

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΑΘΗΝΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Εκπόνηση εργασίας με θέμα:

"Η κοινωνική παιδαγωγική των Ροκέτον μέσα από τα τρία πρώτα  
επεισόδια της σειράς"



Μάθημα: Κοινωνιολογία της Παιδείας

Διδάσκουσα: Τζάνη Μαρία

Φοιτήτριες: Ζωράκη Σοφία (Α.Μ. 230043)

Γουρνιεζάκη Αικατερίνη (Α.Μ. 230029)

Εξάμηνο: Ε'

Ακαδημαϊκό έτος: 2005-2006

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	σελ.3
Δήλωση του προβλήματος-αναγκαιότητα της διερεύνησης.....	σελ.4
Προσδιορισμός της έρευνας.....	σελ.6
Τι είναι τα "Ροκέτον".....	σελ.9
Τι είναι οι "Εκπαιδευτές Ροκέτον".....	σελ.12
Ο ρόλος της "Ομάδας Πύραυλος".....	σελ.15
Ροκέτον: Το πρώτο επεισόδιο.....	σελ.17
Δεύτερο Επεισόδιο - Emergency.....	σελ.21
Το τρίτο επεισόδιο.....	σελ.26
Σύνδεση με συγκεκριμένες παιδαγωγικές αρχές.....	σελ.29
Συμπερασματικά.....	σελ.33
Επιλογικό συμπέρασμα.....	σελ.37
Βιβλιογραφία.....	σελ.39

## Εισαγωγή

Τη σημερινή εποχή της μετανεοτερικότητας, κάθε νέα μορφή έκφρασης



θεωρείται ήδη εκφρασμένη. Πολλοί σύγχρονοι φιλόσοφοι έχουν προβλέψει το τέλος της γραφής, αφού πλέον τα πάντα έχουν μεταφραστεί σε ψηφιακούς δείκτες εισόδου και απόρριψης εισόδου ηλεκτρικού ρεύματος. Ακόμη και η

φύση της συγκεκριμένης εργασίας έχει αμφισβητηθεί, καθώς γράφτηκε σε ηλεκτρονικό υπολογιστή κι έτσι, επί της ουσίας, αυτό που αποτυπώθηκε στο χαρτί δεν θεωρείται τίποτα παραπάνω, από μια μεταγραφή χτυπημάτων πλαστικών πλήκτρων.

Σ' αυτή τη σύγχρονη εποχή της ηλεκτρονικής πρόσβασης λοιπόν, γίνεται κατανοητό πόσο δύσκολο θεωρείται για ένα κινούμενο σχέδιο να παράγει συγκεκριμένες παιδαγωγικές αρχές, οι οποίες θα μπορούσαν να θεωρηθούν αρκούντως ωφέλιμες για τα παιδιά, τη στιγμή μάλιστα που το συγκεκριμένο κινούμενο σχέδιο έχει δεχτεί μια άκρατη και ανυπόστατη επίθεση του πουριτανισμού της κοινής γνώμης.



Γι' αυτό και η συγκεκριμένη εργασία, θα εξετάσει τη σειρά κινουμένων σχεδίων "Pokémon" σε μια προσπάθεια να διερευνήσει αν η μεταμοντέρνα προσέγγιση στα κινούμενα σχέδια καταρρίπτει το μύθο των παιδευτικών και εκπαιδευτικών σειρών για παιδιά, ή εάν τον ανασυνθέτουν με ένα ιδιαίτερα δημιουργικό τρόπο, προσαρμοσμένο και εναρμονισμένο στις ανάγκες της σύγχρονης εποχής.

## Δήλωση του προβλήματος - Αναγκαιότητα της διερεύνησης

Είναι κοινός τόπος στη σύγχρονη κοινωνία, ότι τα Μέσα έχουν τη δυνατότητα να επιδρούν εντονότατα στον σημερινό άνθρωπο. Κι αυτό γιατί τα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο μας. Σύμφωνα μάλιστα με την Σόνια Λίβινγκστον<sup>1</sup>, κατά μέσο όρο καταναλώνουμε είκοσι πέντε ώρες την εβδομάδα μπροστά στην τηλεόραση, ενώ παράλληλα εύλογο χρονικό διάστημα αφιερώνεται και στο ραδιόφωνο και την ανάγνωση περιοδικών. Αναφορικά με τα παιδιά ειδικότερα, αυτά αφιερώνουν περίπου ίσο χρόνο με αυτό που περνούν στο σχολείο ή με το χρόνο που βρίσκονται με την οικογένεια και τους φίλους τους, μπροστά στην τηλεοπτική οθόνη<sup>2</sup>.

Ενώ όμως το σχολείο, η οικογένεια και γενικότερα οι κοινωνικές συναναστροφές αναγνωρίζονται ως μείζονες παράγοντες που επιδρούν στην κοινωνικοποίηση των παιδιών, το θέμα των επιδράσεων των Μέσων είναι ακόμα ιδιαίτερα αμφιλεγόμενο, ενώ παράλληλα συζητείται με τέτοια απλοϊκότητα που δεν αρμόζει σε καμία περίπτωση σε τέτοιας σημασίας ζήτημα<sup>3</sup>.

Η κρατούσα αντίληψη της σημερινής εποχής, με την απλοϊκότητα που τη χαρακτηρίζει, είναι πως τα Μέσα (με κυρίαρχο ρόλο αυτό της τηλεόρασης) επηρεάζουν την κοινωνία στο σύνολο της, κατά κανόνα αρνητικά, και ειδικότερα τα παιδιά, τα οποία δεν μπορούν να αναπτύξουν τις απαραίτητες αντιστάσεις ώστε να διαχωρίσουν το τι είναι αρνητικό και τι όχι. Επικρατεί

---

<sup>1</sup> Λίβινγκστον Σ., *Για το ανεπίλυτο πρόβλημα των επιδράσεων των μέσων*, ενότητα μέσα στο βιβλίο σε επιμέλεια των Curran J. & Gurevitch M., *M.M.E & Κοινωνία*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2001, σελ. 427

<sup>2</sup> ο.π.

<sup>3</sup> ο.π.

δηλαδή η άποψη πως η τηλεόραση είναι φορέας αρνητικού επηρεασμού και σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να συμβάλει θετικά στους τηλεθεατές, πόσο μάλλον στη διαπαιδαγώγηση των παιδιών.

Η πραγματικότητα ωστόσο διαφέρει αρκετά, καθώς έχει αποδειχθεί πως το κοινό, εκτός του ότι δεν είναι παθητικός δέκτης στα μηνύματα που προβάλλονται μέσα από την τηλεόραση, επηρεάζεται περισσότερο από τα θετικά μηνύματα, παρά από τα αρνητικά.<sup>4</sup>

Αυτή η αναντιστοιχία ανάμεσα στην κρατούσα άποψη και στην πραγματικότητα, η οποία αναδύεται μέσα από ένα ευρύτατο ερευνητικό πλαίσιο<sup>5</sup>, αποτελεί ένα ιδιαίτερης φύσης πρόβλημα, που χρήζει περεταίρω διερεύνησης. Ο ρόλος της διερεύνησης αυτής αποκτά ιδιαίτερο χαρακτήρα αν ληφθεί υπόψη πως κλασικά κινούμενα, όπως για παράδειγμα "Η Χιονάτη και η εφτά νάνοι" στο οποίο παρουσιάζεται μια ορφανή κοπέλα, μάλλον παραμελημένη από τον μόνο πια πατέρα της, που η μητριά της θέλει να λάβει στο πιάτο την καρδιά και το συκώτι της ή ακόμα κι ο "Κοντορεβιθούλης", που η οικογένεια του κάνει τα πάντα προκειμένου να τον εκδιώξει, θεωρούνται "ειρηνικά" κινούμενα σχέδια.

---

<sup>4</sup> ΜακΚουέλ Ντένις, Η θεωρία της Μαζικής Επικοινωνίας για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2001, σελ. 436-441

<sup>5</sup> Λίβινγκστον Σ., *Για το ανεπίλυτο πρόβλημα των επιδράσεων των μέσων*, ενότητα μέσα στο βιβλίο σε επιμέλεια των Curran J. & Gurevitch M., *M.M.E & Κοινωνία*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2001, σελ. 432 - 433

## Προσδιορισμός της έρευνας

Ένα από τα ιδιαίτερα σημαντικά προβλήματα που αναδύονται μέσα από το ζήτημα των επιδράσεων της τηλεόρασης στα παιδιά, είναι το ζήτημα της πρόσληψης της βίας. Δεν είναι λίγες μάλιστα οι φορές, που πολλά τηλεοπτικά παιδικά προγράμματα έχουν κατηγορηθεί για άκρατη χρήση βίας που επηρεάζει στο μέγιστο βαθμό τους νεαρούς θεατές. Ένα από αυτά τα προγράμματα είναι το Ιαπωνικής προέλευσης Ροκέτον, το οποίο σύμφωνα με τις κρατούσες αντιλήψεις είναι ιδιαίτερα βίαιο και, σε κάθε περίπτωση, η παρακολούθηση του από τα παιδιά πρέπει να αποφεύγεται.

Για το λόγο αυτό, και εξαιτίας των διευρυμένων αντιδράσεων που το εν λόγω πρόγραμμα έχει προκαλέσει, επιλέγεται προς διερεύνηση, ως το πρόγραμμα που, βάση της κρατούσας άποψης, δεν θα μπορούσε σε καμία περίπτωση να έχει θετικές επιδράσεις στην διαπαιδαγώγηση των παιδιών.

### 1 Ερευνητικά ερωτήματα

Μέσα από την έρευνα του προγράμματος κινουμένων σχεδίων Ροκέτον θα διερευνηθεί το αν στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα ιδιαίτερα βίαιο πρόγραμμα και για το κατά πόσο τα μηνύματα του, μπορούν να θεωρηθούν αρνητικά για τη διαπαιδαγώγηση των παιδιών.

Θα διερευνηθεί παράλληλα, ιδιαίτερα επισταμένα, το αν και κατά πόσο υπάρχουν θετικές επιδράσεις στα παιδιά από τα Ροκέτοη και σε ποιο βαθμό αυτές μπορούν να συμβάλουν στη διαπαιδαγώγηση τους.

## **2 Υποθέσεις της έρευνας**

Ως υπόθεση της έρευνας, λαμβάνεται η, κατά τα φαινόμενα ανατρεπτική άποψη, ότι τα Ροκέτοη δεν είναι ένα βίαιο κινούμενο σχέδιο, αλλά αντίθετα εμπεριέχει αρχές και στοιχεία που θα μπορούσαν να αποτελέσουν ένα δημιουργικό παράδειγμα σύγχρονης διαπαιδαγώγησης των παιδιών, διαμέσου των πολλαπλών αναγνώσεων που το συγκεκριμένο πρόγραμμα κινουμένων σχεδίων εμπεριέχει.

Πραγματοποιείται παράλληλα, σε δεύτερο επίπεδο η υπόθεση, πως αν και υπάρχουν σκηνές που θα μπορούσαν να θεωρηθούν βίαιες, η παραγόμενη βία είναι άκρως ελεγχόμενη και δεν θα μπορούσε να επηρεάσει τα παιδιά αρνητικά, καθώς παράγεται με τέτοιο τρόπο ώστε οι νεαροί τηλεθεατές να αποστασιοποιούνται από αυτή.

## **3. Όρια της έρευνας**

Η έρευνα θα επικεντρωθεί στα τρία πρώτα επεισόδια της σειράς κινουμένων σχεδίων Ροκέτοη, καθώς θεωρούνται επαρκή για την ανάλυση που επιχειρείται. Το δείγμα των τριών επεισοδίων εμπεριέχει στο σύνολο του όλα τα ζητήματα προς διερεύνηση και καλύπτει με τρόπο πλήρη το ερευνητικό φάσμα.

Η έρευνα θα μπορούσε να εξετάζει μια οποιαδήποτε μικρή αλληλουχία επεισοδίων, ωστόσο τα τρία πρώτα θεωρούνται τα καταλληλότερα, πρώτον διότι παρουσιάζονται με μεγάλη σαφήνεια τα πρόσωπα, τα γεγονότα και οι καταστάσεις σε βαθμό που να μην δημιουργούνται ερωτηματικά σχετικά είτε με τους ήρωες, είτε με την εξέλιξη της ιστορίας, ενώ παράλληλα αποτελούν το πρωτογενές υλικό που επιχειρείται να διερευνηθεί, το οποίο μέσα από την εξέλιξη των επεισοδίων απλά ανακυκλώνεται και σε κάποιες περιπτώσεις μάλιστα με όχι και τόσο ξεκάθαρο τρόπο.



## Τι είναι τα "Ροκέμον"

Ο όρος "Ροκέμον" αποτελεί συγχώνευση των λέξεων "rocket" και "monsters", δηλαδή τέρατα τα οποία χωρούν σε μία τσέπη. Αντίθετα όμως από την ερμηνεία του όρου, τα Ροκέμον στα ομότιτλα κινούμενα σχέδια, επί της ουσίας αντικαθιστούν το ζωικό βασίλειο. Είναι δηλαδή ζώα,, μικρά ή μεγαλύτερα, ήμερα ή άγρια, τα οποία δραστηριοποιούνται -όπως άλλωστε και τα κανονικά ζώα- σε γη, αέρα και νερό.



Βέβαια υπάρχουν ουσιώδεις διαφορές ανάμεσα στα πραγματικά ζώα και τα Ροκέμον. Ενώ τα Ροκέμον υπάρχουν στον κόσμο τους ελεύθερα στη φύση, όπως ακριβώς και τα κανονικά ζώα, διαθέτουν επίσης υπερφυσικές δυνατότητες, ανάλογα με την κατηγορία στην οποία υπάγονται. Οι κατηγορίες είναι τρεις: Ροκέμον ξηράς, νερού, αέρα. Το κάθε Ροκέμον είναι ισχυρό στο χώρο που το κατατάσσει η κατηγορία του, περίπου όπως συμβαίνει και με τα ζώα. Ένα Ροκέμον νερού για παράδειγμα είναι ισχυρό στην θάλασσα, αλλά αδύναμο στην ξηρά. Πρέπει να υπογραμμιστεί ωστόσο ότι το κάθε Ροκέμον διαθέτει τις



στοιχειώδεις μόνο δυνατότητες του, προτού εκπαιδευτεί. Οι πλήρεις δυνατότητες τους εμφανίζονται μόνο αφότου εκπαιδευτούν κατάλληλα από τους λεγόμενους εκπαιδευτές Ροκέμον, όταν εκπαιδευτούν δηλαδή από ανθρώπους.

Παράλληλα, αντίθετα από τα ζώα, τα Ροκέμον σπάνια μάχονται μεταξύ τους. Το ένστικτο της αυτοσυντήρησης δεν υπάρχει σε αυτά, ενώ ποτέ ένα Ροκέμον δεν χρειάζεται ως τροφή του κάποιο άλλο Ροκέμον. Τα Ροκέμον μάχονται μόνο μετά από παραίνεση των εκπαιδευτών τους ακολουθώντας πιστά τις οδηγίες τους, έστω και αν γνωρίζουν πως κάτι τέτοιο ενδέχεται να είναι καταστροφικό για αυτά.

Κανένα από τα Ροκέμον δεν μιλά, εκτός από τον «Μιάου». Ο «Μιάου» είναι ένα αιλουροειδές Ροκέμον, απόγονος ενός ιδιαίτερα εξελιγμένου είδους αρχαίου Ροκέμον, του «Μιου». Τα υπόλοιπα "Ροκέμον" χρησιμοποιούν ως διάλεκτο τους κατακερματισμένες συλλαβές της ονομασίας τους. Για παράδειγμα ένα Ροκέμον τύπου "Ricachu" μπορεί να πει μονάχα "Ri" - "Rica" - "chu". Κατά κανόνα οι δύο τελευταίες συλλαβές των ονομάτων των Ροκέμον δεν χρησιμοποιούνται τοποθετημένες μαζί ως μέρος της διαλέκτου τους.

Είναι χαρακτηριστικό πως αυτό το είδος διαλέκτου γίνεται κατανοητό από όλα τα Ροκέμον, γεγονός που επιτρέπει την μεταξύ τους επικοινωνία. Οι άνθρωποι ωστόσο δεν καταλαβαίνουν αυτή τη διάλεκτο, εκτός κι αν έχουν αναπτύξει έναν ιδιαίτερο κώδικα επικοινωνίας με τα Ροκέμον τα οποία εκπαιδεύουν, ο οποίος τους επιτρέπει να μαντεύουν σωστά τις περισσότερες φορές κι όχι να καταλαβαίνουν πλήρως τη διάλεκτο.

Μία ουσιώδης διαφορά τους από τα ζώα επίσης είναι ότι τα Ροκέμον έχουν τη δυνατότητα να ...εξελισσονται, να αλλάζουν δηλαδή τη μορφή και κάποιες από τις ικανότητες τους. Η εξέλιξη αυτή οφείλεται σε τρεις βασικούς παράγοντες. Αυτοί είναι η πάροδος του χρόνου, ο αριθμός των συμμετοχών τους σε μάχες, καθώς επίσης και η συμπεριφορά των εκπαιδευτών τους. Είναι αξιοσημείωτο ωστόσο πως αυτοί οι τρεις παράγοντες δεν είναι ανεξάρτητοι μεταξύ τους, καθώς κατά πρώτον ένα Ροκέμον δε συμμετέχει σε μάχες αυτοβούλως και κατά δεύτερον δεν εξελίσσεται αν δεν ανήκει σε κάποιον εκπαιδευτή.



(ένα Ροκέμον πριν και μετά την εξέλιξη του)

## Τι είναι οι "Εκπαιδευτές Ροκέμον"

Οι εκπαιδευτές Ροκέμον είναι αγόρια και κορίτσια νεαρής ηλικίας -πάνω από 11 ετών- που αναλαμβάνουν να πιάσουν Ροκέμον, να τα εκπαιδεύσουν και να τα οδηγήσουν σε μάχες. Το πρώτο Ροκέμον τους το προμηθεύονται από κάποιον καθηγητή, ειδικό στα Ροκέμον, ο οποίος τους προμηθεύει παράλληλα με κάποιες "Ροκεballs" καθώς επίσης και με ένα "Ροκindex".

Οι Ροκεballs είναι μικρά σφαιρίδια που έχουν τη δυνατότητα να μεγαθύνονται και να συρρικνώνονται, μέσα στις οποίες οι εκπαιδευτές έχουν τα Ροκέmons τους. Χρησιμεύει ουσιαστικά ως "σπίτι" για τα Ροκέmons, αλλά και ως χώρος μέσα στον οποίο ανακτούν τις δυνάμεις τους, συνήθως μετά από μάχη. Οι Ροκεballs αποτελούν ακόμα ένα εργαλείο για τους εκπαιδευτές Ροκέμον, καθώς σε ορισμένες περιπτώσεις χρησιμεύουν ως εργαλείο για να πιάσουν κάποια Ροκέμον.



Το "Pokindex" αποτελεί χρησιμότερο εργαλείο για τους εκπαιδευτές Ροκέμον καθώς διαθέτει κάμερα και εκφωνητή ο οποίος δίνει πληροφορίες για κάθε είδος Ροκέμον, για τις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά του, ενώ επίσης πληροφορεί για οτιδήποτε αφορά τα Ροκέμονς γενικότερα. Είναι δηλαδή ουσιαστικά ένας πολύτιμος συνεργάτης και βοηθός των εκπαιδευτών Ροκέμον. Κάθε "Pokindex" είναι μοναδικό, ανήκει αποκλειστικά σε έναν εκπαιδευτή και χρησιμεύει ως ταυτότητα. Στην περίπτωση που χαθεί ή κλαπεί δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από δεύτερο πρόσωπο, ενώ ο εκπαιδευτής που το έχασε οφείλει να προμηθευτεί άλλο.

Οι εκπαιδευτές φροντίζουν για την ανατροφή των Ροκέμον, την εκγύμναση τους και την καλή τους φυσική κατάσταση. Με τα Ροκέμον που διαθέτουν συμμετέχουν σε διάφορα τουρνουά ανά τον κόσμο με στόχο την πρώτη θέση που τους δίνει ένα έμβλημα εκπαιδευτή Ροκέμον. Όσο περισσότερα εμβλήματα έχει ο εκπαιδευτής τόσο μεγαλύτερη είναι θεωρητικά η αξία του. Παρ' όλα αυτά τα εμβλήματα είναι μάλλον σύμβολα κύρους, εμπειρίας και καταξίωσης παρά δηλωτικά ικανοτήτων, αφού η τελική αξία των εκπαιδευτών κρίνεται πάντα στη μάχη.

Είναι αξιοπρόσεκτο το γεγονός της ιεραρχίας των εκπαιδευτών, η οποία μπορεί να ισχύει τυπικά, ουσιαστικά όμως ο ρόλος της είναι δευτερεύον, αφού κάθε εκπαιδευτής είναι θεωρητικά ίσος με κάποιον άλλο απέναντι στη μάχη. Σε επίσημες διοργανώσεις ωστόσο, η ιεραρχία έχει σημαντικό ρόλο, αφού απαιτείται συγκεκριμένος αριθμός εμβλημάτων για να έχει ένας εκπαιδευτής δυνατότητα συμμετοχής σε ανώτερα τουρνουά. Η αντιστοιχία με την καθημερινή ζωή είναι προφανής σε αυτό το σημείο, αφού τα πραγματικά προσόντα των ανθρώπων μπορεί να διαφοροποιούνται σε μεγάλο βαθμό από

τα τυπικά, ωστόσο τα τυπικά είναι αυτά που έχουν μεγαλύτερη βαρύτητα σε οποιοδήποτε επίσημο φορέα.

Ο κάθε εκπαιδευτής αφήνει το σπίτι του, με τις ευλογίες του γονιού του , για να αναζητήσει τον προσωπικό του μύθο. Παρά το ότι οι εκπαιδευτές βρίσκονται σε μικρή ηλικία μακριά από το σπίτι τους, μπορούν να επικοινωνούν με τους γονείς τους ανά πάσα στιγμή. Παράλληλα, δεν διατρέχουν σημαντικούς κινδύνους αφού προστατεύονται τόσο από τα Ροκέμον τους, όσο και από την αστυνομία Ροκέμον που υπάρχει παντού. Βασικός στόχος όλων των εκπαιδευτών είναι η κατάκτηση του συνόλου των εμβλημάτων από τα τουρνουά, γεγονός που τους ανακηρύσσει σε καλύτερους εκπαιδευτές Ροκέμον στον κόσμο.

Σ' αυτό το σημείο υπάρχει μια εσκεμμένη ασάφεια για τον αριθμό των καλύτερων εκπαιδευτών στον κόσμο. Κανένας δεν έχει εμφανιστεί ποτέ στα "Ροκέμον", αλλά και πουθενά δεν αναφέρεται ότι καλύτερος εκπαιδευτής μπορεί να είναι μόνο ένας. Ίσως αυτό γίνεται για άλλη μια φορά σε αντιστοιχία με τη ζωή, για να υποδηλωθεί από τη μία πως το να είσαι ο καλύτερος συνεπάγεται πάρα πολύ κόπο, και από την άλλη ότι δεν υπάρχει κάποιος νόμος που να περιορίζει τον αριθμό των καλύτερων. Όσοι έχουν θέληση και δύναμη μπορούν να γίνουν καλύτεροι από άλλους.

## Ο ρόλος της “Ομάδας Πύραυλος”

Η “Ομάδα Πύραυλος” απαρτίζεται από ένα μεγάλο αριθμό υπαλλήλων οι οποίοι δεν είναι κάτοικοι της γης, αλλά η καταγωγή τους είναι αδιευκρίνιστη. Παρ’ όλα αυτά, τα χαρακτηριστικά και η ομιλία τους είναι καθ’ όλα ανθρώπινα. Οι εκπρόσωποι της ομάδας που γνωρίζουμε είναι δύο νεαρά παιδιά, η Jessie και ο James, με αρχηγό ένα Ροκέτοη, τον Μιάου.

Ενώ δεν υπάρχουν σαφείς πληροφορίες για τη ζωή των δύο παιδιών, διαφαίνεται σε κάποιες περιπτώσεις ότι αυτά τα παιδιά υπήρξαν καλοί μαθητές και υποδείγματα προσωπικοτήτων, ωστόσο η ανάγκη για εργασία σε συνδυασμό με μια αρνητική συμπεριφορά των γονιών τους απέναντι τους, τους οδήγησαν στο ρόλο των κακών.



Ο Μιάου, παρά το ότι είναι αρχηγός, επί της ουσίας έχει συνοδευτικό ρόλο στην ομάδα και σπάνια αναλαμβάνει δράση. Προφανώς αυτό γίνεται διότι η Jessie και ο James έχουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, άρα θα ήταν μάλλον άστοχο για τον ψυχισμό των παιδιών που παρακολουθούν τη σειρά, να

βλέπουν δύο νεαρά παιδιά να εξουσιάζονται από ένα Ροκέμον που θυμίζει γάτα.

Παρά το γεγονός ότι είναι "οι κακοί" στην ιστορία, ο ρόλος τους είναι κακός μόνο στα αρχικά επεισόδια. Από κάποιο σημείο και μετά, γίνονται έως γραφικοί, αφού οι γκάφες τους είναι αλληπάλληλες και οι πιθανότητες να επιτύχουν το σκοπό τους μηδενικές. Ο ρόλος τους θα μπορούσε να χαρακτηριστεί με αυτόν του "Κογιότ" στα κινούμενα σχέδια "Road runner". Όσο κι αν προσπαθούν, όσο κοντά κι αν φτάσουν στο στόχο τους, η προσπάθεια τους θα στεφθεί από αποτυχία.

Το γεγονός ότι οι ικανότητες τους δεν μπορούν να επηρεάσουν τους πρωταγωνιστές σε συνδυασμό με το ότι δεν είναι άνθρωποι, αν και μοιάζουν τόσο με αυτούς, δίνει στα μικρά παιδιά μια ασφάλεια. Στον ψυχισμό τους δημιουργείται η αίσθηση ότι το κακό βρίσκεται πολύ μακριά από αυτά, αλλά ακόμα κι αν ήταν κοντά τους θα ήταν δύσκολο να τα αγγίξει. Ωστόσο, οι δημιουργοί της σειράς δεν αφήνουν όσους παρακολουθούν τα Ροκέμον να ζουν την "ουτοπία" τους. Κίνδυνοι και δυσκολίες υπάρχουν στη ζωή, αλλά εκφράζονται στο πρόσωπο των ανθρώπων. (Δεν είναι δύσκολο να αντιμετωπίσει κανείς την ομάδα Πύραυλος, είναι όμως δύσκολο να αντιμετωπίσει έναν εκπαιδευτή Ροκέμον. Κι ενώ η "ομάδα Πύραυλος" χάνει πάντα, ένας εκπαιδευτής, είναι πολύ πιθανό να κερδίσει). Έτσι, ενώ υπάρχει σιγουριά για την έκβαση μιας μάχης ανάμεσα στον πρωταγωνιστή της σειράς, εκπαιδευτή Ροκέμον, Ash Ketsam, δεν υπάρχει ποτέ σιγουριά ανάμεσα σε μια μάχη μεταξύ αυτού και κάποιου άλλου εκπαιδευτή. Διότι για να γίνει κάποιος ο καλύτερος, δεν είναι δυνατόν να έχει στο ενεργητικό του μόνο νίκες. Κάποιες φορές θα ηττηθεί για να μάθει μέσα από τα λάθη του και να επωφεληθεί από αυτά.



## Ροκέμον: Το πρώτο επεισόδιο

### Περιγραφή του πρώτου επεισοδίου

Ο Ash Ketchum, μία μέρα πριν κλείσει τα 11 του χρόνια παρακολουθεί φανατικά αγώνες Ροκέμον στην τηλεόραση, ενώ η ώρα είναι ήδη περασμένη. Η μητέρα του τον ενημερώνει πως η αυριανή μέρα είναι σημαντική διότι θα αποκτήσει το δικό του Ροκέμον γι' αυτό πρέπει να κοιμηθεί νωρίς. Ο Ash καθυστερεί να ξυπνήσει την επόμενη μέρα κι έτσι φτάνει καθυστερημένος στο εργαστήριο του καθηγητή Oak, ο οποίος θα προμήθευε όσα παιδιά έκλειναν τα 11 χρόνια τους με κάποιο Ροκέμον.

Ο Ash βλέπει μπροστά του τον Gary, ο οποίος υπερηφανεύεται για το Ροκέμον που του προμήθευσε ο καθηγητής Oak, που τυγχάνει να είναι παππούς του, μπροστά σε μια ομάδα από κορίτσια που τον επευφημούν. Ο καθηγητής Oak επιπλήττει τον Ash για την καθυστέρηση και τον ενημερώνει πως το μόνο Ροκέμον που έμεινε είναι ένα ατίθασο, ο



Picachu. Ο Ash, δέχεται τον Picachu ως αναγκαστική επιλογή, μαζί με κάποιες Pokeballs κι ένα Pokindex, αφού ο καθηγητής τον προειδοποιεί για το ανεξέλεγκτο ηλεκτροσόκ του Picachu.

Λίγο πριν ξεκινήσει το ταξίδι του, συναντά τη μητέρα του, η οποία τον προμηθεύει με όλα τα απαραίτητα εφόδια για το ταξίδι και συγκινείται που το παιδί της φεύγει.

Ο Picatsu δεν δέχεται να μπει στην Pokeball και δεν δέχεται να τον ακολουθήσει, ωστόσο ο Ash τον τραβά μαζί του με το ζόρι, στο πρώτο ταξίδι. Στο δάσος δέχονται επίθεση από άγρια Pokémon τα οποία ζηλεύουν τα εξημερωμένα και ο Picatsu τραυματίζεται. Για καλή του τύχη ο Ash συναντά μια κοπέλα τη Misty, η οποία του λέει πως πρέπει να μεταφέρει τον Picatsu σε ένα ιατρικό κέντρο που βρίσκεται κοντά.

Ο Ash δανείζεται το ποδήλατο της Misty για να φτάσει γρηγορότερα. Στο δρόμο δέχονται και πάλι επίθεση από άγρια Pokémon, το ποδήλατο της Misty καταστρέφεται, ωστόσο ο Picatsu δεν δέχεται να μπει στην Pokeball, ακόμα κι όταν κινδυνεύει άμεσα. Παρόλο που δείχνει να μη συμπαθεί τον Ash ο Picatsu, αναγνωρίζει το γεγονός ότι προσπαθεί να τον σώσει και χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του προκειμένου να τον προστατεύσει με τίμημα να εξαντλήσει περισσότερο τον ήδη καταβεβλημένο οργανισμό του.

### **Ανάλυση του πρώτου επεισοδίου**

Από το πρώτο κίολας επεισόδιο των κινουμένων σχεδίων Pokémon διαπιστώνουμε αρκετά πράγματα για την κοινωνική παιδαγωγική, τόσο των συγκεκριμένων πλασμάτων όσο και των ηρώων που τα πλαισιώνουν.

Τα Ροκέμον αποτελούν δύναμη στα χέρια των κατόχων τους, γι' αυτό και οι συγκεκριμένοι πρέπει να διαθέτουν μια στοιχειώδη ωριμότητα, που εξασφαλίζεται από τη συμπλήρωση του 11<sup>ου</sup> έτους της ηλικίας τους. Οι μελλοντικοί εκπαιδευτές Ροκέμον έχουν μια οικογένεια που τους αγαπά και τους νοιάζεται σε υπερβολικό βαθμό, ωστόσο δέχονται με ευχαρίστηση πως τα παιδιά πρέπει να ακολουθήσουν τον προσωπικό τους μύθο και να αυτονομηθούν.

Υπάρχουν κάποιες προθεσμίες οι οποίες πρέπει να τηρούνται κι όσοι δεν τις τηρούν υπόκεινται τις συνέπειες. Ο Ash αργώντας να ξυπνήσει την ημέρα που θα παραλάμβανε το πρώτο του Ροκέμον στερήθηκε το δικαίωμα της επιλογής του. Ωστόσο υπάρχουν κάποιοι προνομιούχοι που έχουν δικαίωμα επιλογής ακόμα κι αν δεν πάνε τόσο νωρίς όσο οι υπόλοιποι, αρκεί να έχουν συγγενική σχέση με τον καθηγητή που προμηθεύει τα Ροκέμον, όπως στην περίπτωση του Gary, του εγγονού του καθηγητή.

Η υπόθεση κατοχής ενός Ροκέμον αντιμετωπίζεται ως σοβαρή διαδικασία, καθώς σχετίζεται με τη διαδικασία φροντίδας γονιού προς το παιδί του, γι' αυτό το λόγο το πρώτο Ροκέμον δίνεται από ειδικευμένο καθηγητή. Παράλληλα, δίνονται μαζί με το Ροκέμον και οι πρώτες σημαντικές συμβουλές, καθώς και ένας στοιχειώδης εξοπλισμός.

Το τίμημα του Ash για την αργοπορία του, είναι να πάρει ως πρώτο Ροκέμον, ένα από τα πιο αντισυμβατικά, το οποίο δεν το θέλει κανείς -ούτε καν ο καθηγητής- που θα του δημιουργήσει αρκετά προβλήματα. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως η αντισυμβατικότητα του Picatsu, δημιουργεί προβλήματα σε

όλο τον περίγυρο του, ωστόσο άμεσος αποδέκτης των πράξεων του είναι ο ίδιος.

Στη φύση του κόσμου των Ροκέμον υπάρχουν ήρεμα και άγρια Ροκέμον. Τα άγρια ζηλεύουν τα ήρεμα για κάποιο λόγο. Συνειρμικά θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει πως τα άγρια Ροκέμον ζηλεύουν τη φροντίδα των ανθρώπων, έστω κι αν με τους ανθρώπους βρίσκονται σε σχετική αιχμαλωσία δεδομένου ότι τα οφέλη είναι περισσότερα από τη ζημία, ενώ παράλληλα οι εκπαιδευτές δεν αντιμετωπίζουν τα ήμερα Ροκέμον ως αιχμαλώτους τους, αλλά ως παιδιά τους.

Όλοι οι άνθρωποι νοιάζονται για την καλή υγεία των Ροκέμον, ανεξάρτητα από το εάν είναι δικά τους ή όχι. Γι' αυτό το λόγο και η Misty προτρέπει τον Ash να μεταφέρει τον Ricatsu σε ιατρικό κέντρο. Ο Ash σαν πρωτάρης γονιός, νιώθει υπερβολικά υπεύθυνος για τον Ricachu και κάνει τα αδύνατα δυνατά ώστε να βρεθεί στο σημείο όπου ο Ricachu μπορεί να θεραπευτεί. Ο Ricatsu από την πλευρά του, αν και δεν συμπαθεί προς το παρόν τον Ash, νιώθει υποχρέωση απέναντι στον εκπαιδευτή του που δέχτηκε να μην τον κλείσει σε Pokeball, αλλά και να τον μεταφέρει σε ιατρικό κέντρο για να τον θεραπεύσει και διακινδυνεύει τη ζωή του προκειμένου να τον προστατεύσει.

## Δεύτερο Επεισόδιο - Emergency

### Περιγραφή του δεύτερου επεισοδίου

Ο Ash φτάνει στην πόλη Viridian, όπου η αστυνομία ενημερώνει για την ύπαρξη ληστών Ροκέμον. Η αστυνόμος Jennie σταματά τον Ash ως ύποπτο επειδή κρατά τον Ricachu στα χέρια κι όχι σε Pokeball. Για να αποδείξει την αθωότητα του ο Ash χρησιμοποιεί το Pokindex του που χρησιμεύει ως ταυτότητα. Η νοσοκόμα αναγνωρίζει την αθωότητα του και τον μεταφέρει στο νοσοκομείο με τη μηχανή της.

Στο νοσοκομείο, η νοσοκόμα της υποδοχής αφού ενημερώνεται για την κατάσταση ζητά τη μεταφορά του Ricachu στην εντατική, ενώ επιπλήττει τον Ash για την κατάσταση στην οποία άφησε το Ροκέμον του να βρεθεί. Η αστυνομικός αντιλαμβάνεται ότι έχει παρκάρει παράνομα τη μηχανή της κι ενώ είναι ο μοναδικός εκπρόσωπος του νόμου πηγαίνει να την πάρει.



Ενώ ο Ash είναι στην αίθουσα αναμονής αισθάνεται την ανάγκη να τηλεφωνήσει στη μητέρα του. Η μητέρα του τον εμψυχώνει για την προσπάθεια του και προσπαθεί να κάνει τις δυσκολίες που περνά ο Ash να φανούν μικρότερες. Παρά το ότι αντιμετωπίζει το γιο της σαν μεγάλο άντρα, δε σταματά να συμπεριφέρεται σαν κλασική μαμά ρωτώντας τον αν αλλάζει καθημερινά εσώρουχα. Κλείνοντας του λέει πόσο τον αγαπάει.

Η Misty βρίσκει τον Ash για να του εκφράσει το θυμό της που της κατέστρεψε το ποδήλατο. Όταν όμως αυτός της λέει για τον Ricatsu, αμέσως τα νεύρα της έρχονται σε δεύτερη μοίρα. Εκείνη τη στιγμή βγαίνει από το χειρουργείο ο Ricachu και η νοσοκόμα διαβεβαιώνει ότι θα γίνει καλά, καθώς η εγχείρηση πέτυχε.

Αμέσως μετά η ομάδα Πύραυλος επιτίθεται στο νοσοκομείο με σκοπό να βρει σπάνια Ροκέμον. Δημιουργείται πανικός, ενώ για να προστατευτούν τα Ροκέμον αρχίζει η διαδικασία αυτόματης μεταφοράς τους σε άλλο νοσοκομείο. Πάνω στον πανικό η Misty προσπαθεί να πάρει ανεπιτυχώς την κατάσταση στα χέρια της ώστε να προστατεύσει τον Ricatsu και το νοσοκομείο. Η λύση ωστόσο έρχεται από τον Ash και τον Ricatsu οι οποίοι αντιμετωπίζουν με επιτυχία την ομάδα Πύραυλος, καταστρέφοντας όμως το νοσοκομείο μη μπορώντας να ελέγξουν τη δύναμη του Ricachu.

Ο Ash και η Misty φεύγουν από την πόλη Viridian και συνεχίζουν την περιπλάνησή τους σ' ένα κοντινό δάσος.

### Ανάλυση του δεύτερου επεισοδίου

Στο δεύτερο επεισόδιο των Ροκέμον είναι εντονότατη η παρουσία των Θεσμών και ο σεβασμός σε αυτούς.

Στον κόσμο των Ροκέμον υπάρχει έντονος ο ρόλος των Θεσμών, όπως είναι η αστυνομία και τα νοσοκομεία, οι οποίοι υπηρετούνται ωστόσο αποκλειστικά από γυναίκες (ή στην περίπτωση των νοσοκομείων από γυναίκες και Ροκέμον γιατρούς). Ο ρόλος των γυναικών είναι μάλλον συμβολικός και λιγότερο ουσιαστικός, υποκαθιστώντας στις γιατρούς και τις νοσοκόμες τη γυναικεία φροντίδα που προσφέρει η μητέρα προς το παιδί.

Παρατηρούμε ότι η αστυνομία προσφέρει απλόχερα τη βοήθεια της όταν χρειάζεται, πέφτοντας ακόμα και σε παραπτώματα του κώδικα ωδικής κυκλοφορίας προκειμένου να προστατευτούν τα Ροκέμον και να βοηθηθούν οι εκπαιδευτές τους. Το ίδιο κάνουν και τα νοσοκομεία, τα οποία υπάρχουν σε κάθε πόλη για να φροντίζουν τα Ροκέμον.

Ένα αξιοπρόσεκτο σημείο είναι η απόλυτη αφοσίωση στους Θεσμούς και τους νόμους η οποία εκφράζεται στο πρόσωπο της αστυνομικού. Αν και δεν υπάρχει άλλη αστυνομικός στην πόλη, μόλις αντιλαμβάνεται το παράπτωμα

της, το οποίο είναι εντελώς αμελητέο -παράνομο παρκάρισμα- σπεύδει να το διορθώσει. Αξιοπρόσεκτη είναι επίσης η οργάνωση στα νοσοκομεία όπου υπάρχει όλος ο εξοπλισμός φροντίδας για τα Ροκέμον, υπάρχει μέριμνα για άμεση διαχείριση κρίσεων -μεταφορά των Ροκέμον σε άλλο νοσοκομείο-, αλλά και φροντίδα για τους εκπαιδευτές με υπερσύγχρονο θάλαμο αναμονής και όλα τα νέα μέσα επικοινωνίας.

Στο δεύτερο επεισόδιο αναδύεται επίσης η ανάγκη του πρωταγωνιστή Ash Ketsam να επικοινωνήσει με τη μητέρα του σε μια δύσκολη για αυτόν στιγμή. Ενώ το concept των κινουμένων σχεδίων έχει κατασκευαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε τα παιδιά να αυτονομούνται -άρα και τα παιδιά θεατές να μη νιώθουν την υποσυνείδητη καταπίεση των γονιών- εντούτοις, οι γονείς ενυπάρχουν ως συμπαραστάτες και εμπυχωτές, γεγονός ιδιαίτερα προοδευτικό για σειρά κινουμένων σχεδίων. Στα περισσότερα κινούμενα σχέδια είτε δεν υπάρχουν γονείς, είτε αν υπάρχουν, τα παιδιά είναι "πάνω από αυτούς" με κάποιο τρόπο. Στα Ροκέμον όμως δεν συμβαίνει ούτε το ένα ούτε το άλλο. Ο ρόλος των γονιών είναι κλασικός, αλλά παράλληλα δίνει στο παιδί τη δυνατότητα αυτενέργειας, χωρίς να το αφήνει ασύδοτο, καθώς το παιδί έχει διαστάσεις και ευθύνες γονιού απέναντι στα Ροκέμον. Έτσι έρχεται αντιμέτωπο με μια σειρά από υποχρεώσεις που το βοηθούν να ενταχθεί ομαλότερα στην κοινωνία, δεν το κάνουν ανεύθυνο ή υπερβολικό, ενώ δεν το απομακρύνουν από το γονιό.

Για πρώτη φορά εμφανίζεται στη σειρά η ομάδα Πύραυλος η οποία δημιουργεί προβλήματα. Τα προβλήματα ξεπερνιούνται με τη βοήθεια του Ash και του Ricachu, ωστόσο υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία στην εμφάνιση τους. Κατά πρώτον απαξιώνουν τον Ricachu, του οποίου οι δυνατότητες εκτιμώνται αμέσως μετά. Έτσι, γίνεται αντιληπτό πως ο υποτιθέμενος



εχθρός δεν έχει ιδιαίτερα ανεπτυγμένες νοητικές ικανότητες, άρα δεν είναι ιδιαίτερα επικίνδυνος. Ενώ όμως φαίνεται ακίνδυνος, προκαλεί αναστάτωση, αλλά και προβληματισμό. Η ομάδα Πύραυλος ψάχνει σπάνια και δυνατά Ροκέτο σε ένα νοσοκομείο όπου όλα είναι αδύναμα και τραυματισμένα με την ελπίδα ότι θα ανακαλύψει κάποιο. Κι έτσι έρχεται στο προσκήνιο η "κουτοπονηριά" του κακού, που αναζητά το μεγαλύτερο δυνατό όφελος με το μικρότερο δυνατό κόστος.

Ο ρόλος του Ricachu μετασχηματίζεται μόλις έρχεται αντιμέτωπος με το κακό. Από αντισυμβατικό Ροκέτο γίνεται ιδιαίτερα συνεργάσιμο. Φαίνεται με αυτό τον τρόπο, πρώτον η αλλαγή στη συμπεριφορά του προκειμένου να αντιμετωπίσει τους εκπροσώπους του κακού, αλλά και να προστατεύσει αυτούς που τον προστάτευαν. Η μετάλλαξη της συμπεριφοράς του βέβαια έχει και μια άλλη σημασία. Για πρώτη φορά φαίνεται πως το Ροκέτο που αντιμετωπίζονταν επικριτικά από όλους, έχει δυνατότητες που δεν είχαν ανακαλυφθεί από κανέναν ποτέ πριν.

Εκτός από τον Ricachu, ιδιαίτερα προστατευτική εμφανίζεται και η Misty, που αν και δεν έχει τη δυνατότητα, προσπαθεί να προστατεύσει Ροκέτο και ανθρώπους. Διαφαίνεται λοιπόν έντονα η συσπείρωση όλων, ανεξάρτητα από τις διαφορές που μπορεί να έχουν μεταξύ τους, απέναντι στον κοινό εχθρό.

## Το τρίτο επεισόδιο

### Περιγραφή του τρίτου επεισοδίου

Ο Ash και η Misty προχωρούν μέσα στο δάσος όπου συναντούν ένα Ροκέμον σκουλήκι, το οποίο η Misty σιχαίνεται. Ο Ash κατορθώνει να το πιάσει, καθώς είναι ήρεμο και κουρασμένο, και το βάζει σε μία Pokeball.

Ο Ash επιπλήττει τη Misty για την αρνητική συμπεριφορά της απέναντι στα σκουλήκια. Όταν ωστόσο ο Ash βγάζει το σκουλήκι από την Pokeball, το οποίο επιδεικνύει ιδιαίτερα φιλική συμπεριφορά απέναντι στην Misty, εκείνη βάζει τις φωνές και το πληγώνει, με αποτέλεσμα να κλειστεί μέσα στην Pokeball του. Ο Ash εκνευρίζεται και ζητά από τη Misty να ζητήσει συγγνώμη από το Ροκέμον.



Στη συνέχεια, με τη βοήθεια του Ricatsu, ο Ash πιάνει ένα ακόμη Ροκέμον, τον Pitsioto. Λίγο αργότερα εμφανίζεται η ομάδα Πύραυλος, η οποία πλέον δε φοβίζεται τον Ash και την παρέα του. Ζητάνε τον Ricachu,

ενώ ο Μιάου κάνει το λάθος να παραδεχτεί ότι ο Ρίσαχου είναι ένα ιδιαίτερο Ροκέμον.

Ακολουθεί μάχη Ροκέμον, στην οποία η ομάδα Πύραυλος δεν τηρεί τους κανονισμούς και χρησιμοποιεί δύο αντί για ένα Ροκέμον. Ο Ash παρά τη δυσχέρεια της θέσης του δεν παραβαίνει τους κανονισμούς και κατορθώνει να κερδίσει. Είναι η πρώτη νίκη του Ash, την οποία και πανηγυρίζει.

Η Misty μετά από αυτή την εξέλιξη συμφιλιώνεται και πάλι με τον Ash, ενώ το σκουλήκι του Ash εξελίσσεται σε Metabon.

### Ανάλυση του τρίτου επεισοδίου

Το τρίτο επεισόδιο των Ροκέμον περιλαμβάνει αρκετούς συμβολισμούς. Το πρώτο Ροκεμον που πιάνει μόνος του ο Ash είναι σκουλήκι, το οποίο ωστόσο μπορεί να εξελιχθεί σε μια πανέμορφη πεταλούδα. Το πρώτο Ροκέμον του Ash, δεν συμβολίζει παρά τον ίδιο του τον εαυτό και δεν υποδηλώνει τίποτα περισσότερο παρά το ότι ο Ash έχει τρομερές δυνατότητες ανέλιξης.

Η απέχθεια της Misty για το σκουλήκι είναι μια γενικευμένη απέχθεια για καθετί το μη όμορφο. Είναι δύσκολο για οποιονδήποτε να αποδεχθεί την ασχήμια. Αυτό βέβαια πληγώνει όσους είναι άσχημοι κι ως λύση επιλέγουν το κλείσιμο στον εαυτό τους -αυτοεγκλεισμός του σκουληκιού στην Pokeball- . Ο Ash βέβαια, δεν αποδέχεται αυτό το μοντέλο (προφανώς είναι αντισυμβατικός όσο ο Ricatsu και προς το παρόν μη υπολογίσιμος όσο ένα σκουλήκι), αλλά δέχεται οτιδήποτε με τις ιδιαιτερότητές του.

Ενώ του πήρε αρκετό καιρό για να πιάσει το πρώτο του Ροκέμον, μόλις τα κατάφερε, έπιασε ένα ακόμα αμέσως. Προφανώς και στον κόσμο των Ροκέμον η αυτοεπιβεβαίωση είναι ιδιαίτερα σημαντική.

Ο Ash δείχνει σεβασμό στους κανόνες και επιβραβεύεται γι' αυτό. Ενώ η ομάδα Πύραυλος παίζει "βρώμικο παιχνίδι", αυτός αντιστέκεται στην παρανομία και επιβραβεύεται για αυτό, αφού βέβαια αντιμετωπίσει σχετικές δυσκολίες. Εκτός από τη νίκη του, η επιβράβευση έρχεται παράλληλα και με τη συμφιλίωση του με τη Misty, αλλά και με την εξέλιξη του Ροκέμον του σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα.

### **Σύνδεση με συγκεκριμένες παιδαγωγικές αρχές**

Αν και από την ανάλυση των επεισοδίων είναι προφανές πως στη σειρά κινουμένων σχεδίων Ροκέμον υπάρχει ένας αξιόλογος αριθμός διάσπαρτων παιδαγωγικών αρχών, εντούτοις κρίνεται απαραίτητη η κατάταξη και ομαδοποίηση τους. Στην συγκεκριμένη σειρά λοιπόν, εμφανίζονται οι παρακάτω παιδαγωγικές αρχές:

#### **Αρχή της αυτονομίας της προσωπικότητας<sup>6</sup>**

Τα παιδιά στα κινούμενα σχέδια Ροκέμον εμφανίζονται ανεξάρτητα από μικρή ηλικία κι έχουν τη δυνατότητα να αυτενεργούν σε όλο το φάσμα έκφρασης της προσωπικής τους ζωής. Από τη στιγμή που γίνονται εκπαιδευτές Ροκέμον, αναλαμβάνουν εξολοκλήρου όλες τις ανάγκες τους και αυτοεξυπηρετούνται. Ανέχονται παράλληλα τις αποτυχίες -οι οποίες σημειώνεται πως εντάσσονται με έναν ιδιαίτερα εύστοχο τρόπο στην κοινωνική ζωή των παιδιών-, ενώ παράλληλα ελέγχουν και την επιθετικότητα τους, αναγνωρίζοντας πως μια

---

<sup>6</sup> <http://www.it.teithe.gr/~vref/kef3g.htm>

πιθανή απώλεια ελέγχου της προκαλεί, σχεδόν σε κάθε περίπτωση, αρνητικές συνέπειες.

Επιπρόσθετα, τα παιδιά επιλέγουν τα ενδιαφέροντα και τους στόχους τους, επιλέγοντας εντελώς ανεξάρτητα πως θα προστατευθούν, θα αμυνθούν και θα επιβιώσουν. Αυτό γίνεται άμεσα αντιληπτό από το γεγονός πως δεν έχουν όλα τα παιδιά επιθυμία να κατακτήσουν όλα τα τρόπαια των εκπαιδευτών, ενώ παράλληλα κάποια αναλαμβάνουν ηγετικούς ρόλους και κάποια άλλα επιλέγουν να προστατευτούν πλάι στα πρόσωπα που εκδηλώνουν ηγετική συμπεριφορά και μεγαλύτερη αυτενέργεια.

Ακόμα, μέσα στη συγκεκριμένη σειρά φαίνεται ότι τα παιδιά αναπτύσσουν ικανότητες διαπραγμάτευσης κι αυτό άλλωστε φαίνεται από το πρώτο κιόλας επεισόδιο που ο Ash αναγκάζεται να διαπραγματευτεί με τον αδιάλλακτο Ricatsu προκειμένου κατά πρώτον να σώσει το Ροκέμον και κατά δεύτερο να διασφαλίσει την σωματική του ακεραιότητα. Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης ικανότητας εντάσσεται σαφέστατα η ετοιμότητα της προσωπικής στάσης, καθώς και η προσφορά βοήθειας.

### **Αρχή ανάπτυξης ικανοποιητικής σχέσης ανάμεσα στο παιδί και την ομάδα<sup>7</sup>**

Μία ακόμα γενική παιδαγωγική αρχή που εφαρμόζεται μέσα στη συγκεκριμένη σειρά κινουμένων σχεδίων είναι η ανάπτυξη σχέσεων ανάμεσα στο παιδί και την ομάδα. Θα μπορούσε να υποστηριχτεί πως η συγκεκριμένη αρχή εφαρμόζεται εκτεταμένα μέσα στο κινούμενο σχέδιο. Κι αυτό γιατί, όλοι οι πρωταγωνιστές που εμφανίζονται στα Ροκέμον εντάσσονται μέσα σε συγκεκριμένες ομάδες. Και δεν είναι τυχαίο πως η ομάδα που επιτυγχάνει

---

<sup>7</sup> <http://www.it.teithe.gr/~vref/kef3g.htm>

περισσότερα, είναι η ομάδα του πρωταγωνιστή Ash Ketsham, η οποία παρά τις όποιες ενδεχόμενες αψιμαχίες ανάμεσα στα μέλη της -που θεωρούνται φυσιολογικές- λειτουργεί ιδιαίτερα αρμονικά και αποδίδει περισσότερο όταν οργανώνεται άρτια. Η αποτυχημένη ομάδα αντίθετα -η ομάδα Πύραυλος-, είναι κατά βάση αρκούντως ετερόκλητη, αφού περιλαμβάνει ανθρώπους και Ροκέμον, ενώ παράλληλα οι συσσωρευμένες αποτυχίες της οφείλονται στην έλλειψη οργάνωσης και σωστής συνεννόησης μεταξύ των μελών της.

Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης αρχής, εμφανίζονται παράλληλα και οι αρχές της κοινωνικής ευαισθησίας, όπου το παιδί έχει κατανόηση για τους άλλους, η ικανότητα επικοινωνίας και συνεργασίας, η ανεκτικότητα και η αλληλεγγύη. Οι αρχές αυτές, χαρακτηρίζουν στο σύνολο της την ομάδα του Ash, όπου η γνώμη του καθένα μετράει εξίσου, υπάρχει ανεκτικότητα στα λάθη τρίτων, ενώ μπροστά σε ενδεχόμενο κίνδυνο ή δυσκολία είναι όλοι έτοιμοι να συνεργαστούν και να στηρίξουν ο ένας τον άλλο, προκειμένου να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα. Ωστόσο, και στην ομάδα Πύραυλος παρατηρούνται κάποιες από αυτές τις αρχές, αν και σε πολύ μικρότερο βαθμό, καθώς η συγκεκριμένη ομάδα, αποτελεί ένα παράδειγμα περισσότερο προς αποφυγή, παρά προς μίμηση.

### Η αρχή της ανάπτυξης σχέσης του παιδιού με τα πρόσωπα του κοινωνικού περιβάλλοντος<sup>8</sup>

Είναι φανερό πως στα Ροκέμον η συγκεκριμένη αρχή εμφανίζεται σε μεγάλη έκταση. Κι αυτό γιατί, από το πρώτο κιόλας επεισόδιο φαίνεται η αλληλεπίδραση του πρωταγωνιστή Ash με το περιβάλλον του, όταν αυτός καθυστερεί για να λάβει το Ροκέμον του. Ο Ash δέχεται την κατάσταση ως

<sup>8</sup> <http://www.it.teithe.gr/~vref/kef3g.htm>

έχει, ενώ ακούει προσεκτικά τον καθηγητή που του δίνει το τελευταίο Ροκέμον, που έχει συγκεκριμένες ιδιαιτερότητες. Παράλληλα, και η συνάντηση του Ash με τη Misty, ήταν μια συνάντηση που μετεξελίχθηκε σε φιλία βάση της συγκεκριμένης αρχής.

Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης αρχής εντάσσεται και η συλλογή πληροφοριών από το εξωτερικό περιβάλλον που λαμβάνει και αξιολογεί ο Ash όταν ο Ricatsu μεταφέρεται στο νοσοκομείο.

Παράλληλα, στο ίδιο πλαίσιο εντάσσεται και η ικανότητα κριτικής, η οποία εμφανίζεται εντονότατη στο σημείο όπου η ομάδα Πύραυλος αλλάζει τους κανόνες του παιχνιδιού και ο Ash τις αναγνωρίζει, τις υπολογίζει και φροντίζοντας για μια θετική έκβαση του άνισου αγώνα, επαναξιολογώντας τα γεγονότα.



## Συμπερασματικά

Φτάνοντας στα συμπεράσματα, υπάρχει πλέον η υποχρέωση να δοθούν απαντήσεις στα καίρια ερωτήματα που τέθηκαν στην αρχή, ώστε να διαπιστωθεί αν τελικά η κρίση της κοινής γνώμης περί βιαιότητας των Ροκέμον επαληθεύεται και αν όντως η συγκεκριμένη σειρά κινουμένων σχεδίων δεν έχει να επιδείξει τίποτα εποικοδομητικό για τα παιδιά.

Ίσως η πρωτογενής κρίση των επικριτών της σειράς να βασίζονταν περισσότερο στο εικαστικό μέρος της, παρά στην ουσία της. Γιατί, όντως τα χρώματα των Ροκέμον είναι ιδιαίτερα έντονα και οι γωνίες που ενυπάρχουν στο σχεδιασμό τους αιχμηρές, ενώ παράλληλα η ταχύτητα στην εξέλιξη της δράσης είναι υπερβολικά γρήγορη, χαρακτηριστικά που θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι χαρακτηρίζουν ως ένα βαθμό, κάτι το βίαιο. Το ζήτημα είναι όμως αν όλα αυτά είναι τελικά αρνητικά. Διότι τα έντονα χρώματα και οι γωνίες έχουν πλέον κατακλύσει την καθημερινότητα μας κι αποτελούν χαρακτηριστικό της εποχής. Οι καμπύλες έχουν "ξεχαστεί" από την δεκαετία του '80 κι αν ακόμα χρησιμοποιηθούν, διανθίζονται από έντονα γωνιακά σχήματα. Οι ταχύτεροι ρυθμοί χαρακτηρίζουν επίσης τον τρόπο ζωής μας. Αν

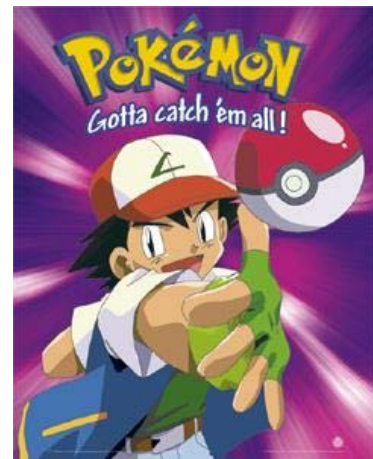
λάβουμε υπόψη μας το γεγονός πως η έκθεση των παιδιών σε αρνητικές καταστάσεις δεν είναι απαραίτητα αρνητική, αλλά είναι πολύ πιθανό να λειτουργήσει ως μέσο εκτόνωσης, αφού σύμφωνα και με τον Freud τα παιδιά είναι τρομερά εξοικειωμένα με τη βία, σε σημείο που να την αποζητούν (λαμβάνεται ως δεδομένο ότι οι έντονες γωνίες γενικότερα θεωρούνται βίαιες), ενώ μάλιστα χαρακτηρίζονται και ως μικροί, πολύμορφοι, διεστραμμένοι<sup>9</sup>, τότε οι γωνίες, τα χρώματα και η ταχύτητα, μπορούν κάλλιστα να εκληφθούν ως ένα μέσο για την εκτόνωση των παιδιών απέναντι στις αρνητικές παραμέτρους της σύγχρονης κοινωνίας.

Ένα δεύτερο και ιδιαίτερα σημαντικό συμπέρασμα είναι ότι στον κόσμο των Ροκέμπον υπάρχουν ευθείες σχέσεις οικογένειας. Άραγε ένα βίαιο κινούμενο σχέδιο, θα εστίαζε σε τέτοιο βαθμό στην ανάπτυξη υγιών ενδοοικογενειακών σχέσεων; Η οικογένεια μάλιστα, παρουσιάζεται στην κλασική μορφή της, με τη μητέρα στο ρόλο του προστάτη και συμβούλου, που από τη μία νοιάζεται το παιδί της, αλλά από την άλλη το αφήνει να αυτενεργήσει. Κι ενώ σε κάθε άλλη περίπτωση αυτή η ελευθερία θα ήταν πολύ πιθανό να οδηγήσει στην ασυδοσία, στην περίπτωση των Ροκέμπον τα παιδιά συμπεριφέρονται πολύ ώριμα, αποτελούν υποδείγματα ήθους για την κοινωνία, σέβονται τους γονείς τους, νιώθουν την έλλειψη τους και τους αποζητούν ως στήριγμα στις δύσκολες στιγμές τους. Βέβαια, τα Ροκέμπον αντικατοπτρίζουν πλήρως την κοινωνία, γι' αυτό άλλωστε οι μεγάλοι εμφανίζονται με αδυναμίες προς τα συγγενικά τους πρόσωπα, όπως συμβαίνει στην περίπτωση του καθηγητή Οακ, που κρατά ένα πολύ καλό Ροκέμπον για τον εγγονό του.

---

<sup>9</sup> Φρόντ Σίγκμουντ, Εισαγωγή στην Ψυχανάλυση, Εκδόσεις Επίκουρος, Αθήνα 1996, σελ. 298

Αν αυτή η κατάσταση συγκριθεί με τους ήρωες κινουμένων σχεδίων της Disney, μπορούν να διαπιστωθούν εντονότερες διαφορές. Όλες οι οικογενειακές σχέσεις στα συγκεκριμένα κινούμενα είναι διαγώνιες, δηλαδή ακολουθούν τη δομή Θεός - ανιψιός. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα σ' αυτή την περίπτωση είναι η οικογένεια Ντακ. Ο Σκρουτζ Μακ Ντακ, έχει



ανιψιό τον Ντόναλντ Ντακ, ο οποίος με τη σειρά του έχει τρία ανίψια, τον Χιουη, τον Λιουη και τον Ντιουη. Ο Ντόναλντ είναι κατώτερος υπάλληλος στην εταιρία του Θείου του και κατά καιρούς άνεργος, ενώ τα ανίψια, τα οποία δεν έχουν το προνόμιο να διαθέτουν επίθετο λόγω της μικρής τους ηλικίας, δρουν ανεξέλεγκτα και τις περισσότερες φορές μετατρέπουν σε μαρτύριο τη ζωή του Θείου τους, ο οποίος αδυνατεί να επιβάλει σε αυτά την τάξη. Οι επιλογές στους χαρακτήρες είναι εσκεμμένες, διότι επινοήθηκαν οι συγκεκριμένοι ήρωες η αντίληψη ήταν πως το παιδί δεν μπορεί να παρακολουθεί ένα πρόγραμμα στο οποίο να δεσμεύεται από τους μεγάλους, άρα δεν χρησιμοποιούνται γονείς και ο ρόλος των μεγάλων απλά εξυπηρετεί τις σκανδαλιές των μικρών. Για ποιο λόγο όμως ένα τέτοιο μοντέλο θεωρείται καλύτερο από τα Ροκέμον είναι ακόμα άγνωστο.

Μετά την παρένθεση των ηρώων της Disney, συνεχίζεται η ανάλυση αναφορικά με τα Ροκεμον. Τα Ροκεμον σε καμία περίπτωση δεν είναι βίαια. Η μοναδική εκδήλωση βίας, παρατηρείται από πλευράς των άγριων Ροκέμον, κι αυτή ωστόσο είναι ελεγχόμενη και ταιριάζει απόλυτα με τη συμπεριφορά των άγριων ζώων στη φύση. Δεν πειράζουν αν δεν πειραχτούν. Τα ήμερα Ροκέμον δεν μάχονται μεταξύ τους, παρά μόνο όταν τους το ζητήσει ο εκπαιδευτής τους, υπακούοντας πάντα στα κελεύσματα του, ανεξάρτητα από

το εάν συμφωνούν ή όχι με αυτά. Κατ' εξαίρεση μπορεί να δράσουν αυτοβούλως, μόνο όμως για να προστατεύσουν τον εκπαιδευτή τους ή κάποιον αδύναμο. Αυτή η κατάσταση, εκτός του ότι εξυπηρετεί τα κινούμενα σχέδια, διότι προσφέρει στους θεατές μια εξουσιαστική σχέση απέναντι σε μια μορφή δύναμης, η οποία συγκεντρώνεται στο πρόσωπο των Ροκέμον, θέτει παράλληλα προβληματισμούς γύρω από την ηθική. Ο εκπαιδευτής έχει τη δύναμη στα χέρια του, αλλά δεν πρέπει να την καταχραστεί. Πρέπει να τη χρησιμοποιήσει μόνο σε μάχες για να επιτύχει το στόχο του. Εναλλακτικά, μπορεί να τη χρησιμοποιήσει μόνο για καλό σκοπό. Από την άλλη, τα Ροκέμον υπακούν στους εκπαιδευτές τους και δεν μάχονται αν δεν το ζητήσουν οι ίδιοι. Παραβαίνουν τους όρους μονάχα για να προστατεύσουν.

Σημαντικότερο επίσης στοιχείο είναι το ότι κανένα Ροκέμον δεν σκοτώνεται ποτέ. Μια μάχη Ροκέμον τελειώνει όταν ένα από τα δύο Ροκέμον εξαντληθεί. Στην περίπτωση που αυτό συμβεί, ο εκπαιδευτής του εξαντλημένου Ροκέμον το τοποθετεί στην Ροκεball του, η οποία χρησιμεύει για ξεκούραση, ενώ ο εκπαιδευτής του Ροκέμον νικητή δεν επιδιώκει επίθεση που θα μπορούσε να αποβεί μοιραία για ένα εξαντλημένο Ροκέμον.

Για τις βαριές περιπτώσεις εξάντλησης ή για ενδεχόμενους τραυματισμούς Ροκέμον υπάρχουν ιατρικά κέντρα και νοσοκομεία Ροκέμον. Κι εδώ επανέρχεται το θέμα των Θεσμών. Στον κόσμο των Ροκέμον οι Θεσμοί είναι πολύ σημαντικοί. Τα νοσοκομεία υπάρχουν σε κάθε πόλη, ενώ παράλληλα βρίσκονται κοντά σε χώρους όπου διεξάγονται τουρνουά Ροκέμον για την άμεση μεταφορά των Ροκέμον σε περίπτωση ανάγκης. Σε κάθε τουρνουά επίσης, παραβρίσκονται γιατροί και ασθενοφόρα για παν ενδεχόμενο. Εκτός από νοσοκομεία, σε κάθε πόλη υπάρχουν και αστυνομικά τμήματα που φροντίζουν για την ασφάλεια τόσο των Ροκέμον όσο και των εκπαιδευτών

τους. Κάθε αστυνόμος τέλος, διαθέτει μοτοσικλέτα για άμεση και ταχύτατη μετάβαση όπου είναι απαραίτητο.

Σύμφωνα λοιπόν με όλα τα παραπάνω είναι εύκολο να εξαχθεί το συμπέρασμα πως τα Ροκέμον όχι μόνο δεν είναι βίαια, αλλά μπορούν κάλλιστα να παραδώσουν μάθημα κοινωνικής παιδαγωγικής τόσο σε άλλα κινούμενα σχέδια, όσο και σε ανθρώπους.

### **Επιλογικό συμπέρασμα**

Τα Ροκέμον ως κινούμενο σχέδιο πρωτογενώς παρουσιάζουν την ιδιομορφία ότι αποτελούν μεταφορά τηλεοπτικού παιχνιδιού στην τηλεοπτική οθόνη.

Για να ικανοποιηθεί η ανάγκη των παιδιών για εξωτερίκευση της ενεργητικότητάς τους μέσω του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, θεωρήθηκε απαραίτητο τα Ροκέμον ως παιχνίδι να διαθέτουν έντονα χρώματα, αιχμηρές γωνίες και ιλιγγιώδεις ταχύτητες στην εξέλιξη της δράσης. Αυτό το μείγμα χαρακτηριστικών αγαπήθηκε απ' τα παιδιά και για το λόγο αυτό τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά δεν θα μπορούσαν να λείπουν από την τηλεοπτική μεταφορά του παιχνιδιού.

Άμεση συνέπεια αυτού του γεγονότος ήταν η πρόκληση ποικίλων αντιδράσεων από πλευράς των γονιών. Τα έντονα χρώματα, οι αιχμηρές γωνίες και η ταχύτητα της δράσης σε συνδυασμό με το ότι τα Ροκέμον έχουν ιδιότητες εξωφυσικές, δημιούργησαν την προφανέστατα λαθεμένη εντύπωση ότι τα Ροκέμον είναι ένα εξαιρετικά βίαιο κινούμενο σχέδιο.

Ωστόσο επί της ουσίας αν κάτι μπορεί να θεωρηθεί βίαιο, είναι μόνο η διαδικασία της μάχης στην οποία τα Ροκέμον όπως έχει προαναφερθεί δεν σκοτώνονται, απλά εξαντλούνται, ενώ παράλληλα υπάρχουν και τα μέσα για την άμεση φροντίδα και αποθεραπεία τους σε περίπτωση τραυματισμού.

Ίσως μπορεί να διακριθεί ,για άλλη μια φορά, αντιστοιχία των επικριτών των Ροκέμον με τη σύγχρονη κοινωνία. Τα Ροκέμον θα μπορούσαν να παρομοιαστούν με έναν άνθρωπο, του οποίου η όψη μας τρομάζει και εξαιτίας αυτού αρνούμαστε να διερευνήσουμε το χαρακτήρα του. Αν όμως προχωρήσουμε σε μια διερεύνηση του, υπάρχουν πολλές πιθανότητες να διαπιστώσουμε ότι η όψη δεν είναι άμεσα συνδεδεμένη με το χαρακτήρα.

Άλλωστε έχει ήδη διευκρινισθεί ότι τα Ροκέμον έχουν έντονο κοινωνικοπαιδαγωγικό ρόλο. Εξάλλου ανήκουν στην άτυπη εκπαίδευση και μπορούν κάλλιστα να χρησιμεύσουν ως παράγοντες αλληλεπίδρασης μεταξύ παιδιού και γονέων σε ένα τύπο συνεκπαίδευσης μέσω της κοινής παρακολούθησης του κινουμένου σχεδίου από γονείς και παιδιά.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Curran J. & Gurevitch M., *Μ.Μ.Ε & Κοινωνία*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2001,

- ΜακΚουέιλ Ντένις, Η θεωρία της Μαζικής Επικοινωνίας για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2001
- Φρόνιτ Σίγκμουντ, Εισαγωγή στην Ψυχανάλυση, Εκδόσεις Επίκουρος, Αθήνα 1996

### ηλεκτρονική βιβλιογραφία

- <http://www.it.teithe.gr/~vref/kef3g.htm>