες τεχνολογίες εφοδιάζουν τις ανθρώπινες ομάδες με εκφραστικές, και όχι μόνο, δυνατότητες που δεν έχουν πλήρως διερευνηθεί. Εύλογος προβληματισμός αναπτύσσεται από μερίδα του κοινού αλλά και από ορισμένους ειδικούς (κατά κανόνα κοινωνιολόγους ή ψυχολόγους) πάνω στις αρνητικές επιπτώσεις από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι επικριτές αυτών των παιχνιδιών επικεντρώνουν την κριτική τους στο γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενισχύουν τη μοναξιά, βοηθούν να αναπτυχθεί ένα φαινόμενο εγκλεισμού (enfermement) το οποίο εξελίσσεται προς μι μορφή εξάρτησης και εθισμού. Αντίθετα, κάποιες άλλες φωνές τονίζουν ότι τα εν λόγω φαινόμενα δεν είναι πραγματικά και τα παιχνίδια αυτής της μορφής αποτελούν ένα ισχυρό μέσο διαλόγου.

Ενός άλλου είδους κριτική πάνω στα ηλεκτρονικά παιχνίδια αφορά στα ιδεολογικά χαρακτηριστικά που τα διαπερνούν εκ των πραγμάτων, όσο οι δημιουργοί τους προσπαθούν να τα συνοδεύουν με περίπλοκα και αληθοφανή σενάρια. Παρατηρήσεις που σχετίζονται με σεξιστικές απόψεις, ρατσιστικά χαρακτηριστικά ή ακόμα και για ιδεολογικά στοιχεία που αποκρύπτουν τη φύση τους και εμφανίζονται ως αντανάκλαση της πραγματικότητας συνοδεύουν τις εν λόγω κριτικές. Προβληματισμούς προκαλούν επίσης τα αμιγώς εκπαιδευτικά παιχνίδια που προσπαθούν να παρουσιάσουν με παιγνιώδη τρόπο διάφορα σχολικά αντικείμενα, ο οποίος έρχεται σε πολιτισμική αντίθεση με τη σοβαρή, ακαδημαϊκή προσέγγιση των παραδοσιακών σχολικών συστημάτων (N. Ράπτης, 1993).

Δεν πιστεύουμε ότι υπάρχει πραγματικός κίνδυνος από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αυτά καθ’ αυτά. Έτσι κι αλλιώς έχουν ήδη ενταχθεί στις σύγχρονες

κοινωνίες, αναπόσπαστο κομμάτι της εποχής της πληροφορίας και της επικοινωνίας, και αποτελούν μια μορφή έκφρασης αρκετά πλούσια γι' αυτό ίσως και ανταγωνιστική προς άλλες μορφές ηλεκτρονικής έκφρασης όπως η τηλεόραση. Μάλιστα, από πολλούς διατυπώνεται η άποψη ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μια νέα μορφή οπτικοακουστικών μέσων τα οποία επιβάλλουν νέους τρόπους ανάπτυξης των βιομηχανιών του φαντασιακού. Εν τέλει, ο υπαρκτός κίνδυνος έγκειται στις ιδέες, στις απόψεις, στα μηνύματα, με μια λέξη στις στάσεις ζωής, που διαχέονται μέσω αυτών των παιχνιδιών. Είναι επίσης γεγονός ότι η πληροφορική και γενικότερα οι νέες νοητικές τεχνολογίες δεν δομούν απλώς τις πρακτικές και τις χρήσεις αλλά συμβάλλουν επίσης και πάνω απ' όλα στην αποκρυστάλλωση των νέων κοινωνικών αναπαραστάσεων. Κάτω απ' αυτό το πρίσμα, όπως έδειξε η S. Turkle στο βιβλίο της *"The second self"* (1984) πάρα πολλοί χρήστες των νέων τεχνολογιών ιδιοποιούνται τις εικόνες του υπολογιστή και του προγράμματος για να σκεφτούν πάνω στον ίδιο τους τον εαυτό. Ο υπολογιστής με τα προγράμματά του - κυρίως αυτά που έχουν ψυχαγωγικό στόχο - γίνεται ένα γνωστικό φίλτρο, μετατρέπεται σε διανοητικό όργανο και ταυτόχρονα μοντέλο για την κατανόηση της πραγματικότητας, της ζωής, των σχέσεων μέσα στην ανθρωπότητα. Γι' αυτό ίσως το λόγο, και οι συζητήσεις γύρω από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κυρίως όσον αφορά το περιεχόμενό τους πρέπει να ξεπεράσει τα στενά όρια των ειδικών. Εύλογα λοιπόν διατυπώνονται απόψεις που κάνουν διάγνωση σημαντικών ανθρωπολογικών αλλαγών με απρόβλεπτες πολιτισμικές συνέπειες.

Στην εποχή των πολυμέσων και των δυνητικών πραγματικοτήτων, τα σύνορα ανάμεσα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα υπόλοιπα προγράμματα πληροφορικής με διαφορετικούς στόχους δεν είναι πλέον ούτε προφανή ούτε ευδιάκριτα. Το νέο λογισμικό και οι νέοι τρόποι διασύνδεσης επιτρέπουν μορφές παρουσίας πολύ περισσότερο φιλικές με το χρήστη όπου η πτυχή - παιχνίδι είναι εμφανής, και μπορούν κατ' αυτό τον τρόπο να παρωθήσουν θετικά και αποτελεσματικά τη σχέση του μαθητευόμενου με τη μηχανή. Στα νέα παιχνίδια προσομοίωσης ο παίκτης δεν είναι πλέον μπροστά αλλά "μέσα" στην οθόνη, αναδυμένος με φυσικό τρόπο στο περιβάλλον ενός δυνητικού κόσμου. Ο παίκτης μπορεί να αισθανθεί συγκινήσεις που μέχρι τώρα αισθανόταν αποκλειστικά οι πιλότοι των πολεμικών αεροπλάνων.

3. Άποψη Διεθνών Οργανισμών

Εικόνα 10



Η Αμερικανική Ψυχολογική Εταιρεία (ΑΨΕ) έχει υιοθετήσει ένα ψήφισμα για να μειωθεί η βία στα διαδραστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια των παιδιών. Η πρότασή της καταλήγει πως τα βίαια τηλεοπτικά παιχνίδια μπορούν βραχυπρόθεσμα να καταστήσουν επιθετικά τα παιδιά. Τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα

είναι ακόμα άγνωστα. Μερικοί ερευνητές υποστηρίζουν πως παίζοντας κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι με πυροβολισμούς, αυτό συνδέεται με την επιθετική συμπεριφορά των παιδιών στον πραγματικό κόσμο. Άλλοι λένε ότι τα παιχνίδια είναι μια υγιής ενασχόληση. Πολλοί λένε ότι υπάρχουν αρκετές ερευνητικές απόψεις, και πως δεν υπάρχει τελική κρίση. Εν μέρει αυτό είναι αλήθεια, καθώς οι ερευνητές έχουν χρησιμοποιήσει διαφορετικές μεθόδους μέτρησης της επιθετικής συμπεριφοράς, κι ορίζουν διαφορετικά την έννοια "βίαιο παιχνίδι". Μερικοί έχουν καταγράψει τη φυσιολογική διέγερση, όπως αυξανόμενο ποσοστό καρδιακών ρυθμών, ενώ άλλοι έχουν μετρήσει τις βίαιες σκέψεις. Λίγες μόνο μελέτες έχουν εξετάσει τις βίαιες πράξεις. Για να διευκρινιστούν όλα τα παραπάνω, οι Κέβιν Κίφερ και η Τζέσικα Νίκολ του πανεπιστημίου Saint Leo της Φλόριδας, ολοκλήρωσαν μία επισκόπηση 17 μελετών που πραγματοποιήθηκαν τα τελευταία 20 χρόνια. Σύμφωνα με τους ερευνητές παρατηρείται ισχυρή σύνδεση μεταξύ αυτών των παιχνιδιών και τη συμπεριφορά των εφήβων και των παιδιών - τουλάχιστον βραχυπρόθεσμα.

Οι βίαιες κινήσεις, όπως λαβές καράτε, που υπάρχουν σε μερικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, χρησιμοποιούνται από τα παιδιά κατά το παιχνίδι τους. Μια άλλη μελέτη έδειξε πως οι έφηβοι που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με ήρωες που χρησιμοποιούν φλογόβολα κι αυτόματα όπλα, αισθάνονται περισσότερο "μοχθηροί και σκληροί" σε σχέση με αυτούς που δεν είχαν παίξει το παιχνίδι. Η έρευνα επίσης δείχνει πως τα παιδιά που παίζουν βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πολύ λιγότερο πιθανό να είναι χρήσιμα στους άλλους σε σχέση με τα παιδιά που παίζουν κοινωνικότερα και μη βίαια παιχνίδια. "Αυτό είναι ένα πρόβλημα", λέει η Ζαν Φανκ, καθηγήτρια Κλινικής Ψυχολογίας στο πανεπιστήμιο του Τολέδο, στο Οχάιο που ειδικεύεται στην έρευνα για παιδιά και ηλεκτρονικά παιχνίδια. "Αυτό σημαίνει πως

εάν κάποιος τραυματιστεί, τα παιδιά που έχουν παίξει αυτά τα παιχνίδια πιθανόν να δείξουν αδιαφορία και ίσως δεν τον βοηθήσουν". Όμως υπάρχει κι ο αντίλογος: μια άλλη μελέτη έχει δείξει πως τα παιδιά που έπαιξαν κάποιο βίαιο παιχνίδι με θέμα την απαγωγή βρεφών δεν ήταν λιγότερο συμπονετικά από τα παιδιά που δεν είχαν παίξει το παιχνίδι. Η έρευνα της Φανκ έχει δείξει πως τα παιδιά που παίζουν πολλά βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι γενικώς λιγότερο συναισθηματικά από εκείνα που δεν παίζουν, κι εμφανίζουν περισσότερες βίαιες συμπεριφορές.

"Αυτό που έχει πραγματικά αξία είναι να δούμε αν η μακράς διάρκειας αλλαγή της συμπεριφοράς είναι αποτέλεσμα των βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών: η υπάρχουσα βιβλιογραφία δεν αντιμετωπίζει επαρκώς αυτό το ζήτημα", λέει ο Κίεφερ. Και συμπληρώνει: "φανταστείτε ένα παιδί που παίζει αρκετά, με αυτά τα βίαια παιχνίδια από την ηλικία των 10 ετών μέχρι την ενηλικίωση. Είναι δύσκολο να σκεφτούμε πως δεν θα έχει κάποια δυσμενή αποτελέσματα από την εν λόγω δραστηριότητα". Ο μόνος τρόπος για να απαντηθεί πραγματικά αυτό το ερώτημα αιτίας - αποτελέσματος είναι να γίνουν μακροχρόνιες μελέτες που θα παρακολουθούν τα παιδιά κατά τη διάρκεια πολλών ετών, και να εξεταστούν όλοι οι παράγοντες που θα μπορούσαν να επηρεάσουν την επιθετική συμπεριφορά, συμπεριλαμβανομένης της πειθαρχίας στο σπίτι, της οικονομικής ένδειας και της απόδοσης του παιδιού στο σχολείο. Οι Μπραντ Μπούσμαν και Ρόουελ Χιούσμαν του πανεπιστημίου Μίσιγκαν μόλις ξεκίνησαν ερευνητικό πρόγραμμα με αυτό το ζητούμενο. Στο μεταξύ, το ΑΨΕ έχει απαιτήσει από τη βιομηχανία ψυχαγωγίας να λαμβάνει περισσότερο υπόψη της τη σχέση βίαιες συμπεριφορές - αρνητικές συνέπειες, καθώς και να υιοθετηθεί ένα νέο σύστημα αξιολόγησης που θα απεικονίζει ακριβέστερα το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Επίσης συμβουλεύουν τα παιδιά να παίζουν αυτά τα παιχνίδια χωρίς όμως να ταυτίζονται με τους επιθετικούς χαρακτήρες - εν τούτοις αυτό θα είναι δύσκολο για τα παιχνίδια που δίνουν στον παίκτη ένα εικονικό πυροβόλο όπλο. Τα αποτελέσματα της μελέτης παρουσιάστηκαν στο 113ο συνέδριο της ΑΨΕ, στην Ουάσιγκτον.

4. Από άρθρα εφημερίδων

Μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια διάφορα σατανιστικά μηνύματα περνούν . Ο παίκτης παίζει το ρόλο κάποιου κυνηγού που καταδιώκει το σατανά αλλά χωρίς καν να το υποψιάζεται από διώκτης μετατρέπεται σε ένθερμο οπαδό τους. Τελικά, και όχι τυχαία, τα αιμοχαρή πλάσματα της κόλασης γίνονται συμπαθητικά και διωκόμενα θύματα και συνάμα ένας σύντροφος της παιδικής ηλικίας κλέβοντας τη θέση του Καραγκιόζη και των παραμυθιών του Αισώπου!.

«...Χωρίς να χρειάζεται να τρέξουν σε σπηλιές και ξέφωτα, αφού τώρα πια «τρυπώνει» ο ίδιος ο διάβολος στα παιδικά δωμάτια!... Χωρίς να είναι μέλη αποκρυφιστικής οργανώσεως, αφού ο σατανισμός διάχυτος και φανερός διαφημίζεται στους στίχους των «Possessed» και των χιλιάδων «μαύρων» τραγουδιών, διδάσκεται μέσα από παιδικά βιβλία, παιχνίδια, κόμικς, περιοδικά, δισκέτες κλπ. Όλα αυτά που - όπως κατέθεσαν οι νεαροί σατανιστές της Παλλήνης - γέμιζαν και το δικό τους χρόνο, πριν οργανωθούν και πριν σκοτώσουν... Το φαινόμενο, βέβαια, είναι παγκόσμιο. Ωστόσο σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες και στις Η.Π.Α. έχουν ξεσηκωθεί οι οργανώσεις γονέων και καταναλωτών. Ενώ στην Κύπρο, απαγορεύτηκε η πώληση και χρήση παιχνιδιών «που προβάλλουν ιδέες και εικόνες σατανιστών». Όμως στην Ελλάδα «τα σύνεργα της κόλασης» προσφέρονται ανεξέλεγκτα και ανεμπόδιστα χάρη στην ανοχή μας. Γιατί δεν έχουμε ακόμα καταλάβει πως παίζουν ένα τραγικό παιχνίδι εις βάρος του ευλογημένου τόπου μας με πόνια τα ίδια τα παιδιά μας...» Απογευματινή,16-2-2002

Η βία είναι άλλος ένας επικίνδυνος παράγοντας των βιντεοπαιχνιδιών. Ο παίκτης καλείται να σκοτώσει όσο πιο πολλούς αντιπάλους και τέρατα και μάλιστα τα πιο "καλά" παιχνίδια του δίνουν τη δυνατότητα να ακρωτηριάζει μέλη των αντιπάλων του και να διαλέγει τα όπλα με τα οποία θα τους σκοτώσει. Μετά από κάθε γύρο ακολουθούν και οι στατιστικές του οι οποίες σπρώχνουν τον παίκτη να φτάνει όλο και σε πιο μεγάλες ακρότητες.

«Μόλις τα 20 από τα 727 παιχνίδια που μελετήθηκαν, δεν περιείχαν καμία σκηνή βίας. Αξιοσημείωτη διαφορά στην ποσότητα της βίας σε διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών, διαπίστωσαν οι ερευνητές. Οι τίτλοι με την περισσότερη βία

ανήκουν στις κατηγορίες των παιχνιδιών δράσης και «shot em up». Σε αυτά τα παιχνίδια συναντώνται και οι περισσότεροι θάνατοι ανά λεπτό, 24 κατά μέσο όρο. Συνολικά τα μισά από τα παιχνίδια στην έρευνα περιείχαν τουλάχιστον μια σκηνή με θάνατο»ΤΑΝΕΑ,11-8-2001

Άλλο ένα πολύ σοβαρό ζήτημα που τίθεται είναι τα ουκ ολίγα κρούσματα επιληψίας εξαιτίας των παιχνιδιών αυτών. Σχετικά πρόσφατο είναι το παρακάτω γεγονός που δημοσιεύεται στις 14/1/2003 στην εφημερίδα "Esspresso":

Το παιχνίδι, το οποίο κάνει θραύση και στη χώρα μας, λέγεται "Diablo II" και έχει σπείρει ήδη τον πανικό, αφού, όπως τονίζουν οι ειδικοί, οι συνεχείς εναλλαγές χρωμάτων μπορούν να προκαλέσουν **επιληπτικές κρίσεις** και να το καταστήσουν θανατηφόρο. Παράλληλα δε μελετούν το ενδεχόμενο να εκπέμπεται κάποια ακτινοβολία η οποία είναι δυνατόν να προκαλέσει από εθισμό και ψυχικές διαταραχές μέχρι και σπασίμο των αγγείων του εγκεφάλου!

Οι gamers λένε πως τα έντονα χρώματα, το σκοτεινό background και η ατμοσφαιρική μουσική **κάνουν το συγκεκριμένο παιχνίδι άκρως εθιστικό**, καθώς καθηλώνει τον παίκτη του που δεν θέλει να το εγκαταλείψει σε καμία περίπτωση. Οι ειδικοί αλλά και η εταιρία που το εισάγει απαντούν πως το Diablo II γίνεται επικίνδυνο στην ακραία κατάχρησή του.

Ο συνεχής ερεθισμός των οπτικών νεύρων με ποικιλία χρωμάτων και συχνοτήτων ερεθίζει τον εγκέφαλο. Αν ο χρήστης τυγχάνει να είναι κουρασμένος και φυσικά να έχει γενετική προδιάθεση, θα αντιμετωπίσει επιληπτική κρίση. Σε περίπτωση που υπάρχει και αγγειακή δυσπλασία, σπάζουν τα αγγεία και προκαλείται εγκεφαλική αιμορραγία, με αποτέλεσμα το θάνατο. Στην ουσία κινδυνεύουμε όλοι, επειδή δεν ξέρουμε αν έχουμε γενετική προδιάθεση για κάτι τέτοιο.

Αυτό που μελετάται τον τελευταίο καιρό, αλλά δεν έχει αποδειχτεί είναι ότι, ανάμεσα στα άλλα, από ορισμένα παιχνίδια εκπέμπονται κάποιες κυματομορφές σε μια μπάντα συχνοτήτων από τις οποίες διαταράσσεται ο ιππόκαμπος του εγκεφάλου. Σε αυτήν την περίπτωση η ελαφρύτερη παρενέργεια είναι ο εθισμός η μεγαλύτερη οι ψυχολογικές διαταραχές, καθώς ο βομβαρδισμός της ακτινοβολίας δρα τοξικά στον εγκέφαλο.

Διαχρονική και διεθνής η φρίκη

1992: Στις Η.Π.Α. κυκλοφορούν φιγούρες για παιδιά που αναπαριστούν διάσημους φονιάδες και ληστές. Όπως ο Τζέφρι Ντάμερ, ο οποίος σκότωσε και έφαγε 16 ανθρώπους!

Οι γονείς ξεσηκώνονται...

1993: Στο Λονδίνο πωλείται παιδικό βιντεοπαιχνίδι, με σκηνές στραγγαλισμού ημίγυμων γυναικών. Οι Βρετανοί βουλευτές ξεσηκώνονται... Την ίδια χρονιά: Στο Βερολίνο διατίθεται το βιντεοπαιχνίδι «Γερμανία 2000». Οι παίκτες πρέπει να εξολοθρεύσουν τις εθνικές και θρησκευτικές μειονότητες. Οι ...μειονότητες ξεσηκώνονται...

1996: Η Βρετανία εξοργίζεται από το ηλεκτρονικό παιχνίδι «Σφαγή στην αυλή του σχολείου», που αποτελεί δραματοποίηση της δολοφονίας 16 παιδιών του δημοτικού σχολείου Νταμπλέιν. Όποιος παίκτης σκοτώσει καλύτερα τους μαθητές, παίρνει άριστα... Η κυβέρνηση σε δικαστικές διώξεις

Εικόνα 11



Κεφάλαιο 4^ο

1. Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής μπορεί να προκαλέσει κατάθλιψη;

Απρόσμενα για πολλούς αποδείχθηκαν τα πορίσματα της έρευνας HomeNet, την οποία πραγματοποίησαν επιστήμονες του Πανεπιστημίου Carnegie-Mellon, με στόχο να καταγραφούν οι επιπτώσεις της χρήσης του internet και του ηλεκτρονικού υπολογιστή γενικότερα στη συναισθηματική ζωή και στις διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων. Τα συμπεράσματα ήταν σίγουρα ανησυχητικά. Τα ποσοστά συναισθηματικών μεταβολών που καταγράφει είναι πολύ μικρά και, αν και «στατιστικώς σημαντικά», δεν μπορούν να καταδείξουν τι ακριβώς προκαλεί την κατάθλιψη και τα συναισθήματα απομόνωσης και μοναξιάς. (*Χρίστος Τόμπρας, συντάκτης του "Βήματος"*)

Σύμφωνα με τον Harter:

Το άγχος, η κατάθλιψη, και η κακή προσαρμογή τόσο στο σχολείο όσο και στις κοινωνικές σχέσεις έχει συνδεθεί με την χαμηλή αυτό-εκτίμηση.

Κατά τους Ruble & Dweck,

Οι συνέπειες της αυτό-εκτίμησης είναι η χαμηλή επιμονή, αρνητικά συναισθήματα και μειωμένη προσδοκία αποτυχίας.

«Τα παιδιά που μεγαλώνουν σε σπίτι με υπολογιστή, τον αντιμετωπίζουν ως μία πύλη μέσω της οποίας μπορούν να επικοινωνήσουν. Ασχολούνται πολλές ώρες με αυτόν αλλά το κάνουν με τη θέλησή τους και έχοντας πλήρη γνώση της συνενοχής τους. Δεν πρόκειται για ακούσια υποταγή. Τα παιδιά σήμερα αποδομούν το περιεχόμενο, απομυθοποιούν την τεχνολογία και «κάνουν το κέφι τους» με αυτήν». (**Douglas Rushkoff, συγγραφέας και κοινωνιολόγος**).

Μαθητές κατασκευάζουν παιχνίδια!

Στο MIT, σχεδιάζοντας την εκπαίδευση του μέλλοντος, έχουν δημιουργήσει το Computer Clubhouse, όπου σε αντίθεση με τα άλλα κέντρα, που διδάσκονται βασικές τεχνικές και εφαρμογές των υπολογιστών, στόχος τους είναι να μάθουν οι μαθητές να εκφράζονται χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Στο Clubhouse οι νέοι γίνονται σχεδιαστές και δημιουργοί και όχι καταναλωτές προϊόντων βασισμένων στους υπολογιστές. Αντί να παίζουν παιχνίδια, οι μαθητές κατασκευάζουν τα δικά τους. (**Resnick Mitchel, καθηγητής στο Media Lab του MIT**).

2. Παιχνίδι και ανάπτυξη επικοινωνιακών ικανοτήτων.

Η Kirsch, φοιτήτρια που ειδικεύεται στα συστήματα υπολογιστών που είναι ευαίσθητα στην ψυχολογική κατάσταση του χρήστη τους, έχει φτιάξει την δική της εκδοχή, ένα ζωάκι, τον Τίγκερ. «Ο Τίγκερ είναι ένας εκπαιδευτικός φίλος για μικρά παιδιά. Το παιχνίδι μαζί του βοηθά να αναπτύξουν επικοινωνιακές ικανότητες. Αλλά αν παίξουν υπερβολικά άγρια ή φωνάζουν δίπλα του υπερβολικά δυνατά, ο Τίγκερ θα σβήσει για λίγη ώρα... **(Kirsch Dana, ερευνήτρια του Media Lab, MIT)**

Η κοινωνιολόγος **S. Turkle** στο βιβλίο της “The second self” (1984) έδειξε ότι πάρα πολλοί χρήστες των νέων τεχνολογιών ιδιοποιούνται τις εικόνες του υπολογιστή και του προγράμματος για να σκεφτούν πάνω στον ίδιο τους τον εαυτό. Ο υπολογιστής με τα προγράμματα του - κυρίως αυτά που έχουν ψυχαγωγικό στόχο - γίνεται ένα γνωστικό φίλτρο, μετατρέπεται σε διανοητικό όργανο και ταυτόχρονα μοντέλο για την κατανόηση της πραγματικότητας, της ζωής, των σχέσεων μέσα στους ανθρώπους.

Στη συνέχεια, ακολουθεί το ερωτηματολόγιο για να διαπιστώσουμε τι συμβαίνει έστω και σε αυτό το μικρό δείγμα που πήραμε. Όπως προαναφέραμε το δείγμα δεν είναι πολύ μεγάλο αλλά ενδεικτικό. Οι ερωτήσεις απευθύνθηκαν σε 23 παιδιά της έκτης δημοτικού, 14 κορίτσια και 9 αγόρια.



Εικόνα 12

Κεφάλαιο 5^ο

Μεθοδολογία των ερωτηματολογίων

Θέλοντας να διαπιστώσουμε τι συμβαίνει σε ρεαλιστικές συνθήκες, δηλαδή πόσο ασχολούνται τα παιδιά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, και πόσο επηρεάζονται, εκτός από το βιβλιογραφικό εντάξαμε και ερευνητικό μέρος. Επειδή γνωρίζουμε ότι τα παιδιά επικοινωνούν ευκολότερα με κάποιον όταν νιώσουν ότι αυτός μπορεί να τα καταλάβει χωρίς να κατακρίνει τις απαντήσεις τους, αποφασίσαμε να συντάξουμε ένα ερωτηματολόγιο και να τους πάρουμε συνέντευξη. Το ερωτηματολόγιο συντάχθηκε από εμάς μετά από πολλή σκέψη και αυτό γιατί θέλαμε να είναι σύντομο, για να μη κουράζει τα παιδιά αλλά παράλληλα να λάβουμε χρήσιμες πληροφορίες. Οι ερωτήσεις θα έπρεπε να είναι σύντομες και λίγο «πονηρές» ώστε να καταλάβουμε περισσότερα από ότι μας λένε τα παιδιά για το περιβάλλον τους. Οι ερωτήσεις είναι συνολικά 14. Οι πρώτες τρεις αφορούν την οικογενειακή κατάσταση του παιδιού επειδή θέλαμε να δούμε αν οι επιλογές του επηρεάζονται από αδέρφια και τι ηλικία έχουν για να εντοπίσουμε τον βαθμό επιρροής τους. Δεύτερον, θέλουμε να δούμε με ποιόν περνάει τις περισσότερες ώρες αλλά και πώς διαθέτει τον ελεύθερό του χρόνο, πόση ώρα είναι ο ελεύθερός του χρόνος, αν υπάρχει βέβαια γιατί είναι γνωστό πως σ' αυτή την ηλικία τα παιδιά έχουν φορτωμένο πρόγραμμα, όχι τόσο εξ' αιτίας του σχολείου αλλά λόγω των επιβαρυνμένων εξωσχολικών δραστηριοτήτων. Οι επόμενες ερωτήσεις αφορούν καθαρά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτές οι ερωτήσεις αντικατοπτρίζουν την επαφή των παιδιών με την τεχνολογία και συγκεκριμένα με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μας ενδιαφέρει ιδιαίτερα να μάθουμε τι είδους παιχνίδια προτιμούν τα παιδιά και αν τα ζήτησαν ή αν τα χάρισαν. Αυτό έχει σημασία για μας γιατί αν για παράδειγμα το ζήτησαν σημαίνει πως μπορεί να αποτελούν μέρος εκείνου του πληθυσμού που άκριτα επιλέγουν κάτι επειδή είναι «μόδα» της εποχής. Επίσης, οι ερωτήσεις «τί σου τραβάει την προσοχή» και «τί δε σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι» αναφέρονται στα προηγούμενα. Το παιδί καταλαβαίνει την πλοκή του παιχνιδιού που παίζει ή απλώς κινείται μηχανικά μπροστά σε μία κονσόλα. Οι ερωτήσεις αυτές δε δόθηκαν διαδοχικά γιατί δε θέλαμε το παιδί να τις συσχετίσει και να δώσει μια απάντηση που θα ικανοποιούσε εμάς και όχι εκείνον. Η ερώτηση «αν προτιμάς να παίζεις με το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή τους φίλους σου» δόθηκε για να διαπιστώσουμε τη κοινωνικοποίηση ενός παιδιού που παίζει

ηλεκτρονικά παιχνίδια και αν τελικά αυτή περιορίζεται. Επικεντρώνουμε την προσοχή ρωτώντας το παιδί πόσο καιρό παίζει και αν ταυτίζεται με κάποιον χαρακτήρα του. Η ταύτιση των παιδιών με τους ήρωες των παιχνιδιών είναι ένα ενδιαφέρον ζήτημα και αυτό γιατί οικειοποιούνται ξένους προς αυτά χαρακτήρες με αποτέλεσμα να συγχέουν το πλασματικό με το αληθινό. Μέσα από τη συνέντευξη αναμένουμε να δούμε πως είναι η σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ποια είναι η επίδρασή τους πάνω σε αυτά.



Εικόνα 13

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Δανάη

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 16,5

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Η μητέρα μου

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; *Τηλεφωνώ στις φίλες μου ή στους φίλους μου, για να πάω σπίτι τους ή να έρθουν αυτοί στο δικό μου.*

6. Πόσες ώρες τη μέρα ασχολείσαι με αυτό; *Περίπου 3 ώρες.*

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια, συνήθως παίζω Sims.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; *Το Sims το οποίο και ζήτησα να μου πάρουν.*

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; *Το παιχνίδι αυτό μου τραβάει την προσοχή γιατί μεγαλώνω ανθρώπους που τους έχω σχεδιάσει εγώ και τους οδηγώ από την γέννηση στην ενηλικίωση.*

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; *1 μήνα.*

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Προτιμώ να παίζω με τους φίλους μου και όχι με το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι γιατί οι φίλοι μου δεν είναι κάτι το σταθερό που να μπορώ να το χρησιμοποιήσω όποτε θέλω εγώ.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; *Δεν μου αρέσει που δεν έχει ωραία γραφικά.*

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; *Θα ήθελα να μοιάσω στην πρωταγωνίστρια του Sims και να παντρευτώ και να κάνω παιδιά.*

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Σταυρούλα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 14

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Αγόρι

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Ο αδελφός μου

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Παίζω με το Gameboy, ακούω μουσική, παίζω με τις φίλες μου, βλέπω τηλεόραση, διαβάζω.

6. Πόσες ώρες τη μέρα ασχολείσαι με αυτό; 3 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; Παίζω Winnie και Φλίπερ στον υπολογιστή ή παιχνίδια με αμάξια στο Playstation.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Το Φλίπερ που είναι του αδελφού μου.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; Είναι διασκεδαστικό και τα γραφικά του το κάνει ρεαλιστικό.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 1 μήνα.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου. Με τους φίλους μου μιλάω, λέμε αστεία και διασκεδάζουμε. Ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένας μονόδρομος επιστημονικής φαντασίας.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Δεν έχεις αρκετές ευκαιρίες ώστε να συνεχίσεις και να κάνεις μεγαλύτερο ρεκόρ.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;
Δεν έχει ήρωα το Φλίπερ.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Στέλλα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 2

2. Πόσο χρονών είναι; 8 και 11

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Αυτός που είναι 8 αγόρι και αυτή που είναι 11 κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Ακούω μουσική, παίζω ποδόσφαιρο.

6. Πόσες ώρες τη μέρα ασχολείσαι με αυτό; 3

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; Παίζω tweety.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Το tweety που μου το έκαναν δώρο.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; Τίποτα.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 1 χρόνο

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Θέλω να γίνω τόσο έξυπνη σαν το tweety γιατί βρίσκει συνέχεια τρόπους και ξεφεύγει από τον γάτο.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Σοφία

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 5

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; αγόρι

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; *Είμαι μόνη μου*

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; *Ακούω μουσική, ζωγραφίζω.*

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; *3 ώρες*

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; *Παίζω το Ramkid.*

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; *Το Ramkid το ζήτησα επειδή το είχαν δύο φίλοι μου.*

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; *Είναι ενδιαφέρον και διασκεδαστικό.*

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; *2 χρόνια.*

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; *Να παίζω με τους φίλους μου.*

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
Ότι είναι για πιο μικρά παιδιά.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις;--

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: *Εύα*

Φύλο: **Αγόρι** ☐ **Κορίτσι** ☒

1. Έχεις αδέρφια; **Ναι** ☒ **Όχι** ☐ **Πόσα;** *1*

2. Πόσο χρονών είναι; *15*

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; *κορίτσι*

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; *Η μαμά μου*

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; *Διαβάζω εξωσχολικά βιβλία.*

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; *2*

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; **Ναι** ☒ **Όχι** ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; *Playstation μία φορά τον μήνα και πασιέντζα κάθε Σάββατο.*

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; *Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Πασιέντζα.*

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; *Τίποτα.*

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; *Πολύ.*

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; *Να παίζω με τους φίλους μου.*

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; *Τίποτα.*

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;--

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: *Ισμήνη*

Φύλο: **Αγόρι** ☐ **Κορίτσι** ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ **Όχι** ☐ **Πόσα; 1**

2. Πόσο χρονών είναι; 16

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; αγόρι

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Ο μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Παίζω με το σκοινάκι και τη μπάλα μου και βλέπω DVD.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 5 ώρες το Σαββατοκύριακο μόνο.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ **Όχι** ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω μερικές φορές. Διάφορα.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Παίζω παιχνίδια στο ίντερνετ στο site της my scene.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; Οι ωραίες φιγούρες.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 2 μήνες

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Τίποτα.

14. Με ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;
Θέλω να γίνω όμορφη σαν το my scene.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Κωνσταντίνα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 13

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Παίζω μπάσκετ και ακούω μουσική

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 5-6 ώρες

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; Όχι

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Δημήτρης

Φύλο: Αγόρι ☒ X Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ X Όχι ☐ **Πόσα;** 2

2. Πόσο χρονών είναι; 14 και 3

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Είναι αγόρια και οι δύο

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Παίζω υπολογιστή και X-box

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 4 ώρες

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ X Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; Παίζω Juiced, Age of Mythology, πασιέντζα, αράχνη, Lord of the rings the third Age, Fifa 2005-2006, fight street

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Το Juiced και το ζήτησα

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; Τα φοβερά και φτιαγμένα αμάξια.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 3 χρόνια

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Και τα δύο.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
Όλα μου αρέσουν.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;
Θα ήθελα να μοιάσω στον οδηγό του αυτοκινήτου που έχω φτιάξει εγώ, να κάνω κόντρες και έχω το καλύτερο αμάξι.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Βασίλης

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 14

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; αγόρι

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Οι γονείς μου

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Παίζω Playstation 2

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 6 ώρες

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; NFS Most Wanted, NBA 2005, Pro evolution Soccer 5, Fifa street, Burnout 3:Revenge, GTA: San Andreas

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; NFS Most Wanted, το ζήτησα

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; Το ότι κάνεις αγώνες, μπορώ να κάνω παρανομίες, να φτιάχνω αυτοκίνητα.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; Μία μέρα

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Και τα δύο

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Δεν υπάρχει κάτι που να μη μου αρέσει

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Να μοιάσω στον μηχανικό που φτιάχνει τα αυτοκίνητα.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Μαριλένα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 15

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Είμαι μόνη μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; Ακούω μουσική, ζωγραφίζω, παίζω με τους φίλους μου..

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 1-1.30 ώρα..

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά; Όχι

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Αγγελική

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 12

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Η αδελφή μου και η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο; *Ακούω μουσική, βλέπω τηλεόραση και παίζω.*

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 1

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω Φλίπερ και Harry Potter.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Ο Harry Potter και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Η μαγεία.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 1 χρόνο.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; *Και τα δύο αναλόγως.*

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Δεν έχω τίποτα που να μη μου αρέσει. Όλα ωραία είναι.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Στη φίλη του Harry Potter.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Φρίζος

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☐ Όχι ☐ Πόσα; 1

2. Πόσο χρονών είναι; 10

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι; Η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό; 4 ώρες

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω πολεμικά παιχνίδια και παιχνίδια με αυτοκίνητα.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι το Need for Speed Most Wanted και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Έχει πολύ δράση και με κυνηγάει η αστυνομία.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; 3 εβδομάδες.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Όταν δεν μπορώ να περάσω μία πίστα τσαντίζομαι.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Σε κανένα.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Δώρα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 7

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Η μαμά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Βλέπω τηλεόραση.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

2 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω Gameboy το crash and spyre το οποίο είναι δράσης.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο; Το crash and spyre και μου το φέρανε δώρο.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Οι ήρωες του παιχνιδιού.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

Λίγο καιρό.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Σε κανένα.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Σταμάτης

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 17

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Αγόρι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
Η μητέρα μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;
Παίζω ποδόσφαιρο, βλέπω τηλεόραση, ακούω μουσική.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;
4 ώρες την ημέρα.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω football manager, pro evolution soccer's, final fantasy.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;
Το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι το football manager το οποίο το ζήτησα από τους γονείς μου.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;
Μ' αρέσει που μπορώ να διευθύνω μια ομάδα, να δημιουργώ τους παίκτες μου και να τους κάνω καλύτερους.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;
2 χρόνια.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;
Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
Όλα μου αρέσουν.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Θα ήθελα να μοιάσω με τον manager της ομάδας γιατί είναι ο αρχηγός και τους διευθύνει όλους.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Μάριος

Φύλο: Αγόρι ☒ X Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ X Όχι ☐ Πόσα; 1

2. Πόσο χρονών είναι; 14

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Αγόρι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
Οι γονείς μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;
Βγαίνω έξω, πηγαίνω στο Game Park και παίζω.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;
4-5 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ X Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω μερικά παιχνίδια που σκοτώνουν και μερικά με αμάξια.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;
Το counter strike.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;
Μ' αρέσει που μπορώ να αποκεφαλίσω τους άλλους και γενικά να σκοτώνω.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;
1 χρόνο.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;
Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;
Να μοιάσω σε έναν πολύ καλό στρατιώτη.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Παρασκευή

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 2

2. Πόσο χρονών είναι; 20 και 5

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Ο μεγαλύτερος είναι αγόρι και η μικρότερη κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
Η γιαγιά μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;
Βλέπω τηλεόραση ή παίζω.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;
1 ώρα.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω Sims, είναι ένα παιχνίδι που φτιάχνεις οικογένειες.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;
Το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι το Sims και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;
Είναι διασκεδαστικό και ενδιαφέρον.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;
1 χρόνο.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;
Να παίζω το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Θα ήθελα να μοιάσω στην γυναίκα που έχω φτιάξει στο Sims που είναι τραγουδίστρια, είναι διάσημη, έχει ακριβό αμάξι και πολλά χρήματα.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: *Κλάιντη.*

Φύλο: **Αγόρι** ☐ **Κορίτσι** ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ **Όχι** ☐ **Πόσα; 2**

2. Πόσο χρονών είναι; 8 και 13

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Είναι και τα δύο κορίτσια.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
Η τηλεόραση.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;
Κάνω σκέιτ και παίζω με τους φίλους μου.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;
Αναλόγως το παιχνίδι.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☐ **Όχι** ☒

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω στο Playstation 2, διάφορα παιχνίδια.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;
Δεν έχω κάποιο αγαπημένο παιχνίδι.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι; --

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι; --

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου; Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;
--

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;
--

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Μαντηλένα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 2

2. Πόσο χρονών είναι; 22 και 13

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι;

Είναι και τα δύο αγόρια.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Ο αδερφός μου ο μεγάλος.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Παίζω στον υπολογιστή.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

3 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω το Harry Potter.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Το Harry Potter και μου το έκαναν δώρο.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Η μαγεία που έχει το παιχνίδι.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

3 χρόνια.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Να παίζω με το αγαπημένο μου ηλεκτρονικό παιχνίδι.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Όλα μου αρέσουν.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Στη μικρή μάγισσα που είναι φίλη του Harry Potter για να μπορώ να κάνω μαγικά.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Μαρίνα

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☒

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;**

2. Πόσο χρονών είναι; 12, είναι δίδυμη αδελφή μου.

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι;

Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Η μητέρα μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Ακούω ραδιόφωνο ή παίζω με την αδελφή μου.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

Αρκετές ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω το super Mario.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Το super Mario.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Μ' αρέσει που στο τέλος κάθε πίστας σώζω κάποιον.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

3 χρόνια.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Θα ήθελα μα μοιάσω στον super Mario για να σώζω ζωές.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: *Νεκτάριος*

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☐ Όχι ☐ **Πόσα;** *1*

2. Πόσο χρονών είναι; *17*

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι;

Αγόρι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Κανέναν.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Παίζω μπάλα.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

3 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Παίζω Fifa 2005-2006.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Fifa 2005-2006 και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Ότι οι αγώνες φαίνονται αληθινοί.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

1 μήνα.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Στον καλύτερο μου παίκτη γιατί θέλω και εγώ να γίνω ποδοσφαιριστής.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Γκέσι

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☐ Όχι ☒ Πόσα;

2. Πόσο χρονών είναι;

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι;

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Είμαι μόνος μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Παίζω ηλεκτρονικά.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

Όλη την μέρα.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Counter strike.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Counter strike και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Ότι μπορείς να τους σκοτώσεις όλους.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

1,5 χρόνο.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Και τα δύο.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Σε κανένα.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Νεκτάριος

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ Πόσα; 1

2. Πόσο χρονών είναι; 9

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Κορίτσι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;

Ο πατέρας και η μητέρα μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;

Παίζω ποδόσφαιρο, PS2, PC και Game Boy.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;

3 ώρες

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;

Pro Evolution soccer 5, Call of Duty, Racket and Clank 3, NFS Most Wanted, Fifa, Jan Andreas.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;

Το NFS Most Wanted και το ζήτησα.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;

Οι ταχύτητες που μπορούν να πιάσουν τα αυτοκίνητα.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;

2 μήνες.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

Να παίζω με τους φίλους μου ηλεκτρονικά.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

Τίποτα.

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί;

Σε κάποιον από τους οδηγούς των αυτοκινήτων.

Διεξαγωγή ερευνητικής συνέντευξης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Θα ήθελα να μάθω τι πιστεύουν και πώς νιώθουν τα παιδιά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Θα ήθελα να με βοηθήσεις κι εσύ να καταλάβω πώς βλέπουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά της ηλικίας σου. Όλες οι απαντήσεις των παιδιών είναι σωστές, γιατί είναι αυτό που πιστεύει και νιώθει το κάθε παιδί.

Όνομα: Ερμής

Φύλο: Αγόρι ☒ Κορίτσι ☐

1. Έχεις αδέρφια; Ναι ☒ Όχι ☐ **Πόσα;** 1

2. Πόσο χρονών είναι; 6

3. Είναι αγόρι ή κορίτσι; Αγόρι.

4. Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;
Η μητέρα μου.

5. Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο;
Παίζω ποδόσφαιρο.

6. Πόσες ώρες την μέρα ασχολείσαι με αυτό;
2 ώρες.

7. Έχεις υπολογιστή στο σπίτι σου; Ναι ☒ Όχι ☐

8. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι παιχνίδια είναι αυτά;
Παίζω το Pro evolution Soccer 5.

9. Ποιο είναι το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; Το ζήτησες ή σου το έκαναν δώρο;
Το Pro evolution Soccer 5.

10. Τι σου τραβάει την προσοχή σ' αυτό το παιχνίδι;
Τα ωραία γραφικά.

11. Πόσο καιρό παίζεις αυτό το παιχνίδι;
2 μήνες.

12. Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;
Να παίζω με τους φίλους μου.

13. Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι; --

14. Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις; Γιατί; Στον προπονητή της ομάδας μου.

Επεξεργασία των στοιχείων που προκύπτουν

Μετά το ερωτηματολόγιο και τη παρουσίαση των απαντήσεων των παιδιών αναγκαίο είναι να διερευνηθούν ή μάλλον να εξεταστούν καλύτερα τα στοιχεία που προκύπτουν. Όσον αφορά τις πρώτες τρεις ερωτήσεις, τα παιδιά απαντούν στο πόσα αδέρφια έχουν, τις ηλικίες τους και το φύλο τους. Μέσα από αυτές διαπιστώνουμε το ευρύτερο οικογενειακό περιβάλλον των παιδιών. Στην τέταρτη ερώτηση: «Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες στο σπίτι;» λαμβάνουμε ποικίλες αλλά αναμενόμενες απαντήσεις. Το 13% απαντά ότι απολαμβάνει την προσοχή και των δύο του γονιών ενώ το 48% μόνο της μητέρας. Ανησυχητικό είναι ότι το 21,7% που υποστηρίζει ότι κανείς δεν τα προσέχει. Τα υπόλοιπα παιδιά ισχυρίζονται ότι τα προσέχει η γιαγιά ή κάποιο από τ' αδέρφια. Στην ερώτηση: «Τι κάνεις στον ελεύθερό σου χρόνο» και «Πόση ώρα ασχολείσαι με αυτό;» έχουμε πληθώρα απαντήσεων. Τα παιδιά παίζουν με τους φίλους τους, ακούν μουσική, βλέπουν τηλεόραση, ασχολούνται με τον αθλητισμό. Λίγα είναι αυτά που ασχολούνται με καλλιτεχνικά θέματα ενώ περίπου 7 είπαν ότι ασχολούνται αποκλειστικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι δραστηριότητές τους καταλαμβάνουν περίπου 3 ώρες από την ημέρα τους με λίγες διακυμάνσεις ανάλογα με το πρόγραμμά τους.

Στο ερώτημα αν έχουν υπολογιστή τα περισσότερα απάντησαν ότι διαθέτουν από έναν. Μόνο ένα παιδί απάντησε ότι δεν έχει υπολογιστή, αλλά Playstation. Αυτό σημαίνει ότι όλα έχουν πρόσβαση σε ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στην ερώτηση αν τα παιχνίδια τα οποία προτιμούν τα ζήτησαν ή τους τα έφεραν δώρο περίπου το 30% απάντησε ότι τα ζήτησαν ενώ τα υπόλοιπα ότι τους τα χάρισαν. Ο χρόνος που παίζουν το αγαπημένο τους παιχνίδι ποικίλει. Μπορεί να είναι από 1 ημέρα έως 3 χρόνια. Όταν τα παιδιά ερωτήθηκαν αν προτιμούν να παίζουν το αγαπημένο τους ηλεκτρονικό ή με τους φίλους τους 16 απάντησαν πως προτιμούν να παίζουν με τους φίλους τους ενώ 2 το αγαπημένο τους παιχνίδι. Τέσσερα από τα παιδιά απάντησαν ότι θέλουν να παίζουν και με τους φίλους τους και τα παιχνίδια ενώ ένα είπε πως θα ήθελε να παίζει με τους φίλους του ηλεκτρονικά. Στη ερώτηση: «Τι σου τραβάει την προσοχή στο αγαπημένο σου παιχνίδι;» 4 παιδιά απάντησαν ότι το βρίσκουν διασκεδαστικό και ενδιαφέρον, σε 3 αρέσουν τα ρεαλιστικά γραφικά, σε 3 τα ωραία αμάξια ενώ σε 4 αρέσει που μπορούν να σκοτώνουν και να κάνουν παρανομίες. Στην

ερώτηση: «Τι δεν σου αρέσει στο αγαπημένο σου παιχνίδι;» κάποια απάντησαν ότι δεν τους αρέσουν τα γραφικά, ότι δεν μπορούν να περάσουν τις πίστες ή ότι είναι για

Εικόνα 14



μικρότερα παιδιά. Η πλειοψηφία των παιδιών απάντησε ότι όλα τους αρέσουν. Μέσα από τα στοιχεία που προκύπτουν μπορούμε να βρούμε συσχετισμούς που ενδεχομένως να «κρύβονται» στις απαντήσεις των παιδιών. Από τις απαντήσεις των παιδιών σε διάφορες

ερωτήσεις μπορούμε να διακρίνουμε τις απόψεις που έχουν αρχίσει να διαμορφώνουν τα παιδιά. Ειδικά οι ερωτήσεις «Πόσο χρονών είναι τα αδέρφια σου;», «Ποιος σε προσέχει τις περισσότερες ώρες στο σπίτι;» ή «Σε ποιον ήρωα του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού θα ήθελες να μοιάσεις;» μπορούν να μας βοηθήσουν. Συγκεκριμένα, η Δανάη που έχει μια μεγαλύτερη αδερφή, την προσέχει η μαμά της, παίζει Sims. Όπως δηλώνει της αρέσει να μεγαλώνει ανθρώπους ενώ ταυτίζεται με την ηρωίδα του παιχνιδιού που θέλει να παντρευτεί και να κάνει παιδιά. Άλλο παράδειγμα ο Δημήτρης που έχει δύο μεγαλύτερους αδερφούς. Του αρέσουν οι κόντρες με τ' αυτοκίνητα, ενώ ο ίδιος θα έχει το καλύτερο αμάξι. Αυτό υποδηλώνει μια ανταγωνιστικά συμπεριφορά που ίσως να ενισχύεται από το οικογενειακό του περιβάλλον. Ο Μάριος, επίσης, που έχει ένα μεγαλύτερο αδερφό 14 χρονών, πηγαίνει καθημερινά στο Game Park και παίζει παιχνίδι όπου μπορεί να σκοτώνει και ιδιαίτερα να αποκεφαλίζει ανθρώπους. Αυτό μπορεί να είναι μια εκδήλωση θυμού ή μια προσπάθεια να τραβήξει την προσοχή του περιβάλλοντός του. Άλλα παιδιά εκδηλώνουν τάσεις φυγής από τη πραγματικότητα καθώς θα ήθελαν να είναι κάποια άλλα από αυτά που είναι χρησιμοποιώντας την μαγεία και άλλα εκδηλώνουν ηγετικές ικανότητες καθώς θα' θελαν να είναι προπονητές ή να διευθύνουν ομάδες. Μπορούμε επίσης να δούμε ότι τα παιδιά που έχουν μεγαλύτερα αδέρφια παίζουν πιο πολύ καιρό ηλεκτρονικά παιχνίδια από αυτά που δεν έχουν.

Από τη σκοπιά της κοινωνιολογίας της παιδείας

Χωρίς να γνωρίζουμε απόλυτα την κοινωνική προέλευση των παιδιών μπορούμε να βγάλουμε κάποια πορίσματα από τα στοιχεία μας. Γεγονός είναι πως τα παιδιά λαμβάνουν ερεθίσματα τόσο από την οικογένειά τους όσο και από το σχολείο τους για τα πρότυπα και τις αξίες της κυρίαρχης κοινωνικής τάξης. Αυτά συμβάλλουν στη διαμόρφωση «στάσεων» και «τρόπων δράσης» των παιδιών. Τι συμβαίνει όμως όταν στη διαδικασία αυτή παρεμβαίνουν και άλλοι εξωτερικοί παράγοντες; Για παράδειγμα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα παιδιά βέβαια διχάζονται βλέποντας διαφορετικές εικόνες. Αυτό μπορεί να επηρεάσει τη συμμετοχή τους στις μαθησιακές και διδακτικές δραστηριότητες, δηλαδή την σχολική τους επίδοση αλλά και την κοινωνική τους δραστηριότητα. Γενικότερα όμως μπορούμε να πούμε ότι πιθανό να αλλάξουν οι αντιλήψεις τους πάνω σε κάποια θέματα. Το ανησυχητικό είναι πως αν ενστερνίζονται άκριτα απόψεις και στάσεις που «κρύβονται» στα ηλεκτρονικά παιχνίδια θα συνεχίσουν να ενεργούν με τον ίδιο τρόπο και στην μετέπειτα ζωή τους, σαν ενήλικες. Τα πρότυπα που θ' ακολουθούν δηλαδή θα τα έχουν αποκτήσει μέσα από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Εικόνα 15



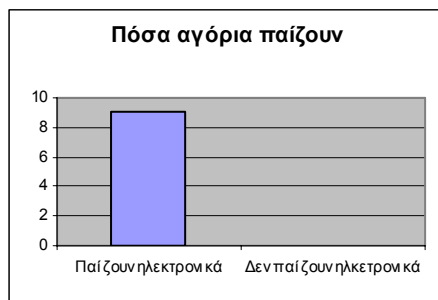
Ανάλυση συμπερασμάτων

Μέσα από την έρευνα αυτή μπορούμε να διαπιστώσουμε πολλά πράγματα. Το δείγμα, βέβαια, είναι μικρό όπως προαναφέραμε αλλά ενδεικτικό. Η έρευνα έγινε σε δημόσιο σχολείο σε 23 παιδιά έκτης δημοτικού, 14 κορίτσια και 9 αγόρια. Τα περισσότερα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά και μάλιστα αρκετές ώρες στον ελεύθερο τους χρόνο. Τα είδη των παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά είναι ποικίλα αλλά μπορούμε να πούμε ότι σε κάποια από αυτά, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με βία. Συγκεκριμένα, από τα παιδιά τα οποία ερωτήθηκαν περίπου το 48% ασχολείται με παιχνίδια βίας. Σύμφωνα με μελέτες του Πανεπιστημίου της Φλόριδα στις Η.Π.Α. τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλούν επιθετική συμπεριφορά, τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα. Ακόμα, τα παιδιά που παίζουν μόλις 10 λεπτά τη ημέρα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο είναι πιο εχθρικά και μπλέκουν σε καβγάδες πιο συχνά σε σχέση με τα υπόλοιπα, σύμφωνα με μαρτυρίες των δασκάλων τους. Η βία στα βιντεοπαιχνίδια χωρίζεται σε διαφορετικές κατηγορίες. Ακολουθεί πίνακας των προτιμήσεων των παιδιών στα παιχνίδια ανάλογα με την κατηγορία.

Βία φαντασίας	32%
Αθλητισμός	29%
Γενική ψυχαγωγία	20%
Ανθρώπινη βία	17%

Πίνακας 1.

Η παραπάνω ανάλυση δείχνει καθαρά τις προτιμήσεις στη βία ενώ πρέπει να διευκρινίσουμε ότι και ο αθλητισμός περιέχει αρκετή βία κυρίως σε αγώνες πάλης, μποξ, κνηγνητού, αλλά και στο ποδόσφαιρο. Επίσης, πρέπει να τονίσουμε ότι στο δείγμα μας η αναλογία μεταξύ αγοριών και κοριτσιών δεν είναι ίδια. Τα κορίτσια είναι περισσότερα από τα αγόρια. Στο παρακάτω γράφημα θα δούμε πόσα αγόρια και πόσα κορίτσια παίζουν ή δεν παίζουν αντίστοιχα.



Γράφημα 1

Γράφημα 2

Θα θέλαμε επίσης να δούμε σε γενική κλίμακα τι παιχνίδια παίζουν τα παιδιά.

Ποδόσφαιρο	6
Sims	2
Αμάξια	5
Harry Potter	2
Flipper	2
Πασιέντζα	2

Πίνακας 2

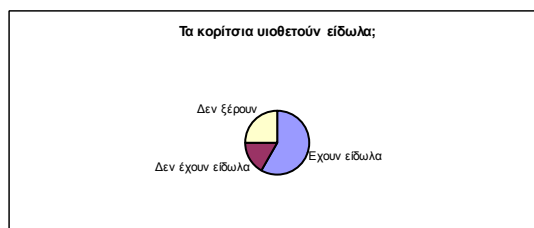
Βλέπουμε ότι τα παιδιά δείχνουν μια ιδιαίτερη προτίμηση στα παιχνίδια που έχουν σχέση με το ποδόσφαιρο. Συγκεκριμένα, παιχνίδια όπως τα Fifa Street, Football manager, Fifa 2005-2006, είναι πολύ δημοφιλή. Επιπλέον, παιχνίδια που έχουν σχέση με τα αυτοκίνητα ελκύουν τα παιδιά.

Ένα άλλο φαινόμενο που θα θέλαμε να παρατηρήσουμε είναι το γεγονός ότι τα παιδιά πολλές φορές ταυτίζονται με ήρωες των παιχνιδιών με αποτέλεσμα να υιοθετούν συμπεριφορές που ίσως δεν αρμόζουν στη ηλικία τους. Στο γράφημα που ακολουθεί θα δούμε πόσα παιδιά τελικά ταυτίζονται ή όχι με ήρωες παιχνιδιών.



Γράφημα 3

Θα δούμε επίσης σε ένα άλλο γράφημα αν τα κορίτσια υιοθετούν ή όχι είδωλα.



Βέβαια τα

Γράφημα 4
ηματίζουν σεξιστικά

πρότυπα μέσα από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι έρευνες καταλήγουν στη θεμελιακή διαπίστωση ότι άντρες και γυναίκες περιγράφονται αντιρρεαλιστικά, σε ρόλους εμφανώς στερεότυπους και με έκδηλη την αντρική υπεροχή. Τα αγόρια

ταυτίζονται με αντρικούς χαρακτήρες με διάθεση απόρριψης των γυναικείων ενώ τα κορίτσια, μολονότι κλίνουν να αποδεχθούν τη συμπεριφορά του φύλου τους, την απορρίπτουν για να συνταχθούν με την αντιτιθέμενη σε αυτήν. Με άλλα λόγια, τα αγόρια ταυτίζονται με τους ήρωες που έχουν περιγραφεί ως θετικοί, πολύ περισσότερο εφόσον αυτοί συμβαίνει να είναι αρσενικού φύλου.

Ας δούμε τι γράφει ο Γεώργιος Δημητρακόπουλος για την ταύτιση των παιδιών με τα πρότυπα/είδωλά τους:

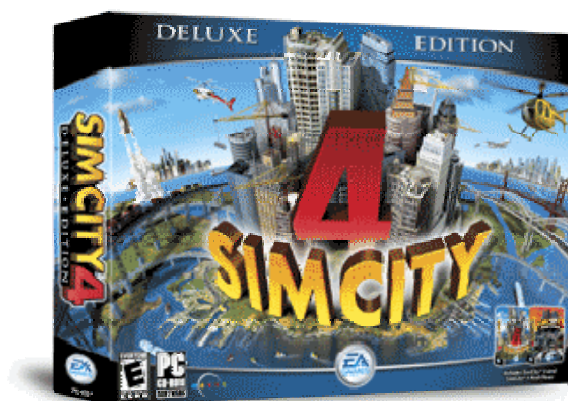
Το παιδί, ιδιαίτερα στην αρχή της εφηβείας, η οποία βρίσκεται στο 11-12^ο έτος, ψάχνει να βρει είδωλα από ψυχολογική ανάγκη. Στα είδωλα αυτά ο νέος «επενδύει» επιθυμίες, όνειρα, επιδιώξεις, πράγμα που επιβάλλει την απόλυτη ταύτισή του με αυτά. Αυτή όμως η προσκόλληση σημαίνει απόρριψη του πραγματικού και φυγή στο φανταστικό, στον εξωπραγματικό κόσμο που αποτελούν τα είδωλα.

Βρισκόμαστε λοιπόν μπροστά σ' έναν ειδωλομορφισμό. Το είδωλο είναι ασυνείδητο πρότυπο, που κατευθύνει τον τρόπο με τον οποίο το άτομο αντιλαμβάνεται τον άλλο. Το είδωλο περιγράφει την φανταστική επιβίωση του προσώπου που συμμετέχει σ' αυτή την κατάσταση. Δηλαδή, ο έφηβος βλέπει τα πάντα γύρω του με τα μάτια του ειδώλου του. Αυτό όμως γεννάει την ρήξη με την πραγματικότητα, που γεννάει με τη σειρά της τις συγκρούσεις, την έντονη αντίδραση του εφήβου προς τους ενήλικες και το κοινωνικό περιβάλλον γενικά.

«Έτσι λοιπόν, το παιδί αδυνατεί να διακρίνει ανάμεσα στην υπόθεση που έχει διαμορφώσει και υποστηρίζει και σε αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητα και προσπαθεί να κάνει τα γεγονότα να ταιριάζουν στην υπόθεση αυτή, ενώ θα έπρεπε να τροποποιήσει την υπόθεση για να ταιριάσει στα γεγονότα.» ***(Γαλανάκη Θέματα Αναπτυξιακής ψυχολογίας.)***

Όσον αφορά την κοινωνικοποίηση των παιδιών έχουμε να κάνουμε κάποιες παρατηρήσεις. Οι περισσότερες θεωρίες της κοινωνικοποίησης επικεντρώνονται στις σχέσεις ανάμεσα σ' ένα παιδί και δύο γονείς και περισσότερο στις σχέσεις με τα αδέρφια τους. Οι μελέτες δείχνουν ότι, αν και οι γονείς παίζουν πρωταρχικό ρόλο στη κοινωνικοποίηση των παιδιών, τ' αδέρφια παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο. Στις βιομηχανικά προηγμένες κοινωνίες, όπου οι οικογένειες έχουν συνήθως λιγότερα παιδιά κι αυτά πάνε σχολείο από την ηλικία των 5 ετών, αγόρια και κορίτσια έχουν λιγότερες ευθύνες για τα μικρότερα αδέρφια τους. Παρ' όλα αυτά, τα' αδέρφια

εξακολουθούν να επηρεάζουν σημαντικά την κοινωνικοποίηση ο ένας του άλλου. Οι αδερφικές σχέσεις είναι συχνά αμφίθυμες. Δεν είναι δυνατό να τις χαρακτηρίσουμε ούτε συστηματικά φιλικές ούτε συστηματικά εχθρικές. Η εμφανής εξήγηση αυτής της αμφιθυμίας είναι ότι τ' αδέρφια ανταγωνίζονται για την αγάπη και την προσοχή των γονιών. Πέρα από αυτό, υπάρχει το θέμα των ατομικών διαφορών στην προσωπικότητα και την ιδιοσυγκρασία. Τα παιδιά που έχουν «δύσκολη» ιδιοσυγκρασία, που είναι εχθρικά, ζωνηρά ή νευρικά, είναι πιο πιθανό να έχουν σχέση σύγκρουσης με τα αδέρφια τους, σε σύγκριση με τα παιδιά που έχουν «εύκολη» ιδιοσυγκρασία. Θα περίμενε κανείς ότι το φύλο των αδερφών θα επηρέαζε τη φύση της σχέσης, αλλά τα ευρήματα δεν είναι σαφή ή συστηματικά. Μερικές μελέτες δείχνουν ότι ζεύγη αδερφών του ίδιου φύλου περνούν καλύτερα μαζί απ' όσο τα μεικτά ζεύγη και μερικές άλλες το αντίθετο. Ένας παράγοντας που επηρεάζει συστηματικά τη σχέση των αδερφών είναι το συναισθηματικό κλίμα της οικογένειάς τους. Τα' αδέρφια είναι πιθανότερο να καυγαδίζουν όταν οι γονείς δεν έχουν πολύ καλή σχέση μεταξύ τους, όταν παίρνουν διαζύγιο, ή όταν ένας πατριός μπαίνει στην οικογένεια, ιδιαίτερα αν ένα ή και τα δύο αδέρφια είναι αγόρια. Επίσης, οι γονείς που ευνοούν το ένα παιδί περισσότερο από το άλλο συμβάλλουν στον ανταγωνισμό των παιδιών μεταξύ τους. Όταν αντιμετωπίζουν συγκρούσεις ανάμεσα στα παιδιά τους οι γονείς συχνά παρεμβαίνουν, προσπαθώντας να διευθετήσουν τη διαφωνία τους. Όσο συχνότερα παρεμβαίνουν οι γονείς στις διαφωνίες των παιδιών τους, τόσο αυξάνονται οι διαφωνίες. Δεν είναι σαφές όμως ποια είναι η αιτία και ποιο το αποτέλεσμα.



Εικόνα 16

Γενική αποτίμηση

Μέσα από την έρευνα αυτή μπορέσαμε να διαπιστώσουμε πολλά πράγματα. Η ψυχοσύνθεση των παιδιών σ' αυτήν την ηλικία μπορεί να επηρεαστεί από πολλούς παράγοντες ένας από τους οποίους είναι και η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλλει στη ζωή των παιδιών και καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερό τους χρόνο. Θετική θα ήταν η ενασχόληση των παιδιών με τα παιχνίδια αν τα παιδιά υιοθετούν είδωλα ή μάλλον πρότυπα, πολλές φορές λανθασμένα. Δεν είναι όμως μόνο αυτό. Η κοινωνικοποίηση των παιδιών επηρεάζεται ακόμη καθώς πολλά παιδιά σπαταλούν ώρες παίζοντας θυσιάζοντας στιγμές με τους φίλους τους και τη οικογένειά τους. Βέβαια, στο ερωτηματολόγιο είδαμε ότι πολλά παιδιά προτίμησαν την παρέα των φίλων τους από το παιχνίδι στον υπολογιστή. Είδαμε ότι τα παιδιά επηρεάζονται από τις επιλογές των αδερφών τους, ειδικότερα αν είναι μεγαλύτερα. Επίσης, τα παιδιά που έχουν μεγαλύτερα αδέρφια παίζουν ηλεκτρονικά πιο πολύ καιρό από αυτά που δεν έχουν ενώ ως προς την επιλογή των παιχνιδιών πρέπει να πούμε ότι γίνεται ανάλογα με τις επιλογές των φίλων και γνωστών. Οι προσδοκίες μας πρέπει να πούμε ότι εκπληρώθηκαν καθώς ανακαλύψαμε τι πραγματικά συμβαίνει στα παιδιά αυτής της ηλικίας, της έκτης δημοτικού που όπως προαναφέραμε και πιο πριν είναι μια μεταβατική ηλικία στην οποία γίνονται πολλές αλλαγές τόσο στον ψυχολογικό όσο και στον κοινωνιολογικό τομέα.

Επίλογος

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλλει καλώς ή κακώς στη ζωή μας και ιδιαίτερα στη ζωή των παιδιών. Τα παιδιά επηρεάζονται αρκετά από τη χρήση τους, άλλοτε πολύ άλλοτε λίγο. Αποτελέσματα αυτής της επιρροής γίνονται εμφανή στη συμπεριφορά των παιδιών τόσο απέναντι στους γονείς τους, τους δασκάλους τους αλλά και τους συνομηλίκους τους. Είναι απαραίτητο να σημειωθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν το παιδί στο βαθμό που το ίδιο το επιτρέπει. Δηλαδή, εάν ένα παιδί γνωρίζει ότι απλώς παίζει ένα παιχνίδι και δεν ταυτίζεται με κάποιον ήρωα δεν θα επηρεαστεί η ψυχοσύνθεσή του σε σημείο που να διαταραχθεί το ίδιο. Αντίστοιχα, ένα παιδί που, για παράδειγμα δεν απολαμβάνει την προσοχή που πρέπει από το περιβάλλον του, μπορεί να έχει τα αντίθετα αποτελέσματα. Θα έπρεπε λοιπόν να υπάρξει περισσότερη μέριμνα ώστε τα παιδιά να απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα και όχι τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Εικόνα 17



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γαλανάκη, Ε.: Θέματα Αναπτυξιακής ψυχολογίας. Εκδόσεις Ατραπός. Αθήνα 2003

Michael Cole, Sheila R.Cole: Γνωστική και ψυχοκινητική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία Β' τόμος, μετάφραση Μαρία Σολμάν

Κων/νος Γ. Μάνος : Η συμβουλευτική στην εκπαίδευση, Αθήνα 1997.

Δημητρακόπουλος, Γ: Εκθέσεις Λυκείου, αναπτυγμένα θέματα

Εφαρμογές πληροφορικής-υπολογιστών Α', Β', Γ' Ενιαίου Λυκείου, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Πολυμέσα Δίκτυα, Βιβλίο μαθητή, Γ' Ενιαίου Λυκείου, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

PC MASTER, τεύχος Δεκεμβρίου 2004

www.healthin.gr/health 24/10/2005

www.e-paideia.gr 24/10/2005

RAM, τεύχος Απριλίου 2005

www.csol.uoc.gr 16/11/2005