

Α.Τ.Ε.Ι. ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ : Σ.Ε.Υ.Π.
ΤΜΗΜΑ : ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**«ΟΙ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ»
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ

ΓΛΥΝΙΑΔΑΚΗ ΜΑΡΙΑ
ΔΑΜΗΛΑΚΗ ΕΙΡΗΝΗ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

Κα ΚΟΝΤΟΥΔΑΚΗ ΕΛΕΝΗ

ΗΡΑΚΛΕΙΟ 2005

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Για την πτυχιακή εργασία που ακολουθεί σημαντικό είναι να αναφέρουμε τα πρόσωπα και τους φορείς εκείνους, των οποίων η βοήθεια αποδείχθηκε πολύτιμη για τη διεκπεραίωση της συγκεκριμένης εργασίας.

Αρχικά οφείλουμε να ευχαριστήσουμε την κ. Χατζηφωτίου Σεβαστή Προϊσταμένη του Τμήματος της Κοινωνικής Εργασίας κατά το έτος 2004, για την στήριξή της και την βοήθειά της απέναντι στις όποιες δυσκολίες συναντήσαμε κατά την πραγματοποίηση της πτυχιακής εργασίας μας.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ επίσης οφείλουμε στον κ. Κανελλή Διευθυντή Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης κατά το έτος 2004, όπου χωρίς την βοήθεια και την στήριξή του η πραγματοποίηση του ερευνητικού μέρους ίσως και να ήταν ανέφικτη.

Τέλος οφείλουμε να ευχαριστήσουμε τους Διευθυντές, το Εκπαιδευτικό προσωπικό και τους μαθητές των Δημοτικών Σχολείων του Ηρακλείου που συμμετείχαν στην έρευνα για την υπέροχη συνεργασία. Τα Δημοτικά σχολεία είναι τα εξής: 1) Δημοτικό Σχολείο ΤΕΙ 2) 45^ο Δημοτικό Σχολείο Δειλινών 3) Δημοτικό Σχολείο Ν. Αλικαρνασσού 4) 53^ο Δημοτικό Σχολείο Α. Παπανδρέου 5) 4^ο Δημοτικό Σχολείο Τάλως 6) 21^ο Δημοτικό Σχολείο Φορτέτσας 7) 3^ο Δημοτικό Σχολείο Καλοκαιρινού 8) 2^ο Δημοτικό Σχολείο Βουτών 9) 19^ο Δημοτικό Σχολείο Κνωσσού 10) 14^ο Δημοτικό Σχολείο Πόρου.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	9
1. Η σημασία του παιχνιδιού	10
1.1. Το παιχνίδι γενικά	10
1.1.1. Πρώτη παιδική ηλικία	12
1.1.2. Σχολική ηλικία	13
1.1.3. Εφηβική ηλικία	14
1.2. Θεωρίες για το παιχνίδι	15
1.2.1. Θεωρία Της Πλεονάζουσας Ενεργητικότητας	16
1.2.2. Θεωρία Της Προγονικής Κληρονομικότητας ή "Ανακεφαλαίωσης"	17
1.2.3. Θεωρία της Προπαρασκευαστικής Άσκησης ή Αυτοαγωγής	18
1.2.4. Ψυχαναλυτική θεωρία η θεωρία της κάθαρσης	19
1.2.5. Μπιχεβιοριστικές θεωρίες	21
2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι	22
2.1. Ορισμός ηλεκτρονικών παιχνιδιών	22
2.2. Ιστορική εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	23
2.3. Ανασκόπηση των σύγχρονων κονσολών ηλεκτρονικού παιχνιδιού	30
2.3.1. Microsoft	30
2.3.2. Nintendo	31
2.3.3. Sony	31
2.3.4. Σύγχρονα παιχνίδια	32
2.3.5. Διαδικτυακό παιχνίδι	32
2.4. Σύγκριση ηλεκτρονικού υπολογιστή και κονσολών	34
2.4.1. Κόστος	34
2.4.2. Ικανότητα διαδικτυακής σύνδεσης	34
2.4.3. Ομοιότητες με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή	34
2.4.4. Τεχνικά χαρακτηριστικά	34
2.4.5. Εμβέλεια λογισμικού	35
2.5. Περιεχόμενο ηλεκτρονικών παιχνιδιών	36
2.5.1. Παιχνίδια περιπέτειας	36
2.5.2. Πολεμικά παιχνίδια	36
2.5.3. Παιχνίδια αγώνων δρόμου	37
2.5.4. Εμπόλεμη σύγκρουση οχημάτων	37
2.5.5. Συμμετοχικά πολεμικά παιχνίδια	37
2.5.6. Παιχνίδια γρίφων – παζλ	38
2.5.7. Αθλητικά παιχνίδια	38
2.6. Περιγραφή τρόπου παιχνίματος ηλεκτρονικών παιχνιδιών	39
2.6.1. Παιχνίδια παζλ "Tetris"	39
2.6.2. Αθλητικά παιχνίδια «Fifa 2000»	39
2.6.3. Παιχνίδια προσομοίωσης 'Flight Simulator'	40
2.6.4. Παιχνίδια δράσης "The Legend Of Zelda- Pokemon"	41
2.6.5. Πολεμικά παιχνίδια «Painkiller»	42
2.6.6. Παιχνίδι ρόλων «The Sims»	43
2.7. Η γοητεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	44
3. Ταξινομικά συστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών	47
3.1. Πανευρωπαϊκό σύστημα πληροφόρησης για ηλεκτρονικά παιχνίδια (PEGI)	47

3.1.1. Πώς ταξινομούνται τα παιχνίδια με το νέο σύστημα P.E.G.I.;	49
3.1.2. Σύμβολα περιεχομένου ηλεκτρονικών παιχνιδιών	51
3.2. Ταξινομικό σύστημα ηλεκτρονικών παιχνιδιών E.S.R.B	52
4. Επιδράσεις Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	54
4.1. Αρνητικές Σωματικές Επιδράσεις	55
4.2. Θετικές Σωματικές Επιδράσεις	57
4.3. Αρνητικές Ψυχολογικές Επιδράσεις	58
4.3.1. Σύνδεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βίας θεωρητική τοποθέτηση	60
4.3.1.1. Γιατί τα βιαία ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν καταλυτικότερες επιδράσεις από άλλες μορφές βίας των Μ.Μ.Ε.	63
4.3.2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και εθισμός	68
4.3.2.1. Παιδί και εθισμός τι μπορούν οι γονείς να κάνουν;	72
4.4. Θετικά ψυχολογικά αποτελέσματα	75
4.4.1. Χωρική αναπαράσταση	75
4.4.2. Εικονικές δεξιότητες	76
4.4.3. Οπτική προσοχή	76
4.4.4. Γενικότερα ψυχολογικά οφέλη	77
4.5. Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις κοινωνικές σχέσεις	79
4.6. Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη σχολική απόδοση	82
5. Προφυλάξεις	84
5.1. Τι να προσέξουν οι γονείς σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια	84
5.2. Σημαντικές προφυλάξεις που πρέπει να ληφθούν πριν το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών	86
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ	88
6. Η κοινωνικοποίηση του ανθρώπου	89
6.1. Η έννοια	89
6.2. Ορισμός από τους ειδικούς	90
6.3. Χαρακτηριστικά κοινωνικοποιητικής διαδικασίας	93
7. Θεσμοί και μέσα κοινωνικοποίησης	94
7.1. Η οικογένεια	95
7.1.1. Η οικογένεια ως σύστημα	96
7.1.2. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος της οικογένειας	97
7.1.3. Η οικογένεια σήμερα	99
7.2. Το σχολείο	101
7.2.1. Οι απόψεις των ειδικών για το σχολείο	101
7.2.2. Διαφορές του σχολείου από την οικογένεια	103
7.2.3. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος του σχολείου	103
7.2.4. Πρότυπα συμπεριφοράς που προβάλλει το σχολείο	105
7.2.5. Σχολική τάξη και σχέσεις μεταξύ των μαθητών	106
7.3. Το παιχνίδι	108
7.3.1. Η σημασία των κανόνων στο παιχνίδι	108
7.4. Ομάδες ομηλικών	110
7.4.1. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος των ομάδων ομηλικών	110
7.4.2. Κριτήρια επιλογής των μελών που απαρτίζουν τις ομάδες ομηλικών	112
7.4.3. Στόχος των ομάδων των ομηλικών	113

7.4.4. Ομάδες των ομηλικών σήμερα	114
7.5. Μέσα κοινωνικοποίησης και ηλεκτρονικό παιχνίδι	116
7.5.1. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και κοινωνικοποίηση	116
7.5.2. Οικογένεια και ηλεκτρονικό παιχνίδι	117
7.5.3. Σχολείο και ηλεκτρονικό παιχνίδι	118
7.5.4. Ομάδες ομηλικών και ηλεκτρονικό παιχνίδι- Επιδράσεις που δέχεται και πρότυπα που αναπαράγονται μέσα από αυτές	119
7.5.5. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και φύλο	121
8. Σχολική ηλικία	122
8.1. Σωματική- Κινητική ανάπτυξη	122
8.2. Ψυχοκινητική ανάπτυξη	123
8.3. Νοητική ανάπτυξη	123
8.4. Συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη	124
8.5. Ανάπτυξη της προσωπικότητας	125
8.6. Ψυχοσεξουαλική ανάπτυξη και ανάπτυξη της ηθικότητας	126
8.7. Εξελικτικά επιτεύγματα της σχολικής ηλικίας	126
9. Παιδικές φιλίες	128
9.1. Έννοια της φιλίας	130
9.1.1. Κριτήρια επιλογής των φίλων	132
9.1.2. Απουσία φιλίας-Αίτια και συνέπειες	133
9.2. Κοινωνική αποδοχή-κοινωνική απόρριψη	135
9.3. Κοινωνικός ανταγωνισμός	139
9.3.1. Ο κοινωνικός ανταγωνισμός σήμερα	139
9.3.2. Κοινωνικός ανταγωνισμός και ηλεκτρονικό παιχνίδι	140
ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ: ΕΡΕΥΝΑ	142
1. Εισαγωγή	143
2. Υλικό μέγεθος	144
2.1. Το δείγμα	144
2.2. Διαδικασία συλλογής πληροφοριών	144
2.2.1. Συλλογή πληροφοριών από τους μαθητές	144
2.2.1.1. Δυσκολίες κατά τη συλλογή πληροφοριών από τους μαθητές	145
2.3. Το ερευνητικό εργαλείο	146
2.3.1. ΜΕΡΟΣ Α΄: Κοινωνιολογικό Προφίλ Και Καθημερινές Πρακτικές Σχετικές Με Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι.	146
2.3.2. ΜΕΡΟΣ Β΄: Συνήθειες Που Αφορούν Τη Χρήση Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	148
2.3.3. ΜΕΡΟΣ Γ΄: Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνική Απόρριψη, Κοινωνικός Ανταγωνισμός, Δημιουργία Νέων Σχέσεων.	148
2.4. Μέθοδοι ανάλυσης	150
3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	153
3.1. Κοινωνιολογικό Προφίλ Δείγματος	153
3.2. Καθημερινές Πρακτικές Σχετικές Με Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι	157
3.3. Μέρος Β: Συνήθειες Που Αφορούν Τη Χρήση Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	161
3.4. Μέρος Γ: Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνική Απόρριψη, Κοινωνικός Ανταγωνισμός, Δημιουργία Νέων Σχέσεων	163

3.5. Συνδυαστικές Ερωτήσεις	165
3.6. Έλεγχος στατιστικών υποθέσεων OneWay ANOVA	166
4. ΣΥΖΗΤΗΣΗ	168
5. Ανάγκες Για Μελλοντική Έρευνα	172
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	173
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	182

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

“Βασιλιά, βασιλιά, με τα δώδεκα σπαθιά, τι δουλειά; Τεμπελιά! Και τα ρέστα; Παγωτά! Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά! Τι δουλειά; Μ' αυτά τα λόγια ξεκινούσαν τα παιδιά πριν από μερικές δεκαετίες να παίζουν ένα από τα πιο αγαπημένα τους παιχνίδια. Ο «βασιλιάς» καθόταν στον θρόνο του και έτσι άρχιζε η αναπαράσταση της πραγματικότητας των μεγάλων. Τα παιδιά «γίνονταν» κάθε λογής επαγγελματίες και ο «βασιλιάς» μέσα από τις κινήσεις τους προσπαθούσε να μαντέψει ποιο επάγγελμα παρίσταναν ότι έκαναν. Ήταν ένα παιχνίδι που χάριζε ώρες χαράς και γέλιου στα παιδιά, αλλά ταυτόχρονα επρόκειτο και για μια πολύ καλή άσκηση αντίληψης. Το «κρυφό», τα «μήλα», τα «σκαμνάκια», το «τόπι», η «μακριά γαϊδούρα» περιλαμβάνονταν επίσης στην... ημερήσια διάταξη των παιδιών¹. Σε αντίθεση με την εντατική μελέτη, τις ξένες γλώσσες, το πιάνο, το μπαλέτο ή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα οποία μοιράζουν τον χρόνο τους τα σημερινά παιδιά. Οι ειδικοί όμως επισημαίνουν ότι το παιχνίδι αποτελεί φυσικό στάδιο στην εξέλιξη του ανθρώπου και είναι εξ ορισμού αναγκαίο για την ανάπτυξη ενός παιδιού”.

Όταν για πρώτη φορά είδαμε το θέμα "παιδί και παιχνίδι", αναρωτηθήκαμε αν τελικά τα παιδιά σήμερα παίζουν όσο σε παλαιότερες εποχές με παιχνίδια που να τα φέρνουν σε επαφή με τη φύση, αν κοινωνικοποιούνται μέσα από συντροφικά παιχνίδια, αν αναπτύσσουν ομαδικό πνεύμα με στόχο μια νίκη για λογαριασμό της παρέας. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μονοπωλούν σήμερα τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών και το κατά πόσο επιφέρουν τις παραπάνω επιδράσεις είναι αμφιλεγόμενο. Βομβαρδιζόμαστε από τα Μ.Μ.Ε. με νέα δεδομένα για τη νέα αυτή μορφή ψυχαγωγίας και πραγματικά δεν ξέρουμε ποια να υιοθετήσουμε και ποια να παραλείψουμε. Αυτό ήταν και στην ουσία εκείνο που μας έκανε να ασχοληθούμε με το θέμα αυτό. Προσωπικό ενδιαφέρον λοιπόν και επιπλέον γνώσεις για το ηλεκτρονικό παιχνίδι και τις επιδράσεις του. Αυτό ομολογουμένως έκανε και τη ενασχόληση μας με το θέμα πιο ευχάριστη. Αυτό βέβαια ίσχυε στην αρχή, αργότερα ήρθαν οι πρώτες δυσκολίες που έμοιαζαν «βουνό», αντιμετώπιστηκαν όμως με καλή συνεργασία και καλή θέληση πάνω από όλα.

Οι δυσκολίες λοιπόν ξεκίνησαν από την πρώτη στιγμή ενασχόλησης με το θέμα, πρώτη στην κλίμακα θα τοποθετούσαμε την ανύπαρκτη ελληνική βιβλιογραφία. Οι επιστημονικές δημοσιεύσεις είναι αποκλειστικά και μόνο ξενόγλωσσες και κύρια πηγή γνώσεων μας το διαδίκτυο. Αυτό βεβαίως απαίτησε άπειρες ώρες ενασχόλησης

¹ Καρλατήρα Παναγιώτα, «Αιχμάλωτοι Στις Ηλεκτρονικές Αλάνες», από *Το Βήμα*, 24/6/2001

μας με το 'ζήτημα' αυτό για να έχουμε απλά και μόνο μία σφαιρική άποψη με το θέμα.

Μετά την αντιμετώπιση των παραπάνω δυσκολιών, οργανώσαμε την σκέψη μας και προβήκαμε στην καταγραφή της παρακάτω μελέτης. Στο Α' μέρος ξεκινάμε με μία εισαγωγική αναφορά στο παιχνίδι και την αξία του στην ευαίσθητη παιδική ηλικία. Ακολουθούν ορισμοί για το ηλεκτρονικό παιχνίδι, κατηγοριοποίησή του καθώς και παρουσίαση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού κατά το παρελθόν και σήμερα. Επικεντρωνόμαστε στις επιδράσεις του ηλεκτρονικού παιχνιδιού και τις διαστάσεις του ως κοινωνικό φαινόμενο. Τέλος, απαραίτητη κρίθηκε η παρουσίαση των κριτηρίων καταλληλότητας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε σχέση με την ηλικία, τους κανόνες ασφαλείας και στο τι πρέπει να προσέξουν οι γονείς κατά την αγορά τους.

Στο Β' μέρος αναφερόμαστε στις κοινωνικές σχέσεις των παιδιών σχολικής ηλικίας και πιο συγκεκριμένα στην έννοια και τους φορείς κοινωνικοποίησης.

Γενικότερα αναλύουμε τον κοινωνικό κόσμο των παιδιών και τα χαρακτηριστικά σχολικής ηλικίας. Ειδική αναφορά πραγματοποιείται στην έννοια της φιλίας, της κοινωνικής αποδοχής/ απόρριψης και του κοινωνικού ανταγωνισμού, σε συνδυασμό πάντα με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Στο Γ' μέρος παραθέτουμε την έρευνα που πραγματοποιήθηκε από μέσα Μαρτίου έως και μέσα Μαΐου 2004 σε 10 Δημοτικά Σχολεία της πόλης του Ηρακλείου. Το δείγμα μας ήταν 340 μαθητές της Ε' Δημοτικού.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1. Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πολλοί βλέπουν το παιχνίδι των παιδιών σαν συνηθισμένη απασχόληση κάτι τέτοιο όμως δεν ισχύει. Άλλη είναι η σημασία του παιχνιδιού για τους ενήλικους, και άλλη για το μικρό παιδί. Για τον ενήλικο το παιχνίδι ταυτίζεται με την ψυχαγωγία είναι μια ευχάριστη απασχόληση μετά την καθημερινή εργασία του, ενώ για το παιδί είναι η ίδια η ύπαρξη του και το σπουδαιότερο και αποτελεσματικότερο μέσο για την αβίαστη σωματική, πνευματική, συναισθημα-τική και κοινωνική του ανάπτυξη².

1.1. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΕΝΙΚΑ

Τι είναι το παιχνίδι και πώς μπορεί να ερμηνευθεί; Το παιχνίδι αποτελεί μια ιδιαίτερα "απείθαρχη έννοια", όπως υποστηρίζει η Carvey, δύσκολη να ορισθεί. "Είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις και εκδηλώσεις"³.

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείται παιδί χωρίς παιχνίδι. Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων. Η λέξη παιχνίδι έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική γλώσσα, η οποία είχε τρεις τουλάχιστον διαφορετικές λέξεις για το παιχνίδι. Η συνηθέστερη από τις τρεις ήταν η λέξη παιδιά που σημαίνει «ό,τι ανήκει ή ό,τι αναφέρεται στο παιδί»⁴. Η λέξη παιδιά - καθώς και τα παράγωγά της: παίζω, παίγμα, και παίγνιον χρησιμοποιούνταν, για να δηλώσουν όχι μόνο τα παιχνίδια των παιδιών αλλά και κάθε είδος παιχνιδιού ακόμα και το υψηλότερο και το ιερότερο, όπως για παράδειγμα, τις ιερές τελετουργίες. Όλες οι παραπάνω λέξεις εμπειρείχαν την έννοια της ξεγνοιασιάς, της ευθυμίας και της χαράς⁵.

«Η ουσία ή το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι η λειτουργική ευχαρίστηση, η χαρά της δραστηριότητας της αντίληψης, της νόησης, του μυϊκού συστήματος και μάλιστα η συμμετοχή όλων αυτών των ικανοτήτων και των ψυχικών λειτουργιών σε

²Χαραλαμπόπουλου, Γ.Ν., *Θεωρία Της Παιδείας*, Αθήνα, 1984, σελ. 290-297

³ Παπαδόπουλος Ν., *Ψυχολογία σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά*, Έκδοση 3η, (Χ.Ο.), Αθήνα, 1991, σελ.113

⁴ Χουϊζίνγκα, Γ., *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι* (Homo ludens), (μτφ. Ροζάνης Σ., Λυκιαρδόπουλος Γ.), Γνώση, Αθήνα, 1989, σελ 51.

⁵ ο.π.

αυτή τη δραστηριότητα»⁶. Η ευχαρίστηση αποτελεί το πρωταρχικό και κυριότερο στοιχείο του παιχνιδιού, χωρίς αυτήν δε νοείται παιχνίδι. Το παιδί θέλει να χαρεί τη ζωή με το παιχνίδι αλλά και διαμέσου αυτού να γνωρίσει τη ζωή⁷.

Ο L. S. Vygotsky ορίζει το παιχνίδι ως εξής: "Το παιδικό παιχνίδι στις βασικές του μορφές, σαν παιχνίδι άσκησης και σαν παιχνίδι με ρόλους, είναι ιστορικό φαινόμενο. Η εμφάνισή του καθορίζεται από την ιστορική εξέλιξη της κοινωνίας, από την αλλαγή της θέσης του παιδιού στο κοινωνικό σύστημα, στην πορεία της κοινωνικής του εξέλιξης"⁸.

Το παιχνίδι θεωρείται μια πράξη χωρίς σκοπό, η οποία δε μεταβάλλει σκόπιμα όπως η εργασία το υλικό περιβάλλον, για να ικανοποιήσει ανάγκες. Αποτελεί όμως το ίδιο μια ανάγκη, μια ορμή ψυχοσωματική του οργανισμού, η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη σωματική, ψυχοπνευματική, κοινωνική ανάπτυξη και ενηλικίωση του ατόμου⁹.

Ο Μήντ¹⁰ διακρίνει το ατομικό και το ομαδικό παιχνίδι. Με το ατομικό παιχνίδι το παιδί παίζει «τους άλλους». Κάνει τον πατέρα το γιατρό ή κάποιον άλλο. Με τον τρόπο αυτό μαθαίνει το περιεχόμενο των ρόλων που θα κληθεί το ίδιο να εκπληρώσει σε κάποια μελλοντική στιγμή, αλλά και τους ρόλους των άλλων με τους οποίους θα έρθει σε επαφή δημιουργώντας κοινωνικές σχέσεις. Σημαντικότερο όμως είναι το ομαδικό παιχνίδι, μέσα από το οποίο το παιδί θα διαμορφώσει τον ολοκληρωμένο του «εαυτό». Το ομαδικό παιχνίδι δεν είναι μόνο ένα σύνολο ρόλων αλλά και ένα σύνολο οργανωμένων ρόλων. Το ομαδικό παιχνίδι έχει κανόνες. Κατά τη διάρκειά του, το παιδί είναι υποχρεωμένο να καθορίζει κάθε στιγμή τη στάση του, παίρνοντας υπόψη του τη στάση καθενός και όλων μαζί των παικτών, που συνθέτουν την ώρα του παιχνιδιού μια ενότητα¹¹.

Ηλεκτρονικό παιχνίδι

Από τα τέλη της δεκαετίας του '70 μια από τις αγαπημένες ασχολίες των εφήβων είναι και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συνήθως τα παιχνίδια αυτά αποτελούνται από μια οθόνη, μέσω της οποίας το παιχνίδι αναπαράγεται, και διάφορες περιφερειακές μονάδες, ανάλογα με το παιχνίδι, όπως για παράδειγμα ο

⁶ Παπαδόπουλος Ν., *Ψυχολογία σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά*, Έκδοση 3η, (Χ.Ο.), Αθήνα, 1991, σελ.113

⁷ ο.π.

⁸ Vygotsky, L..S., *Νους στην κοινωνία*, (μτφ. Μπίμπου Α., Βοσνιάδου Σ.), Gutenberg, Αθήνα, 1997.

⁹ ο.π.

¹⁰ Δ.Γ. Τσαούσης, *Η κοινωνία του ανθρώπου. Εισαγωγή στην κοινωνιολογία*, Gutenberg, Αθήνα, 1996, σελ. 152.

¹¹ ο.π.

επεξεργαστής, το πηδάλιο (joystick), ή το πληκτρολόγιο¹². Το περιεχόμενο, τα είδη των παιχνιδιών που μπορούν οι παίκτες να επιλέξουν είναι τόσο ευρύ που κάθε άτομο έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάτι που να ταιριάζει περισσότερο στην προσωπικότητα του. Επίσης παρέχεται δυνατότητα ατομικού ή και ομαδικού παιχνιδιού κάτι που σίγουρα είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και ελκυστικό για τους παίκτες. Κατά πόσο όμως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επιφέρουν όμοια ευεργετικά αποτελέσματα στην προσωπικότητα ενός παιδιού με το κλασικό παιχνίδι; Αυτό το πολυσυζητημένο είδος παιχνιδιού έχει και θετικές επιδράσεις στην προσωπικότητα του ατόμου ή μόνο αρνητικές; Δίκαια λοιπόν τα Μ.Μ.Ε. μας βομβαρδίζουν με αυτήν τη πληθώρα επικριτικών σχολίων για τα βιντεοπαιχνίδια;

1.1.1. Πρώτη παιδική ηλικία

Τα μωρά από τη στιγμή της γέννησής τους, πριν βγάλουν τους πρώτους τους ήχους και γέλια, αρχίζουν να εξερευνούν. Αγγίζουν και κρατούν, προσπαθούν να φθάσουν και κουνούν, αρπάζουν και γεύονται ανακαλύπτοντας τον κόσμο όχι μόνο μέσα από τα μάτια τους και τα αυτιά τους αλλά με τα χέρια, τα πόδια και το στόμα τους. Αυτός είναι ένας τρόπος παιχνιδιού για τα παιδιά.

Μεγαλώνοντας, τα παιδιά είναι απασχολημένα συνέχεια κάνοντας νέες παρατηρήσεις, ρωτώντας και απαντώντας σε ερωτήσεις, κάνοντας επιλογές και διευρύνοντας τη φαντασία και την δημιουργικότητά τους. Το παιχνίδι δίνει στα παιδιά το ερέθισμα και τη σωματική δραστηριότητα που χρειάζονται για να αναπτύξουν τον εγκέφαλό τους για την μελλοντική τους εκπαίδευση. Μέσα από το παιχνίδι εξερευνούν, εφευρίσκουν και δημιουργούν. Αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες και τρόπους σκέψης, μαθαίνουν πώς να αντιμετωπίζουν τα συναισθήματά τους, να βελτιώνουν τις σωματικές τους ικανότητες και να ανακαλύπτουν τους εαυτούς τους και τις ικανότητές τους. Το παιδικό παιχνίδι αποτελεί τα ισχυρά θεμέλια για μια ζωή μάθησης.

Το παιχνίδι επηρεάζει σε εκπληκτικό βαθμό κάθε έκφανση της ανάπτυξης του παιδιού. Οι φυσικές του ικανότητες γίνονται ολοένα και καλύτερες, καθώς μαθαίνει να απλώνει το χέρι, να μπουσουλά, να περπατά, να τρέχει, να κάνει ποδήλατο, ΚΟΥΤΣΟ...

Η λεπτή κινητικότητα (χρήση των χεριών και δακτύλων) επίσης εξελίσσεται, αφού, παίζοντας, χειρίζεται μικροαντικείμενα και κάνει κατασκευές. Αλλά και οι διανοητικές ικανότητές του ακονίζονται μέσα από το παιχνίδι που ενθαρρύνει την εύρεση λύσεων και δείχνει τη σχέση αίτιου και αιτιατού.

Στην πρώτη παιδική ηλικία το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν είναι τόσο διαδεδομένο. Μάλιστα θα πρέπει να αποφεύγεται καθώς είναι και η περίοδος διάπλασης της προσωπικότητας και το περιεχόμενο των παιχνιδιών μπορεί να είναι ακατάλληλο. Πολλοί γονείς βλέπουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως «νταντά» καθώς κρατά το παιδί απασχολημένο για αρκετές ώρες. Κάτι τέτοιο όμως είναι καταστρεπτικό για την ψυχοσύνθεση του παιδιού, που τελικά δεν αναπτύσσει όλες τις παραπάνω δεξιότητες.

¹² <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>

1.1.2. Σχολική ηλικία

Καθώς μεγαλώνουν τα παιδιά, αποκτούν νέες δεξιότητες και αναπτύσσουν τις υπάρχουσες ικανότητές τους. Σκαρφαλώνοντας, τρέχοντας, πηδώντας, αναπτύσσουν περισσότερο και δυναμώνουν το σώμα τους. Ολοένα και πιο κοινωνικοποιημένα, μαθαίνουν τις πιο τυπικές δεξιότητες της ζωής.

Τα παιχνίδια με κανόνες και το τυπικό ομαδικό παιχνίδι παίζουν σημαντικό ρόλο στο να βοηθούν τα παιδιά σχολικής ηλικίας να αναπτύξουν τις σωματικές τους δεξιότητες και να εξασκούν τη συνεργασία, την αμοιβαία κατανόηση και τη λογική σκέψη. Μαθαίνουν να παίζουν με τη σειρά με τους συμπαίκτες τους, να μοιράζονται, να σέβονται τους συνομήλικους τους και να εκτιμούν τους κανόνες.

Μέσα από το παιχνίδι από μικρή ακόμα ηλικία το παιδί μπορεί να μάθει, με ευχάριστο και αποτελεσματικό τρόπο, να ακολουθεί οδηγίες, να συνεργάζεται, να περιμένει τη σειρά του κ.λ.π. Επίσης, μέσω της διαδικασίας του παιχνιδιού χτίζονται οι συναισθηματικές ικανότητες, καθώς το παιδί έχει την εμπειρία της χαράς και της ευχαρίστησης, "δένεται" συναισθηματικά με τα άλλα παιδιά, γεύεται τη ματαιώση και την απογοήτευση (όπως όταν χάνει), ανακτά την ελπίδα (ότι θα ξανακερδίσει) και "δουλεύει" τα διαφορετικά συναισθήματα (μέσω του υποκριτικού παιχνιδιού και της μίμησης).

Η αυτοπεποίθηση και η αυτοεκτίμηση, τόσο σημαντικές για τη μακροπρόθεσμη ευτυχία και επιτυχία του ατόμου, τονώνονται, καθώς το παιδί κατακτά τους στόχους του μέσα από το παιχνίδι. Επιπλέον, διεγείρονται η δημιουργικότητα και η φαντασία, ενώ διευρύνονται οι πνευματικοί του ορίζοντες. Καθώς υποκρίνεται ότι είναι ιατρός, νοσοκόμα, δασκάλα, γονιός, αστυνομικός, μαθαίνει ότι η ζωή είναι γεμάτη ευκαιρίες και πιθανότητες. Ίσως όμως το σημαντικότερο εγγενές στοιχείο του παιχνιδιού είναι η χαρά και η ευχαρίστηση που προσφέρει.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι σε αυτήν την ηλικία παρουσιάζει αυξημένη δημοτικότητα και τότε στην ουσία κάνει και την πρώτη του γνωριμία με αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ο κόσμος τους πραγματικά τα συναρπάζει και αποτελούν μια από τις αγαπημένες τους ασχολίες. Συχνά είναι και θέμα συζήτησης στο σχολείο επομένως και μια κοινωνικοποιητική διαδικασία. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι όμως μια «έτοιμη» μορφή ψυχαγωγίας, το παιδί μετά από κάποιες επαναλήψεις δεν

χρειάζεται να σκεφτεί οπότε λειτουργεί εντελώς μηχανικά. Δεν διευρύνονται λοιπόν οι πνευματικοί ορίζοντές του αλλά και ούτε μαθαίνει να συνεργάζεται ή να συνυπάρχει με άλλα παιδιά.

1.1.3. Εφηβική ηλικία

Η αναζήτηση της ταυτότητας αποτελεί το μεγαλύτερο αναπτυξιακό έργο των εφήβων. Ως αναζητητές ενός μεγάλου αγνώστου, οι έφηβοι πειραματίζονται με νέες συμπεριφορές και δοκιμάζουν δυνατότητες. Με τη σωστή καθοδήγηση, αναπτύσσουν τις δεξιότητες που χρειάζονται για να γίνουν υπεύθυνοι και σωστοί ενήλικες.

Ο οργανωμένος αθλητισμός και η σωματική αναψυχή προσφέρουν στους εφήβους ευκαιρίες για αυτοέκφραση, σημαντική σε αυτή τη διαδικασία ανακάλυψης. Βοηθούν τους εφήβους να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας, διαπραγμάτευσης και ηγετικότητας και να δοκιμάσουν και να βελτιώσουν τις ικανότητές τους κάτι που αυξάνει την αυτοπεποίθηση. Δίνουν στους νέους ένα τρόπο δεσμού με τους ενήλικες και μεταξύ τους δημιουργώντας μια αίσθηση κοινότητας και ένταξης.

Οι έφηβοι είναι συνήθως και οι πιο σκληροπυρηνικοί παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στην ηλικία αυτή παρατηρείται ή παραμέληση αυτής της ψυχαγωγίας ή υπερβολική προσκόλληση σε αυτήν. Το περιεχόμενο των παιχνιδιών που απευθύνεται σε αυτή την ηλικιακή ομάδα είναι κυρίως πολεμικό κάτι που έχει αποδειχθεί ότι επιφέρει αρνητικές επιπτώσεις στην διάπλαση της προσωπικότητας των νέων. Επίσης τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να είναι και η αφορμή κοινωνικής απομόνωσης, σε μία ηλικία που η αλληλεπίδραση παίζει τόσο σημαντικό ρόλο.

1.2. ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Διάφοροι επιστήμονες προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση και τη σημασία του παιχνιδιού, τη θέση και τη χρησιμότητά του ως λειτουργία στη ζωή, ανέπτυξαν μια ποικιλία θεωριών. Οι θεωρίες αυτές ασχολούνται συνήθως με ένα ή δύο χαρακτηριστικούς τύπους του παιχνιδιού και διερευνούν τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες αυτών των τύπων στη ζωή του ατόμου ή του συνόλου. Το ιδεολογικό υπόβαθρο και το επιστημονικό πρίσμα κάτω από το οποίο οι διάφορες θεωρίες εξετάζουν το παιχνίδι μεταβάλλεται καθώς οι επιστήμες αναπτύσσονται και η κοινωνία εξελίσσεται. Κατά πόσο όμως αυτές οι θεωρίες αντιπροσωπεύουν και το ηλεκτρονικό παιχνίδι η χρήση του οποίου έχει πάρει τεράστιες διαστάσεις;

Αρχικά οι θεωρίες, που αναπτύχθηκαν, επιχείρησαν να καθορίσουν τη βιολογική λειτουργία του παιχνιδιού, δηλαδή προσπάθησαν να ερμηνεύσουν την ανάγκη του ανθρώπου να παίζει, δίνοντας μια καθαρά βιολογική ερμηνεία. Το κύριο χαρακτηριστικό τους είναι η διατήρηση ή η κατανάλωση υπερχυλίζουσας ζωτικής ενέργειας κατά το παιχνίδι¹³.

Τα ρεύματα που κυριάρχησαν στην ψυχολογία ήταν τρία: α) η Ψυχανάλυση, β) ο Μπιχεβιορισμός και γ) η Γνωστική Θεωρία. Τα τρία αυτά ρεύματα αντιπροσωπεύουν διαφορετικές απόψεις αλλά υπάρχουν και σημεία στα οποία αλληλοκαλύπτονται. Κανένα από τα τρία αυτά ρεύματα όμως δεν είχε ως κεντρικό θέμα διαπραγμάτευσης το παιχνίδι, αλλά όλα επηρέασαν αντίστοιχα τις σχετικές αντιλήψεις για το παιχνίδι.

Οι νεώτερες θεωρίες επιχείρησαν να κατανοήσουν το φαινόμενο του παιχνιδιού και να δώσουν απαντήσεις σε έναν αριθμό ερωτημάτων όπως: Τι είναι το παιχνίδι; Γιατί παίζει ο άνθρωπος; Πώς εξελίσσεται το παιχνίδι ανάλογα με την ηλικία του ανθρώπου; Πώς επιδρά το περιβάλλον στο παιχνίδι του παιδιού; Γιατί άλλα παιχνίδια διατηρήθηκαν ή μεταβλήθηκαν και άλλα χάθηκαν στη ροή του χρόνου; Ποια η σχέση των παιχνιδιών με τις διάφορες κοινωνίες και πολιτισμούς; Ποια είναι η σχέση των διαμορφωμένων παιχνιδιών με τα αυθόρμητα, με τα εφευρισκόμενα εκείνη τη στιγμή και τα διαρκώς αναμορφούμενα παιχνίδια; Τι πρέπει να παίζουν τα παιδιά; Ποιος ο ρόλος που διαδραματίζουν οι ενήλικες στο παιχνίδι τους¹⁴;

Οι σημαντικότερες από τις θεωρίες, που ερμηνεύουν το παιχνίδι από βιολογική σκοπιά, είναι:

¹³ Αντωνιάδης, Α., *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994

¹⁴ ο.π.

1.2.1. Θεωρία της Πλεονάζουσας Ενεργητικότητας¹⁵

Χαρακτηριστικό της παιχνιδιάρικης συμπεριφοράς είναι η έντονη ζωηρότητα που παρατηρείται στα νεαρά άτομα (ανθρώπους ή ζώα). Ο Herbert Spencer το 1873, προσπαθώντας να ερμηνεύσει αυτούς τους θορυβώδεις τύπους του παιχνιδιού διατύπωσε τη θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας. Υποστήριξε ότι το παιχνίδι είναι αποτέλεσμα της υπερβολικής ενεργητικότητας, η οποία συσσωρεύεται στο παιδί και πρέπει να ελευθερωθεί. Η υπεραφθονία ενέργειας διοχετεύεται σε λειτουργίες, που φανερώνουν φυσιολογικούς τρόπους συμπεριφοράς, αλλά χωρίς άμεσο στόχο.

Η θεωρία αυτή μπορεί να δικαιολογήσει την εκλογή παιχνιδιών με ζωηρότερες ενέργειες, δεν μπορεί όμως να ερμηνεύσει απόλυτα το παιχνίδι, ούτε να δικαιολογήσει πιο πολύπλοκα παιχνίδια όπως είναι τα ηλεκτρονικά.

Η βάση αυτής της θεωρίας είναι ότι συγκεντρώνεται ενέργεια στον οργανισμό του παιδιού σαν αποτέλεσμα της παρατεταμένης αδράνειάς του και αυτή η πλεονάζουσα ενέργεια πρέπει με κάποιο τρόπο να απελευθερωθεί.

Η θεωρία δεν είναι ικανοποιητική για τους παρακάτω τρεις λόγους:

1. Δεν υπάρχει αντικειμενικό κριτήριο σχετικά με το ποσό της ενέργειας που θεωρείται πλεονάζον.
2. Η ιδέα της συσσώρευσης ενέργειας, που είναι αναγκαίο να απελευθερωθεί είναι εσφαλμένη κατά τη φυσιολογία.
3. Δεν μπορεί να εξηγήσει γιατί τα παιδιά συχνά - ακόμα και όταν είναι εντελώς εξαντλημένα από το παιχνίδι - εξακολουθούν να παίζουν, ενώ έχει ήδη ξοδευτεί η πλεονάζουσα ενέργειά τους.

Όσον αφορά στο ηλεκτρονικό παιχνίδι αν και θεωρείται μια παθητική μορφή ψυχαγωγίας, οι παίκτες το χαρακτηρίζουν ως μία πολύ κουραστική διαδικασία που πολλαπλασιάζει το άγχος της καθημερινότητας. Οι παίκτες λοιπόν σύμφωνα με τη θεωρία αυτή θα μπορούσαν να ξοδεύουν την ενεργητικότητά τους μέσω των βιντεοπαιχνιδιών. Εδώ βέβαια τίθεται και το θέμα το εθισμού, καθώς, όπως αναφέρεται και σε παρακάτω κεφάλαια τα παιχνίδια αυτά έχουν και εθιστικό χαρακτήρα. Οι εξαρτημένοι παίκτες θα διέκοπταν την ενασχόληση τους με τα παιχνίδια αυτά όταν η ενέργεια τους έχει εξαντληθεί; Κάτι τέτοιο αμφισβητείται καθώς εμπλέκονται άλλοι παράγοντες που τους ωθούν να συνεχίσουν.

¹⁵ Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι», από το *Virtual School, The sciences of Education Online*, τόμος 2, τεύχος 1, 2000.

1.2.2. Θεωρία της Προγονικής Κληρονομικότητας ή της "Ανακεφαλαίωσης"

Ο ψυχολόγος G. Stanley Hall παρατήρησε ότι η παιχνιδιάρικη συμπεριφορά αλλάζει με την ηλικία και, στηριζόμενος στο βιογενετικό νόμο του Haeckel σύμφωνα με τον οποίο η ανάπτυξη του παιδιού αποτελεί σύντομη ανακεφαλαίωση της εξέλιξης της ανθρωπότητας¹⁶. Υποστήριξε ότι το παιχνίδι των παιδιών αντανακλά την πορεία της εξέλιξης από την προϊστορική εποχή ως σήμερα. "Η ιστορία του ανθρώπινου γένους ανακεφαλαιώνεται στην ανάπτυξη του κάθε παιδιού". Αναφέρει ότι το παιδί στα παιχνίδια του, δεν διέρχεται μόνο την εξέλιξη του είδους του στην εμβρυακή του κατάσταση, αλλά ακόμα και στην παιδική του ηλικία διατρέχει σε μία μικρογραφία την πολιτιστική εξέλιξη της ανθρωπότητας. Το παιχνίδι αποτελεί ωφέλιμη λειτουργία για το είδος και όχι για το άτομο και χρησιμεύει για την εξάλειψη διάφορων στοιχειωδών λειτουργιών, που σήμερα είναι άχρηστες ή και ανεπιθύμητες.

Η θεωρία της "Ανακεφαλαίωσης" αναπτύχθηκε στις αρχές του αιώνα. Πολλοί νεότεροι φιλόσοφοι κατέληξαν ότι δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Αυτό γιατί δεν μπορεί μια τόσο αυθόρμητη και τόσο επίμονη άσκηση, όπως το παιχνίδι, να έχει σα μοναδικό σκοπό τη βαθμιαία εξάλειψη των πιέσεων του φυλετικού υποσυνείδητου.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και γενικότερα τα σύγχρονα παιχνίδια, είναι αδύνατο να εξηγηθούν σύμφωνα με τη θεωρία της ανακεφαλαίωσης. Αυτό γιατί το σημερινό παιδί ζει σε ένα διαφορετικό κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον και ασφαλώς οι επιδράσεις του διαφέρουν πολύ από εκείνες των προηγούμενων εποχών, επομένως και της εποχής που η θεωρία αυτή διατυπώθηκε.

¹⁶ Αντωνιάδης, Α., *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994

1.2.3. Θεωρία της Προπαρασκευαστικής άσκησης ή Αυτοαγωγής

Ο Γερμανός φιλόσοφος K. Groos στην αρχή μελέτησε το παιχνίδι των ζώων κι αργότερα το παιχνίδι των ανθρώπων και υποστήριξε ότι δεν υπάρχει διαφορά ανάμεσα στο παιχνίδι των παιδιών και των ζώων. Διέκρινε τόσο στη μάχη-παιχνίδι των ζώων όσο και στη μιμητική συμπεριφορά των παιδιών, την προετοιμασία για τη ζωή του ενήλικου. Παρατήρησε ότι το παιχνίδι φέρνει στην επιφάνεια πρωτόγονα ένστικτα, τα καλλιεργεί και συντελεί στην ανάπτυξή τους προετοιμάζοντας έτσι το παιδί ή το ζώο για την ηλικία της ωριμότητας. Υποστήριξε επίσης ότι σκοπός και κίνητρο συνυπάρχουν στο παιχνίδι που εκφράζει τη μορφή της ζωής και της δραστηριότητας του παιδιού.

Η άποψη του K. Groos, ότι το παιχνίδι έχει ενστικτώδη βιολογικό χαρακτήρα, ήταν πλατιά διαδεδομένη στη δυτικοευρωπαϊκή και αμερικάνικη ψυχολογία όπου κυριάρχησε για περισσότερο από 30 χρόνια¹⁷. Η θεωρία αυτή μπορεί να ερμηνεύσει τα λειτουργικά παιχνίδια όχι όμως και τα μιμητικά ανταγωνιστικά και πατροπαράδοτα παιχνίδια. Ακόμα δεν μπορεί να εξηγήσει γιατί παίζουν και οι μεγάλοι ενώ δε θα έπρεπε, αφού σύμφωνα με τη θεωρία το παιχνίδι προετοιμάζει το παιδί για την ενήλικη ζωή.

Όλες οι παραπάνω ερμηνείες του παιχνιδιού, όπως: η πλεονάζουσα ενέργεια, η ανακεφαλαίωση και η ενστικτώδης προετοιμασία έχουν απορριφθεί και προσαρμοστεί σε πιο σύγχρονες θέσεις. Παρόλα αυτά, τα φαινόμενα που προσπαθούν να ερμηνεύσουν, όπως η ζωντανή δραστηριότητα, η σταδιακή γνωριμία με νέους τύπους παιχνιδιού, καθώς και η μερική ομοιότητα με τη συμπεριφορά των μεγάλων, αποτελούν σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού.

¹⁷ Ο.Π.

1.2.4. Ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία της Κάθαρσης

Η θεωρία αυτή έχει τις ρίζες της στην θεωρία της κάθαρσης του Αριστοτέλη ο οποίος είχε διακρίνει τη δύναμη της κάθαρσης της ψυχής από μη ωφέλιμες επιθυμίες από τις εντάσεις της αισθητικότητας και τη βιαιότητα των ορμών. Κύριος εκπρόσωπος αυτής της θεωρίας είναι ο Ελβετός ψυχολόγος J. Freud, ο οποίος υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δεν είναι απλώς ένα αναπτυξιακό επίτευγμα ή ένα μέσο για να περάσει το παιδί την ώρα του αλλά είναι σημαντικό "γιατί απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα"¹⁸. Αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα του παιδιού. Το παιχνίδι παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει αγχώδεις καταστάσεις με συμβολικό τρόπο¹⁹.

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι του υποτάσσει κάθε τι που στη ζωή του το εντυπωσίασε ή το απείλησε. Μέσα από το παιχνίδι του εκφράζει έμμεσα ή συμβολικά πιεστικές ανησυχίες του, φόβους, επιθυμίες και επαναλαμβάνοντας αυτά τα θέματα ξανά και ξανά δίνει στο παιχνίδι ένα χαρακτήρα κάθαρσης. Η επανάληψη της εμπειρίας μέσα από το παιχνίδι είναι μια απόπειρα αλλαγής της απόφασης ή απόπειρα κυριαρχίας πάνω σε μια δύσκολη κατάσταση²⁰.

Είναι φανερό ότι το παιδί στο παιχνίδι του επαναλαμβάνει οτιδήποτε του έκανε μεγάλη εντύπωση στην πραγματική ζωή και λειτουργώντας έτσι, απενεργοποιεί τη δύναμη της εντύπωσης, κάνοντας τον εαυτό του κυρίαρχο της κατάστασης. Αρχικά το παιδί βρίσκεται σε μια παθητική κατάσταση, "συντετριμμένο" από την εμπειρία, όμως επαναλαμβάνοντάς την μέσα στο παιχνίδι του, όσο δυσάρεστη κι αν ήταν, αναλαμβάνει έναν ενεργητικό ρόλο και προσπαθεί να χειριστεί την κατάσταση²¹.

Οι προσπάθειές του αυτές μπορούν να αποδοθούν σαν ένστικτο κυριαρχίας, που δρα ανεξάρτητα από το αν η ανάμνηση της εμπειρίας ήταν ευχάριστη ή όχι. Η μετάβαση του παιδιού από την παθητικότητα της εμπειρίας στην ενεργητικότητα του παιχνιδιού παρέχει στο παιδί μια ευχαρίστηση, γιατί μπορεί να πάρει εκδίκηση σε ένα υποκατάστατο²².

¹⁸ Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι», *Virtual School, The sciences of Education Online*, τόμος 2, τεύχος 1, 2000.

¹⁹ ο.π.

²⁰ Αντωνιάδης, Α., *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994

²¹ Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι», από το *Virtual School, The sciences of Education Online*, τόμος 2, τεύχος 1, 2000.

²² ο.π.

Το παιχνίδι σα διαγνωστικό μέσο είναι μια πολύ καλή μέθοδος προκειμένου να πλησιάσουμε την ψυχή των μικρότερων παιδιών, για τα οποία η γλώσσα είναι ακόμα ατελές μέσο επικοινωνίας. Το μικρό παιδί, έχοντας ισχυρή ανάγκη να εξωτερικεύσει τις σκέψεις και τα συναισθήματά του, χρησιμοποιεί λιγότερους λεκτικούς συνειρμούς και εκφράζεται πιο αυθόρμητα με το παιχνίδι. Δημιουργεί, λοιπόν, ένα τρισδιάστατο χώρο παιχνιδιού, όπου θέτει τον εαυτό του ή δημιουργεί ένα παιχνίδι που αναπαριστά τον εαυτό του (Hoxter, 1996).

Χαρακτηριστικά η Hoxter λέει: «Το παιχνίδι είναι συμπεριφορά, μια ενεργός εξωτερίκευση ψυχοδιανοητικών εμπειριών με τη χρησιμοποίηση συμβολικών αντικειμένων, καθώς και μιας δυναμικής, δραματικής αλληλεπίδρασης με τα αντικείμενα αυτά»²³.

Η Ψυχαναλυτική θεωρία, κρύβει μια σχετική αλήθεια. Εάν οι αναπτυξιακές διαδικασίες εξελιχθούν μέσα σε πεδίο έντασης μεταξύ ενθάρρυνσης και παρεμπόδισης της εκπαίδευσης και της κυριαρχίας, τότε γίνονται έκδηλες στα παιδιά οι έντονες συγκρούσεις στη φυσική τους ανάπτυξη. Το παιδί θα πρέπει να τις ξεπεράσει και να βρει τρόπους να διεκδικήσει τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες, τους στόχους και τις προθέσεις του απέναντι στις διάφορες μορφές αντίστασης. Οι ψυχαναλυτές έχουν σίγουρα δίκιο όταν υποθέτουν ότι τα παιδιά ασχολούνται με πραγματικές καταστάσεις της ζωής στα παιχνίδια τους.

Ακόμα, στα παιδιά παρατηρείται μια καθυστέρηση ή επιβράδυνση στην εξέλιξη του παιχνιδιού τους όταν δεν καταφέρουν επιτυχώς να ξεπεράσουν κάποιες πτυχές των φυσικών τους συγκρούσεων, τότε εμπλέκονται με άμυνες, πιέσεις, άρνηση και έτσι παρατηρείται ένα σταμάτημα ή οπισθοδρόμηση στην εξέλιξη της ανάπτυξής τους. Κάθε σταμάτημα στην εξέλιξη του παιδιού το καθλώνει στις ίδιες μορφές παιχνιδιού. Σε αυτές τις ειδικές περιπτώσεις, είναι αλήθεια, το παιχνίδι βασικά αναφέρεται στο παρελθόν.

Η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να ερμηνευτεί μέσω της ψυχαναλυτικής θεωρίας. Μέσω αυτής μπορεί να κατανοηθεί γιατί και η τόσο μεγάλη απήχηση των βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Άλλωστε και μία σταθερή δικαιολογία των παικτών είναι ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί και μία μορφή εκτόνωσης από την καθημερινότητα.

²³ Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι», από το *Virtual School, The sciences of Education Online*, τόμος 2, τεύχος 1, 2000.

1.2.5. Μπιχεβιοριστικές Θεωρίες

Εκτός της Ψυχαναλυτικής θεωρίας αναπτύχθηκαν οι Μπιχεβιοριστικές αντιλήψεις για το παιχνίδι. Ο Μπιχεβιορισμός στηριζόταν στην αντικειμενική παρατήρηση της συμπεριφοράς που γίνεται αντιληπτή σε πειραματικές συνθήκες. Οι σημαντικότερες Μπιχεβιοριστικές θεωρίες για το παιχνίδι είναι οι παρακάτω:

1. Παιχνίδι μέσα από δευτερογενείς ενισχύσεις.
2. Παιχνίδι σαν μιμητική μάθηση.
3. Παιχνίδι σαν εξερεύνηση και διερεύνηση.
4. Παιχνίδι σαν ανάγκη για επάρκεια.
5. Παιχνίδι σαν αναζήτηση του νέου, του σύνθετου και του αβέβαιου²⁴

Αργότερα αναπτύχθηκαν οι Γνωστικές θεωρίες του παιχνιδιού. Αντίθετα με τις Ψυχαναλυτικές και Μπιχεβιοριστικές θεωρίες, οι Γνωστικές υποστηρίζουν ότι τόσο οι βιολογικοί παράγοντες όσο και το περιβάλλον είναι ίσης σημασίας μεταβλητές που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου και δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στη μελέτη της γλώσσας, των συμβόλων και της σκέψης.

²⁴ Αντωνιάδης, Α., *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**2.1. ΟΡΙΣΜΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

Η φράση βιντεοπαιχνίδι και ηλεκτρονικό παιχνίδι χρησιμοποιούνται συχνά εναλλακτικά. Συνήθως τα παιχνίδια αυτά αποτελούνται από μια οθόνη (τηλεόραση, οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, ή μικρή οθόνη υγρών κρυστάλλων) μέσω της οποίας το παιχνίδι αναπαράγεται. Οι συσκευές ποικίλλουν, ανάλογα με το παιχνίδι που χρησιμοποιείται, αλλά συνήθως περιλαμβάνουν έναν επεξεργαστή, ένα πηδάλιο (joystick), και ένα πληκτρολόγιο²⁵.

Αυτά τα παιχνίδια:

- ο Παίζονται σε τηλεόραση. Το λογισμικό παιχνιδιών προσεγγίζεται μέσω μιας κονσόλας παιχνιδιών, στην οποία συνδέονται περιφερειακές μονάδες όπως για παράδειγμα το joystick.
- ο Αναπαράγονται με τη χρήση της τηλεόρασης, με δυνατότητα πρόσβασης του παιχνιδιού μέσω internet ή μέσω δορυφορικής ή ψηφιακής συνδρομής.
- ο Παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή
- ο Αποθηκεύεται σε μία καμπίνα με ενσωματωμένη οθόνη και ένα joystick για την εισαγωγή δεδομένων. Αυτού του είδους τα παιχνίδια συναντώνται συνήθως σε λέσχες.
- ο Αναπαράγονται από μικρές φορητές μηχανές παιχνιδιών, το δημοφιλέστερο των οποίων είναι το Game Boy.
- ο Όλο και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια συναντώνται σε ηλεκτρονικές συσκευές, ως δευτερεύουσα χρήση, όπως για παράδειγμα τα κινητά τηλέφωνα.

²⁵ <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>

2.2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σήμερα δεν θα υπήρχαν εάν δεν είχε γεννηθεί ένας σπουδαστής τεχνολογίας ονόματι Steve Russell. Το ενδιαφέρον του για την επιστημονική φαντασία τον οδήγησε στη δημιουργία ενός παιχνιδιού με τον τίτλο 'διαστημικός πόλεμος' (Space War) το 1962. Εντούτοις ο ίδιος έχει δηλώσει ότι: «Εάν δεν το είχα πραγματοποιήσει εγώ, κάποιος θα έκανε κάτι εξίσου καλό ίσως και καλύτερο στους επόμενους έξι μήνες. Έτυχε όμως να το κάνω εγώ πρώτος»²⁶.

Ο Russell, ηγούνταν της ομάδας που δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι υπολογιστών. Χρειάστηκαν περίπου 200 ανθρωποώρες για να δημιουργηθεί η πρώτη έκδοση του «διαστημικού πολέμου» (Spacewar). Έγραψαν το Spacewar σε έναν αλληλεπιδραστικό μίνι υπολογιστή (PDP-1) που χρησιμοποιούσε μία καθοδική λυχνία και ένα πληκτρολόγιο για την εισαγωγή των δεδομένων, και ανήκε στην Εταιρία Ψηφιακού Εξοπλισμού. Ο υπολογιστής ήταν μια δωρεά στην ομάδα από την εταιρία αυτή, που πίστευε ότι το επιστημονικό αυτό επιτελείο θα ήταν σε θέση να κάνει κάτι αξιοπρόσεκτο με το προϊόν τους. Ένα παιχνίδι υπολογιστών που ονομάζονταν Spacewar ήταν το τελευταίο πράγμα που περίμεναν και έπειτα το παρέιχαν «μεταλλαγμένο» ως διαγνωστικό πρόγραμμα στους πελάτες τους. Ο Russell δεν ωφελήθηκε ποτέ από το Spacewar²⁷.

Το λειτουργικό σύστημα του PDP-1 ήταν το πρώτο που επέτρεπε σε πολλούς χρήστες να μοιραστούν τον υπολογιστή ταυτόχρονα. Αυτό ήταν τέλειο για να παιχτεί το Spacewar, που ήταν ένα παιχνίδι για δύο παίκτες και περιλάμβανε πολεμικά διαστημόπλοια που πυροβολούσαν τορπίλες φωτονίων. Κάθε παίκτης μπορούσε να ελέγξει ένα διαστημόπλοιο, και κέρδιζε με τον πυροβολισμό τορπιλών τους αντιπάλους του ενώ ταυτόχρονα έπρεπε να αποφεύγει το τράβηγμα από τη βαρύτητα του ήλιου. Ακόμα και σήμερα υπάρχουν αναβαθμισμένα αντίγραφα αυτού του παιχνιδιού και θεωρείται από τα πιο δημοφιλή κλασικά παιχνίδια. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 60, ο χρόνος χρήσης υπολογιστών ήταν ακόμα πολύ ακριβός. Το Spacewar βρισκόνταν σχεδόν σε κάθε ερευνητικό υπολογιστή στη χώρα. Ο Steve Russell το μετέφερε στο πανεπιστήμιο του Στάνφορντ, όπου εισήγαγε στον προγραμματισμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών έναν σπουδαστή εφαρμοσμένης μηχανικής που ονομάζονταν Nolan Bushnell. Ο Bushnell κατασκεύασε το πρώτο παιχνίδι που λειτουργεί με κερματοδέκτη και ξεκίνησε την εταιρία Ατάρι²⁸. Το 1967, ο Ralph Baer

²⁶ <http://inventors.about.com/library/weekly/aa090198.htm>

²⁷ Ο.Π.

²⁸ Ο.Π.

κατασκεύασε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι που παίχτηκε σε τηλεόραση, ένα παιχνίδι αποκαλούμενο 'καταδίωξη'²⁹.

Ο Russell ήταν ο πρώτος που προγραμματίσε ένα παιχνίδι σε κεντρική μονάδα ηλεκτρονικού υπολογιστή. Σήμερα, με το ενδιαφέρον για τα κλασικά παιχνίδια να κερδίζει έδαφος για μια ακόμη φορά, οι παίκτες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανατρέχουν στην πλούσια ιστορία της βιομηχανίας. Προσφέρονται στην αγορά σύγχρονες εκδόσεις παιχνιδιών που εμφανίστηκαν το 1979 και αποτελούν ενημερωμένες εκδόσεις του παιχνιδιού που ο Steve Russell εφηύρε. Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αφορά όχι μόνο τους ανθρώπους αλλά και τις επιχειρήσεις³⁰.

Η περίοδος 1971-1977 θεωρείται η εποχή έναρξης για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το 1971, ο Nolan Bushnell μαζί με τον Ted Dabney, δημιούργησαν το πρώτο παιχνίδι με κερματοδέκτη. Ονομάστηκε Computer Space, βασισμένο στο προηγούμενο παιχνίδι του Steve Russell Spacewar. Δημιούργησαν επίσης ένα πυροβόλο όπλο έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να διακρίνουν τα σημεία φωτός στην οθόνη και να τα πυροβολούν. Το πρώτο παιχνίδι που διατίθεται στο κοινό είναι γεγονός, αλλά εκείνο βρίσκει το παίξιμό του πολύ δύσκολο³¹.

Το παιχνίδι Pong δημιουργήθηκε από τον Nolan Bushnell (με βοήθεια του Al Alcorn) ένα έτος αργότερα το 1972. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι Pong ήταν παιχνίδι αντισφαίρισης, και το ονόμασαν έτσι γιατί "pong" είναι ο ήχος που το παιχνίδι αναπαράγει όταν χτυπά η μπάλα τη ρακέτα ή τη μία πλευρά της οθόνης. Το Pong δοκιμάζεται στην αγορά από ένα τοπικό κλαμπ. Μέσα σε δύο εβδομάδες η μονάδα σπάει γιατί ο υποδοχέας νομισμάτων ήταν πλημμυρισμένος με κέρματα και αυτό αποτελούσε μεγάλη επιτυχία. Ο Nolan Bushnell και ο Ted Dabney ξεκίνησαν την Atari Computers τον ίδιο χρόνο. Το 1975, η Atari επανέκδωσε το Pong ως παιχνίδι οικιακής χρήσης.

Το 1972, η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών οικιακής χρήσης, το Odyssey εκδόθηκε από τη Magnavox και σχεδιάστηκε από τον Ralph Baer και τρία χρόνια μετά το Odyssey προγραμματίστηκε με δώδεκα διαφορετικά παιχνίδια³².

Το 1976, η Fairchild εξέδωσε την πρώτη προγραμματίσιμη κονσόλα εγχώριων παιχνιδιών αποκαλούμενη Fairchild Video Entertainment System, και αργότερα το μετονόμασε Channel F. Το Channel F ήταν το πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα που χρησιμοποιούσε μεγάλες δισκέτες με τις οποίες ο παίκτης είχε τη

²⁹ http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm/

³⁰ <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>

³¹ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p3_01.html

³² Ο.Π.

δυνατότητα να αλλάξει παιχνίδια. Την ίδια χρόνια το πρώτο βίαιο παιχνίδι παράγεται, ονομάζεται «Death Race 2000» και βασίζεται σε αγώνες δρόμου. Ο παίκτης κερδίζει πόντους τρέχοντας πάνω σε κολλημένες ανθρώπινες φιγούρες. Η έντονη κοινωνική κατακραυγή του δίνει προβολή. Επίσης το 1977 δημιουργείται η πρώτη λέσχη με ηλεκτρονικά παιχνίδια που σε συνδυασμό με την προσφορά φαγητού, είχε μεγάλη επιτυχία. Ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην «Football» και «Space Invaders» σπάνε όλα τα ρεκόρ. Είναι τόσο δημοφιλή, που προκαλούν έλλειψη κερμάτων στην Ιαπωνία και την Αμερική και αυξημένες απουσίες στα σχολεία³³.

Στις 17 Ιουνίου του 1980, τα παιχνίδια "asteroids" και " Lunar Lander" ήταν τα δύο πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια που καταχωρούνται στο σωματείο πνευματικών δικαιωμάτων. Το ίδιο διάστημα η Namco εκδίδει το Pac-Man το δημοφιλέστερο παιχνίδι όλων των εποχών. Πάνω από 300.000 μονάδες πωλήθηκαν παγκοσμίως ενώ υπολογίζεται ότι άλλες τόσες συσκευές πλαστογραφήθηκαν. Αρχικά ονομάζονταν Puck-Man (καλλικάντζαρος) αλλά οι κατασκευαστές, στο ενδεχόμενο ότι βάνδαλοι θα διέγραφαν ένα μέρος του γράμματος 'P', το άλλαξαν σε Pac-Man, καθώς υπήρχε περίπτωση οι γονείς να αποτρέπονταν από την αγορά του προϊόντος. Το Pac-Man είναι το πρώτο παιχνίδι που είναι εξίσου δημοφιλές σε αγόρια και κορίτσια. Επίσης ο Williams ο κατασκευαστής του 'Φλίπερ' εκδίδει το πρώτο ηλεκτρονικό του παιχνίδι ονόματι 'Defender' που εισάγει την εικονική πραγματικότητα* στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη, στο κάτω εμφανίζεται η τρέχουσα δράση, και στο πάνω παρουσιάζονται όλα όσα γίνονται έξω από τα όριά της³⁴.

Το 1982 η Nintendo έχοντας έναν μεγάλο αριθμό αποτυχημένων παιχνιδιών με κερματοδέκτη αποφασίζει να τα μετατρέψει σε κάτι προσοδοφόρο. Δημιουργεί λοιπόν το 'Donkey Kong' ένα παιχνίδι με πρωταγωνιστή έναν κοντόχοντρο ξυλουργό που τρέχει, αντιμετωπίζοντας πολλά εμπόδια άλλα και παίρνοντας μπόνους, για να σώσει το κορίτσι του από μία τρελή μαϊμού. Την ίδια χρονιά οι λέσχες ηλεκτρονικών φτάνουν σε ρεκόρ εσόδων με 5 δισεκατομμύρια δολάρια στις Η.Π.Α. και εκδίδεται το πρώτο περιοδικό για ηλεκτρονικά παιχνίδια³⁵.

³³ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p3_02.html

* **Εικονική πραγματικότητα** (virtual reality):μία προσομοίωση , με πολύ έντονα ρεαλιστικά στοιχεία και έντονη αλληλεπίδραση τόσο ώστε ο παίκτης έχει την αίσθηση ότι βρίσκεται σ' έναν άλλο κόσμο.

³⁴ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p4_01.html

³⁵ Ο.Π.

Το 1982 η Ατάρι εκδίδει την κονσόλα 5200, με βάση τα γραφικά** και τα τσιπ που βρίσκονταν στους υπολογιστές του Atari 5200 τα παιχνίδια βελτιώνονται αισθητικά σε μεγάλο βαθμό. Μια εντυπωσιακή εφεύρεση στο παιχνίδι αυτό είναι το joystick, που είναι ένα πηδάλιο για το χειρισμό του παιχνιδιού. Την ίδια χρονιά η Midway δημιουργεί ένα 'σπίτι' για τον Pac-Man. Γίνεται το δημοφιλέστερο παιχνίδι με κερματοδέκτη στην αμερικανική ιστορία και περισσότερες από 115.000 συσκευές απορροφούνται από την αγορά των Η.Π.Α.. Αρκετά εμπλουτισμένα Pac-Man αναπαράγονται με σκοπό να πετύχουν όσο και το αρχικό Pac-Man με διαφοροποιημένους χαρακτήρες και λαβυρίνθους. Η δημοφιλέστερη επανέκδοση, το 'Pac-Man Plus', αντικαθιστά το φρούτα καθώς και τα άλλα στοιχεία μπόνους με δημοφιλή αμερικανικά στοιχεία όπως για παράδειγμα κόκα-κόλα κ.λ.π³⁶.

Το 1983 η Nintendo αναπαράγει τον οικογενειακό υπολογιστή (Famicom - Family Computer-) στην Ιαπωνία. Σκόπιμα σχεδιασμένος για να μοιάζει με παιχνίδι, το Famicom εκδίδεται με τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της Nintendo που μέχρι τότε οι παίκτες μπορούσαν να βρουν μόνο σε λέσχες. Λόγω της κυριαρχίας της Atari στην αγορά, η Nintendo δεν προγραμματίζει να πωλήσει το Famicom έξω από την Ιαπωνία. Η επιχείρηση προσφέρει στην Atari τα δικαιώματα να το διανείμει παντού έξω από την Ιαπωνία³⁷.

Η περίοδος 1982-1984 χαρακτηρίζεται ως το μεγάλο 'κραχ' για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πολλά προϊόντα είχαν απομείνει στα ράφια, από ένα πλήθος εκδοτών. Οι επιχειρήσεις τρίτου επιπέδου βγαίνουν από την αγορά και τα παιχνίδια τους χαμηλώνουν αισθητά τις τιμές τους. Οι επιχειρήσεις που παραμένουν δεν μπορούν να ανταγωνιστούν τα φτηνά παιχνίδια, έτσι κλείνουν, χάνοντας χρήματα λόγω απούλητων αποθεμάτων³⁸.

Η περίοδος 1985-1988 θεωρείται περίοδος δριμύτερης επιστροφής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και θεωρείται μια αντιπροσωπευτική εικόνα της κατάστασης της βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι ταχύτερες εξελίξεις στην αγορά σε συνάρτηση με τον ανταγωνισμό των επιχειρήσεων για το μεγαλύτερο κέρδος πολλές φορές χρησιμοποιώντας αθέμιτα μέσα είναι εμφανής, και συνεχίζεται μέχρι σήμερα.

Το 1985 η Nintendo μπαίνει στην Αμερική, δοκιμάζει στην αγορά της Νέας Υόρκης το σύστημα ψυχαγωγίας της Nintendo NES (Nintendo Entertainment System). Οι λιανοπωλητές είναι τόσο δύσπιστοι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που η Nintendo αναγκάζεται να συμφωνήσει ότι θα δεχτεί πίσω όλα τα απούλητα προϊόντα.

** **Γραφικά** (graphics): οποιασδήποτε μορφής δεδομένο ή πληροφορία υπό τη μορφή εικόνας στον Η/Υ.

³⁶ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p4_02.html

³⁷ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p5_01.html

³⁸ Ο.Π.

Το NES γίνεται τελικά εμμονή σε μία περιορισμένη αγορά. Την ίδια εποχή οι Ρώσοι κατακτούν τον κόσμο με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι παζλ. Ο Ρώσος προγραμματιστής Alex Pajitnov σχεδιάζει το Tetris, ένα απλό, αλλά εθιστικό, παιχνίδι που μπορεί να παιχτεί και στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Το 1986 ικανοποιημένοι από την επιτυχία του συστήματος στη Νέα Υόρκη, οι παράγοντες της Nintendo πωλούν το NES διεθνώς. Το σύστημα παρουσιάζεται στην αγορά συνοδευόμενο με το Super Mario Bros και γίνεται αμέσως επιτυχία. Η Sega εκδίδει το ανταγωνιστικό του NES το Super Master System (SMS) στις Η.Π.Α. Η Nintendo πουλά μεγαλύτερες ποσότητες απ' ό,τι οι ανταγωνιστές της σε αναλογία 10 προς 1 στις Ηνωμένες Πολιτείες. Διάφορες εταιρίες συγχωνεύονται με τη Nintendo³⁹.

Το 1988 η Atari δημιουργεί την Tengen, μία θυγατρική εταιρία που παράγει παιχνίδια για κονσόλες οικιακής χρήσης. Η Tengen αρχίζει ως εξουσιοδοτημένο κατάστημα υπεύθυνο για την ανάπτυξη συμβατών παιχνιδιών της NES. Αυτός ο ρόλος τελειώνει όταν η Atari πηγαίνει τη Nintendo στο δικαστήριο, υποστηρίζοντας ότι έχει παράνομο μονοπώλιο στην βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πραγματοποιημένο μέσω αντικανονικών πρακτικών, όπως ο συγκεκριμένος καθορισμός των τιμών και η χρήση κωδικών ή τσιπ για να απαγορεύσει τη χωρίς άδεια αναπαραγωγή του λογισμικού NES⁴⁰.

Το 1989 η Tengen αποκτά τα δικαιώματα χρήσης του Tetris σε κονσόλα και αρχίζει την πώληση του εξαιρετικά δημοφιλούς παιχνιδιού. Η Nintendo εκδίδει το φορητό Game Boy (\$109), το σύστημα συνοδεύεται με το Tetris, και παρά την μικροσκοπική ασπρόμαυρη οθόνη που διαθέτει, έχει ιστορικό ρεκόρ πωλήσεων⁴¹.

Από το 1990, οι δύο γίγαντες NINTENDO και SEGA άρχισαν έναν πόλεμο προώθησης μηχανών μέσω της ανατιμολόγησης και της διαφήμισης. Αμέσως μετά οι δύο αυτές επιχειρήσεις εισάγουν συσκευές 16 bite που έδωσαν την ενισχυμένη γραφική αναπαράσταση, γνωστή ως Super Nes και Sega Mega Drive. Οι μηχανές των 8 bite γίνονται σύντομα ξεπερασμένες και αποσύρθηκαν σταδιακά από την αγορά. Καθώς η τεχνολογία γίνονταν όλο και πιο προηγμένη, η SEGA σύντομα πρόσθεσε έναν νέο περιφερειακό δίσκο υπό μορφή CD-ROM με βελτιωμένη ικανότητα γραφικής αναπαράστασης και καλύτερη μνήμη. Η SONY ταυτόχρονα εργαζόταν στην ίδια γραμμή με τη SEGA αλλά το πρόγραμμα διεκόπη⁴².

Η Sega εκδίδει το Virtua Fighter 3 στην Ιαπωνία και τις Ηνωμένες Πολιτείες. Διάφορα παιχνίδια προσομοίωσης αρχίζουν να απολαμβάνουν τη δημοτικότητα στα

³⁹ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p6_01.html

⁴⁰ http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p6_01.html

⁴¹ Ο.Π.

⁴² http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p7_01.html

παιχνίδια με κερματοδέκτη, συμπεριλαμβανομένου του ski, snowboard, and jet ski, δεδομένου ότι μέχρι τότε αντιμετώπιζαν μια περίοδο πτώσης. Αυτά προσφέρουν ακόμα και εξοπλισμό (όπως για παράδειγμα πέδιλα σκι) και οι παίκτες αισθάνονται ότι πραγματικά βρίσκονται σε αγώνες⁴³.

Οι πωλήσεις της Sony το 1994 λέγεται ότι ολοκληρώνονται στα \$12 εκατομμύρια ανά ημέρα την εποχής Χριστουγέννων, και το PlayStation διατηρεί την παγκόσμια πρώτη θέση ως κονσόλα νέας γενιάς. Η βιομηχανία παιχνιδιών έχει ένα ιδιαίτερα κερδοφόρο έτος, και οι τιμές λογισμικού στα παιχνίδια 32- μπιτ αρχίζουν να παρουσιάζουν εξαιρετική αστάθεια. Το ίδιο διάστημα το Videotopia, ένα μουσείο που εστιάζει στην ιστορία των παιχνιδιών, ανοίγει στο κέντρο επιστήμης Carnegie του Πίτσμπουργκ στις 15 Ιουνίου.

Τον Ιούλιο 1995 η τεχνολογία γίνονταν όλο και πιο προηγμένη⁴⁴. δημιουργώντας παιχνίδια 32 bite αυτή τη φορά ο ανταγωνισμός ήταν μεταξύ της SEGA και της SONY. Και οι δύο μηχανές βασίζονταν σε CD και θύμιζαν ταινίες εξαιτίας της υψηλής τους τεχνολογίας. Αυτές οι νέες συσκευές αναπαραγωγής παιχνιδιών επιτρέπουν το συνδυασμό χιλιάδων χρωμάτων και στερεοφωνικό ήχο. Το Play Station της Sony ήταν η συνέχεια της Nintendo με τα πρόσθετα cd. Η Nintendo συνέχισε τις προόδους της και επέλεξε να κρατήσει τον ίδιο τύπο, δηλαδή την κονσόλα και την αντίστοιχη κασέτα. Αυτό που προωθήθηκε το 1996 είναι μια κονσόλα 124 bite από τη Nintendo καθώς και η Sega πρόσφατα μόλις προώθησε μια μηχανή 128 bite που είναι ακόμα ισχυρότερη.

Στο σημερινό κόσμο, όπου τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αναφέρονται συχνά ως πηγή για την εφηβική βία, είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι η πρώτη εγχώρια κονσόλα είχε επίσης ένα ελαφρύ τουφέκι ως περιφερειακή μονάδα. Ο κόσμος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συνεχίζει να εξελίσσεται. Με την ανάγνωση για το παρελθόν, ίσως δημιουργηθεί επίσης μια εικόνα για τις εξελίξεις του μέλλοντος⁴⁵.

Κάνοντας μια ανασκόπηση των παραπάνω παρατηρείται ότι η ιστορία της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών χαρακτηρίζεται από τις παρακάτω τάσεις⁴⁶.

1. Η ανάπτυξη του λογισμικού και των κονσολών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι παράλληλη, δηλαδή τα προϊόντα κυκλοφορούσαν στην αγορά σχεδόν

⁴³ Ο.Π.

⁴⁴ Ο.Π.

⁴⁵ <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>

⁴⁶ <http://www.tfi.com/pubs/ctu/videogames.html>

ταυτόχρονα. Οι κονσόλες δεν ήταν δυνατό να ευδοκιμήσουν εάν το αντίστοιχο νέο συμβατό λογισμικό (δηλαδή νέα παιχνίδια) δεν ήταν αμέσως διαθέσιμο στην καταναλωτική αγορά.

2. Η γρήγορη τεχνολογική πρόοδος της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει οδηγηθεί από τη συμβιωτική σχέση μεταξύ του ηλεκτρομηχανολογικού υλικού και του λογισμικού καθώς και την απαίτηση των παικτών για "ρεαλισμό", δηλαδή για αυξανόμενη ταχύτητα, αλληλεπίδραση, και υψηλή ποιότητα εικόνας και ήχου.
3. Οι σημαντικότεροι κατασκευαστές κονσόλων (Sony, Nintendo, Microsoft, Sega) έχουν συμμετάσχει σε έναν τεράστιο ανταγωνισμό για κέρδη και για τη «μερίδα του λέοντος»
4. Η πειρατεία λογισμικού κοστίζει δισεκατομμύρια στο εισόδημα των βιομηχανιών κάθε έτος.
5. Οι εντυπωσιακές ιδιότητες και το περιεχόμενο ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχουν οδηγήσει σε ανησυχία για τα κοινωνικά αποτελέσματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς και τις επιπτώσεις τους στην υγεία, με συνέπεια τη συνεχή συζήτηση για το θέμα αυτό που πολλές φορές οδήγησε και στην απαγόρευση κυκλοφορίας ορισμένων παιχνιδιών από την αγορά.

Η παραγωγή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι μια διαδικασία που απαιτεί τη συνεργασία ανθρώπων για να σχεδιάσουν πρωτότυπα προϊόντα στην αγορά. Οι υπεύθυνοι για την ανάπτυξη καθορίζουν την πλατφόρμα, βασισμένη στην ως τώρα εμπειρία για τις επιθυμίες των χρηστών, το σχέδιο, και τον προϋπολογισμό.

Φέτος, η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών γίνεται 45 ετών! Από τις καλές παλαιές ημέρες που ξεκίνησαν το 1962, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται όλο και πιο προηγμένα με αυξανόμενο ρεαλισμό και έντονο παιχνίδι. Το παίξιμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει γίνει μια από τις πιο αγαπημένες ασχολίες των παιδιών, ειδικά μεταξύ του έτους 7-17⁴⁷.

2.3.

⁴⁷ <http://www.geocities.com/avpham82/briefview.html>

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ ΚΟΝΣΟΛΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Από την στιγμή που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πρωτοεισάχθηκαν στην καταναλωτική αγορά, οι τρόποι που παίζονται καθώς και τα μέσα που χρησιμοποιούνται ποικίλουν. Κονσόλες οικιακής χρήσης που συνδέονται με την τηλεόραση, ηλεκτρονικοί υπολογιστές, υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, παιχνίδια με κερματοδέκτες διαθέσιμα σε διάφορα καταστήματα, φορητά ηλεκτρονικά παιχνίδια και συσκευές που εμπεριέχουν συστήματα παιχνιδιών όπως για παράδειγμα κινητά τηλέφωνα.⁴⁸ Η παγκόσμια επιχείρηση παραγωγής κονσόλων κυριαρχείται από τρεις μεγάλες εταιρίες: τη Microsoft (από τις Η.Π.Α.), και τη Nintendo και τη Sony (και οι δύο από την Ιαπωνία).

2.3.1. Microsoft⁴⁹

Η Microsoft είναι νέα στην παραγωγή κονσολών, έχει όμως την εμπειρία ανάπτυξης παιχνιδιών μέσω του λογισμικού ηλεκτρονικών υπολογιστών, του οποίου το πιο γνωστό δημιούργημα είναι η σειρά προσομοιωτών πτήσης για υπολογιστές (FLIGHT SIMULATOR). Τον Νοέμβριο του 2001, η Microsoft προώθησε την κονσόλα Xbox στις Η.Π.Α., έπειτα ακολούθησαν οι αντίστοιχες προωθήσεις στην Ιαπωνία (Φεβρουάριος 2002) και την Ευρώπη (Μάρτιος 2002).

Η εισαγωγή του Xbox στην αγορά συνοδεύθηκε με μια σειρά παιχνιδιών που σε μεγάλο βαθμό επικροτήθηκαν. Η ποικιλία και η ποιότητα αυτών των "παιχνιδιών προώθησης" ήταν ένας βασικός παράγοντας που η Microsoft πουλάρησε 1,5 εκατομμύριο κονσόλες στις Η.Π.Α. σε διάστημα μόλις δύο μηνών. Κατά μέσο όρο αγοράστηκαν τρία παιχνίδια ανά μονάδα υλικού που πωλήθηκε και αυτό ήταν μεγάλη επιτυχία για τη Microsoft. Δεδομένου ότι το Xbox ακολουθεί το χαρακτηριστικό πρότυπο μιας κονσόλας παιχνιδιών, όπου οι συσκευές πωλούνται με ελάχιστα κέρδη και τα περισσότερα απέρχονται από τα πνευματικά δικαιώματα του λογισμικού.

Μια σειρά επευφημημένων παιχνιδιών, όπως το «Halo», έχει παραχθεί και προωθηθεί από το Xbox. Η κονσόλα απευθύνεται περισσότερο προς σκληροπυρηνικούς παίκτες οι οποίοι παίζουν πιο προηγμένα και γραφικά πολυσύνθετα παιχνίδια.

Είναι εμφανές από το ποσό εισοδήματος που η Microsoft έχει επενδύσει στο Xbox (συμπεριλαμβανομένου ενός σφαιρικού προϋπολογισμού διαφήμισης, περίπου μισό δισεκατομμύριο δολάρια) ότι το Xbox αντιμετωπίζεται ως βασικό προϊόν της. Οι μακροπρόθεσμες ρυθμίσεις με μία ποικιλία κορυφαίων εκδοτών παιχνιδιών δείχνει

⁴⁸ www.kff.org

⁴⁹ <http://www.ceangal.com/>

ότι η Microsoft σκοπεύει να παραμείνει βασικό στέλεχος στον τομέα των παιχνιδιών για αρκετά έτη ακόμα.

2.3.2 Nintendo⁵⁰

Στα τέλη του 2001, η Nintendo προώθησε την κονσόλα GameCube στις Η.Π.Α. και την Ιαπωνία, και το 2002 στην Ευρώπη. Αυτό ακολουθεί μια κοινή τάση στη βιομηχανία του παιχνιδιού, ότι δηλαδή το λογισμικό και οι συσκευές προωθούνται ταυτόχρονα στις Η.Π.Α. και την Ιαπωνία πριν από την προώθησή τους στην Ευρώπη. Αντίθετα από το Xbox και το Playstation2, το GameCube δεν είναι σε θέση να αναπαράγει DVDs, ένα σημαντικό μειονέκτημα, και όπως οι σχολιαστές βιομηχανίας αναφέρουν κάτι τέτοιο μπορεί να επιφέρει αρνητικές επιπτώσεις στις πωλήσεις.

Περίπου στο ίδιο χρονικό διάστημα η Nintendo προώθησε το Game Boy Advance, μια συνέχεια της σειράς Game Boy που έχει πωλήσει πάνω από 135 εκατομμύρια συσκευές μέχρι σήμερα. Η Nintendo αυτήν την περίοδο δεν έχει κανέναν ουσιαστικό ανταγωνιστή στο τομέα των φορητών κονσολών ηλεκτρονικού παιχνιδιού, κάτι που υπολογίζεται να συνεχιστεί για τα επόμενα έτη.

Η σειρά των Game Boy 'φιλοξενεί' ένα μεγάλο αριθμό παιχνιδιών, μεταξύ των οποίων η δημοφιλής σειρά Pokemon. Το προβλεπόμενο εισόδημα από αυτήν τη σειρά και τα σχετικά "υποπροϊόντα" όπως από κάρτες και κινηματογράφο των Pokemon, και το εισόδημα από Game Boy, εξασφαλίζει για την Nintendo την οικονομική ασφάλεια για το εγγύς μέλλον, ανεξάρτητα από τις πωλήσεις του GameCube και του συμβατού του λογισμικού.

2.3.3 Sony⁵¹

Το Playstation 2 (PS₂) προωθήθηκε το 2000 και έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει παιχνίδια που προορίζονταν και για το αρχικό Playstation (PS₁). Υπολογίζεται ότι υπάρχουν περίπου 300 διαφορετικά παιχνίδια για το PS₂.

Η Sony εικάζεται ότι συνεργάζεται με Toshiba και την IBM για να αναπτύξει την επόμενη γενιά παιχνιδιών που είναι πιθανό να αποτελέσουν μέρος της κονσόλας Playstation3, οι απόψεις διαφέρουν ως προς το χρονικό διάστημα που θα προωθούνταν μια τέτοια κονσόλα, με τους περισσότερους σχολιαστές βιομηχανίας να προβλέπουν το 2005 ή 2006.

Οι πωλήσεις των σύγχρονων και προηγούμενων συσκευών του Playstation, σε σφαιρική βάση υπολογίζονται πάνω από 35 εκατομμύρια PS₂, υπολογίζοντας τα

⁵⁰ Ο.Π.
⁵¹ Ο.Π.

πνευματικά δικαιώματα για τα παιχνίδια, και εισόδημα από άλλα καταναλωτικά τμήματά τους. Συμπεραίνεται λοιπόν ότι είναι πιθανό η Sony να παραμείνει μια βασική κατασκευάστρια εταιρία κονσολών για τουλάχιστον το πρώτο μισό αυτής της δεκαετίας.

2.3.4 Σύγχρονα Παιχνίδια⁵²

Κατά κοινή ομολογία τα παιχνίδια έχουν αλλάξει, από τους προσομοιώσεις "ροπάλων και σφαιρών" της δεκαετίας του '70, στο 'Space Invader' και το 'Pacman' των πιο πρόσφατων χρόνων. Πολλά παιχνίδια, ειδικά στις νεώτερες κονσόλες, χαρακτηρίζονται από λεπτομερείς γραφικές αναπαραστάσεις, συστήματα διασυνδέσεων πολλών ηλεκτρονικών υπολογιστών, όλο και πιο ρεαλιστικούς χαρακτήρες, πλήρη και άριστη ανάλυση κινήσεων που θυμίζει τηλεόραση, στερεοφωνικός ήχος και δυνατότητα σύνδεσης στο Internet.

Υπάρχει ένας αυξανόμενος αριθμός ειδικών δημοσιεύσεων, όπως π.χ. περιοδικά, που περιγράφουν εξελίξεις ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βιντεοπαιχνιδιών. Εντούτοις, οι πρόοδοι στην πολυπλοκότητα των παιχνιδιών μπορούν μόνο να εκτιμηθούν πραγματικά σε αλληλεπίδραση με το παιχνίδι. Οι περισσότεροι άνθρωποι ξέρουν κάποιον που έχει και χρησιμοποιεί μια κονσόλα παιχνιδιών επιπλέον, ενώ πολλά καταστήματα παιχνιδιών έχουν εγκαταστήσει κονσόλες που επιτρέπουν στο κοινό να εξετάσουν και παίξουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πριν ακόμα τα αγοράσουν.

2.3.5 Διαδικτυακό παιχνίδι⁵³

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής έχει χρησιμοποιηθεί ευρέως ως μια συσκευή διαδικτυακού ηλεκτρονικού παιχνιδιού από την πρώτη κιόλας πώληση των modem. Συνεπώς πολλά παιχνίδια έχουν και δυνατότητα σύνδεσης στο internet. Παιχνίδια όπως το 'Ever Quest' ή το 'Ultima' μπορεί να παίζονται από χιλιάδες παίκτες συνδεδεμένους στο internet ταυτόχρονα. Στη Νότια Κορέα, μια χώρα με πολλούς διαδικτυακούς παίκτες έχουν καταγραφεί πάνω από 200.000 άνθρωποι να παίζουν ταυτόχρονα το ίδιο παιχνίδι.

Λόγω της έλλειψης της διαδικτυακής σύνδεσης των κονσολών πριν το 1998, το διαδικτυακό παιχνίδι, μέχρι πολύ πρόσφατα, βασίζονταν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Μια εξαίρεση σε αυτό είναι μια συλλογή των παιχνιδιών της 'Sega Dreamcast'. Τα τελευταία χρόνια, διάφορες συσκευές κυκλοφόρησαν στην αγορά

⁵² Ο.Π.
⁵³ Ο.Π.

που χρησιμοποιούν ενσωματωμένο modem. Το δημοφιλέστερο από αυτά ήταν 'Phantasy Star Online' [PSO], που επέτρεπε στους χρήστες από όλο τον κόσμο να αλληλεπιδρούν σε ομαδικές αναζητήσεις μέσω του διαδικτύου. Το PSO εμπεριείχε νέο τρόπο ομιλίας: χρησιμοποιώντας ένα σύστημα πολλαπλών επιλογών, οι παίκτες διάλεγαν "γλώσσα" και αυτόματα μεταφράζονταν σε αυτή που ο παίκτης επέλεγε. Επομένως, άνθρωποι με διαφορετικές μητρικές γλώσσες, οπουδήποτε στον κόσμο, θα μπορούσαν "να συνδιαλαγούν" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε σχετικά σύντομο χρόνο.

Οι εμπειρογνώμονες αγοράς προβλέπουν ότι το διαδικτυακό παιχνίδι θα είναι ο μεγαλύτερος τομέας επέκτασης όσον αφορά στην εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Υπάρχει αυξημένη πιθανότητα για κάτι τέτοιο αν εξεταστεί ο αριθμός παιχνιδιών που είναι υπό ανάπτυξη και συγχωνεύουν μία τέτοια δυνατότητα. Το Xbox, PS2 και το GameCube διαθέτουν θύρες για σύνδεση με modem, και οι υπόλοιποι αναπτύσσουν την απαραίτητη αυτή υποδομή. Από την αφετηρία του 2003, Microsoft και Sony προετοιμαζόταν να προωθήσουν τη δυνατότητα διαδικτυακής εγκατάστασης παιχνιδιού για τους παίκτες κονσολών.

2.4. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΩΝ

Υπάρχουν διάφορες θεμελιώδεις διαφορές μεταξύ των κονσολών και του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Από τεχνική άποψη, οι κονσόλες μπορούν να θεωρηθούν πιο σταθερές και περιορισμένης συμμετοχής, ενώ οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές από την άλλη έχουν σταθερά τεχνικά χαρακτηριστικά, συνήθως χρησιμοποιούν ένα σύστημα αποσυναρμολόγησης με το οποίο ο τελικός χρήστης δεν έρχεται σε επαφή.

2.4.1. Κόστος

Οι τιμές των κονσολών όπως και των ηλεκτρονικών υπολογιστών, μειώνονται καθώς παλιώνουν. Αυτό συμβαίνει αλματωδώς και συμπίπτει με την έναρξη του ανταγωνισμού των εταιριών. Σε ορισμένες περιπτώσεις σε περιόδους εκπτώσεων οι τιμές των προϊόντων γίνονται ιδιαίτερα ελκυστικές.

2.4.2. Ικανότητα διαδικτυακής σύνδεσης

Σχεδόν όλοι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές που αγοράζονται για οικιακή χρήση ή για επιχειρήσεις περιέχουν ένα modem στο στάνταρ εξοπλισμό τους. Όσον αφορά τις κονσόλες το PS2 περιέχει μία θύρα για την χρήση ενός modem προαιρετικά. Η Sony συνεργάζεται με την Telewest με σκοπό να αναπτύξει “διαδικτυακά συστήματα και τη δυνατότητα να παίζονται με παραπάνω από δύο παίκτες”. Και τα δύο είναι υπό ανάπτυξη, προσφέροντας ακόμα μια επιλογή στους ιδιοκτήτες PS2 [PS2 Online]. Το Xbox και το GameCube περιέχουν θύρες για τη σύνδεση του modem.

2.4.3. Ομοιότητες με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή

Το Xbox είναι το πιο κοντινό με τον υπολογιστή απ’ ότι οι τρεις άλλες κονσόλες. Η κονσόλα περιέχει έναν σκληρό δίσκο, στο οποίο το επίπεδο των παιχνιδιών μπορεί να σωθεί και η πρόσβαση στο σκληρό δίσκο είναι ταχύτερη απ’ ότι σε ένα cd.

2.4.4. Τεχνικά χαρακτηριστικά

Μια περιορισμένη τεχνική σύγκριση μεταξύ ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή και μίας κονσόλας θα μπορούσε να αναπαράγει μία ανακριβή εικόνα. Παραδείγματος χάριν, πρέπει να αναφερθεί ότι η αρχική (ή μοναδική) λειτουργία μιας κονσόλας είναι να παιχτεί ένα παιχνίδι και δεν διαθέτει επεξεργαστή ή λειτουργικό σύστημα. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι επιφορτισμένος και με άλλα καθήκοντα π.χ. έλεγχος ιών, εκτυπωτές ή περιφερειακές οθόνες. Επιπλέον, οι παίκτες παιχνιδιών

ενδιαφέρονται συνήθως για τα "καλύτερα" παιχνίδια (καθορισμένος από ρευστά κριτήρια), που μέσα από την ιστορία των παιχνιδιών δεν είναι πάντα και η πιο τεχνικά προηγμένη κονσόλα του χρόνου.

2.4.5 Εμβέλεια λογισμικού

Ίσως η πιο άκαμπτη διαφορά μεταξύ των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των κονσολών είναι στο λογισμικό και τις εφαρμογές που φιλοξενούνται. Ο Η/Υ είναι οικοδεσπότης ενός ευρέως φάσματος εφαρμογών, όπως οι επεξεργαστές λέξεων, προγράμματα ανάλυσης σελίδων του Διαδικτύου, εφαρμογές γραφείου και βάσεων δεδομένων. Το λογισμικό στις κονσόλες παιχνιδιών, μέχρι πρόσφατα, ήταν σχεδόν αποκλειστικά προσανατολισμένες στο παιχνίδι, με ελάχιστο εκπαιδευτικό λογισμικό [Gamerland]. Το εκπαιδευτικό λογισμικό είναι πιο κοινό σε Η/Υ που επίσης φιλοξενούν παιχνίδια και μέσω αυτών των παιχνιδιών δίνεται η δυνατότητα πληρέστερης χρήσης του πληκτρολογίου και άλλων κεντρικών ή περιφερειακών μονάδων).

2.5. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

Ένας από τους λόγους για τον οποίο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι τόσο δημοφιλή είναι ότι υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών που απευθύνονται σε διαφορετικές προσωπικότητες ανθρώπων. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν περιορίζονται σε άτομα που τους αρέσει η περιπέτεια ή ο αθλητισμός, αλλά υπάρχει ποικίλα διαφορετικών κατηγοριών που ψυχαγωγούν τους παίκτες και καθώς τα χρόνια περνούν η ποικιλία αυτή πολλαπλασιάζεται.

2.5.1. Παιχνίδια περιπέτειας⁵⁴

Αυτό το είδος παιχνιδιών είναι ένα από τα δημοφιλέστερα καθώς αποτελούνται συνήθως από μεγάλο αριθμό επιπέδων και διαφορετικούς "ήρωες". Τα περισσότερα από αυτά έχουν μία χαρακτηριστική παιδικότητα αλλά είναι σε θέση να καταπλήξουν τους παίκτες όλων των ηλικιών με τα γραφικά και τη μουσική τους. Σκοπός των παιχνιδιών περιπέτειας είναι να συλλέξει ο παίκτης κάποια στοιχεία, με το βασικό ήρωα ως πρωταγωνιστή, που θα τον βοηθήσουν να προωθηθεί σε πιο υψηλά επίπεδα. Συλλέγει λοιπόν αυτά τα στοιχεία μέσω ενός δικτύου γρίφων που δίνει σε αυτά τα παιχνίδια μεγάλη ποικιλία καθώς οι υπεύθυνοι παραγωγού προσβλέπουν συνεχώς στην δημιουργία νέων παιχνιδιών με νέους και βελτιωμένους γρίφους. Μερικά δημοφιλή παιχνίδια αυτού του τύπου είναι Banjo Kazooie, Donkey Kong Country, Spyro, and Mario 64

2.5.2. Πολεμικά παιχνίδια⁵⁵

Τα πολεμικά παιχνίδια είναι μία αμφιλεγόμενη κατηγορία, έχει φανατικούς υποστηρικτές και επικριτές αντίστοιχα καθώς επικεντρώνονται πάντα στην υπεροχή του δυνατότερου ή του πιο έξυπνου. Σε αυτούς τους τύπους ο βασικός ήρωας τοποθετείται σε έναν χώρο όπου αυτός και ο αντίπαλός του πρέπει να μάχονται με σκοπό να κερδίσει ο δυνατότερος. Κάθε παιχνίδι έχει δικό του ύφος ακόμα κι αν οι κανόνες είναι βασικά οι ίδιοι. Ένα παιχνίδι μπορεί να είναι εξομοιωτής μιας μάχης με χαρακτήρες κόμικς που χρησιμοποιούν ειδικές δυνάμεις και μαγεία. Κάποιο άλλο μπορεί να επικεντρώνεται σε πολεμικές τέχνες, στη σωματική δύναμη αντί για υπεράνθρωπες δυνάμεις. Είναι εύκολο για τους παίκτες να τα μάθουν αλλά πολύ δύσκολο να τερματίσουν και γι' αυτό το λόγο θεωρείται μια δημοφιλή κατηγορία για όλες τις ηλικίες. Ακόμα κι αν το περιεχόμενο τους λοιπόν είναι λίγο διαφορετικό (όσον αφορά στον τύπο μάχης) το βασικό ύφος παραμένει.

⁵⁴ <http://academic.uofs.edu/student/HYMAND2/types.html>

⁵⁵ Ο.Π.

2.5.3. Παιχνίδια αγώνων δρόμου⁵⁶

Τα παιχνίδια αγώνων έχουν ανακαλυφθεί εδώ και αρκετά χρόνια. Το είδος αυτό έχει εξελιχθεί σε μεγάλο βαθμό από το επίπεδο που άρχισε. Τέτοιοι τύποι παιχνιδιών είναι αυτονόητοι και αυτεξήγητοι. Ο παίκτης συναγωνίζεται σε μια διαδρομή με άλλα οχήματα και προσπαθεί να έρθει στην πρώτη θέση. Υπάρχουν επίσης μερικοί διαφοροποιημένοι τύποι παιχνιδιών αγώνα. Ένας τύπος είναι παιχνίδια αγώνων όπου ο παίκτης έχει να κτίσει καριέρα. Ξοδεύει τα χρήματα του για να πάρει τα καλύτερα αυτοκίνητα και επομένως να κερδίσει περισσότερες αγώνες. Η πιο καρτούν πλευρά του είδους αυτού είναι ο αγώνας καρτ. Σ' αυτήν συναγωνίζεται με μικρά αγωνιστικά αυτοκίνητα με βασικούς ήρωες χαρακτήρες κινούμενων σχεδίων. Οι περισσότεροι από αυτούς έχουν στη διάθεση τους και όπλα κινούμενων σχεδίων για να βάζουν φωτιά στους αντιπάλους σας ώστε να επιβραδύνουν και να πορευθούν πρώτοι. Μια πιο πρόσφατη έκδοση στην κατηγορία αυτή είναι ο αγώνας με αυτοκίνητα του μέλλοντος. Αυτά τα παιχνίδια αποτελούνται από φουτουριστικά αυτοκίνητα που μπορούν να υπερβούν την ταχύτητα του ήχου.

⁵⁶ Ο.Π.

2.5.4. Εμπόλεμη σύγκρουση οχημάτων⁵⁷

Τα παιχνίδια αγώνα οχημάτων είναι ένας από τους παλαιότερους τύπους ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αλλά πρόσφατα έχει δοθεί μια νέα τάση στο τρόπο παιξίματος. Η κατηγορία αυτή αποτελείται συνήθως από διαστημικά σκάφη και όπλα. Στις μέρες μας υπάρχουν παιχνίδια, τα όποια επαναπροσδιόρισαν αυτό το είδος με την τρισδιάστατη γραφική αναπαράστασή τους. Αυτά δίνουν στους παίκτες τους στόχους αποστολής που καλούνται να εκπληρώσουν. Τέτοιοι στόχοι μπορεί να είναι η φύλαξη σκαφών, ή ακόμα και η καταστροφή ορισμένων βάσεων που είναι κρίσιμες σε εκείνο το παιχνίδι. Το χαρακτηριστικό του πλούτου, στο περιεχόμενο αυτών των παιχνιδιών είναι απαραίτητο καθώς δίνει περισσότερη λάμψη στην εκάστοτε ιστορία.

2.5.5. Συμμετοχικά πολεμικά παιχνίδια⁵⁸

Αυτό το είδος είναι ένα από τους νεώτερους τύπους παιχνιδιών. Αυτό γιατί χρησιμοποιούν μια τεχνοτροπία η οποία δεν υπήρχε μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του '90. Το βασικότερο χαρακτηριστικό τους είναι ο συνδυασμός δράσης και περιπέτειας. Ονομάζεται πρώτο πρόσωπο επειδή ο παίκτης έρχεται στη θέση του βασικού χαρακτήρα και έχει τον έλεγχο του. Ενενήντα τοις εκατό των περιπτώσεων ο χαρακτήρας αυτός φέρει κάποιο όπλο που χρησιμοποιεί ενάντια στους εχθρούς του. Το στοιχείο της δράσης σε συνδυασμό με τα όπλα και την περιπέτεια καθώς και κάποιοι γρίφοι που καλείται ο παίκτης να λύσει για να ολοκληρωθούν τα επίπεδα κάνει το παιχνίδι τόσο συναρπαστικό.

2.5.6. Παιχνίδια γρίφων - παζλ⁵⁹

Αυτός είναι ένας άλλος παλαιός τύπος ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Αυτά τα παιχνίδια δεν έχουν κάποια συγκεκριμένη πλοκή, χαρακτήρες και κάποιο βαθύ

⁵⁷ Ο.Π.

⁵⁸ Ο.Π.

⁵⁹ Ο.Π.

νόημα. Τι τα κάνει όμως διασκεδαστικά και δημοφιλή; Η σκέψη. Είναι δύσκολο να περιγράψεις αυτό το είδος γενικά επειδή τα περισσότερα από αυτά διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό μεταξύ τους. Βασικά εξετάζει τις δεξιότητές του παίκτη στην ταχύτητα και το συντονισμό ματιών και χεριών. Στα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια ο παίκτης κερδίζει όταν φθάσει σε ένα υψηλό αποτέλεσμα ή περάσει πολλά επίπεδα δυσκολίας.

2.5.7. Αθλητικά παιχνίδια⁶⁰

Αυτά τα παιχνίδια είναι αυτεξήγητα. Οποιοδήποτε άθλημα μπορεί κανείς να σκεφτεί έχει γίνει ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το ποδόσφαιρο, η καλαθοσφαίριση, το μπίτζμπολ, το χόκεϊ, και το μποξ είναι μερικά από αυτά. Πρόσφατα ένα κύμα του επικίνδυνων σπορ (όπως για παράδειγμα Bungee Jumping) μεταφέρονται στην οθόνη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το είδος αυτών των παιχνιδιών τα τελευταία χρόνια γίνεται όλο και καλύτερο βελτιώνοντας τη γραφική αναπαράσταση και κάτι που καθιστά το παιχνίδι ρεαλιστικότερο και δημιουργικό.

⁶⁰ Ο.Π.

2.6. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΡΟΠΟΥ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

2.6.2. Παιχνίδια Παζλ – «Tetris»

Το ‘Τέτρις’ είναι ένα από τα δημοφιλέστερα και μακροβιότερα παιχνίδια παζλ που κυκλοφορούν. Σκοπός του παίκτη είναι να γεμίσει εντελώς οριζόντιες γραμμές με τα κομμάτια παζλ που πέφτουν από την κορυφή της οθόνης, κάθε γραμμή που συμπληρώνεται χωρίς κανένα κενό, διαγράφεται από την οθόνη αυτόματα. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να περιστρέψει τα κομμάτια και να τα κινήσει από την αριστερή ή δεξιά πλευρά της οθόνης. Όσο αυξάνεται ο αριθμός των γραμμών που συλλέγονται τόσο ταχύτερα πέφτουν. Όταν η στοίβα των κομματιών ακουμπήσει στην κορυφή της οθόνης το παιχνίδι τελειώνει.

Τον τελευταίο καιρό νέες επανεκδόσεις του παιχνιδιού κυκλοφορούν. Υπάρχει δυνατότητα παιχνιδιού από παραπάνω από έναν παίκτης. Υπάρχουν 3 διαφορετικές εκδοχές του ομαδικού παιχνιδιού. Η πρώτη ονομάζεται ‘Μαραθώνιος’, στόχος του είναι η πιο μακροχρόνια επιβίωση στο παιχνίδι. Στον ‘αγώνα ταχύτητας’ ο κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του τρία λεπτά για να συμπληρώσει όσο περισσότερες γραμμές μπορεί. Τέλος στην ‘ακραία’ εκδοχή, ο πρώτος παίκτης που θα ‘καθαρίσει’ 150 γραμμές κερδίζει.

2.6.3. Αθλητικά Παιχνίδια - «Fifa 2000»

Η σειρά ‘FIFA’ έχει χαρακτηριστεί ως το απόλυτο παιχνίδι ποδοσφαίρου για τους υπολογιστές. Περιλαμβάνονται όλες οι ποδοσφαιρικές ομάδες με τις επίσημες ονομασίες και εμφανίσεις τους, καθώς και οι αντίστοιχοι ποδοσφαιριστές με τα πραγματικά στατιστικά τους στοιχεία. Οι παίκτες έχουν διαφορετικό ύψος, χαρακτηριστικά ακόμα και κούρεμα. Τα γήπεδα είναι ρεαλιστικά, όπως επίσης και το κοινό στις εξέδρες, το οποίο αντιδρά με ένα μοναδικό τρόπο στα άσχημα σφυρίγματα ή στα γκολ. Οι παίκτες να εκτελούν κινήσεις, που εντυπωσιάζουν με την αληθοφάνειά τους (σουτ, κοψίματα, σπρωξίματα κ.ά.). Υπάρχει ακόμα και ελληνικός σχολιασμός του αγώνα, τον οποίο αναλαμβάνουν οι γνωστοί δημοσιογράφοι όπως π.χ. Σωτηρακόπουλος.

Το σύστημα ελέγχου των παικτών είναι αποτελεσματικό, ανταποκρίνεται πιστά στους χειρισμούς του χρήστη και περιλαμβάνει χαμηλή πάσα, ψηλή πάσα, σουτ και επιτάχυνση. Άλλοι συνδυασμοί πλήκτρων δίνουν τη δυνατότητα διεκδικήσεων στον αέρα, προώθηση της μπάλας, ψαλιδάκια, φάλτσα σουτ κ.ά. Ο τρόπος που κινούνται οι παίκτες στο γήπεδο είναι μοναδικός, ενώ οι πολλές κάμερες που καλύπτουν τους αγώνες δίνουν ένα πραγματικά τηλεοπτικό ύφος. Παράλληλα, ο

παίκτης μπορεί να προχωρήσει σε αλλαγές ή μεταγραφές παικτών, σε κάποια λογικά πλαίσια όμως. Το μεγαλείο του παιχνιδιού όμως ξεδιπλώνεται, όταν παίζουν δύο άτομα και αντιμετωπίζουν τον αστάθμητο παράγοντα και τις ανάλογες επιλογές του.

2.6.4. Παιχνίδια Προσομοίωσης – «Flight Simulator»

Η πρώτη έκδοση του 'Flight Simulator' βγήκε στις αρχές της δεκαετίας του 1980. Από τότε έχουν κυκλοφορήσει διαδοχικές εκδόσεις του προγράμματος, που συνεχώς βελτιωνόταν με την προσθήκη νέων χαρακτηριστικών, προσφέροντας έτσι στους φίλους των αεροπλάνων την ευκαιρία να μάθουν να πιλοτάρουν ανεμόπτερο, ελικόπτερο ή Lear Jet.

Ο κυριότερος λόγος του χαρακτηρισμού του Flight Simulator 2000 ως ένα πανίσχυρο παιχνίδι υπολογιστή είναι τα γραφικά του, υψηλής ποιότητας, που είναι βασισμένα σε εικόνες από δορυφόρο, αποδίδοντας τον εικονικό κόσμο που ξετυλίγεται στην οθόνη του υπολογιστή. Χαρακτηριστικό είναι ότι το βράδυ πάνω από μια πόλη ο παίκτης βλέπει να κινούνται στους δρόμους μικρά φώτα που παριστάνουν τα αυτοκίνητα.

Ολόκληρες περιοχές με δάση, ποτάμια, λίμνες και φαράγγια ξεδιπλώνονται, όπως ακριβώς στην πραγματικότητα. Το μεγαλύτερο βάρος έχει δοθεί στη γεωγραφική περιοχή των Η.Π.Α., έχουν αποτυπωθεί με γραφικά υπερυψηλής ανάλυσης. Οι έλληνες παίκτες θα μπορέσουν να πετάξουν από το αεροδρόμιο του Ελληνικού για την Κρήτη, τη Μακεδονία, τις Κυκλάδες, και να απολαύσουν γραφικά παρόμοια με αυτά που θα έβλεπαν, αν πετούσαν με το αεροπλάνο της Ολυμπιακής. Την ίδια προσοχή στη λεπτομέρεια συναντάμε και στην απόδοση των διαφόρων τύπων αεροπλάνων, που μπορείτε να πιλοτάρετε. Πετώντας με ένα Boeing 737-400, βλέπετε όλη τη σειρά των οργάνων που βλέπουν και οι αληθινοί πιλότοι, ενώ ίδια είναι και η διαμόρφωση των φτερών, της ατράκτου, καθώς και το σχήμα των κινητήρων. Συνολικά, υπάρχουν εννέα αεροπλάνα, καθένα με τα δικά του πτητικά χαρακτηριστικά και την ξεχωριστή πτητική συμπεριφορά, που έχουν αποδοθεί και αυτά με τη δέουσα προσοχή. Για την ηχητική επένδυση του προγράμματος ηχογραφήθηκαν θόρυβοι από πραγματικά αεροπλάνα και περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων το βουητό των κινητήρων κατά την απογείωση, όταν δουλεύουν στο μέγιστο, το χαρακτηριστικό ήχο της έλικας, όταν κάνει τις πρώτες της περιστροφές, ακόμη και το θρόισμα του ανέμου.

Όσον αφορά τα καιρικά φαινόμενα τα σύννεφα μοιάζουν με τα πραγματικά, ενώ εντυπωσιακές είναι οι καταιγίδες, οι αστραπές και οι κεραυνοί. Ο χρήστης έχει τον απόλυτο έλεγχο όλων των παραπάνω, ενώ μπορεί μέσα από το Internet να χρησιμοποιήσει στοιχεία για τα πραγματικά καιρικά φαινόμενα που επικρατούν εκείνη

τη χρονική στιγμή στο μέρος που θα πετάξει. Η χρήση χειριστηρίου (Joy Stick) κρίνεται επιβεβλημένη, για να μπορέσει ο παίκτης να ελέγξει σωστά το αεροπλάνο.

2.6.5. Παιχνίδια Δράσης

«The legend of Zelda»

Το πρώτο σε πωλήσεις ηλεκτρονικό παιχνίδι σε παγκόσμιο επίπεδο σύμφωνα με το επίσημο site της Nintendo.

Το The Legend of Zelda: Four Swords Adventures το παιχνίδι ξεκινά, καθώς ο μάγος Vaati απαγάγει την πριγκίπισσα Zelda και μαζί τις έξι γυναίκες που μέχρι πρότινος προστάτευαν τη φυλακή του Vaati. Ο Link παίρνει τα μυθικά τέσσερα σπαθιά προκειμένου να σώσει τη Zelda, όμως κάνοντάς το αυτό χωρίζεται σε τέσσερις διαφορετικούς Link, διαφορετικού χρώματος ο καθένας. Και οι τέσσερις ξεκινούν για να σώσουν τις γυναίκες που φύλαγαν το μάγο και φυσικά την πριγκίπισσα Zelda. Με το ομαδικό σύστημα, εντείνεται ο ανταγωνισμός μεταξύ των παικτών, καθώς ο κάθε παίκτης προσπαθεί να μαζέψει τα περισσότερα διαμάντια που αυξάνουν την επιθετική του δύναμη. Όμως δεν πρέπει να περνάνε τον καιρό τους προσπαθώντας να γίνουν πιο δυνατοί από τους άλλους συμπαίκτες, γιατί σε πολλούς γρίφους χρειάζεται ομαδική δουλειά για να τους λύσουν. Για παράδειγμα, θα χρειαστεί να σπρώξουν βράχους, πράγμα που απαιτεί πολύ δύναμη, να συντονιστούν στο να ενεργοποιήσουν μοχλούς κ.ά. και στις ομαδικές μάχες θα χρειαστεί η παροχή βοήθειας. Σε κάθε επίπεδο θα βρίσκονται διάφορα “power-ups” που θα αυξάνουν την ενέργεια, τα όπλα και τις επιθέσεις των παικτών. Ωστόσο, μετά από την εκκίνηση του κάθε επιπέδου διατίθενται τα απολύτως βασικά. Τα επίπεδα είναι σχετικά μικρά αλλά σαν σύνολο το παιχνίδι διαθέτει αρκετά, η διάρκεια του όμως συνολικά μεγάλη. Αυτό που ίσως κάνει το Four Swords ένα αρκετά επιτυχημένο παιχνίδι είναι ότι εμπνέει ανταγωνισμό και συνεργασία μεταξύ των παικτών ταυτόχρονα με την έξυπνη μεθοδολογία του. Στις μάχες μπορούν να συνεργαστούν και να κατατροπώσουν τους εχθρούς. Μπορούν επίσης να πραγματοποιήσουν ειδικές κινήσεις μαζί, συντονισμένα, για περισσότερη ζημιά.

«Pokemon»

Στα Pokemon η ιδέα είναι απλή. Ο παίκτης καλείται να αποδείξει πως είναι ο καλύτερος εκπαιδευτής Pokemon στο μεγάλο Κολοσσαίο. Ακολουθώντας τη βασική ιστορία θα πρέπει να λύσει το μυστήριο των ‘φαντασμάτων’ Pokemons. Πρόκειται για Pokemons που έχουν γίνει βίαια μετά από ανθρώπινη παρέμβαση.

Τα παιχνίδια δεν διαθέτει κάποιο συγκεκριμένο σενάριο και δεν υπάρχει η δυνατότητα σύλληψης άγριων Pokemons. Ο μόνος τρόπος να μεγαλώσει η συλλογή

από Pokemons είναι να αρπαχτούν από τους αντιπάλους τους και να χρησιμοποιηθούν σε μάχες μέχρι να αποκαλυφθεί η πραγματική τους ταυτότητα. Στο δρόμο συναντούν αρκετά γυμναστήρια για τα Pokemons, καθώς και αρκετούς άγνωστους αντιπάλους που φιλοδοξούν να νικήσουν και να τα κλέψουν. Το σχέδιο μάχης είναι αρκετά διασκεδαστικό, ενώ μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα, δύο εναντίων δύο. Το Pokemon Colosseum είναι αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που δίνει στους οπαδούς της τηλεοπτικής σειράς αυτό ακριβώς που θέλουν: άπειρες μάχες και πολλά καινούρια Pokemons.

2.6.6. Πολεμικά Παιχνίδια – «Painkiller»

Στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός ήρωα που μόλις απεβίωσε. Στην «ώρα της κρίσης» γίνεται μια ενδιαφέρουσα πρόταση. Να ταχθεί ενάντια στο στρατό της κόλασης καθώς επίκειται πόλεμος ανάμεσα στον παράδεισο και τις δυνάμεις του σκότους. Φυσικά ο παίκτης δέχεται και έτσι ξεκινά η δράση.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ο παίκτης να προχωρά στα επίπεδα που είναι γεμάτα αντιπάλους, περνώντας από ορισμένα εμπόδια που του ανανεώνουν την ενέργεια. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία αντιπάλων (από δαίμονες μέχρι και νίντζα) και επιπέδων. Τα ειδικά εφέ ποικίλουν, ενώ το κάθε ένα από τα 5 βασικά όπλα δημιουργούν και διαφορετικά “αποτελέσματα” στο σώμα κάθε αντιπάλου. Οι συγκρούσεις είναι ιδιαίτερα αιματηρές... Κάθε αντίπαλος που εξολοθρεύει αφήνει το πνεύμα του. Η συλλογή ενός αριθμού πνευμάτων τον καθιστά για ένα χρονικό διάστημα άτρωτο, ταχύτατο, έχοντας αποκτήσει θεϊκά χαρακτηριστικά. Ο ήχος του παιχνιδιού δημιουργεί ένταση και προσφέρει ρυθμό καθώς είναι γεμάτος από ηχητικά εφέ και μουσική heavy metal. Το ομαδικό παιχνίδι προσφέρει γρήγορη δράση, ενώ το single player mode προσφέρει δεκάδες ώρες ενασχόλησης μέχρι την ολοκλήρωση της ιστορίας.

2.6.7.

Παιχνίδια Ρόλων - «The Sims»

Η επιτυχία του «Sims» δεν ήταν κάτι που φαινόταν από την αρχή: Ξεκίνησε από ένα πανεπιστήμιο του Καναδά, όπου οι καθηγητές Αρχιτεκτονικής αναζήτησαν τρόπο για να περάσουν τη διδασκαλία της ανθρωπομετρίας στην ψηφιακή εποχή. Κάποιοι ταλαντούχοι προγραμματιστές ανέλαβαν να φτιάξουν ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, στο οποίο οι φοιτητές θα έστηναν χώρους σπιτιών και γραφείων και θα κινούσαν μακέτες ανθρώπων, ώστε να κατανοήσουν τη λειτουργικότητα των χώρων τους. Το διδακτικό αυτό «παιχνίδι» αποδείχθηκε τόσο συναρπαστικό για τον νεαρόκοσμο που γρήγορα πέρασε στο εμπόριο ως βιντεοπαιχνίδι. Διάφορες αναβαθμίσεις του άρχισαν να προσφέρουν βιβλιοθήκες αντικειμένων και, αργότερα, ολόκληρες συλλογές διακοσμητικών στοιχείων, ντυσιμάτων και αξεσουάρ. Η μεγάλη όμως «ατραξιόν» ήταν η τεχνητή νοημοσύνη των ψηφιακών ανθρώπων, που τους επέτρεπε να εκφράζονται, να συζητούν και να συναναστρέφονται κοινωνικά - ακολουθώντας πάντα τις βουλές του κυρίου τους, του χειριστή του παιχνιδιού.

Η πρόσφατη έκδοση, ωστόσο, γνώρισε και γνωρίζει αυτή την απίστευτη επιτυχία διότι... αφήνει τα πράγματα να ξεφύγουν από τον έλεγχο: η τεχνητή νοημοσύνη έχει βελτιωθεί τόσο ώστε να επιτρέπει στους ψηφιακούς ήρωες να αυτενεργούν. Αρκεί η προδιαγραφή ψυχολογικών, φυσιολογικών και κοινωνικών χαρακτηριστικών από τον χειριστή-θεό για να αρχίσουν να «ζουν τη ζωή τους», συνάπτοντας σχέσεις, φλερτάροντας και συμβιώνοντας με όποιον επιλέγουν ή τους επιλέγει. Η προσομοίωση της ανθρώπινης ζωής φθάνει σε σημείο τα ψηφιακά παιδιά να αποκτούν μεγαλώνοντας χαρακτηριστικά - φυσιολογικά και συμπεριφορικά - που θυμίζουν τους ψηφιακούς γονείς τους. Όσο για το φύλο... προσφέρεται έλεγχος στο DNA ώστε να προκύψουν κατά βούληση ετεροφυλόφιλοι, ομοφυλόφιλοι ή αμφιφυλόφιλοι! Η συμβίωση των γκέι και η υιοθεσία από αυτούς παιδιών δεν αποτελεί ταμπού για το παιχνίδι. Η έμφαση είναι στην ανάπτυξη σχέσεων, αλλά ακόμη κι αν προδιαθέσει κανείς τον ήρωά του για επιτυχημένη καριέρα δεν αποκλείεται να τον δει να πλουτίζει κάνοντας τις «σωστές» σχέσεις. Ένας μικρόκοσμος «Big Brother», κυριολεκτικά, στα χέρια του κάθε χειριστή του παιχνιδιού - που συνήθως είναι παιδί από 9 ως... 99 χρόνων.

Γενικά, αν στο «Sims» ο στόχος του παίκτη είναι να κάνει τον ψηφιακό του ήρωα συνολικά ευτυχισμένο, επόμενος είναι να συνδυάσει το χρήμα με την απόλαυση, να χορτάσει σεξ και γιατί όχι ακολασία.

2.7. Η ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Σαφώς πρέπει να υπάρχει κάτι συναρπαστικό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι είναι αυτό παρακινεί τους παίκτες να παίζουν όλο και περισσότερο; Οι σκληροπυρηνικοί παίκτες περιγράφουν τη δραστηριότητα αυτή ως συναρπαστική, εξαντλητική, διασκεδάση, ή ακόμα και αγχωτική⁶¹. Τι είναι όμως αυτό που τους προσδίδει τα παραπάνω χαρακτηριστικά;

Υπάρχουν διάφορες θεωρίες που αφορούν στα κίνητρα των παικτών για να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Έχει αναφερθεί⁶² ότι είναι η δομή των παιχνιδιών που τα κάνει τόσο σαγηνευτικά, καθώς και το περιεχόμενό τους. Περιλαμβάνουν τα ακόλουθα τρία χαρακτηριστικά: δυναμικά οπτικά εφέ, ύπαρξη συγκεκριμένου στόχου, καθώς και το γεγονός ότι οι ρυθμίζονται από κανόνες. Οι Nawrocki και Winner⁶³ υποστηρίζουν ότι το βασικότερο κίνητρο αποτελεί η νίκη και αυτή είναι που διατηρεί πάντα σταθερό το ενδιαφέρον του παίκτη.

Η θεωρία του Malone⁶⁴, που συναντάται συχνότερα στη βιβλιογραφία, καθορίζει το κίνητρο για το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως 'εσωτερικό'. Μία δραστηριότητα έχει εσωτερικό κίνητρο εάν οι άνθρωποι συμμετέχουν σε αυτή "για χάρη της" και όχι για να λάβουν κάποια εξωτερική ανταμοιβή όπως χρήματα ή κοινωνική θέση. Ο Malone, διαπίστωσε ότι τα εσωτερικά κίνητρα για το παιχνίδι είναι η πρόκληση, η φαντασία, η περιέργεια, και ο έλεγχος ή κυριαρχία που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρέχουν⁶⁵. Καθεμία από αυτές τις τέσσερις κατηγορίες περιγράφεται παρακάτω.

Σύμφωνα με τον Malone⁶⁶, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για να προσφέρουν προκλήσεις στους παίκτες πρέπει να παρέχουν προφανείς στόχους, η επιτυχία των οποίων να είναι αμφίβολη. Το παιχνίδι πρέπει επίσης να παρέχει ανατροφοδότηση ανάλογα με το πόσο κοντά είναι ο χρήστης στην πραγματοποίηση του στόχου. Η αβεβαιότητα επίτευξης ενός στόχου μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους. Μια έκβαση μπορεί να γίνει αβέβαιη μέσω της χρήσης μεταβλητών επιπέδων δυσκολίας που μπορεί να καθορίζονται αυτόματα, να επιλέγονται από τους παίκτες, ή

⁶¹ Soper, Barlow and Miller Mark. «Junk-time junkies: An emerging addiction among students», από το *The School Counselor*, (September), σελ 40-43, 1983.

⁶² Walker de Felix, J., and Johnson, R.T., «Learning from video games», από το *Computers in the Schools* 9, (2/3), σελ 199-133. 1993

⁶³ Nawrocki, L.H. and Winner, J.L., «Video games: Instructional potential and classification», από το *Journal of Computer-Based Instruction* 10, 3&4, 80-82. 1983

⁶⁴ Malone, T.W., and Lepper, M.R., «Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education», *Conative and Affective Process Analyses*, 255-286, L. Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1987

⁶⁵ Malone, T.W. «Toward a theory of intrinsically motivating instruction», από το *Cognitive Science* 4, 1981, σελ 333-369

⁶⁶ ο.π.

καθορίζονται από την ικανότητα του αντιπάλου. Η αβεβαιότητα μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί μέσω κρυμμένων πληροφοριών και του τυχαίου.

Η φαντασία αποτελεί για τον Malone⁶⁷ το δεύτερο εσωτερικό κίνητρο που ωθεί τους παίκτες να παίξουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Περιγράφει ότι ένα σύστημα με φαντασία πρέπει να προκαλεί διανοητικές εικόνες και φυσικούς στόχους ή κοινωνικές καταστάσεις που στην πραγματικότητα δεν υφίστανται. Οι πλασματικές αυτές καταστάσεις πρέπει να απευθύνονται σε συγκεκριμένο κοινό ή παίκτες και επίσης πρέπει να παρέχεται ποικιλία έτσι ώστε διαφορετικοί άνθρωποι να μπορούν να επιλέξουν εκείνες που είναι προσωπικά ελκυστικές. Ο ήχος, που μπορεί να ταξινομηθεί ως στοιχείο φαντασίας, έχει θεωρηθεί επίσης κινητήριο παράγοντας συνέχισης του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, έχει αποδειχθεί ότι τα αποτελέσματα των παικτών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια των λεσχών μειώνεται όταν ο ήχος είναι κλειστός⁶⁸.

Η περιέργεια είναι το τρίτο χαρακτηριστικό που παρακινεί τους παίκτες να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Κάτι τέτοιο μπορεί να επιτευχθεί με την παροχή ενός κατάλληλου επίπεδου πολυπλοκότητας. Αυτό σημαίνει ότι τα παιχνίδια δεν πρέπει να είναι ούτε πολύ πολύπλοκα ούτε πολύ απλά όσον αφορά την υπάρχουσα γνώση του χρήστη. Ο Malone αναφέρει ότι πρέπει να είναι καινοτόμα και αιφνιδιαστικά αλλά όχι ακατανόητα. Οι τρόποι για την επίτευξη ενός στόχου περιλαμβάνουν τη χρήση ακουστικών και οπτικών εφέ όπως η διακόσμηση και την ενίσχυση της φαντασίας, η χρήση του τυχαίου για να προσθέσει ποικιλία αλλά όχι αναξιοπιστία, και η χρήση κατάλληλου χιούμορ. Η περιέργεια μπορεί επίσης να επιτευχθεί με τη διασύνδεση ηλεκτρονικών υπολογιστών μέσω της οποίας οι χρήστες επωφελούνται καθώς αποκτούν μία καλά διαμορφωμένη γνώση για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Η διασύνδεση εισαγάγει νέες πληροφορίες όταν οι χρήστες διαπιστώνουν ότι η υπάρχουσα γνώση είναι ελλιπή ή ασυμβίβαστη.

Ο έλεγχος είναι ένα άλλο στοιχείο που αποτελεί κίνητρο για τους παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών⁶⁹. Τα παιχνίδια προσφέρουν έναν μικτό τύπο ελέγχου υπό την έννοια ότι μερικές ενέργειες ξεκινούν από το χρήστη και άλλες από τον υπολογιστή⁷⁰. Σύμφωνα με τους Malone και Lepper⁷¹, είναι η αντίληψη του ελέγχου

⁶⁷ Malone, T.W. «Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games», από το *Human Factors in Computer Systems Conference Proceedings*, Gaithersburg, Maryland, March 15-17, 1982, σελ. 63-68.

⁶⁸ Buxton, W. «Telepresence: Integrating shared task and person spaces», από το *Graphics Interface '92 Conference Proceedings*, 1992, σελ. 123-129.

⁶⁹ Malone, T.W., and Lepper, M.R., «Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education», από το *Conative and Affective Process Analyses*, L. Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1987, σελ. 255-286.

⁷⁰ ο.π.

που είναι σημαντικότερη παρά ο πραγματικός έλεγχος. Ισχυρίζονται ότι η αντίληψη του έλεγχου εξαρτάται από το βαθμό τον οποίο ο φορέας ελέγχει την πιθανότητα μιας έκβασης και αυτό μπορεί να παραχθεί μέσω της ανταπόκρισης και της παροχής ρητών επιλογών.

Η επιβολή και ο έλεγχος που παρέχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στον παίκτη αποτελούν το τελευταίο κίνητρο. Ο Weinbren⁷² το περιγράφει λακωνικά στην ακόλουθη φράση: “το σημείο του παιχνιδιού, αυτό που κάνει τους παίκτες να συνεχίσουν το παιχνίδι, είναι η υπόσχεση ή η νύξη, ότι με αρκετή ενέργεια, αυτοσυγκέντρωση, και αρκετές ζωές, μπορεί να γίνει ο κύριος αυτής της μηχανής”. Οι Griffiths και Hunt⁷³ σε μία έρευνα στο Ηνωμένο Βασίλειο. κατέληξαν επίσης στο συμπέρασμα ότι τα αγόρια παίζουν βιντεοπαιχνίδια για να τα κυριαρχήσουν και για τον ανταγωνισμό. Εντούτοις, διαπίστωσαν ότι τα κορίτσια προτιμούν τα λιγότερο επιθετικά και απαιτητικά παιχνίδια.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η θεωρία του Malone όσον αφορά το κίνητρο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι αναμφισβήτητη η πιο σεβαστή θεωρία που έχει διατυπωθεί μέχρι σήμερα, επειδή πραγματοποίησε μία σε βάθος έρευνα για το θέμα του κινήτρου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

⁷¹ Malone, T.W., and Lepper, M.R., «Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education», από το *Conative and Affective Process Analyses*, L. Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1987, σελ. 255-286.

⁷² Weinbren G. «Mastery: Computer games, intuitive interfaces, and interactive multimedia», από το *Leonardo* 28, 5, 1995, σελ. 403-408.

⁷³ Griffiths, Mark D. and Hunt, Nigel, από το Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology* 5, 1995, σελ.189-193.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

3.1. ΠΑΝΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ ΓΙΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (PEGI)⁷⁴

PEGI είναι η συντομογραφία του Πανευρωπαϊκού Συστήματος Πληροφόρησης για Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Pan European Game Information). Είναι το πρώτο πανευρωπαϊκό σύστημα αποτίμησης των ορίων ηλικίας για ηλεκτρονικά παιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια. Μπορεί να παράσχει στους γονείς, τους αγοραστές και τους καταναλωτές μέσω διαδικτύου επιπλέον γνώση σχετικά με το αν το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού είναι κατάλληλο για μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα.

Το σύστημα PEGI αποκτά πλήρη σημασία όταν το δει κανείς από αυτήν την άποψη: είναι η πρώτη φορά που κάποιο μέσο ψυχαγωγίας προτείνει ένα σύστημα βαθμολόγησης που καλύπτει τα διάφορα πολιτιστικά πρότυπα διάφορων ευρωπαϊκών χωρών. Το σύστημα PEGI ήταν μια πρωτοβουλία της ISFE, της Ευρωπαϊκής Ομοσπονδίας Αλληλεπιδραστικού Λογισμικού (Interactive Software Federation of Europe), η οποία έχει και τη διαχείρισή του. Το Ολλανδικό Ινστιτούτο για την Ταξινόμηση των Οπτικοακουστικών Μέσων (Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media) N.I.C.A.M. έχει τη διοίκηση της ISFE και είναι υπεύθυνο για την πρακτική εφαρμογή του συστήματος PEGI. Το Συμβούλιο Προτύπων Βίντεο (Video Standards Council (VSC) έχει την αντιπροσωπεία του NICAM στο Ηνωμένο Βασίλειο.

Το PEGI εφαρμόζεται επί του παρόντος σε προϊόντα που διανέμονται στις ακόλουθες δεκαέξι χώρες:

Αυστρία	Βέλγιο	Δανία	Φιλανδία
Γαλλία	Ελλάδα	Ιρλανδία	Ιταλία
Λουξεμβούργο	Ολλανδία	Νορβηγία	Πορτογαλία
Ισπανία	Σουηδία	Ελβετία	Ηνωμένο Βασίλειο

Το σύστημα PEGI είναι ένα νέο σύστημα ηλικιακής ταξινόμησης αλληλεπιδραστικών παιχνιδιών, σχεδιασμένο για να διασφαλίσει ότι οι ανήλικοι δεν εκθέτονται σε παιχνίδια ακατάλληλα για τη συγκεκριμένη ηλικιακή τους ομάδα. Το

⁷⁴ <http://www.pegi.info/pegi.jsp>

σύστημα υποστηρίζεται από τους μείζονες κατασκευαστές κονσολών, συμπεριλαμβανομένων της PlayStation, Xbox και Nintendo, καθώς και από εκδότες και προγραμματιστές αλληλεπιδραστικών παιχνιδιών όλης της Ευρώπης. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή θεωρεί ότι αποτελεί πρότυπο ευρωπαϊκής εναρμόνισης στον τομέα της προστασίας των παιδιών. Το σύστημα PEGI, το οποίο τέθηκε σε εφαρμογή στις αρχές της άνοιξης του 2003, υποκαθιστά προηγούμενα εθνικά προγράμματα ηλικιακής ταξινόμησης μ' ένα μοναδικό σύστημα που ισχύει για όλη σχεδόν την Ευρώπη.

Η ταξινόμηση του παιχνιδιού εμφανίζεται στην μπροστινή και πίσω όψη της συσκευασίας των αλληλεπιδραστικών παιχνιδιών, και οι λιανοπωλητές παρέχουν επίσης πρόσθετες πληροφορίες εφόσον χρειαστεί. Περιλαμβάνει δύο ξεχωριστά αλλά συμπληρωματικά στοιχεία: πρώτον, μια ταξινόμηση που παρουσιάζει μία από τις εξής ηλικίες: 3+, 7+, 12+, 16+ ή 18+ και δεύτερον, ένα ή περισσότερα σήματα, που εμφανίζονται με εικονίδια στην πίσω όψη της συσκευασίας και περιγράφουν τον τύπο περιεχομένου του παιχνιδιού. Ανάλογα με τον τύπο του, μπορεί να υπάρξουν μέχρι και έξι τέτοια σήματα. Η ηλικιακή ταξινόμηση του παιχνιδιού αντιστοιχεί στην ένταση του περιεχομένου του. Ο συνδυασμός ηλικιακής ταξινόμησης και περιγραφικών σημάτων των παιχνιδιών επιτρέπει στους γονείς και σ' όσους αγοράζουν παιδικά παιχνίδια να βεβαιωθούν ότι το παιχνίδι που αγοράζουν είναι κατάλληλο για την ηλικία του μελλοντικού παίκτη.

Στη διάρκεια των τελευταίων ετών, αυξήθηκε η ηλικιακή ομάδα όσων παίζουν παιχνίδια, και η μέση ηλικία των παικτών είναι σήμερα άνω των 23 χρονών. Για να ικανοποιηθούν οι παίχτες μεγαλύτερης ηλικίας, εκ των οποίων πολλοί είναι άνω των 18, οι εκδότες ανέπτυξαν παιχνίδια γι' αυτή την πιο ώριμη αγορά. Προς το παρόν, η τάση να διατίθενται παιχνίδια για πιο ενήλικους παίκτες δεν έχει αναγνωριστεί από το μέσο καταναλωτή, ο οποίος πιστεύει ακόμα ότι η πλειοψηφία των παιχνιδιών παράγεται για νέα παιδιά, και ενδέχεται να μην είναι ενήμερος για την αλλαγή που συντελείται όταν αγοράζει παιδικά παιχνίδια. Προκειμένου να διασφαλιστεί ότι τα παιδιά κάτω των 18 συνεχίζουν να προστατεύονται, η ISFE (Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία Αλληλεπιδραστικού Λογισμικού), ανέλαβε τη δημιουργία ενός μοναδικού συστήματος ηλικιακής ταξινόμησης που να ισχύει σ' όλη την Ευρώπη. Η λογική της χρησιμοποίησης ενός ενιαίου συστήματος ήταν αναπόφευκτη καθώς τα περισσότερα παιχνίδια που πωλούνται στην Ευρώπη είναι πανομοιότυπα, εκτός από τη γλώσσα και τη συσκευασία τους, και η Ευρώπη αποτελεί σήμερα ενιαία αγορά για τα παιχνίδια.

3.1.1. Πώς Ταξινομούνται Τα Παιχνίδια Με Το Νέο Σύστημα PEGI⁷⁵

Το σύστημα PEGI χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό online υποβολής αίτησης και παρουσίασης του παιχνιδιού για να καθορίσει την κατάλληλη ταξινόμηση PEGI για κάθε παιχνίδι. Αρχικά, ο εκδότης του παιχνιδιού συμπληρώνει ένα online έντυπο που αποστέλλεται στο ινστιτούτο NICAM (Ολλανδικό Ινστιτούτο για την Ταξινόμηση των Οπτικοακουστικών Μέσων). Στη συνέχεια, το συμπληρωθέν έντυπο εξετάζεται από το ινστιτούτο NICAM και, υπό την προϋπόθεση ότι η προσωρινή ταξινόμηση είναι 3+ ή 7+ και δεν υπάρχει κανένα λογικό σφάλμα, το NICAM παραχωρεί το δικαίωμα να επισυναφθεί το λογότυπο ηλικιακής ταξινόμησης. Η εμπειρία μάς δείχνει ότι οι πιθανότητες εσφαλμένης ταξινόμησης παιχνιδιών κατώτερων ηλικιακών ομάδων είναι αμελητέες, εξ' ου και η εμπιστοσύνη στις υποβολές αιτήσεων των εκδοτών. Ωστόσο, αν η προτεινόμενη ταξινόμηση είναι 12+, 16+ ή 18+, το ινστιτούτο NICAM θα εξετάσει το παιχνίδι για να επιβεβαιώσει ότι η προτεινόμενη ταξινόμηση είναι σωστή. Καθώς μπορεί να χρειαστούν αρκετές εβδομάδες για να ολοκληρωθούν ορισμένα παιχνίδια, ο εκδότης θα υπογραμμίσει στην αίτησή του τις περιοχές εκείνες του παιχνιδιού που μπορεί να επηρεάσουν την προτεινόμενη ταξινόμηση. Η προσθήκη σημάτων περιγραφής στη συσκευασία του παιχνιδιού αφήνεται στην κρίση του εκδότη και δεν καθίσταται υποχρεωτική από το NICAM. Το πρόγραμμα ηλικιακής ταξινόμησης PEGI υπόκειται σε ελάσσονες αποκλίσεις στην Πορτογαλία και τη Φινλανδία, και δεν θα λειτουργήσει καθόλου στη Γερμανία, λόγω της ύπαρξης παρόμοιου συστήματος που επιβάλλεται από το νόμο.

Το σύστημα PEGI είναι ένα από τα πιο ισχυρά συστήματα στην Ευρώπη και το πιο αυστηρό όσον αφορά τα κριτήρια ταξινόμησης. Εξυπηρετεί τα συμφέροντα όλων των συμβαλλόμενων μερών, τα παιχνίδια των οποίων ταξινομούνται με ακρίβεια, και οι διαδικασίες για τη ταξινόμηση ατομικών παιχνιδιών αναπτύχθηκαν χρησιμοποιώντας την εμπειρία πολλών πετυχημένων εθνικών συστημάτων. Αναπόσπαστο μέρος του PEGI είναι το Independent Complaints Board (Ανεξάρτητο συμβούλιο εξέτασης καταγγελιών), που εξετάζει τις διενέξεις μεταξύ εκδοτών και NICAM (Ολλανδικό Ινστιτούτο για την Ταξινόμηση των Οπτικοακουστικών Μέσων), και διερευνά τις καταγγελίες για θέματα ταξινόμησης που υποβλήθηκαν από μέλη του δημοσίου. Το συμβούλιο αυτό συμπεριλαμβάνει εμπειρογνώμονες στον τομέα της προστασίας των παιδιών, της παιδικής ψυχολογίας και, γενικότερα, αντιπροσώπους σημαντικού αντιπροσωπευτικού δείγματος της κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένων των θρησκευτικών ομάδων, συλλόγων γονέων, συνδέσμων καθηγητών, κλπ. Η

⁷⁵ Ο.Π.

απόφαση του συμβουλίου σχετικά με μια ηλικιακή ταξινόμηση είναι οριστική και η ανεξάρτητη σύνθεσή του διασφαλίζει τη δίκαιη και συνεκτική διαδικασία λήψης αποφάσεων. Οι καταγγελίες για θέματα ταξινόμησης μπορούν να υποβληθούν μέσω του ιστότοπου αυτού, ο οποίος περιλαμβάνει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο υποβολής τους καθώς και τα χρονοδιαγράμματα για την αποστολή τους. Εάν, σαν αποτέλεσμα καταγγελίας, το συμβούλιο συμπεράνει ότι ένα παιχνίδι απαιτεί ανώτερη ηλικιακή ταξινόμηση από εκείνη που είχε αποδοθεί προηγουμένα, το παιχνίδι θα αποσυρθεί άμεσα από την πώληση μέχρι να επανεκτυπωθεί η συσκευασία του με τη σωστή ηλικιακή ταξινόμηση. Η διαδικασία αυτή, η οποία συνεπάγεται σημαντικές δαπάνες για τους εκδότες, θα διασφαλίσει ότι οι εκδότες θα προσέχουν κατά την ταξινόμηση παιχνιδιού

3.1.2. Σύμβολα Περιεχομένου Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών⁷⁶

Ο ακόλουθος πίνακας είναι μία πλήρης μορφή αξιολόγησης που χρησιμοποιείται στο σύστημα PEGI.

BIA



Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις βίας.

ΣΕΕ



Το παιχνίδι περιέχει γυμνά άτομα ή/και σεξουαλική συμπεριφορά ή αναφορές.

ΝΑΡΚΩΤΙΚΑ



Το παιχνίδι αναφέρεται ή απεικονίζει τη χρήση ναρκωτικών ουσιών.

ΦΟΒΟΣ



Το παιχνίδι μπορεί να είναι εκφοβιστικό ή τρομακτικό για τα μικρά παιδιά.

ΠΡΟΚΑΤΑΛΗΨΕΙΣ



Το παιχνίδι περιέχει υλικό που ίσως να ενθαρρύνει την προκατάληψη.

ΔΥΣΑΡΕΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ



Το παιχνίδι περιέχει δυσάρεστη γλώσσα ή/ και αισχρολογία.

⁷⁶ Ο.Π.

3.2. ΤΑΞΙΝΟΜΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ E.S.R.B (ΑΜΕΡΙΚΗ)

Είναι πολύ σημαντικό τόσο οι παίκτες όσο και οι γονείς να είναι ενήμεροι για την ερμηνεία του ταξινομικού συστήματος ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το ESRB - Entertainment Software Rating Board- (Ταξινομικός Πίνακας Ψυχαγωγικού Λογισμικού) είναι ένας οργανισμός που ανέπτυξε ένα ταξινομικό σύστημα για ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς και για αυτά που μπορούν να βρεθούν μέσω του διαδικτύου.

Η ταξινόμηση του ESRB χωρίζεται σε δύο μέρη: Ταξινομικά σύμβολα που προτείνουν την καταλληλότητα ηλικίας για το παιχνίδι, και σήματα περιγραφής περιεχομένου των παιχνιδιών που υποδεικνύουν συγκεκριμένα στοιχεία σε ένα παιχνίδι που πυροδοτούν ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον ή/και ανησυχία. Για να εκμεταλλευθεί πλήρως το ταξινομικό σύστημα ESRB, είναι σημαντικό να ελεγχθεί και το σύμβολο εκτίμησης (στο μπροστινό μέρος της συσκευασίας) και η περιγραφή περιεχομένου (στο πίσω μέρος της συσκευασίας).

Ταυτόχρονα με το ταξινομικό σύστημα της ESRB το Κριτικό Συμβούλιο Διαφήμισεων [Advertising Review Council (ARC)] έχει προβεί στη δημιουργία μιας λίστας βασικών αρχών και κατευθυντήριων γραμμών για να εξασφαλίσουν αξιόπιστες πρακτικές διαφήμισης από τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το συμβούλιο αυτό είναι επίσης υπεύθυνο να απάντα στις ανησυχίες ή καταγγελίες των καταναλωτών σχετικά με το μάρκετινγκ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών⁷⁷.

⁷⁷ http://www.esrb.org/esrbratings_guide.asp

Τα σήματα που παρουσιάζονται στο μπροστινό μέρος της συσκευασίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που βρίσκονται στην αμερικάνικη αγορά είναι τα παρακάτω⁷⁸:



ΠΡΩΙΜΗ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ (EC) [Early Childhood]: Τα ταξινομημένα παιχνίδια πρώιμης παιδικής ηλικίας έχουν περιεχόμενο που μπορεί να είναι κατάλληλο για παιδιά 3 ετών και πάνω. Σε αυτήν την κατηγορία τα παιχνίδια δεν περιέχουν κανένα υλικό που οι γονείς θα έβρισκαν ακατάλληλο.



ΟΛΟΙ (E) [Everyone]: Τα ταξινομημένα παιχνίδια για όλους έχουν κατάλληλο περιεχόμενο για παιδιά από 6 ετών και πάνω. Παιχνίδια σε αυτήν την κατηγορία μπορεί να περιέχουν ελάχιστη βία και κάποια κωμικά περιστατικά ή/και ήπια γλώσσα.



ΕΦΗΒΟΙ (T) [Teen]: Τα ταξινομημένα 'εφηβικά' παιχνίδια έχουν κατάλληλο περιεχόμενο για άτομα από 13 ετών και πάνω. Παιχνίδια σε αυτήν την κατηγορία μπορεί να έχουν βίαιο περιεχόμενο, ακατάλληλες εκφράσεις, ή/και άσεμνα θέματα.



ΩΡΙΜΟΙ (M) [Mature]: Τα παιχνίδια με αυτό το σήμα έχουν κατάλληλο περιεχόμενο για άτομα από 17 ετών και πάνω. Σε αυτήν την κατηγορία μπορεί να υπάρχει σεξουαλικό περιεχόμενο, εντονότερη βία ή/και ακατάλληλες εκφράσεις.



ΜΟΝΟ ΕΝΗΛΙΚΕΣ (AO) [Adults Only]: Παιχνίδια με το σήμα αυτό έχουν κατάλληλο περιεχόμενο για ενήλικες. Μπορεί να περιέχουν σεξουαλικές εικόνες ή/και βία. Τα προϊόντα με αυτό το σήμα δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται από άτομα νεότερα των 18.



ΕΚΚΡΕΜΕΙ ΕΚΤΙΜΗΣΗ (RP) [Rating Pending]: τα ταξινομημένα παιχνίδια με αυτό το σήμα έχουν υποβληθεί στο ESRB και αναμένουν την τελική εκτίμηση.

⁷⁸ Ο.Π.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Κάποιες έρευνες αναφέρουν ότι το παίξιμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επηρεάζει τη φυσιολογική σωματική και πνευματική ανάπτυξη του παιδιού. Οι επιπτώσεις τους ποικίλουν από επιληπτικές κρίσεις μέχρι μεταβολές στην πίεση του αίματος ή και αύξηση της επιθετικότητας στη συμπεριφορά των παιδιών. Οι σοβαρές σωματικές επιπτώσεις όμως είναι παροδικές ή περιορισμένες σε έναν μικρό αριθμό παικτών;

Η έρευνα έχει προσδιορίσει διάφορα οφέλη συνδεδεμένα με τη χρήση αυτών των παιχνιδιών, που αφορούν στην δημιουργικότητα όταν η χρήση γίνεται κατά την προσχολική ηλικία καθώς και στην σωματική αποκατάσταση μετά από ογκολογικές επεμβάσεις⁷⁹. Επίσης οι υπερασπιστές των βιντεοπαιχνιδιών αναφέρουν ότι είναι ένας φιλικός τρόπος εισαγωγής των παιδιών στην εκμάθηση ηλεκτρονικών υπολογιστών, και μπορεί να βελτιώσει το συντονισμό χεριών και ματιών καθώς και την προσοχή στη λεπτομέρεια.

⁷⁹ Funk, J., «Reevaluating the impact of video games», από το *Clinical Pediatrics*, 2, 1993, σελ. 86-89.

4.1. ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Υπάρχουν πολύ λίγες πληροφορίες σχετικά με τα αρνητικά αποτελέσματα που μπορεί να έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην φυσική κατάσταση των παικτών και αυτό πιθανόν γιατί έχουν πραγματοποιηθεί λίγες έρευνες που να αφορούν στις σωματικές επιδράσεις τους. Βέβαιο είναι ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν συμβάλλει στην καλή σωματική κατάσταση του χρήστη, κάτι που θα ίσχυε εάν συμμετείχε σε κάποια αθλητική δραστηριότητα κατά τη διάρκεια της οποίας το σώμα ασκείται.

Η επιληψία είναι ένας ανησυχητικός παράγοντας, προς το παρόν όμως δεν υπάρχει εμπειριστατωμένη σύνδεση των επιληπτικών κρίσεων με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η Βρετανική Ένωση Επιληψίας αντιμετωπίζει την πιθανότητα αυτή σοβαρά και διεξάγει έρευνα στην παρούσα φάση. Παρατηρείται ότι υπάρχει κίνδυνος στην περίπτωση που οι παίκτες πάσχουν από 'φωτοευαίσθητη' επιληψία, που μπορεί να παρουσιαστεί εξαιτίας της λάμψης των εικόνων της τηλεόρασης. Τέλος πρέπει να σημειωθεί ότι οι περισσότερες κοσσόλες εσωκλείουν ένα προειδοποιητικό φυλλάδιο που αναφέρει ότι: «Σε μερικούς ανθρώπους (περίπου 1 στους 4000) μπορεί να προκαλέσει επιληψίες από τις ελαφριές λάμπες ή τα σχέδια, το ίδιο μπορεί επίσης να συμβεί παρακολουθώντας τηλεόραση ή παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, ακόμα κι αν δεν προϋπήρχαν παρόμοια συμπτώματα⁸⁰.»

Σύμφωνα με ένα άρθρο που δημοσιεύθηκε στην εφημερίδα Guardian την 4^η Οκτωβρίου 1995, για μία μελέτη που πραγματοποιήθηκε στις Η.Π.Α. με θέμα την αύξηση του αριθμού των υπέρβαρων παιδιών, έδειξε ότι ο αριθμός των σοβαρά υπέρβαρων παιδιών και εφήβων στις Ηνωμένες Πολιτείες έχει διπλασιαστεί τις τελευταίες τρεις δεκαετίες. Το μεγαλύτερο μέρος της αύξησης αυτής πραγματοποιήθηκε από το 1980. Τα αποτελέσματα της τρίτης εθνικής έρευνας για την εξέταση της υγείας και της διατροφής, έδειξαν ότι 4,7 εκατομμύρια νέων ηλικίας 6-17 ετών, είναι σοβαρά υπέρβαροι. Το ποσοστό αυτό αντιστοιχεί με το 11% των παιδιών σε αυτήν την ηλικιακή ομάδα. Το ποσοστό αυτό έχει διπλασιαστεί από τη δεκαετία του '60. Η σωματική αδράνεια, η υπερβολική δηλαδή παρακολούθηση τηλεόρασης και το υπέρμετρο παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών, σε συνδυασμό με την κατανάλωση γρήγορου φαγητού που είναι υψηλής θερμιδικής αξίας, προσθέτουν περπτά κιλά στους χρήστες.

Τα παραπάνω ποσοστά μπορεί να είναι σαφή, αλλά ο λόγος αύξησης βάρους δεν είναι. Το χρόνο που τα παιδιά αφιέρωναν στην παρακολούθηση τηλεόρασης τώρα πια τον αφιερώνουν στα βιντεοπαιχνίδια. Καμία από αυτές τις δύο

⁸⁰ Nintendo Game Cube – Instruction Booklet

δραστηριότητες όμως δεν μπορεί να επηρεάσει άμεσα την αύξηση βάρους των παικτών. Σαν ποσοστό, το βάρος των ενηλίκων είχε αυξηθεί το ίδιο με αυτό των παιδιών. Υπάρχει κατά συνέπεια η πεποίθηση ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν είναι εξ' ολοκλήρου υπεύθυνα για την αύξηση βάρους, δεδομένου ότι η πλειοψηφία των παικτών τους είναι παιδιά και όχι ενήλικοι.

Μια άλλη αναφορά δημοσιεύτηκε στην Evening Standard στις 18 του Σεπτεμβρίου 1997 σελ. 9, αναφερόταν στο είδος των επιδράσεων που έχει η παρατεταμένη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η κατάσταση γίνεται χειρότερη δεδομένου ότι πολλά παιχνίδια σχεδιάζονται για να είναι εθιστικά ώστε να ενθαρρύνουν τις πωλήσεις στο μέγιστο. Ο Δρ Parsons είπε: "οι εξαρτημένοι θα μπορούσαν να υποστούν τις φυσικές παρενέργειες ή να γαντζωθούν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια". Συνέχισε λέγοντας ότι "η υπερβολική χρήση των παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσει πόνο στους καρπούς και τον λαιμό, περιορισμό οπτικού πεδίου και επιληπτικές κρίσεις. Οι εξαρτημένοι μπορούν επίσης να αναπτύξουν νευρικούς σπασμούς. Εάν μπειτε σε μία λέσχη ηλεκτρονικών θα παρατηρήσετε σειρές ανθρώπων που περιμένουν για ένα παιχνίδι και θα μπορέσετε να διακρίνετε το τικ των δακτύλων τους, τις ακούσιες δηλαδή συσπάσεις τους".

Τέλος μια μελέτη που βρίσκεται στο διαδίκτυο, η οποία πραγματοποιήθηκε ως τμήμα μιας διατριβής για μάστερ στο Simon Fraser University τον Απρίλιο του 1995 έδειξε ότι παίζοντας διάφορους τύπους ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αυξανόταν ο ρυθμός των καρδιακών παλμών, όχι μόνο των παικτών που συμμετείχαν αλλά και όσων απλά παρακολουθούσαν το παιχνίδι.

4.2. ΘΕΤΙΚΕΣ ΣΩΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Ο συντονισμός χεριού-ματιών είναι ένα από τα οφέλη που αποκομίζονται κατά το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο συντονισμός χεριού-ματιών είναι περισσότερο μια ψυχολογική επίδραση, δεδομένου ότι το μυαλό, είναι αρμόδιο για την έναρξη της μετακίνησης μυών. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το μυϊκό σύστημα συνεργάζεται με το ανάλογο ερέθισμα της οθόνης. Παραδείγματος χάριν, πρέπει ο παίκτης να είναι σε θέση να χειριστεί κατάλληλα το πληκτρολόγιο ή το joystick ανάλογα με τι ακριβώς συμβαίνει στο παιχνίδι για να καταφέρει να νικήσει.

Τα έμμεσα αποτελέσματα που εμφανίζονται από τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών συνδέονται με τις αθλητικές δραστηριότητες. Τα παιδιά μπορεί να μην ικανοποιούνται από τον εικονικό κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και να θέλουν να βιώσουν στην πραγματικότητα την σωματική άσκηση για παράδειγμα. Αυτή η άποψη όμως είναι εντελώς θεωρητική καθώς δεν υπάρχει κάποια έρευνα που να την επιβεβαιώνει.

4.3. ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Η βία, η επιθετικότητα και ο εθισμός αναφέρονται ως οι χειρότερες επιδράσεις των βιντεοπαιχνιδιών, και προκαλούν ανησυχία στην πλειοψηφία του κοινού. Εδώ και πολύ καιρό υπάρχει η πεποίθηση ότι το βίαιο περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσει βίαιη συμπεριφορά.

Από την αρχή της δεκαετίας του '80, ερευνητές έχουν συγκεντρώσει την προσοχή τους στα αποτελέσματα των βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ερευνητικά συμπεράσματα για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πρώτης γενεάς έχουν λίγη σχετικότητα με τις επιδράσεις των νεότερων παιχνιδιών που είναι ρεαλιστικότερα και γραφικά ποιοτικότερα παιχνίδια⁸¹.

Διάφορες μελέτες έχουν πραγματοποιηθεί για να καθορίσουν τα αποτελέσματα των βίαιων παιχνιδιών. Σύμφωνα με μία έρευνα το παίξιμό τους μπορεί να προκαλέσει μια αύξηση της τάξης του 13%-22% στη βίαιη συμπεριφορά των εφήβων⁸². Μια μελέτη που πραγματοποιήθηκε στην πανεπιστημιακή σχολή της ιατρικής του Στάνφορντ, βρήκε ότι μειώνοντας το χρόνο παρακολούθησης τηλεόρασης και παιχνιδιού ηλεκτρονικών παιχνιδιών κάτω από επτά ώρες εβδομαδιαίως, μειώνεται και η λεκτική επιθετικότητα κατά 50% ενώ η σωματική κατά 40%.

Μια άλλη μελέτη διαπίστωσε ότι έφηβοι που, σύμφωνα με ένα τυποποιημένο ψυχολογικό σχεδιάγραμμα, δεν είναι "από τη φύση τους επιθετικοί", αλλά οι οποίοι ξοδεύουν πολύ χρόνο παίζοντας βίαια παιχνίδια, είναι σχεδόν δέκα φορές πιθανότερο να εμπλακούν σε καυγάδες από άλλους "επιθετικούς" εφήβους που δεν παίζουν τα βίαια παιχνίδια τόσο πολύ.

Ένας τρόπος να διερευνηθούν οι τάσεις στην επιστημονική έρευνα είναι μέσω της "μεταανάλυσης," μια στατιστική διαδικασία που χρησιμοποιείται για να συνδυάσει τα αποτελέσματα των διαφορετικών ερευνητικών μελετών που πραγματοποιούνται στο ίδιο θέμα. Μια μεταανάλυση 35 ερευνητικών μελετών που περιλαμβάνανε πάνω από 4000 συμμετέχοντες, που περίπου κατά το ήμισυ (46%) ήταν κάτω από την ηλικία 18, διαπίστωσε ότι το παίξιμο βίαιων παιχνιδιών μπορεί να αυξήσει σημαντικά τη φυσιολογική διέγερση και τα συναισθήματα θυμού ή εχθρότητας, και να μειώσει σημαντικά την κοινωνική συμπεριφορά.

Άλλες προοπτικές στη συζήτηση για τη βία είναι βασισμένες σε προσωπικές εμπειρίες και παρατηρήσεις. Δύο διαμετρικά αντίθετες απόψεις αποτυπώνουν τη

⁸¹ <http://www.kff.org/>

⁸² Ο.Π.

σειρά των θέσεων που εκφράζονται σε αυτό το ζήτημα. Κάποιος μπορεί να υποστηρίζει την απαγόρευση των βίαιων παιχνιδιών για τα παιδιά επειδή θεωρεί ότι τους διδάσκουν να σκοτώνουν, ενώ άλλος υπερασπίζει το βίαιο παιχνίδι ως σημαντικό για την υγιή ανάπτυξη των παιδιών. Ένας εμπειρογνώμονας στην ψυχολογία της δολοφονίας, ο Dave Grossman⁸³ υποστηρίζει ότι οι δεξιότητες που εξασκούνται παίζοντας τα βίαια παιχνίδια είναι βασισμένα στις ίδιες τεχνικές που αναπτύσσονται από τους στρατιωτικούς με σκοπό να εκπαιδεύσουν τους στρατιώτες τους να σκοτώνουν. Από την άλλη όμως, μήπως είναι και τα παιχνίδια αυτά ένας τρόπος να ερευνήσουν τα συναισθήματά τους, να κυριαρχήσουν την οργή τους, και να ελέγξουν τον εαυτό τους στις προκλήσεις της ζωής;

Γενικά, ενώ το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν έχει εμπλακεί ως άμεση αιτία της αυστηρής ψυχοπαθολογίας, η έρευνα αναφέρει ότι υπάρχει βραχυπρόθεσμη σχέση μεταξύ του παιχνιδιού βίαιων παιχνιδιών και της αυξανόμενης επιθετικής συμπεριφοράς στα πιο μικρά παιδιά.

4.3.1.

⁸³ Ο.Π.

Σύνδεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βίας (θεωρητική τοποθέτηση)

Κατά βάση, η θεωρητική τοποθέτηση της υπόθεσης ότι υπάρχει αιτιώδης σχέση μεταξύ του παιχνιδιού βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της επιθετικότητας στηρίζεται στην μεγάλη βιβλιογραφία που ήδη έχει δημιουργηθεί για τα αποτελέσματα της βίας των μέσων μαζικής ενημέρωσης (κυρίως τηλεόραση-κινηματογράφος). Μια παρόμοια σχέση ισχύει και με τα βιντεοπαιχνίδια, καθώς εμπλέκονται ίδιες εννοιολογικές μεταβλητές. Συγκεκριμένα, τα αποτελέσματα της βίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών λειτουργούν μέσω της επεξεργασίας και διέγερσης των επιθετικών δικτύων σκέψης, της αποδυνάμωσης των απαγορεύσεων της αντικοινωνικής συμπεριφοράς, της μίμησης, της ενίσχυσης, της μειωμένης ενσυναίσθησης για άλλους, και της δημιουργίας μιας βιαιότερης άποψης για τον κόσμο. Κάθε ένας από αυτούς τους μηχανισμούς αναλύεται παρακάτω⁸⁴.

Επεξεργασία και διέγερση των επιθετικών δικτύων σκέψης.

Ένας τρόπος με τον οποίο η έκθεση στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε επιθετικότητα είναι μέσω της κατασκευής, επεξεργασίας, και αφύπνισης των δικτύων επιθετικής σκέψης. Όταν οι άνθρωποι εκτίθενται συστηματικά στην επιθετικότητα, δημιουργούν στο μυαλό τους πιο λεπτομερή και αλληλένδετα δίκτυα επιθετικής σκέψης⁸⁵. Η έκθεση στην επιθετικότητα μπορεί να προκαλέσει σχετικά συναισθήματα και μπορεί να φέρει στη μνήμη εχθρικότερες δεξιότητες, σκέψεις, πεποιθήσεις και αναμνήσεις. Όταν ένα πρόσωπο εκτίθεται σε ένα βίαιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, οι επιθετικές γνωστικές λειτουργίες και οι επηρεασμένες αντιδράσεις ενεργοποιούνται. Η επαναλαμβανόμενη έκθεση στα επιθετικά ηλεκτρονικά παιχνίδια θα μπορούσε να καταστήσει τις επιθετικές γνωστικές λειτουργίες διαθέσιμες, ανά πάσα στιγμή, αυξάνοντας κατά συνέπεια την πιθανότητα εχθρικών αντιδράσεων. Μακροπρόθεσμα, αυτό θα σημαίνει ότι η χρόνια έκθεση στα βίαια παιχνίδια θα οδηγήσει στην αύξηση της τάσης ενός ατόμου να ενεργεί επιθετικά και αυτή η επίδραση θα κυριαρχήσει και θα εμποτίσει το χαρακτήρα του ατόμου.

⁸⁴ Dill K. E., Dill J.C., «Video game violence: a review of the literature», από το *Aggression and Violent Behavior*, Vol 3, No 4, 1998, 407-428

⁸⁵ Berkowitz, L., «On the formation and regulation of anger and aggression», από το *American Psychologist*, 45, 1990, 494 – 503

Αποδυνάμωση απαγορεύσεων και δικαίωση της επιθετικότητας.

Η αυξανόμενη έκθεση στη βία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποδυναμώνει τους κανόνες απαγόρευσης που αφορούν εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς⁸⁶. Η αποδυνάμωση των απαγορεύσεων μπορεί να λειτουργήσει μέσω της αλλαγής της αντίληψης ενός ατόμου για το τι είναι φυσιολογική ή αποδεκτή συμπεριφορά. Η αυξανόμενη έκθεση στη βία που προβάλλουν οι οθόνες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θεωρητικά αναπαράγει παρόμοιες αυξήσεις στην επιθετική συμπεριφορά επειδή εμπλέκονται οι ίδιες θεμελιώδεις λειτουργίες. Επιπλέον, η βία των ηλεκτρονικών παρουσιάζεται συχνά ως "δικαιολογημένη"⁸⁷. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της Nintendo «Mortal Kombat». Στο 'Mortal Kombat', οι άνθρωποι ανταγωνίζονται σε πρωταθλήματα ενάντια σε κακά ή διεφθαρμένα όντα από μια άλλη διάσταση έτσι ώστε εκείνα να μην καταφέρουν να εισέλθουν στη γήινη διάσταση και να μην καταστρέψουν την ανθρώπινη φυλή. Η βιβλιογραφία δείχνει σαφώς ότι η βία που πραγματοποιείται στο πλαίσιο δικαιολογημένου κινήτρου ξυπνά περισσότερη επιθετικότητα από τη βία που πραγματοποιείται στο πλαίσιο του αδικαιολόγητου. Αυτή η αύξηση στην επιθετική συμπεριφορά μπορεί να οφείλεται στο γεγονός ότι οι απαγορεύσεις αποδυναμώνονται όταν η επιθετικότητα θεωρείται δικαιολογημένη.

Μίμηση ή ενίσχυση

Η κοινωνική θεωρία μάθησης του Albert Bandura αναφέρει ότι τα παιδιά μαθαίνουν ποιες συμπεριφορές είναι κατάλληλες και από ποιες ανταμείβονται για μια δεδομένη κατάσταση μέσω της παρατήρησης και της ενίσχυσης. Παραδείγματος χάριν, μόλις τα παιδιά μάθουν ότι η επιθετική συμπεριφορά είναι κατάλληλη και ανταμείβεται, είναι πιθανότερο να επιλέξουν τις επιθετικές αντιδράσεις σε προσωπικές τους διαμάχες. Στο παροντικό πλαίσιο, αυτό σημαίνει ότι ένα παιδί που παίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι που περιέχει βία ίσως να μάθει ότι το χτύπημα ή ακόμα και ο πυροβολισμός ενός άλλου προσώπου είναι η κατάλληλη απάντηση σε μια συγκρουσιακή κατάσταση, και ότι αυτός ο τύπος επιθετικότητας είναι πιθανό να ενισχυθεί.

⁸⁶ Berkowitz, L., & Geen, R. G., «Film violence and the cue properties of available targets», από το *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 1966, 525-530

⁸⁷ Dominick, J. R., «Video games, television violence and aggression in teenagers», από το *Journal of communication*, 34, 1984, σελ.136- 147

Μειωμένη ενσυναίσθηση

Μια άλλη ανησυχία είναι ότι τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να μειώσουν το συναισθήματα συμπόνιας για τα θύματα. Η ενσυναίσθηση έχει βρεθεί να είναι χαμηλότερη μεταξύ επιτιθέμενων απ' ό,τι μεταξύ των μη-επιτιθέμενων. Εάν ένα βίαιο ηλεκτρονικό παιχνίδι απεικονίζει τα θύματα ως άξια επιθέσεων⁸⁸, και αν τείνουν να απεικονίζουν άλλους ανθρώπους ως «στόχους» τότε, η μειωμένη ενσυναίσθηση είναι πιθανό να είναι μια συνέπεια του παίξιματος των βίαιων παιχνιδιών, πολλαπλασιάζοντας κατά συνέπεια τις πιθανότητες του παίκτη να γίνει βιαιότερο άτομο.

Παγκόσμια άποψη

Το βίαιο ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί επίσης να αυξήσει τις αντιλήψεις για τον κόσμο ως επικίνδυνο μέρος για να ζει κάποιος. Η έκθεση στη βία προκαλεί και αύξηση του φόβου, που οδηγεί στη διαμόρφωση μιας διαστρεβλωμένης άποψης για τον κόσμο, όπου η βία θεωρείται πιο διαδεδομένη απ' ότι πραγματικά είναι. Οι Bryant, Carveth, και Brown εξέτασαν αυτό το φαινόμενο πειραματικά και βρήκαν ότι η βραχυπρόθεσμη έκθεση στη βία των M.M.E. στο εργαστήριο παρήγαγε μια αύξηση στο άγχος και μια ανησυχία για τον προσωπικό κίνδυνο. Θεωρητικά, κάποιος μπορεί να αναμείνει τα παρόμοια συμπεράσματα για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια⁸⁹.

Κάθαρση

Αντίθετα στις θεωρίες που αναφέρονται παραπάνω, η θεωρία της κάθαρσης της επιθετικότητας θα προέβλεπε ότι το βίαιο παιχνίδι οδηγεί και στη μείωση της επιθετικότητας. Η κάθαρση της επιθετικότητας αναφέρεται στο ότι αυτός που συμμετέχει στην επιθετική συμπεριφορά μπορεί πραγματικά να οδηγηθεί σε μια μείωση της επόμενης επιθετικής συμπεριφοράς λόγω της ανακούφισης και του ξεσπάσματος της επιθετικής ενέργειας ή των επιθετικών επιθυμιών. Έρευνες πάνω στην κάθαρση της επιθετικότητας γενικά έχουν δείξει ότι προκαλεί περισσότερη, και

⁸⁸ Dominick, J. R. «Video games, television violence and aggression in teenagers», από το *Journal of communication*, 34, 1984, σελ.136- 147

⁸⁹ Dill K. E., Dill J.C., «Video game violence: a review of the literature», από το *Aggression and Violent Behavior*, Vol 3, No 4, 1998, σελ. 407-428

όχι λιγότερη, επιθετική συμπεριφορά, αν και τείνει να οδηγήσει σε μια προσωρινή μείωση της φυσιολογικής διέγερσης⁹⁰.

⁹⁰ Ο.Π.

4.3.1.1. Γιατί τα βιαιά ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν καταλυτικότερες επιδράσεις από άλλες μορφές βίας των Μ.Μ.Ε.

Η βία που προβάλλουν η τηλεόραση και ο κινηματογράφος ασκεί λιγότερες επιδράσεις στα παιδιά από αυτή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών όπως καταγράφεται στην βιβλιογραφία. Παρακάτω παρατίθενται βασισμένα σε θεωρία επιχειρήματα:

Ανταμοιβή και τιμωρία

Αν και η βία που παρουσιάζεται στην τηλεόραση και τους κινηματογράφους ενισχύεται έμμεσα (π.χ. η επιθετική συμπεριφορά ενός ηθοποιού αμείβεται), στα ηλεκτρονικά παιχνίδια αμείβεται άμεσα. Δηλαδή το πρόσωπο που παίζει το παιχνίδι συμπεριφέρεται επιθετικά και ανταμείβεται για να το κάνει (με 'πόντους', ηχητικά εφέ, πρόσβαση στα νέα επίπεδα του παιχνιδιού, κ.λ.π.). Αυτή η άμεση συμμετοχή στη βία μπορεί να συμβάλει στην αύξηση της επιθετικής συμπεριφοράς⁹¹. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργούνται χρησιμοποιώντας μηχανισμούς ενίσχυσης και τιμωρίας και προβάλλουν προκλητικούς στόχους που για να επιτευχθούν, μεγιστοποιούν την ενεργητική συμμετοχή του παίκτη στο παιχνίδι.

Ο Braun και Giroux⁹² ανέλυσαν τα 21 δημοφιλέστερα ηλεκτρονικά παιχνίδια στις 18 μεγαλύτερες λέσχες του Μόντρεαλ. Διαπίστωσαν ότι η πλειοψηφία των παιχνιδιών περιλάμβανε μια καθορισμένη αναλογία προγραμμάτων ενίσχυσης, που προωθούν τη συνήθεια ή τον εθισμό. Σημείωσαν επίσης ότι, αν και η μεταβλητή αναλογία ενίσχυσης είναι ισχυρότερη από τη σταθερή αναλογία, η σταθερότητα του προγράμματος ενίσχυσης μπορεί να μην γίνεται αντιληπτή από τους παίκτες, οι οποίοι βιώνουν μεγάλη μεταβλητότητα και ανατρεπτικότητα στο παιχνίδι. Στους παίκτες το πρόγραμμα ενίσχυσης μπορεί να εμφανιστεί μεταβλητό.

Επιπλέον, η αντικοινωνική συμπεριφορά όταν είναι παρούσα στα βιαιά παιχνίδια γενικά δεν παράγει ρεαλιστικές συνέπειες για τον επιτιθέμενο⁹³. Στην πραγματικότητα, συνήθως συγκεντρώνει μόνο θετικές συνέπειες, ενισχύει κατά συνέπεια την αντικοινωνική συμπεριφορά. Στα βιαιά παιχνίδια η επιθετικότητα είναι συνήθως ο κύριος στόχος, και η δολοφονία των αντιπάλων σημαίνει νίκη στο παιχνίδι και συγκέντρωση οφελών. Ενώ στην πραγματική ζωή, η δολοφονία είναι έγκλημα, σε

⁹¹ Koop, C. E., «Surgeon general sees in video games», από *New York Times*, σελ 16, November 10, 1982,

⁹² Braun C & Giroux J., «Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses», από το *Journal of Leisure research*, 21, 1989, 92-105

⁹³ Funk J.B.& Buchman, D.D., «Playing violent and computer games and adolescent concept», από το *Journal of Communication*, 46, 1996, σελ 19-32

ένα βίαιο παιχνίδι, η δολοφονία είναι μια συμπεριφορά που επιβραβεύεται. Επιπλέον, τα βίαια παιχνίδια ενισχύουν τα αρνητικά στερεότυπα, ειδικά αυτό των γυναικών ως ανίσχυρα θύματα⁹⁴. Αυτό είναι ιδιαίτερα ανησυχητικό εάν αναλογιστεί κανείς (α)ότι τα αγόρια αποτελούν την πλειοψηφία των παικτών (β) ότι η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών είναι παιδιά και έφηβοι, μια ομάδα στο στάδιο της ανάπτυξης πεποιθήσεων και αξιών και (γ) η έρευνα για τη βία των Μ.Μ.Ε. καταδεικνύει ποικίλες αρνητικές συνέπειες από τις απεικονίσεις βίας προς τις γυναίκες⁹⁵.

Ηλεκτρονικό παιχνίδι ως συμβολική επιθετικότητα

Ο παίκτης ενός βίαιου ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι ενεργά επιτιθέμενος, έχοντας εχθρικές επιλογές τις οποίες διεκπεραιώνει. Κατά συνέπεια το ρεπερτόριο του παίκτη επεκτείνεται με νέες και ποικίλες επιθετικές εναλλακτικές λύσεις. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης ενεργεί ως ήρωας του παιχνιδιού και όχι ως παρατηρητής, όπως συμβαίνει στη βία των Μ.Μ.Ε.. Στην ουσία, το βίαιο παιχνίδι είναι ενεργητικό, περιλαμβάνει role-playing, ενώ η βία της τηλεόρασης ή του κινηματογράφου είναι παθητικότερη και δοτή εμπειρία⁹⁶.

Ταυτόχρονη έκθεση

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τον παίκτη σε μεγαλύτερο βαθμό από την τηλεόραση ή τον κινηματογράφο επειδή εκθέτουν ταυτόχρονα τον παίκτη στη διαμόρφωση, την ενίσχυση και την δοκιμή διαφορετικών συμπεριφορών⁹⁷, κάτι που δε συμβαίνει στην τηλεοπτική βία. Αυτό είναι σημαντικό επειδή ο συνδυασμός αυτών των μεθόδων έχει αποδειχθεί ότι έχει πολύ περισσότερες επιπτώσεις στη συμπεριφορά από οποιεσδήποτε άλλες μεθόδους που χρησιμοποιούνται.

Η 'μόδα' προς το ρεαλισμό και η ακρότητα στα βίαια βιντεοπαιχνίδια

Μέχρι πολύ πρόσφατα, η βία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είχε σχέση με την πραγματικότητα. Περισσότερο από μία δεκαετία πριν, οι Cooper και Mackie⁹⁸ παρατήρησαν ότι, "ο πρωταγωνιστής σε πολλά βιντεοπαιχνίδια είναι ένα πλάσμα παραγόμενο από ηλεκτρονικό υπολογιστή υπό τον έλεγχο του παίκτη". Το 1984 ο

⁹⁴ Provenzo E.F., *Video kids: Making a sense of Nintendo*, Cambridge, MA: Harvard University Press

⁹⁵ Dill K. E., Dill J.C., «Video game violence: a review of the literature», από το *Aggression and Violent Behavior*, Vol 3, No 4, 1991, 1998, σελ 407-428

⁹⁶ ο.π.

⁹⁷ Chambers & Ascione. «The effects of prosocial and aggressive videogames on children 's donating and helping», από το *Journal of Genetic Psychology*, 148, 1987,σελ. 499-505

⁹⁸ Cooper, J., & Mackie, D., «Video games and aggression in children», από το *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 1986, σελ. 726-744

Dominick⁹⁹ σχολίασε ότι: “η βία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι εκτός πραγματικότητας και γενικά αποτελείται από διαστημόπλοια που εκτοξεύονται από στυλιζαρισμένους εξωγήινους. Σπάνια περιλαμβάνει έναν άνθρωπο να ασκεί βία σε άλλους...”. Κατά την περιγραφή του παιχνιδιού Super Mario Brothers, οι Anderson και Morrow το 1995 είπαν ότι ο στόχος ήταν:¹⁰⁰ “να καθοδηγήσουμε τους βασικούς χαρακτήρες μέσω των διάφορων σκηνών αλλά ταυτόχρονα αποφεύγοντας χαριτωμένα αλλά θανάσιμα πλάσματα”.

Πέντε χρόνια πριν, το δημοφιλές παιχνίδι της Nintendo Mario Brothers μπορεί να είχε θεωρηθεί βίαιο, επειδή οι ήρωες, που έμοιαζαν με καρτούν, σφυροκοπούσαν τα εξίσου χαριτωμένα τερατάκια με βολίδες ή πηδώντας πάνω τους, εξαφανίζοντάς τα. Αλλά τα σημερινά δημοφιλή παιχνίδια, όπως το Mortal Kombat, κάνουν το Mario Brothers να μοιάζει αθώο. Οι χαρακτήρες είναι ανθρωπόμορφοι και η βία είναι ρεαλιστική με υψηλής ποιότητας γραφικά. Παραδείγματος χάριν η δράση που απεικονίζει το Mortal Kombat είναι ως εξής: Το παιχνίδι περιλαμβάνει χαρακτήρες που μπορούν να σκοτώσουν ή να σκοτωθούν από ηλεκτροπληξία, ξερίζωμα καρδιάς, ή αποκεφαλισμό με τον νωτιαίο μυελό να παραμένει συνημμένος. Σίγουρα το να αφαιρέσεις το νωτιαίο μυελό του αντιπάλου σου δεν μπορεί ακριβώς να περιγραφεί ως χαριτωμένο, όπως ούτε και οι αντίπαλοι σε αυτό το παιχνίδι. Σε πολλά από τα πιο πρόσφατα βίαια παιχνίδια ο πρωταγωνιστής (και επομένως ο παίκτης παιχνιδιών) έχει στη διάθεσή του μια ευρεία γκάμα θανατηφόρων όπλων όπως μαχαίρια, περίστροφα ή αυτόματα όπλα, φλογοβόλα, και αλυσοπρίονα, για να μην αναφερθούν οι βίαιες κινήσεις μάχης. Όταν ένας χαρακτήρας επιτίθεται με αυτό το οπλοστάσιο, το αίμα ρέει και ρεαλιστικές κραυγές και βογκητά ακούγονται.

Ο ρεαλισμός στη βία των M.M.E. έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει το ποσό επιθετικής συμπεριφοράς. Κατά συνέπεια, οι ρεαλιστικότεροι ανθρώπινοι στόχοι στα σημερινά βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια πιθανότατα να προκαλούν επιθετικότερη συμπεριφορά από τους μη ανθρώπινους χαρακτήρες των προηγούμενων παιχνιδιών. Επιπροσθέτως, αυτός ο ρεαλισμός μπορεί να κινήσει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη θέση των ακόμα πιο επικίνδυνων τύπων βίαιων μέσων προς τους καταναλωτές.

Παράλληλα, αν και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ένα σύστημα εκτίμησης, αυτή τη στιγμή δεν επιβάλλεται. Αν και στους εφήβους θα απαγορευόταν η είσοδος στην πιο πρόσφατη ταινία του Steven Segal χωρίς γονική επίβλεψη, είναι όμως σε

⁹⁹ Dominick, J. R., «Video games, television violence and aggression in teenagers», από το *Journal of communication*, 34, 1984, σελ. 136- 147

¹⁰⁰ Anderson, C.A., & Morrow, M., «Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behaviour in video games» από το *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 1996, σελ. 1020-1030

θέση να μπου σε οποιοδήποτε κατάσταση παιχνιδιών και να αγοράσουν παιχνίδια με βίαια γραφικά όπως το Mortal Kombat ή το Killer Instinct χωρίς επίπληξη. Επίσης, πολλοί γονείς δεν συνηθίζουν να παίζουν ηλεκτρονικά με τα παιδιά τους για να ελέγχουν το παίξιμο τους, και επομένως δεν είναι γνώστες του βίαιου περιεχομένου τους, ή των πιθανών επιβλαβών συνεπειών τους. Ο Bonnafont¹⁰¹ σε μία μελέτη σε γάλλους μαθητές, βρήκε ότι το παίξιμο ηλεκτρονικών έχει συνδεθεί με διασπασμένη επικοινωνία γονιών και παιδιού. Ο Bonnafont¹⁰² εξήγησε ότι αυτό το χάσμα μπορεί να τροφοδοτήθηκε από την έλλειψη γονικής κατανόησης και ικανότητας στο παίξιμο, και από τον αυτοαποκλεισμό των γονέων από τον πολιτισμό των βιντεοπαιχνιδιών.

Ταύτιση με τον επιτιθέμενο

Η ταύτιση με τους χαρακτήρες των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να είναι ισχυρότερη από την ταύτιση με τους χαρακτήρες της τηλεόρασης ή του κινηματογράφου, εν μέρει επειδή οι παίκτες επιλέγουν έναν χαρακτήρα και παίζουν το ρόλο του σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού. Πολλά από τα παιχνίδια που έχουμε αναφέρει μέχρι τώρα, συμπεριλαμβανομένου του κορυφαίου σε πωλήσεις Mortal Kombat, επιτρέπουν στους παίκτες να επιλέξουν το δικό τους χαρακτήρα από μια ομάδα διάφορων διαθέσιμων χαρακτήρων. Αυτοί οι χαρακτήρες είναι πολύ εξατομικευμένοι, κάθε ένα έχει ένα συγκεκριμένο φύλο, φυλή, τύπο προσωπικότητας, και κατέχουν συγκεκριμένες δυνάμεις και αδυναμίες για πάλη. Αυτό επιτρέπει στους παίκτες να επιλέξουν έναν ιδιαίτερο "ήρωα" με τον οποίο ταυτίζονται έντονα. Με αυτό τον τρόπο, οι παίκτες μπορούν πραγματικά να φανταστούν ότι είναι ο επιλεγμένος χαρακτήρας και μπορούν να αντιδράσουν συναισθηματικά στις επιθετικές ενέργειες του χαρακτήρα και του αντίπαλου χαρακτήρα, ενεργοποιώντας κατά συνέπεια, μια ευρεία γκάμα επιθετικών αντιδράσεων. Η βιβλιογραφία στη βία των M.M.E. υποστηρίζει τον ισχυρισμό ότι η ταύτιση με τον επιτιθέμενο αυξάνει το ποσό της επιθετικότητας που κατευθύνεται προς το θύμα. Οι Leyens και Picus¹⁰³ (1973) διαπίστωσαν ότι όταν οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να προσδιορίσουν έναν μαχητή που θα αποδεικνυόταν αργότερα νικηφόρος σε μια σκηνή ταινιών, ήταν οι ίδιοι πιο τιμωρητικοί σε άτομα που τους είχαν προκαλέσει προηγουμένως, απ' ότι ήταν οι συμμετέχοντες που δεν κλήθηκαν να ταυτιστούν με το μαχητή βραβείων.

¹⁰¹ Gohtein Ed, *Toys, play and child development*, Cambridge University Press, New York, 1992, σελ. 110-129.

¹⁰² ο.π.

¹⁰³ Leyens, J. P., & Picus, S, «Identification with the winner of a fight and name mediation: Their differential effects upon subsequent aggressive behaviour», από το *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 12, 1973, σελ 374-377.

Εκτός από τη δυνατότητα να επιλεγεί ο αγαπημένος χαρακτήρας κάποιου και για να ενεργήσει όπως εκείνον το χαρακτήρα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, υπάρχει επίσης μια τάση από τους παίκτες να εισαχθούν στο πεδίο μάχης οι ίδιοι, κάτι που δεν συμβαίνει στην τηλεόραση ή τον κινηματογράφο. Διάφορα πρόσφατα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από ένα τρισδιάστατο "πέρασμα". Αυτό σημαίνει ότι η οπτική διάσταση που απεικονίζεται στην οθόνη του παιχνιδιού είναι η ίδια με αυτήν που τα ανθρώπινα όντα βλέπουν στις δραστηριότητες της πραγματικής ζωής. Στην καθημερινή ζωή μας, δεν έχουμε μια πλήρη άποψη του εαυτού μας, ή της αλληλεπίδρασης με τους ανθρώπους και το περιβάλλον. Μάλλον, βλέπουμε τον κόσμο μέσω του παραθύρου των ματιών μας: βλέπουμε τα χέρια και τα πόδια μας, αλλά όχι τα πρόσωπα και τις πλάτες μας. Αυτή η ρεαλιστική άποψη του κόσμου υπάρχει σε πολλά δημοφιλή παιχνίδια. Παραδείγματος χάριν, στο παιχνίδι Wolfenstein 3D, οι παίκτες περπατούν μέσω ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος, βλέποντας τα χέρια που κρατούν όπλα και πυροβολούν φρουρές Ναζί σε μία προσπάθεια να δραπέτεύσουν από το Castle Wolfenstein. Κατά συνέπεια, όχι μόνο τα παιχνίδια προσφέρουν τη δυνατότητα να επιλεγθούν και να προσδιοριστούν οι παίκτες στη σκηνή, αλλά μας επιτρέπουν να 'γίνουμε' εκείνοι οι παίκτες και να βιώσουμε τη ζωή του πρωταγωνιστή που δίνεται ρεαλιστικά στον κόσμο των ηλεκτρονικών.

4.3.2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και εθισμός

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συχνά παρουσιάζονται με αρνητικούς χαρακτηρισμούς επειδή θεωρείται ότι έχουν "εθιστική" τάση. Συγκεκριμένα ο εθισμός έχει οριστεί ως¹⁰⁴: «μια βασική χρόνια πάθηση, που χαρακτηρίζεται από αδυναμία ελέγχου της χρήσης μιας ψυχοτρόπου ουσίας ή/και μιας συμπεριφοράς ή/και συνήθειας. Κλινικά, οι εκδηλώσεις εμφανίζονται κατά μήκος των βιολογικών, ψυχολογικών, κοινωνικών και πνευματικών διαστάσεων». Ενώ δεν υπάρχει μέχρι τώρα καμία κατηγορία ειδικά για τον εθισμό από ηλεκτρονικά παιχνίδια στο Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο των Διανοητικών Διαταραχών, που είναι το εγχειρίδιο που χρησιμοποιείται για να εντοπίσει τις ψυχολογικές διαταραχές, οι εξαρτημένοι από τα παιχνίδια αυτά, όπως αναφέρεται συχνά από τους γιατρούς, παρουσιάζουν πολλά χαρακτηριστικά συμπτώματα εξάρτησης. Αυτές οι συμπεριφορές περιλαμβάνουν την αδυναμία να σταματήσουν το παίξιμο, δυσκολίες στην εργασία ή το σχολείο, ψέματα σε αγαπημένα πρόσωπα ώστε να επιτευχθεί η μεγαλύτερη χρήση τους, μειωμένη προσοχή στην προσωπική υγιεινή, μειωμένη προσοχή στην οικογένεια και τους φίλους καθώς και διαταραχές στον κύκλο του ύπνου.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι εθιστικά και συγκεκριμένα πράγματα οδηγούν στο φαινόμενο αυτό¹⁰⁵. Το παίξιμο σε έναν υπολογιστή ή μία κονσόλα όπως η Sony PlayStation, μπορεί να απασχολήσει ένα άτομο για αμέτρητες ώρες. Μέσω αυτού του μέσου ψυχαγωγίας, οι άνθρωποι δραπέτεύουν από την πραγματικότητά -σχολείο ή και δουλειά-. Παρέχουν στους παίκτες πλασματικές προκλήσεις που μπορούν να υπερνικήσουν και με αυτόν τον τρόπο κυριεύονται από μία αίσθηση ολοκλήρωσης. Επίσης, στον εικονικό κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, λάθη μπορούν να ακυρωθούν και ο χρόνος μπορεί να ανανεωθεί με το πάτημα μερικών κουμπιών ενώ ταυτόχρονα, ένα πρόσωπο μπορεί να δοκιμάσει φαντασιώσεις που αδυνατεί να βιώσει στην πραγματική ζωή. Στον καταναλωτικό κόσμο της τεχνολογικής προώθησης και της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, οι άνθρωποι παθιάζονται με αυτά τα παιχνίδια που τους προσφέρουν τις παραπάνω δυνατότητες.

Το γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επιτρέπουν στους χρήστες να δραπέτεύσουν από την πραγματικότητα τα καθιστά εθιστικά. Τους δίνουν την ευκαιρία να ξεχαστούν από ορισμένες καταστάσεις που προκαλούν πίεση και άγχος όπως για παράδειγμα οι σχολικές εργασίες. Συγκεκριμένα, για πολλούς μαθητές, το σχολείο μπορεί να θεωρηθεί ως πηγή πίεσης λόγω του έντονου φόρτου εργασίας που αντιμετωπίζουν καθημερινά. Μπορεί λοιπόν να υποστηριχθεί ότι τα ηλεκτρονικά

¹⁰⁴ <http://serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/neuro02/web2/mschlimme.html>

¹⁰⁵ <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

παιχνίδια αποπροσανατολίζουν το παιδιά από την εκπαίδευση και τα στρέφουν προς τον εικονικό κόσμο¹⁰⁶.

Σύμφωνα με τον Doctor Cairn¹⁰⁷ από το Πανεπιστήμιο του Τέξας, οι άνθρωποι, ειδικά αγόρια, ξοδεύουν πάρα πολύ χρόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και όχι αρκετό στη μελέτη ή την οικογένειά τους. Οι επιχειρήσεις παιχνιδιών έχουν αποδείξει ότι άνθρωποι κάτω από δεκαοχτώ ετών παίζουν σε σημείο εθισμού επειδή θέλουν να αποφύγουν τις πιέσεις της ζωής τους ή επειδή συχνά θεωρούν την εργασία ή την οικογενειακή ζωή τους βαρετή και κουραστική. Πολλοί από αυτούς που είναι εθισμένοι στα παιχνίδια αισθάνονται ότι έχουν βαρετή ζωή και ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι αποσύρει αυτήν την αίσθηση και την αντικαθιστά με ενθουσιασμό. Μέσω του παιχνιδιού, όπως έχει καταγραφεί, μπορούν να βιώσουν τον ενθουσιασμό που ίσως απουσιάζει από τις πραγματικές ζωές τους. Εντούτοις, η ιδέα της διαφυγής από την πραγματικότητα της εργασίας ή της οικογένειας μετατρέπεται σύντομα σε παραμέληση καθώς ο παίκτης εθίζεται. Οι άνθρωποι ξεχνούν την εργασία τους και τις οικογενειακές τους υποχρεώσεις και στρέφονται στο παιχνίδι. Η εξαρτητική αυτή σχέση με τα παιχνίδια μπορεί να τους ωθήσει να αγνοήσουν πράγματα που μπορεί να είναι πολύ σημαντικά ή σοβαρά¹⁰⁸.

Επιπλέον, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι εθιστικά καθώς δημιουργούν προκλήσεις που μπορεί να υπερνικηθούν. Οι άνθρωποι ανταποκρίνονται στις προκλήσεις που ξέρουν ότι μπορούν να αντεπεξέλθουν. Η επιτυχής διεκπεραίωση ενός 'επιπέδου' του παιχνιδιού προσφέρει στο χρήστη την αίσθηση της ολοκλήρωσης ανεξάρτητα από τη δυσκολία. Υποστηρίζεται μάλιστα, ότι 'τίποτα δεν είναι καλύτερο από το να περνάς το επίπεδο ενός παιχνιδιού, η πρόκλησή του σε κάνει να συνεχίζεις. Πολλά παιχνίδια προσφέρουν διευθετήσιμους βαθμούς δυσκολίας, πράγμα που κρατά τον παίκτη σε εγρήγορση ακόμα και αφού το έχει κατακτήσει επανειλημμένα. Αυτό που ουσιαστικά λοιπόν του προσφέρει είναι η πρόκληση σε συνδυασμό με την άνεση του σπιτιού του. Οι προκλήσεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πιο σαγηνευτικές από εκείνες που συναντώνται στην καθημερινή ζωή. Πολλά περιλαμβάνουν τις επιθυμίες κάποιων, όπως για παράδειγμα να είναι μυστικός πράκτορας που ταξιδεύει μέσω διαφόρων σεναρίων σε ρεαλιστικές τοποθεσίες με σκοπό την εξουδετέρωση κακοποιών. Οι έφηβοι εθίζονται στην πρόκληση δολοφονίας ενός εικονικού εχθρού. Το γεγονός όμως ότι το περιβάλλον και οι κινήσεις είναι πέρα για πέρα ρεαλιστικές μπορεί να επηρεάσουν τον παίκτη και να έχουν καταλυτικές επιπτώσεις. Τέλος πρέπει να σημειωθεί ότι οι

¹⁰⁶ <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

¹⁰⁷ Ο.Π.

¹⁰⁸ Ο.Π.

παίκτες καταπιάνονται με εμπόδια στα παιχνίδια υπολογιστών και μπορεί να προκαλέσουν φίλους ή ακόμα και άγνωστους από όλο τον κόσμο μέσω του Διαδικτύου. Πασίγνωστες επιχειρήσεις παιχνιδιών όπως η Nintendo ή η Sony προσφέρουν εναλλαγή προκλήσεων με αποτέλεσμα να έχουν και αύξηση των κερδών τους¹⁰⁹.

Στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τίποτα δεν είναι πραγματικό. Οι κανόνες που κυβερνούν την πραγματικότητα όπως ο θάνατος ή ο χρόνος μπορούν να ακυρωθούν. Εάν ο χρήστης νικηθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορεί να ξεκινήσει πάλι από την αρχή, μπορεί να επιλέξει δηλαδή να ξανακάνει το ίδιο ταξίδι, έως ότου το ολοκληρώσει όπως αυτός θέλει. Σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, μπορεί να δοκιμάσει τον τραυματισμό ή το θάνατο χωρίς να υπάρξει οποιαδήποτε πραγματική ζημιά στο χρήστη. Η ιδέα της υπέρβασης του θανάτου και του τραυματισμού σε ένα παιχνίδι υπολογιστών είναι ελκυστική επειδή το παιχνίδι δεν τους βλάπτει πραγματικά. Επειδή πολλά παιχνίδια μπορούν να παιχτούν με περισσότερα από ένα άτομα, ο χρήστης μπορεί να ζητήσει από κάποιον άλλο βοήθεια εάν δεν ξέρει τα λάθη του. Εθίζεται λοιπόν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσω της ανησυχίας και του άγχους για το πώς να βελτιώσει τις δεξιότητες του. Δεδομένου ότι δεν είναι απαραίτητο να εμμένουν στους κανόνες ενός εικονικού κόσμου, οι παίκτες έχουν την επιλογή να συνεχίσουν τις περιπέτειές τους μέχρι να εκπληρωθούν οι στόχοι τους. Καθώς τα λάθη μπορούν να ανατραπούν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ένα πρόσωπο μπορεί να εξερευνήσει τον εικονικό κόσμο παραπάνω από μία φορά κάτι που μπορεί να γίνει ιδιαίτερα εθιστικό¹¹⁰.

Παράλληλα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργούν φανταστικές καταστάσεις που οι παίκτες δεν μπορούν να βιώσουν στην πραγματική τους ζωή. Οι άνθρωποι ονειρεύονται καταστάσεις που δεν μπορούν να δοκιμάσουν στην πραγματικότητα. Οι επιχειρήσεις παιχνιδιών αναπαράγουν αυτές τις φαντασιώσεις ώστε να αυξηθούν και οι πωλήσεις των προϊόντων τους. Μπορούν λοιπόν να ζήσουν τα όνειρά τους μέσω ενός εικονικού κόσμου. Τα παιχνίδια προκαλούν εθισμό λόγω του ότι δελεάζουν τους ανθρώπους σε κάτι που θα ήθελαν να κάνουν. Ο παίκτης μπορεί να θεωρεί ότι η ζωή του είναι βαρετή ή κουραστική και η ιδέα της εξερεύνησης ενός φανταστικού κόσμου με ατελείωτες περιπέτειες πολλαπλών δυνατοτήτων είναι ελκυστική και δελεαστική.

Τα παιχνίδια προσφέρουν διάφορους τύπους εικονικών τρόπων ζωής, ένα πρόσωπο, συνήθως ένα παιδί ή ένας έφηβος, μπορεί να επιθυμήσει να γίνει επαγγελματίας αθλήτης όταν μεγαλώσει. Μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μπορεί να ζήσει τα όνειρά του/της σε έναν εικονικό κόσμο μέσω του αθλητισμού. Η

¹⁰⁹ <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

¹¹⁰ <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

σκέψη της δυνατότητας να γίνει μυστικός κατάσκοπος για να σώσει τον πλανήτη είναι επίσης πολύ ελκυστική στους ανθρώπους και τους κρατά στο παιχνίδι. Οι άνθρωποι βυθίζονται στις φαντασιώσεις τους μέσω ενός εικονικού κόσμου και τελικά εθίζονται. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενσωματώνονται στην καθημερινή ρουτίνα όλων των αμερικανικών οικογενειών σε ποσοστό 65%. Το 85% των παικτών είναι αγόρια επειδή τα περισσότερα παιχνίδια υπολογιστών εμπεριέχουν δράση και περιπέτεια που ποθούν και φαντασιώνονται. Επομένως, με την αναπαραγωγή των ονείρων των ανθρώπων μέσω του εικονικού κόσμου, που προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να συμβάλει στην υπέρμετρη χρήση τους¹¹¹.

Συμπερασματικά, σύμφωνα με τα παραπάνω υπάρχουν πολλαπλές και βάσιμες κατηγορίες εναντίον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μία εθιστική μορφή ψυχαγωγίας. Παρέχουν προκλήσεις που μπορούν να υπερνικηθούν και δίνουν στους χρήστες μια αίσθηση ολοκλήρωσης και συχνά τους αναγκάζουν να απομακρυνθούν από την πραγματικότητα ξεχνώντας την εργασία ή το σχολείο. Παράλληλα, επιτρέπουν στους παίκτες να δραπέτεύσουν από την πραγματικότητα βιώνοντας όνειρα που δεν μπορούν να δοκιμάσουν στην πραγματική τους ζωή. Τέλος δημιουργούν έναν κόσμο που τα λάθη μπορούν ν' ανατραπούν ή να διορθωθούν, κάτι που τους κρατά σε συνεχή εγρήγορση, επιτείνει την ανάγκη τους για παιχνίδι και καθιστά δύσκολο τον αποχωρισμό του¹¹².

¹¹¹ <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

¹¹² <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>

4.3.2.1. Παιδί και εθισμός - Τι μπορούν οι γονείς να κάνουν:

Η κυριότερη κριτική που ασκείται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ότι είναι εθιστικά. Τους καταλογίζουν ότι μπορεί να οδηγήσουν σε καταναγκαστική συμπεριφορά, απώλεια ενδιαφέροντος για άλλες δραστηριότητες, κοινωνική συναναστροφή κυρίως με άλλα εξαρτημένα άτομα και ασυνήθιστα συμπτώματα όταν οι εξαρτημένοι αποχωρίζονται το αγαπημένο τους χόμπι (όπως για παράδειγμα ακούσιες κινήσεις/ τικ)¹¹³.

Μια δεκαετία πριν, έρευνες έδειξαν ότι οι εθισμένοι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν ιδιαίτερα ευφυή και προσανατολισμένα στους στόχους τους άτομα, πετυχημένα στο σχολείο και την εργασία τους. Αλλά τα περίπλοκα παιχνίδια του 21ου αιώνα, που καταναλώνονται σε τέτοιο βαθμό, έχουν ανάλογα επιτεύγματα¹¹⁴;

Ο Dr Mark Griffiths του Nottingham Trent University, ένας εμπειρογνώμονας στον εθισμό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πιστεύει ότι θα μπορούσε να συμβεί. "Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια του 21ου αιώνα μπορεί με κάποιους τρόπους να είναι πιο χρήσιμα στην ανάπτυξη του ατόμου, από τα παιχνίδια της δεκαετίας του '80 δεδομένου ότι απαιτούν πιο σύνθετες δεξιότητες, και αναφέρονται σε κοινωνικά θέματα και έχουν καλύτερη γραφική αναπαράσταση."

Εξαρτημένοι παιχνιδιών¹¹⁵

«Αυτά τα παιχνίδια που προσφέρουν μεγαλύτερες "ψυχολογικές ανταμοιβές", θέτουν τον παίκτη σε μεγαλύτερο κίνδυνο για εθισμό» είπε. Τα παιδιά μούνται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια από την ηλικία των επτά. Για τους περισσότερους, τα παιχνίδια παραμένουν μια αβλαβής δραστηριότητα, και μόνο μια μικρή μειονότητα θα μπορούσε να κληθεί "εξαρτημένη".

Μια πρόσφατη μελέτη σε παιδιά σχολικής ηλικίας διαπίστωσε ότι σχεδόν το ένα τρίτο παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια καθημερινά, και ότι 7% έπαιξε για τουλάχιστον 30 ώρες εβδομαδιαίως, αριθμός ανησυχητικός. Ποια είναι τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα οποιασδήποτε δραστηριότητας που καταλαμβάνει 30 ώρες του ελεύθερου χρόνου εβδομαδιαίως από την εκπαίδευση, την υγεία και την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών και των εφήβων¹¹⁶;

Τέτοια εξάρτηση θα μπορούσε να ενθαρρύνει και άλλες εγκληματικές συμπεριφορές όπως η κλοπή χρημάτων για να αγοράσει νέα παιχνίδια, σκασιαρχείο,

¹¹³ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>

¹¹⁴ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>

¹¹⁵ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>

¹¹⁶ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>

αποχή από σχολικές εργασίες, ή απλά υπερβολική νευρική κατάσταση όταν δεν είναι δυνατόν να παίξει.

Ο Δρ Griffiths παραθέτει έναν κατάλογο ερωτήσεων για την διαπίστωση αν υπάρχει εθισμός ή όχι:

Το παιδί σας:¹¹⁷

1. Παίζει σχεδόν κάθε ημέρα;
2. Συχνά παίζει για μεγάλες περιόδους (πάνω από 3-4 ώρες);
3. Παίζει παθιασμένα;
4. Γίνεται οξύθυμο και νευρικό εάν δεν μπορεί να παίξει;
5. Θυσιάζει κοινωνικές και αθλητικές δραστηριότητες;
6. Παίζει αντί να κάνει την εργασία του;
7. Προσπαθεί να διακόψει το παιχνίδι αλλά δεν μπορεί;

Εάν η απάντηση είναι "ναι" σε περισσότερες από τέσσερις ερωτήσεις, κατόπιν το παιδί σας παίζει υπερβολικά.

Τι πρέπει να κάνετε...

1. Δώστε στα παιδιά να παίξουν εκπαιδευτικά και όχι βίαια παιχνίδια.
2. Ενθαρρύνετε το ηλεκτρονικό παιχνίδι, όταν τα παιδιά παίζουν κατά ομάδες.
3. Καθορίστε το χρονικό όριο του παιχνιδιού των παιδιών σας. Πέστε τους ότι μπορούν να παίξουν για μερικές ώρες αφότου έχουν κάνει την εργασία τους - όχι πριν.
4. Βεβαιωθείτε ότι τα παιδιά ακολουθούν τις συστάσεις του κατασκευαστή ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Παραδείγματος χάριν, πρέπει να καθίσουν τουλάχιστον 60 εκατοστά από την οθόνη, να παίζουν σε ένα καλά φωτισμένο δωμάτιο, δεν πρέπει ποτέ να έχουν την οθόνη στη μέγιστη φωτεινότητα, ή να παίζουν όταν αισθάνονται κουρασμένοι.
5. Τέλος, εάν όλα τα παραπάνω αποτύχουν, πάρτε την κονσόλα παιχνιδιών και επιτρέψτε τη χρήση τους μόνο κατά περιόδους.

Ένα φανερό σύμπτωμα της υπερέκθεσης στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που οι γονείς να μπορεί να παρατηρήσουν, είναι ακαμψία στις κινήσεις των παιδιών τους. Με 40% των νοικοκυριών να περιέχουν υπολογιστές, υπάρχει αυξημένη πιθανότητα για τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

¹¹⁷ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>

Τέλος η προκύπτουσα κακή στάση είναι μια από τις κύριες αιτίες επανειλημμένων πόνων στην μέση (Repetitive Strain Injury) που συναντάται στα παιδιά, σύμφωνα με τον Bunny Martin, διευθυντή της Εκστρατείας Δράσης Σώματος (Body Action Campaign), μια οργάνωση που προσπαθεί να καταπολεμήσει την διαταραχή αυτή μεταξύ των νέων. Λέει ότι τα παιδιά από την ηλικία των επτά πάσχουν από την πάθηση αυτή λόγω της κατάχρησης των υπολογιστών στο σχολείο και στο σπίτι. Σε μερικές περιπτώσεις κατά το 11ο έτος, έχει βρεθεί ότι οι περισσότεροι από τους μισούς μαθητές έχουν τα πρώτα σημάδια της πάθησης.

4.4. ΘΕΤΙΚΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Πολλές εφαρμογές υπολογιστών και ειδικά τα παιχνίδια υπολογιστών, είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε να μετατρέπουν την διαδικασία ανάκτησης μιας πληροφορίας από λεκτική σε οπτική. Τα πολύ δημοφιλή παιχνίδια δράσης, είναι εικονικά, δυναμικά και έχουν αντικείμενα που κατευθύνονται σε διαφορετικές τοποθεσίες.

Οι δεξιότητες που τα παιδιά αναπτύσσουν με το παίξιμο ηλεκτρονικών μπορεί να είναι και οι 'βοηθητικές ρόδες' για τη βασική εκπαίδευση υπολογιστών, και να αποτελέσει τον προθάλαμο για ένταξή τους στον κόσμο της επιστήμης και της τεχνολογίας, όπου όλο και περισσότερη δραστηριότητα απαιτείται στο να χειριστεί τις εικόνες στην οθόνη.

Υπάρχουν πειραματικά στοιχεία για το ρόλο των βιντεοπαιχνιδιών στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων. Ο όρος "γνωστικές δεξιότητες" καλύπτει μια ευρεία γκάμα δεξιοτήτων, το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας δίνει έμφαση στα συστατικά της οπτικής νοημοσύνης, όπως είναι οι χωρικές δεξιότητες και η εικονική αναπαράσταση. Αυτές οι δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας για τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια καθώς επίσης και για πολλές εφαρμογές υπολογιστών.

Οι συσκευές και το λογισμικό υπολογιστών εξελίσσονται τόσο γρήγορα που οι περισσότερες δημοσιευμένες έρευνες για το γνωστικό αντίκτυπο του παιχνιδιού έχουν γίνει με παλιότερης γενιάς ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παρά τις προόδους της τεχνολογίας και τις ικανότητες των τρεχόντων παιχνιδιών υπολογιστών, η θεμελιώδης φύση των βιντεοπαιχνιδιών παραμένει αμετάβλητη. Η τρέχουσα παραγωγή συνεχίζει να περιλαμβάνει χαρακτηριστικά γνωρίσματα που δίνουν έμφαση στα χωρικά και δυναμικά στοιχεία φαντασίας, την εικονική αναπαράσταση, και την ανάγκη για προσοχή σε διαφορετικά μέρη στην οθόνη.

4.4.1. Χωρική αναπαράσταση

Η χωρική αναπαράσταση θεωρείται ως δεξιότητα¹¹⁸ όπως η διανοητική εναλλαγή, η χωρική απεικόνιση, και η δυνατότητα αντίληψης δισδιάστατων εικόνων σε έναν υποθετικό δισ- ή τρισ- διάστατο χώρο. Οι δεξιότητες χρήσης των δισδιάστατων αναπαραστάσεων ενός υποθετικού χώρου είναι βασικές σε ποικίλες εφαρμογές υπολογιστών, συμπεριλαμβανομένου του προγραμματισμού των βιντεοπαιχνιδιών. Καθώς αυτές οι δεξιότητες είναι σημαντικό να "διαβασθούν" και να χρησιμοποιήσουν τις πληροφορίες στις οθόνες υπολογιστών, η επαναλαμβανόμενη

¹¹⁸ Pellegrino, J. W., & Kail, R., «Process analyses of spatial aptitude», από το *Advances in the psychology of human intelligence*, Vol. 1, 1982, σελ. 311-365).

πρακτική αυτών των εφαρμογών (ιδιαίτερα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια) μπορεί να ενισχύσει τις χωρικές δεξιότητες.

Συνολικά, η έρευνα προτείνει ότι οι χωρικές δεξιότητες σχετίζονται με το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών¹¹⁹. Μια μελέτη παιδιών που βρίσκονται στο 10^ο και 11^ο έτος, έδειξε ότι η πρακτική εξάσκηση σε ένα παιχνίδι υπολογιστών βελτίωσε τη χωρική τους απόδοση (π.χ. διακρίνοντας καλύτερα στόχους)

Κάθε βιντεοπαιχνίδι δεν βοηθά στην ανάπτυξη των χωρικών δεξιοτήτων. Το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών ενισχύει και εξασκεί μια ιδιαίτερη χωρική ικανότητα εάν και μόνο τη χρησιμοποιεί. Σε γενικές γραμμές, οι δεξιότητες μπορούν να ενισχυθούν από το παιχνίδι μόνο εάν αυτές έχουν φθάσει σε ένα ορισμένο επίπεδο ωρίμανσης.

4.4.2. Εικονικές δεξιότητες

Μια άλλη ικανότητα που συμπεριλαμβάνεται στα παιχνίδια υπολογιστών είναι η εικονική ή η αναλογική αναπαράσταση- δηλαδή η δυνατότητα να διαβαστούν εικόνες και διαγράμματα. Οι εικόνες είναι συχνά σημαντικότερες από τις λέξεις σε πολλά παιχνίδια υπολογιστών. Σε μια διαπολιτισμική μελέτη που πραγματοποιήθηκε στη Ρώμη και το Λος Άντζελες¹²⁰, οι Greenfield και Camaioni διαπίστωσαν ότι το παίξιμο ενός παιχνιδιού υπολογιστών άλλαζε το στυλ της αναπαράστασης από λεκτικό σε εικονικό. Στη μελέτη, οι σπουδαστές έπαιξαν το παιχνίδι «Concentration» είτε σε υπολογιστή είτε σε πίνακα. Εκείνοι που είχαν παίξει το παιχνίδι στον υπολογιστή χρησιμοποιούσαν περισσότερα διαγράμματα στις περιγραφές μιας ζωντανής προσομοίωσης υπολογιστών, ενώ εκείνοι που έπαιξαν το παιχνίδι σε έναν πίνακα ανέφεραν περισσότερες λεκτικές περιγραφές. Τόσο οι εικονικές όσο και οι χωρικές αναπαραστάσεις είναι κρίσιμες για την επιστημονική και τεχνική σκέψη, αυτοί οι τρόποι αναπαράστασης εισάγουν τον παίκτη στη χρήση όλων των εφαρμογών ηλεκτρονικών υπολογιστών.

4.4.3. Οπτική προσοχή

Μια άλλη ικανότητα που ενσωματώνεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η διαιρεμένη οπτική προσοχή, η ικανότητα δηλαδή παρακολούθησης πολλών διαφορετικών πραγμάτων συγχρόνως. Οι Greenfield, deWinstanley, Kilpatrick, και Kaye¹²¹ διερεύνησαν την επίδραση της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη

¹¹⁹Greenfield P. M., & R. R. Cocking, « Interacting with video», από το *Journal of Applied Developmental Psychology*, 5, 1994, σελ 3-12.

¹²⁰ο.π.

διαιρεμένη οπτική προσοχή. Η διαιρεμένη προσοχή μετρήθηκε με την καταγραφή του χρόνου απόκρισης των συμμετεχόντων σε δύο γεγονότα, σε δύο διαφορετικές θέσεις της οθόνης υπολογιστών. Οι συμμετέχοντες που ήταν ήδη παίκτες παιχνιδιών είχαν γρηγορότερους χρόνους απόκρισης από τους αρχάριους. Το παίξιμο ενός παιχνιδιού δράσης βελτίωσε επίσης τις στρατηγικές για την συνεχή παρακολούθηση των γεγονότων σε διάφορες τοποθεσίες. Συνολικά η μελέτη έδειξε ότι πιο ειδικευμένοι παίκτες παιχνιδιών είχαν αναπτύξει καλύτερες δεξιότητες προσοχής από τους λιγότερο έμπειρους παίκτες.

Το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα μπορούσε να έχει παρόμοια αποτελέσματα στα παιδιά και να βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων για επαγγέλματα που απαιτούν διαιρεμένη οπτική προσοχή (π.χ. πέταγμα οργάνων, στρατιωτικές δραστηριότητες, και έλεγχος εναέριας κυκλοφορίας). Εντούτοις, δεν υπάρχει καμία έρευνα που να τεκμηριώνει την όποια σύνδεση μεταξύ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, των δεξιοτήτων προσοχής, και της επιτυχίας στην ακαδημαϊκή απόδοση ή σε συγκεκριμένα επαγγέλματα. Επιπλέον, ένα μεγάλο μέρος της έρευνας για τον αντίκτυπο των παιχνιδιών υπολογιστών στις γνωστικές δεξιότητες έχει μετρήσει μόνο τα αποτελέσματα του παιχνιδιού αμέσως μετά το παίξιμο και δεν έχει εξετάσει το συσσωρευτικό αντίκτυπο των αλληλεπιδραστικών παιχνιδιών στη γνώση.

4.4.4. Γενικότερα ψυχολογικά οφέλη

Η μεταφορά ικανοτήτων σε άλλα πλαίσια, από αυτό του παιχνιδιού, δυστυχώς δεν μπορεί να θεωρηθεί ως δεδομένο¹²². Αυτό οφείλεται στα ολοφάνερα επαναλαμβανόμενα μοτίβα σε πολλά παιχνίδια και οι παίκτες επομένως αδυνατούν να αντλήσουν γενικές γνώσεις ή δεξιότητες από αυτά. Οι παίκτες γενικεύουν τις

¹²¹ Greenfield, P. M., deWinstanley, P., Kilpatrick, H., & Kaye, D. «Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention», από το *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 1994, σελ. 195-123.

¹²² Greenfield, Patricia Marks, «Mind and Media: The Effects of Television», από το *Computers and Video Games*, London: Fontana 1984, σελ 103-104

στρατηγικές από το παιχνίδι στο παιχνίδι¹²³. Ακόμα κι αν οι δεξιότητες και η γνώση δεν είναι μεταβιβάσιμες σε άλλα πλαίσια, μπορεί να είναι σημαντικά. Για μερικά παιδιά, η ικανότητα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να προσφέρει μια αίσθηση επιτεύγματος, υψηλότερο αυτοσεβασμό και εξουσία που δε θα βίωναν σε άλλες περιπτώσεις.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θα μπορούσαν επίσης να χρησιμοποιηθούν από παιδιά με ειδικές ανάγκες, καθώς υπάρχει δυνατότητα χρήσης τους ως μέσο διασκεδαστικής εκμάθησης. Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μία ποικιλία περιστάσεων, μία περίπτωση είναι στη δυσλεξία όπου η χρήση των παιχνιδιών βοηθούν στην ερμηνεία ήχων εικόνων και συμβόλων που αντιπροσωπεύουν τους ήχους¹²⁴. Βιντεοπαιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί επίσης στα νοσοκομεία για την αξιολόγηση της εκτάσεως της προσοχής ενώ επίσης αποτελούν κίνητρο και ανταμοιβή για τους ασθενείς που πάσχουν από χρόνιες ασθένειες.

¹²³ Turkle, Sherry, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, London, Granada 1984

¹²⁴ Kaveri Subrahmanyam, Patricia Greenfield, Robert Kraut, Elisheva Gross, «The impact of computer use on Children 's and adolescents development», από το *Applied Development Psychology*, 22, 200, σελ. 17-30.

4.5. ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Η αλληλεπίδραση με συνομήλικους ασκεί επίδραση στις διαπροσωπικές δεξιότητες των παιδιών, την αυτοκυριαρχία, και τον κοινωνικό ανταγωνισμό¹²⁵. Από την ηλικία των 7, τα παιδιά ξοδεύουν τον ίδιο σχεδόν χρόνο με τους συνομήλικους όσο με τους ενήλικους¹²⁶. Λόγω της μοναχικής φύσης των περισσότερων δραστηριοτήτων υπολογιστών, ανησυχίες δημιουργούνται ότι τα παιδιά μπορεί να διαμορφώσουν "ηλεκτρονικές φιλίες" με μία μηχανή, αντί για φιλίες με τους συνομήλικους, παρεμποδίζοντας έτσι την ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων. Το γεγονός ότι περισσότερα από το ένα πέμπτο των παιδιών μεταξύ 8 και 18 ετών έχουν υπολογιστή στην κρεβατοκάμαρά τους¹²⁷ δείχνει ότι ο υπολογιστής μπορεί συχνά να χρησιμοποιείται σε ώρες μοναξιάς. Μάλιστα, ο Roberts βρήκε ότι μεταξύ μαθητών γυμνασίου και λυκείου πάνω από το 60% του χρόνου που ξοδεύουν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, τον ξοδεύουν μόνοι.

Λίγες μελέτες έχουν εξετάσει την επίδραση των Η/Υ στις κοινωνικές δεξιότητες και τις φιλίες τους. Η υπάρχουσα έρευνα αναφέρει ότι οι τακτικοί παίκτες παιχνιδιών συναντούν τους φίλους και έξω από το σχολείο συχνότερα από τους λιγότερο συχνούς παίκτες¹²⁸. Επιπλέον, καμία διαφορά δεν έχει βρεθεί στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις από τους παίκτες παιχνιδιών υπολογιστών ή αυτών που δεν παίζουν¹²⁹. Με άλλα λόγια, το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν επιδρά στα κοινωνικά δίκτυα και τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των παιδιών. Λιγότερα είναι αυτά που γνωρίζουμε, για τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα της υπερβολικής χρήσης υπολογιστών. Ανησυχητικό όμως είναι ότι μεταξύ του 7% και 9% των παιδιών που παίζουν τα παιχνίδια υπολογιστών παίζουν για 30 ώρες την εβδομάδα ή και περισσότερο¹³⁰.

¹²⁵ Dworetzky, J., *Child development*, Saint Paul, MN: West Publishing Company. 1996

¹²⁶ Griffiths, M., «Friendship and social development in children and adolescents: The impact of electronic technology», από το *Educational and Child Psychology*, 14, 1997, σελ. 25-37.

¹²⁷ Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., & Brodie, M., «Kids and media at the new millenium: A comprehensive national analysis of children's media use», από το *A Kaiser Family Foundation Report*, Menlo Park, CA, Nov. 1999

¹²⁸ Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S., «Computer games, self-esteem, and gratification of needs in adolescents», από το *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 1995, σελ. 195-206.

¹²⁹ Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M., «Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play», από το *Journal of Adolescence*, 18, 1995, σελ. 687-691.

¹³⁰ Griffiths, M. D., & Hunt, N. «Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators», από το *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 1995, σελ. 189-193.

Ο αντίκτυπος της χρήσης υπολογιστών στην δυναμική της οικογένειας είναι επίσης άξιο να αναλυθεί. Σε μια πρώτη μελέτη που πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '80, 20 οικογένειες με νέα μοντέλα κονσολών πέρασαν από συνέντευξη για τις απόψεις τους για τα οφέλη και τους κινδύνους των παιχνιδιών¹³¹. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα παιχνίδια υπολογιστών άσκησαν επίδραση στην οικογενειακή αλληλεπίδραση. Έφεραν τα μέλη πιο κοντά για να μοιραστούν το νέο αυτό παιχνίδι και να αλληλεπιδράσουν. Μια σημαντική ερώτηση είναι εάν αυτό ισχύει ακόμα τώρα που έχουν πολλαπλασιαστεί τα μέσα αναπαραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών, έχουν γίνει πλέον ρουτίνα στα σπίτια και οι μηχανές τοποθετούνται συνήθως σε προσωπικούς χώρους, όπως οι κρεβατοκάμαρες .

Ελάχιστοι είναι οι γονείς που γνωρίζουν τι ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζουν τα παιδιά τους πλέον. Πολλοί ψυχολόγοι και εκπαιδευτικοί χαρακτηρίζουν τα παιχνίδια ως αντικοινωνικά μέσα που μετατρέπουν τους χρήστες σε υπανάπτυκτα και αδαή όντα που τελικά απομονώνονται στις κρεβατοκάμαρές τους.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μια πιο συμμετοχική διαδικασία απ' ό τι τηλεόραση που σημαίνει ότι έχουν περισσότερες επιπτώσεις στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών. Θα μπορούσαν να αποτελέσουν μία ευχάριστη πηγή γνώσεων αλλά και να επηρεάσουν τις κοινωνικές τους σχέσεις.

Ακριβώς λοιπόν όπως η τηλεόραση μπορεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά, δεδομένου ότι τα παιδιά μιμούνται αστέρια ταινιών, εκείνα που παίζουν βιντεοπαιχνίδια μπορεί να πράξουν ανάλογα. Μπορεί δηλαδή να χρησιμοποιήσουν, τη συμπεριφορά που αναπαράγουν σε παρόμοιες ή μη κοινωνικές καταστάσεις. Το φαινόμενο αυτό μπορεί να μην συμβεί συνολικά αλλά έχει παρατηρηθεί ότι ένα μεγάλο ποσοστό παιδιών που παίζουν βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια παρουσιάζουν επιθετικότερη συμπεριφορά από αυτά που δεν παίζουν.

Ακριβώς όπως στην ανάγνωση comics, το παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών επιτρέπει στα παιδιά να εισαχθούν σε έναν κόσμο που είναι κατά ένα μεγάλο ποσοστό άγνωστο προς τους γονείς και τους προκαλεί συχνά ανησυχία. Θεωρείται ένα είδος διαφυγής από την πραγματικότητα, από τα προβλήματα της καθημερινότητας, και απομάκρυνσης από την εστία της οικογένειας. Η υπερβολική έκθεση στο φανταστικό αυτό κόσμο μπορεί να κάνει τους παίκτες ανυπόμονους, ακατάστατους και με μειωμένο έλεγχο της πραγματικής τους ζωής και του κοινωνικού τους κόσμου.

¹³¹Mitchell, E., «The dynamics of family interaction around home video games. Special issue: Personal computers and the family», από το *Marriage and Family Review*, 8, 1985, σελ. 121- 135.

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν κοινό ενδιαφέρον μεταξύ παιδιών και νέων, και συμβάλλουν στον υποπολιτιστικό συμβολισμό. Παρέχουν μία 'αρένα' που οι ικανότητες είναι λιγότερο σημαντικές απ' ό τι ο ανταγωνισμός. Κατά συνέπεια ένα μικρό παιδί μπορεί ενδεχομένως να ανταγωνιστεί έναν παλαιότερο ισχυρότερο αντίπαλο¹³². Τα παιχνίδια ωστόσο επιτρέπουν τους δεσμούς μεταξύ των παιδιών. Ένα 8χρονο παιδί παραδείγματος χάριν, θα μπορούσε εύκολα να επιδιώξει συμβουλές από παλαιότερους 15χρονους 'ειδικούς' στην απόκτηση στρατηγικών ή απατεωνιών στη παιδική χαρά. Ο Turkic υποστηρίζει ότι μερικές από τις δεξιότητες του παιχνιδιού που παίζουν "αποτελούν μια μορφή κοινωνικοποίησης στον πολιτισμό των υπολογιστών". Όλο και περισσότερα νεώτερα παιχνίδια ενσωματώνουν τις επιλογές ομαδικού παιχνιδιού που επιτρέπουν μέχρι και σε 8 ανθρώπους να παίξουν ταυτόχρονα ένα παιχνίδι είτε συνεταιριστικά ή μεμονωμένα ο ένας ενάντια στον άλλο.

¹³² Provenzo, E. F. Jr. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 1991.

4.6. ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΑΠΟΔΟΣΗ

Μεγάλος αριθμός ερευνών έχει πραγματοποιηθεί όσον αφορά τη σχέση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και την επίδοση των χρηστών στο σχολείο. Κάποιες έχουν δείξει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της ποσότητας παιχνιδιού και της σχολικής απόδοσης τόσο των παιδιών σχολικής ηλικίας όσο και των ατόμων μεγαλύτερης, όπως για παράδειγμα των φοιτητών¹³³. Γενικά, σύμφωνα πάντα με μελέτες που έχουν πραγματοποιηθεί, παρουσιάζεται ένας αρκετά σταθερός αρνητικός συσχετισμός μεταξύ των ψυχαγωγικών ηλεκτρονικών παιχνιδιού και της επίδοσης στα μαθήματα. Παραδείγματος χάριν, μαθητές λυκείου που αναφέρουν ότι αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στο παίξιμο ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ή ξοδεύουν περισσότερα χρήματα στα βιντεοπαιχνίδια, καταγράφουν μειωμένη απόδοση και βαθμούς¹³⁴.

Το περιεχόμενο των παιχνιδιών που παίζουν βεβαίως θα μπορούσε να επηρεάσει τη σχέση μεταξύ της ποσότητας παιχνιδιού και της σχολικής απόδοσης. Εάν, παραδείγματος χάριν, οι σπουδαστές έπαιζαν μόνο εκπαιδευτικά παιχνίδια, θα είχαν λιγότερες πιθανότητες να παρουσιάσουν μία αντίστοιχη μειωμένη απόδοση στο σχολείο. Ο Lieberman απέδειξε ότι τα παιδιά που χρησιμοποιούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές για να παίξουν παιχνίδια έχουν συχνά μειωμένη απόδοση στο σχολείο¹³⁵, ενώ εκείνοι που χρησιμοποιούν τους υπολογιστές για τις σχολικές τους εργασίες αποδίδουν περισσότερο. Εντούτοις, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο, ο χρόνος που αφιερώνεται στα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσε να έχει δυσμενείς επιπτώσεις στους βαθμούς με τη μετάθεση του χρόνου που κανονικά θα ξοδεύονταν σε άλλες εκπαιδευτικές και κοινωνικές δραστηριότητες. Αυτή η υπόθεση μετάθεσης αναφέρει ότι γενικότερα τα ηλεκτρονικά μέσα μπορούν να επηρεάσουν την μάθηση και την κοινωνική συμπεριφορά καθώς παίρνουν χρόνο από άλλες δραστηριότητες όπως η ανάγνωση, η οικογενειακή αλληλεπίδραση, και το κοινωνικό παιχνίδι με συνομηλίκους¹³⁶. Εάν το μέσο παιδί παίζει βιντεοπαιχνίδια για 7 ώρες εβδομαδιαίως, εκείνες τις 7 ώρες θα μπορούσε να αφιερώσει στην ανάγνωση, τις σχολικές εργασίες,

¹³³ Harris, M. B., & Williams, R. «Video games and school performance», από το *Education*, 105(3), 1985, σελ.306–309.

¹³⁴ Ο.Π.

¹³⁵ Lieberman, D. A., Chaffee, S. H., & Roberts, D. F. «Computers, mass media, and schooling: Functional equivalence in uses of new media», από το *Social Science Computer Review*, 6, 1988. σελ.224–241.

¹³⁶ Huston, A. C., Donnerstein, E., Fairchild, H., Feshbach, N. D., Katz, P. A., Murray, J. P., Rubinstein, E. A., Wilcox, B. L., & Zuckerman, D. M., *Big world, small screen: The role of television in American society*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press. (1992).

ή στη συμμετοχή σε δημιουργικές δραστηριότητες. Επομένως, είναι σημαντικό να εξεταστεί το βιντεοπαιχνίδι και στα πλαίσια άλλων συνηθειών, όπως η παρακολούθηση τηλεόρασης και η ανάγνωση βιβλίων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ

5.1 ΤΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΟΥΝ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα μόνο είδος παιχνιδιού και δεν θα πρέπει να αποτελούν τη μοναδική ψυχαγωγία για τα παιδιά. Οι γονείς θα πρέπει να επιλέξουν και άλλου είδους παιχνίδια, τα οποία συμβάλλουν στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και συνεργασίας (π.χ., επιτραπέζια παιχνίδια). Τα σπορ, ιδιαίτερα τα ομαδικά, μπορούν να αποτελέσουν τον αντίποδα στη μοναχικότητα των βιντεοπαιχνιδιών.

- Οι γονείς πρέπει να είναι ενήμεροι για το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και για το βαθμό καταλληλότητας, για την ηλικία στην οποία απευθύνονται και το αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού¹³⁷.
- Πρέπει επίσης να είναι ενήμεροι για το σύστημα ταξινόμησης PEGI και βάση αυτού να επιλέγουν τα κατάλληλα παιχνίδια.
- Πρέπει να γνωρίζουν ακριβώς πόσο χρόνο ξοδεύουν τα παιδιά τους στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών κι σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να ξεπερνά την μία ώρα χωρίς διάλειμμα¹³⁸.
- Οι γονείς μπορούν να επιλέξουν εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια, τα οποία δεν παρουσιάζουν βίαιες σκηνές¹³⁹.
- Ψυχολογικές έρευνες δείχνουν ότι, σε γενικές γραμμές, η βία έχει μικρότερη επιρροή στη συμπεριφορά του παιδιού όταν ασκείται από ανθρωπόμορφα όντα ή κινούμενα σχέδια, ενώ η επιρροή της μεγαλώνει όταν ασκείται από ανθρώπινους χαρακτήρες στο παιχνίδι¹⁴⁰.
- Οι γονείς θα πρέπει να αποφεύγουν να παίρνουν στα παιδιά τους βιντεοπαιχνίδια στα οποία το παιδί συμμετέχει και γίνεται μέρος της βίαιης σκηνής και του παιχνιδιού (όταν δηλαδή το παιδί έχει ένα ρόλο στο παιχνίδι) και αυτό γιατί η διάκριση μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας γίνεται δυσκολότερη. Προτιμότερα είναι τα βιντεοπαιχνίδια στα οποία το παιδί έχει ένα ρόλο εξωτερικό, αυτόν του παίκτη, και δεν χρειάζεται να μπει στο "πετσί του βίαιου ρόλου".
- Εναλλακτικά, τα βιντεοπαιχνίδια που είναι σχεδιασμένα για να επιλύσουν κάποιο μυστήριο (χωρίς βία) είναι γοητευτικά και προσφέρουν στο παιδί την αίσθηση της περιπέτειας και της ενεργού συμμετοχής.

¹³⁷ http://www.cdipage.com/store/video_games_and_children.html

¹³⁸ Ο.Π.

¹³⁹ <http://www.health.in.gr/news/natrice.asp?arcode=326>

¹⁴⁰ Ο.Π.

- Οι γονείς θα πρέπει να επιβλέπουν τις παρέες των παιδιών τους και ειδικότερα τα παιδιά με τα οποία παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Όταν οι βίαιες αντιδράσεις βρίσκουν πρόσφορο έδαφος και γίνονται αποδεκτές (π.χ., από κάποιο άλλο παιδί το οποίο έχει επιθετικές καταβολές), τότε η βίαιη συμπεριφορά ενισχύεται και το μήνυμα που περνά είναι ότι οι βίαιες πράξεις είναι δεκτές, με αποτέλεσμα να γίνονται μέρος του ρεπερτορίου της συμπεριφοράς του παιδιού.
- Ακόμα και όταν δύο φίλοι παίζουν δίπλα δίπλα ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι, οι γονείς μπορούν να συζητήσουν με τα παιδιά για την άμιλλα, τη χαρά του παιχνιδιού, την ευχαρίστηση του να παίζει κανείς με παρέα και έτσι να τονίσουν τις κοινωνικές πλευρές του παιχνιδιού, αντί να επικεντρωθούν στο ποιος κέρδισε και ποιος έχασε¹⁴¹.
- Η επίδραση της βίας δεν είναι άμεση στο φυσιολογικά αναπτυσσόμενο παιδί, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι το παιδί που θα παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι με βίαιες σκηνές δεν θα σπεύσει να τις εφαρμόσει στην πραγματικότητα¹⁴².

Οι συζητήσεις των γονιών με το παιδί, οι οποίες οριοθετούν τι είναι πραγματικό και τι φανταστικό, ποιες είναι οι συνέπειες συγκεκριμένων πράξεων στην πραγματικότητα και ποιες είναι κοινωνικά αποδεκτές λύσεις σε καθημερινά προβλήματα, μπορούν να αποτελέσουν ένα καλό αντίδοτο κατά της βίας που απεικονίζεται στα βιντεοπαιχνίδια¹⁴³.

¹⁴¹ Ο.Π.

¹⁴² Ο.Π.

¹⁴³ Ο.Π.

5.2. ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΛΗΦΘΟΥΝ ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ¹⁴⁴

- Σε μερικούς ανθρώπους (περίπου 1 στους 4000) μπορεί να προκαλέσει επιληψίες από τις ελαφριές λάμπες ή τα σχέδια, το ίδιο μπορεί επίσης να συμβεί παρακολουθώντας τηλεόραση ή παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, ακόμα κι αν δεν είχαν παρόμοια συμπτώματα.
- Οποιοσδήποτε είχε ποτέ κάποιο σύμπτωμα που συνδέεται με επιληψία πρέπει να συμβουλευθεί γιατρό πριν παίξει ένα τηλεοπτικό παιχνίδι.
- Οι γονείς πρέπει να παρακολουθούν τα παιδιά όταν τους παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Συμβουλευθείτε έναν γιατρό εάν εσείς ή το παιδί σας έχετε οποιαδήποτε από τα ακόλουθα συμπτώματα:
 - Σπασμούς
 - Σύσπαση ματιών ή μυών
 - Απώλεια συνειδητοποίησης
 - Τροποποιημένη όραση
 - Ακούσιες μετακινήσεις
 - Αποπροσανατολισμό
- Για να μειωθεί η πιθανότητα επιληπτικής αντίδρασης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ηλεκτρονικών παιχνιδιών πρέπει να ακολουθήσετε τα παρακάτω:
 - Καθίστε ή σταθείτε όσο το δυνατόν πιο μακριά από την οθόνη.
 - Παίξτε ηλεκτρονικά παιχνίδια στη μικρότερη διαθέσιμη οθόνη.
 - Μην παίζετε εάν είστε κουρασμένοι ή χρειάζεστε ύπνο.
 - Παίξτε σε ένα καλά φωτισμένο δωμάτιο
 - Κάντε ένα μικρό διάλειμμα από 10 έως 15 λεπτά κάθε ώρα.

Επαναλαμβανόμενοι τραυματισμοί και κινήσεις ματιών

Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να πληγώσει τους μυς, τις ενώσεις, το δέρμα ή τα μάτια σας μετά από μερικές ώρες. Ακολουθήστε αυτές τις οδηγίες για να αποφύγετε τα προβλήματα όπως τενοντίτιδα, ερεθισμός του δέρματος:

- Αποφύγετε το υπερβολικό παιχνίδι. Συνιστάται οι γονείς να ελέγχουν τα παιδιά τους για το κατάλληλο παιχνίδι.
- Κάντε ένα μικρό διάλειμμα από 10 έως 15 λεπτά κάθε ώρα, ακόμα κι αν νομίζετε ότι δεν το χρειάζεστε
- Εάν τα χέρια, οι καρποί, τα μπράτσα ή τα μάτια σας είναι κουρασμένα ή επώδυνα ενώ παίζετε, σταματήστε και ξεκουραστείτε για αρκετές ώρες πριν να ξαναπαίξετε.
- Εάν συνεχίζετε να έχετε πόνο στα χέρια, τους καρπούς, τα μπράτσα ή τα μάτια κατά τη διάρκεια ή μετά από το παιχνίδι, σταματήστε και συμβουλευτείτε γιατρό.

Για να αποφύγει την ηλεκτροπληξία όταν χρησιμοποιείτε αυτό το σύστημα:

- Μην το χρησιμοποιείτε κατά τη διάρκεια μιας θύελλας. Μπορεί να υπάρξει κίνδυνος ηλεκτροπληξίας από το αστραπές.
- Χρήση μόνο πρίζας εναλλασσόμενου ρεύματος που συνοδεύεται με το παιχνίδι σας.
- Μην χρησιμοποιείτε την πρίζα εναλλασσόμενου ρεύματος εάν έχει φθαρεί, χωρίσει ή έχουν σπάσει τα καλώδια.

Το παίξιμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσει ναυτία. Εάν εσείς ή το παιδί σας αισθάνεστε ζαλισμένοι ή ναυτία κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, σταματήστε και ξεκουραστείτε. Μην οδηγήσετε ή μην συμμετέχετε σε άλλη απαιτητική δραστηριότητα έως ότου αισθάνεστε καλύτερα.

Όσον αφορά τις συσκευές που περιέχουν λέιζερ μην προσπαθήσετε να τις αποσυρναμολογήσετε. Καταφύγετε στο εξουσιοδοτημένο κατάστημα μόνο. Προσοχή: η παρέμβαση στο μηχανολογικό μέρος των παιχνιδιών από άτομα που δεν είναι εξουσιοδοτημένα μπορεί να οδηγήσει στην επικίνδυνη έκθεση ακτινοβολίας.

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

"ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ"

“Λέγοντας κοινωνικές σχέσεις έχουμε κατά νου εκείνες τις σχέσεις μεταξύ ατόμων, μεταξύ ατόμων και συνόλων, ή μεταξύ συνόλων που έχουν κάπως σταθερή και αναγνωρίσιμη μορφή και συνδέουν τα μέρη ως υποκείμενα.”

Δ.Γ. Τσαούσης

Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

6.1. Η ΕΝΝΟΙΑ

Είναι γνωστό πως με την γέννησή του ο άνθρωπος δεν αποτελεί διαμορφωμένη προσωπικότητα, ούτε είναι σε θέση να πάρει μέρος στην κοινωνική ζωή, αλλά απλά διαθέτει αυτές τις ικανότητες εν σπέρματι. Τόσο την ατομική όσο και την κοινωνική του διάσταση και ταυτότητα την αποκτά σε μία σχέση αλληλεπίδρασης με το φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον.

Το νεαρό άτομο καθώς αναπτύσσεται, παίρνει μέρος σε ένα διαρκώς διευρυνόμενο κόσμο, που απαρτίζεται από ένα πλήθος προσώπων, εικόνων, συναισθημάτων, προσδοκιών, προδιαγραφών και απαγορεύσεων. Ο τρόπος που είναι συναρμολογημένος αυτός ο κόσμος, οι κανόνες που διέπουν την οργάνωση, τη λειτουργία και τη διατήρηση της συνοχής του, οι παράγοντες που συντελούν στη μεταβολή του, η θέση του καθενός μέσα σ' αυτόν, καθώς και οι σχέσεις που το άτομο αναπτύσσει μ' αυτόν τον κόσμο και τα επιμέρους στοιχεία του, είναι πράγματα που το παιδί αγνοεί. Είναι σε μεγάλο βαθμό έργο των ενηλίκων να αναπτύξουν μεθόδους και μηχανισμούς, να θεσπίσουν δηλαδή διαδικασίες που θα βοηθήσουν το παιδί να γνωρίσει τον κόσμο στον οποίο θα ενταχθεί, γνωρίζοντας συγχρόνως και τον εαυτό του. Η κοινωνικοποίηση είναι λοιπόν μία πολυδιάστατη διαδικασία μάθησης και κοινωνικής ένταξης¹⁴⁵.

Η κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου, είναι μια διπλή διαδικασία μέσω της οποίας τα παιδιά και ενσωματώνονται στο πλατύτερο κοινωνικό πλαίσιο και διαφοροποιούνται ως ξεχωριστά άτομα. Η ενσωμάτωση στο κοινωνικό πλαίσιο είναι γνωστή ως κοινωνικοποίηση. Το παιδί κοινωνικοποιείται καθώς μαθαίνει τους κοινωνικούς κανόνες και τα κοινωνικά πρότυπα που διέπουν ένα κοινωνικό σύνολο. Κατά τη διάρκεια της κοινωνικοποίησης το παιδί παίρνει πληροφορίες για τον εαυτό του από τον κοινωνικό του περίγυρο που το βοηθούν να αποκτήσει επίγνωση των πράξεων, των σκέψεων και των συναισθημάτων του και συντελούν στη δημιουργία της προσωπικότητάς του¹⁴⁶.

¹⁴⁵ Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ.11-12.

¹⁴⁶ Βοσνιάδου Σ., *Κοινωνική γνώμη και κοινωνική συμπεριφορά*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995, σσ.13.

6.2. ΟΡΙΣΜΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΕΙΔΙΚΟΥΣ

Για πρώτη φορά συναντάμε τον όρο «κοινωνικοποίηση» στο **Oxford Dictionary of the English Language** και έχει την έννοια του κάνω κάποιον κοινωνικό, ικανό για κοινωνική συμβίωση. Ο **Δ. Τσαούσης** ορίζει την κοινωνικοποίηση ως διαδικασία με την οποία ο βιολογικός οργανισμός «εξανθρωπίζεται». Δηλαδή με την κοινωνικοποίησή του το άτομο αποκτά μια θέση στο σύνολο και με τον τρόπο αυτόν γίνεται μέρος του συνόλου και επομένως γίνεται φορέας της κοινωνικής κληρονομιάς που θεμελιώνει την κοινωνική ταυτότητα¹⁴⁷.

Σύμφωνα με τον **Π. Τερλεξή** κοινωνικοποίηση είναι η διαδικασία κατά την οποία: α) το άτομο αναπτύσσει και διαμορφώνει την προσωπικότητά του διαμέσου των γνώσεων, των εμπειριών και γενικά της επαφής του μ' ένα μέρος του πολιτιστικού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο γεννιέται και ανατρέφεται και β) τα πολιτιστικά στοιχεία που συνθέτουν έναν πολιτισμό, μεταβιβάζονται από τη μια γενιά στην άλλη¹⁴⁸. Κατά τον **Goslin** η κοινωνικοποίηση ορίζεται γενικά ως διαδικασία με την οποία τα άτομα αποκτούν γνώσεις, δεξιότητες και διαθέσεις που τα καθιστούν ικανά να συμμετέχουν στη ζωή και τις δραστηριότητες των κοινωνικών ομάδων και της κοινωνίας ως σύνολο. Όταν μιλάμε για κοινωνικοποίηση αναφερόμαστε σε στοιχεία της προσωπικότητας και της συμπεριφοράς που διαμορφώνονται στο πλαίσιο κοινωνικών επιρροών και δεν προκύπτουν αυτόματα από τη φύση του οργανισμού του ανθρώπου.

Η κοινωνικοποιητική διαδικασία είναι μια διαδικασία όχι μόνο κοινωνική αλλά ανθρώπινη-ατομική που σκοπεύει την ενσωμάτωση-συμμετοχή του συγκεκριμένου ανθρώπου μέσα σε μια κοινότητα κοινωνικά δρώντων ατόμων με τέτοιο τρόπο ώστε: α) να γίνεται σεβαστή η ιδιαιτερότητα του καθένα και β) η ολόκληρη να βρίσκει την ολοκλήρωσή της μέσα απ' την ανάπτυξη της μεγαλύτερης δυνατής ποικιλίας ατομικών συμμετοχικών συμπεριφορών και επιλογών¹⁴⁹.

Είναι αλήθεια πως μια τόσο ευρεία έννοια, όπως η κοινωνικοποίηση, είναι δύσκολο να προσδιοριστεί με ακρίβεια. Επιχειρώντας κανείς ένα όσο το δυνατόν πληρέστερο εννοιολογικό προσδιορισμό, θα πρέπει να λάβει υπόψη του πως: α) η έννοια αυτή δεν μπορεί να έχει ούτε διαχρονικό ούτε διαπολιτισμικό χαρακτήρα, αφού το περιεχόμενό της ορίζεται ανάλογα με τον τρόπο οργάνωσης και λειτουργίας μιας συγκεκριμένης κοινωνίας σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή της ιστορικής της εξέλιξης, β) πρόκειται για διαδικασία στην οποία εμπλέκονται άτομο και κοινωνία με

¹⁴⁷ Τσαούσης Δ., *Η κοινωνία του ανθρώπου*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1983, σσ.145-146.

¹⁴⁸ Τερλεξής Π., *Πολιτική κοινωνικοποίηση. Η γένεση του πολιτικού ανθρώπου*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1975, σσ.16-17.

¹⁴⁹ Ιντζεσίλογλου, Ν., *Η κοινωνικοποίηση του ατόμου*, εκδ. Παρατηρητής, σ. 20.

πρωταρχικό στόχο τη διαμόρφωση ενός υποκειμένου αυτόνομου και ικανού να δρα κοινωνικά.

Στο πνεύμα αυτό φαίνεται να ανταποκρίνεται περισσότερο στο περιεχόμενο της κοινωνικοποίησης ο ορισμός της από τον **Hurrelmann** ως διαδικασία διαμόρφωσης και ανάπτυξης της ανθρώπινης προσωπικότητας σε εξάρτηση από και σε αντιπαράθεση με τους κοινωνικούς και πραγματικούς-υλικούς όρους ζωής, που απαντώνται σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή της ιστορικής πορείας της κοινωνίας. Πρόκειται για διαδικασία στην οποία συμπράττουν άτομο και κοινωνία και στην πορεία της οποίας ένας βιολογικός οργανισμός διαμορφώνεται σε μια κοινωνική προσωπικότητα που αναπτύσσεται συνεχώς σε μια σχέση αλληλεπίδρασης με τις συνθήκες ζωής¹⁵⁰.

Σύμφωνα με τον ίδιο ο όρος κοινωνικοποίηση χρησιμοποιείται :

1. για να προσδιορίσει εκείνες τις δραστηριότητες και εκείνους τους θεσμούς της κοινωνίας που επηρεάζουν άμεσα ή έμμεσα τη διαμόρφωση της προσωπικότητας των μελών αυτής της κοινωνίας
2. για να προσδιορίσει αυτήν την διαμόρφωση της προσωπικότητας στον βαθμό που καθορίζεται από παράγοντες του κοινωνικού- πολιτισμικού περιβάλλοντος
3. για να προσδιορίσει τη διαδικασία αφομοίωσης και αντιμετώπισης, εκ μέρους του μέλους της κοινωνίας, αξιών, κανόνων και προτύπων δράσης, στα πλαίσια της οποίας το κοινωνικό μέλος προάγεται σε ανθρώπινο υποκείμενο ικανό να ενεργεί.

Η διαδικασία της κοινωνικοποίησης δεν πρέπει να γίνεται αντιληπτή κυρίως ως μεθοδευμένη επιρροή της γενιάς των ενηλίκων στη νέα γενιά, δηλαδή ως μονόπλευρη σχέση εξάρτησης, αλλά ως σχέση ανταλλαγής στην οποία σημαντική θέση κατέχει και η δράση του υποκειμένου. Είναι δηλαδή μια δράση η οποία είναι επικοινωνιακή αλλά και ενεργητική απάντηση του υποκειμένου στις κοινωνικοπολιτικές απαιτήσεις. Πρόκειται στην ουσία για αλληλοδράση που εμπεριέχει τον αλληλοεπηρεασμό παιδιών και ενηλίκων.

Η κοινωνικοποίηση κατά τον **Mead** συνιστά μια διαδικασία συνεχούς αλληλενέργειας με άλλους, δεν έχουν όλοι οι άλλοι την ίδια βαρύτητα. Τον κυριότερο ρόλο παίζουν οι «σημαντικοί άλλοι», όπως είναι κατεξοχήν οι γονείς ή άλλα άτομα του στενού περιβάλλοντος. Ποιοι θα είναι οι σημαντικοί άλλοι για το άτομο εξαρτάται από τη συχνότητα αλληλενέργειας, από το βαθμό συναισθηματικής σχέσης μαζί τους και από τη σπουδαιότητα του ρόλου τους στη ζωή του. Η κοινωνικοποίηση δεν

¹⁵⁰ Hurrelmann, K., *Einführung in die Sozialisationstheorie. Über den Zusammenhang von Sozialstruktur und Persönlichkeit*, 3^η έκδοση, Weinheim-Bassel 1990, σ. 14.

περιορίζεται μόνο στην εκμάθηση των αξιών, των κανόνων και των τρόπων συμπεριφοράς της κοινωνίας, αλλά περιλαμβάνει και την ανάπτυξη του εαυτού. Ο νους και τα συναισθήματα είναι αποτέλεσμα κοινωνικοποίησης¹⁵¹

Συνεπώς η κοινωνικοποίηση είναι μια αμφίδρομη διαδικασία που συνίσταται: α) σε μηχανισμούς και τρόπους δράσης που εκπορεύονται από την κοινωνία και έχουν αποδέκτη το κοινωνικοποιούμενο άτομο και β) σε μηχανισμούς και τρόπους δράσης που το ίδιο το άτομο αναπτύσσει και «απαντά» σε όσα η κοινωνία κατευθύνει προς αυτό¹⁵².

¹⁵¹ Μιχαλακόπουλος, Γ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996, σσ. 122-123.

¹⁵² Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ.17-18.

6.3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

Η κοινωνικοποίηση γίνεται σήμερα πλέον αντιληπτή ως δια βίου διαδικασία, αφού το άτομο, ιδιαίτερα στις σημερινές σύνθετες και με ταχείς ρυθμούς εξελισσόμενες κοινωνίες, έρχεται καθημερινά σε επαφή με νέα δεδομένα, τα οποία θα πρέπει να επεξεργαστεί και σε ένα βαθμό να αποδεχθεί και να αφομοιώσει για να είναι σε θέση να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις μιας διαρκώς μεταβαλλόμενης κοινωνικής πραγματικότητας.

Την κοινωνικοποίηση την διακρίνουμε σε πρωτογενή και δευτερογενή. Η πρωτογενής είναι εκείνη που συντελείται στα πρώτα χρόνια της ηλικίας του ανθρώπου. Κύριος φορέας της κοινωνικοποίησης αυτής είναι η οικογένεια. Στη δευτερογενή κοινωνικοποίηση η οικογένεια έχει πάψει να αποτελεί τον κύριο ή αποκλειστικό φορέα και έχει καταστεί ένας από περισσότερους φορείς ή έχει και εκλείπει. Εντελώς σχηματικά μπορούμε έτσι να πούμε ότι η πρωτογενής κοινωνικοποίηση καλύπτει τη βρεφική και τη νηπιακή ηλικία του ατόμου. Η δευτερογενής εκτείνεται από την παιδική ηλικία και μετά και διαρκεί όσο η ζωή του ατόμου¹⁵³.

Στη διαδικασία κοινωνικοποίησης το άτομο αποκτά τόσο την ικανότητα όσο και τη δομή κινήτρων που του είναι απαραίτητα για να συμμορφώνεται με τις αξίες και τις προσδοκίες ρόλων της κοινωνίας και των υποσυστημάτων της, στα οποία συμμετέχει. Με τον τρόπο αυτό διαμορφώνεται στη διαδικασία αυτή το σύστημα προσωπικότητας.

Η κοινωνικοποίηση είναι μια διαδικασία εκμάθησης σημασιών και καταστάσεων που παράγονται στο πλαίσιο και εξαιτίας των σχέσεων του παιδιού προς τα ήδη κοινωνικοποιημένα μέλη της κοινωνίας. Μέσα από τις αντιδράσεις των άλλων στις δικές του δραστηριότητες μαθαίνει το παιδί βαθμιαία ποιος είναι αυτό το ίδιο, βλέπει δηλαδή τον εαυτό του μέσα από την προοπτική των άλλων¹⁵⁴. Η αυτογνωσία, το «γνώθι σαυτόν» δεν μπορεί να επιτευχθεί σε κάποιον ικανοποιητικό βαθμό, χωρίς τη γνώση και τη συνείδηση του τρόπου με τον οποίο το άτομο εντάσσεται στο κοινωνικό σύνολο και συμμετέχει στην κοινωνική ζωή.

¹⁵³ Τσαούσης Δ., *Η κοινωνία του ανθρώπου*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1983, σσ. 552-553.

¹⁵⁴ Muhlbaue, K. R., *Κοινωνικοποίηση-Θεωρία και έρευνα*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, σσ. 93, 115.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο

ΘΕΣΜΟΙ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ

Ως θεσμός ορίζεται το παγιωμένο εκείνο κανονιστικό πλαίσιο, το οποίο ρυθμίζει την κοινωνικά προσανατολισμένη δράση, προσδίδοντας της σταθερότητα και διάρκεια και καθιστώντας την προβλέψιμη μέσω της τυποποίησης στην οποία την υποβάλλει.

Ανάλογα με τη δομή μιας κοινωνίας ποικίλουν οι θεσμοί που συμμετέχουν στη διαδικασία κοινωνικοποίησης των νέων μελών της. Αν η κοινωνικοποίηση γίνει δεκτή ως δια βίου διαδικασία, τότε μπορούν να υπαχθούν σ' αυτούς τους θεσμούς η οικογένεια, το σχολείο, η απασχόληση, η θρησκεία, ο στρατός κλπ. Από τους θεσμούς αυτούς άλλοι έχουν ως πρωταρχικό τους έργο την κοινωνικοποίηση, ενώ για άλλους αυτό αποτελεί μια δευτερεύουσα λειτουργία. Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν η οικογένεια και το σχολείο, ενώ στη δεύτερη η θρησκεία, ο στρατός, ο τομέας της απασχόλησης κλπ¹⁵⁵.

¹⁵⁵Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ.87-88.

7.1. Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

Τόσο η δομή, όσο και οι λειτουργίες που ασκεί μια οικογένεια, είναι συνάρτηση της οργάνωσης και λειτουργίας της ευρύτερης κοινωνίας σε μια συγκεκριμένη στιγμή της ιστορικής εξέλιξης. Επομένως, και η κοινωνικοποιητική λειτουργία δεν μπορεί να μελετηθεί ανεξάρτητα από τη θέση που έχει και τις λειτουργίες που επιτελεί ο θεσμός αυτός στο πλαίσιο της συγκεκριμένης κοινωνικής οργάνωσης.

Θεμελιακής σημασίας πρωτογενής ομάδα κοινωνικοποίησης είναι η οικογένεια, όπου κύριοι φορείς κοινωνικοποίησης είναι οι γονείς. Η κοινωνικοποίηση στην οικογένεια αρχίζει με τις φροντίδες των γονιών για το παιδί και συντελείται στο πλαίσιο ποικίλων καταστάσεων που εγείρονται σε αυτή. Θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε τρία ήδη τέτοιων καταστάσεων. Το πρώτο αφορά στον τρόπο με τον οποίο οι γονείς χειρίζονται και ικανοποιούν τις ανάγκες του παιδιού, και πιο συγκεκριμένα, τις ανάγκες τροφής και περιποίησης του σώματος που επεκτείνονται σταδιακά στην ψυχική και κοινωνική περιοχή. Το δεύτερο συνίσταται σε όλες τις σκόπιμες και κατά κάποιο τρόπο συστηματικές προσπάθειες των γονιών να διδάξουν τα παιδιά ορισμένες δεξιότητες, όπως να χειρίζονται πράγματα και να χρησιμοποιούν τη γλώσσα, και να τα εξοικειώνουν με ορισμένες αντιλήψεις, αξίες και κανόνες. Το τρίτο είδος καταστάσεων συνίσταται σε δραστηριότητες και σχέσεις των μελών της οικογένειας που εμφανίζονται κατά τις καθημερινές διαδικασίες της ζωής της οικογένειας και που δεν έχουν αναγκαστικά ως «στόχο» το παιδί. Όλες αυτές οι καταστάσεις εμπλέκουν κοινωνικές σχέσεις, επικοινωνία και αλληλενέργεια μεταξύ παιδιού και γονιών ή και των άλλων μελών της οικογένειας. Οι σχέσεις και οι δραστηριότητες των γονιών στην οικογένεια που απευθύνονται είτε κατευθείαν στα παιδιά είτε σε άλλα πρόσωπα και πράγματα συνιστούν το γενικό πλαίσιο στο οποίο συντελείται η κοινωνικοποίηση. Μέσω αυτών των σχέσεων και δραστηριοτήτων αρχίζει να διαμορφώνεται σταδιακά η αντίληψη του παιδιού για τον εαυτό του, για την ταυτότητά του, να αναπτύσσονται νοήματα, στάσεις και διαθέσεις απέναντι σε πρόσωπα και πράγματα, να διαμορφώνονται πρότυπα και κανόνες συμπεριφοράς¹⁵⁶.

¹⁵⁶ Μιχαλακόπουλος, Γ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996, σσ. 137-138.

7.1.1. Η οικογένεια ως σύστημα

Όσοι εργάζονται με οικογένειες συχνά αναφέρονται σε αυτές με τον όρο «συστήματα», γιατί υπάρχει μια σχετική αναλογία με ένα μοντέλο που βασίζεται στη θεωρία των συστημάτων. Το κάθε μέλος της οικογένειας χωριστά θεωρείται ως στοιχείο, ως υπομονάδα του συστήματος. Αν συμβεί κάτι σε ένα ή περισσότερα από τα στοιχεία αυτά τότε επηρεάζεται ολόκληρο το σύστημα. Η πολύ ισχυρή συναισθηματική σχέση και η αλληλεξάρτηση των μελών των σημερινών οικογενειών αποθέτει ένα μεγάλο φορτίο στους ώμους των γονέων αλλά και των παιδιών. Οι γονείς αποτελούν τον κρίσιμο και επομένως τον αδύναμο, ίσως, κρίκο στην αλυσίδα ανατροφής και εκπαίδευσης των παιδιών, της κοινωνικοποιητικής διαδικασίας. Η άσκηση του γονεϊκού ρόλου οδηγεί στη θεραπεία ή ακόμα καλύτερα στην πρόληψη των προβλημάτων. Εκείνο που έχει σημασία στην ανατροφή των παιδιών είναι το γενικό κοινωνικό κλίμα που επικρατεί μέσα στο σπίτι, το οποίο διαμορφώνει το έδαφος πάνω στο οποίο θα εφαρμοστούν οι συγκεκριμένες μέθοδοι ανατροφής των παιδιών. Οι καθημερινές δραστηριότητες για τη φροντίδα των παιδιών σημασιοδοτούνται από συγκεκριμένους κοινωνικούς παράγοντες, από τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο οι γονείς εκπληρώνουν αυτούς τους στόχους. Πραγματικά περισσότερο αποφασιστική σημασία έχει ο τρόπος που φροντίζουν το παιδί τους, δηλαδή το κοινωνικό και ψυχολογικό περιβάλλον μέσα στο οποίο προσφέρουν τη φροντίδα τους, παρά ο χρόνος και οι μέθοδοι που ακολουθούν¹⁵⁷.

Οι πιο πολλές από τις ευθύνες και τα καθήκοντα των γονιών ορίζονται σε κάθε κοινωνία από κανόνες που προσδιορίζουν με συγκεκριμένο τρόπο πώς και πότε να εκπληρώνουν αυτές τις ευθύνες και αυτά τα καθήκοντα, δηλαδή, μια μητέρα αναμένεται να φροντίζει την ανατροφή με ειδικό τρόπο, οι «καλοί γονείς» επενδύουν χρόνο και προσπάθεια και ακολουθούν αποδεκτές τεχνικές για να σιγουρέψουν τη μάθηση ειδικών δεξιοτήτων από τα παιδιά τους και την αποφυγή ορισμένων παραβάσεων σε ορισμένες ηλικίες. Σε όλες τις κοινωνίες φαίνεται ότι υπάρχουν ιδεώδη του «καλού παιδιού» και του «καλού γονιού» αν και μπορεί να υπάρχουν μεγάλα περιθώρια σε πολλές περιοχές της αλληλενέργειας γονιού-παιδιού. Με αυτή την έννοια, οι κοινωνικοποιητικές δραστηριότητες των γονιών σχετίζονται με το σύστημα πεποιθήσεων, αξιών και κανόνων που έχουν αποδεχθεί ως μέλη μιας κοινωνίας και με τις κοινωνικές προσδοκίες που άλλοι έχουν από αυτούς ως γονείς.

¹⁵⁷ Herbert, M., *Ψυχολογική φροντίδα του παιδιού και της οικογένειάς του*, εκδ. Ελληνικά γράμματα, Αθήνα 1997, σσ.46-47.

Μπορούν έτσι να θεωρούνται σε μεγάλη έκταση ως διαμεσολαβητές μεταξύ της κοινωνίας και των παιδιών τους¹⁵⁸.

7.1.2. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος της οικογένειας

Ο πρώτος παράγοντας κοινωνικοποίησης του ατόμου είναι η μητέρα, όχι μόνο γιατί αυτή είναι που του εξασφαλίζει την υλική και οργανική επιβίωση, αλλά κυρίως γιατί αυτή είναι η πρώτη που του μαθαίνει την έννοια της περιοδικότητας, του ρυθμού, άρα και της πειθαρχίας, καθορίζοντας τα ώρες των γευμάτων, της καθαριότητας κλπ. Η ομαλή εξέλιξη του παιδικού ψυχισμού απαιτεί τη στοργή και μια ικανοποιητική συναισθηματική επαφή με τη μητέρα. Αλλά η σχέση μητέρας και παιδιού είναι μια σχέση εσωστρεφής, κλειστή στον εαυτό της. Για να μιλήσουμε για πρώτα βήματα προς την κοινωνικοποίηση, πρέπει το παιδί να φτάσει σ' ένα τέτοιο σημείο ωριμότητας και εμπειρίας ώστε να καταφέρει να εντάξει την κλειστή σχέση του με τη μητέρα σ' ένα ευρύτερο πλαίσιο που την ξεπερνά. Επομένως η διαδικασία της κοινωνικοποίησης αρχίζει από την στιγμή που η σχέση στην οποία μετέχει το παιδί γίνει τριαδική. Η ύπαρξη του τρίτου μπορεί να συνίσταται στην υλική παρουσία ενός ή περισσότερων προσώπων¹⁵⁹.

Η λεκτική επικοινωνία των μελών της οικογένειας παρουσιάζεται ως αποφασιστικής σημασίας παράγοντας όχι μόνο για την ομαλή ψυχική εξέλιξη του παιδιού, αλλά και για την εν γένει κοινωνική και επαγγελματική του ένταξη. Η ποιότητα λεκτικής έκφρασης δεν αποτελεί μόνο ένα χαρακτηριστικό της προσωπικότητας, αλλά είναι σημαντικό για τις ψυχικές λειτουργίες και φυσικά για τη διαδικασία της μάθησης.

Παρά τις σημαντικές μεταβολές που η οικογένεια γνώρισε με το πέρασμα από διάφορα κοινωνικά σχήματα, εξακολουθεί να θεωρείται η συμβολή της στην κοινωνικοποίηση ιδιαίτερα σημαντική. Όπως παλαιότερα έτσι και σήμερα η οικογένεια αναγνωρίζεται ως ο θεσμός όπου εκτυλίσσονται τα αρχικά και σημαντικότερα συμβάντα της κοινωνικοποίησης.

Στο πλαίσιο της οικογένειας και σε μια διαρκή σχέση αλληλεπίδρασης με τα άτομα που συγκροτούν το οικογενειακό περιβάλλον, το παιδί θα διαμορφώσει μια αντίληψη του κοινωνικά αποδεκτού ή μη αποδεκτού, θα αφομοιώσει δηλαδή τις πρώτες αξίες και πρότυπα συμπεριφοράς, θα ταυτιστεί με πρόσωπα αυτού του περιβάλλοντος, θα αποκτήσει την ικανότητα για σύναψη διαπροσωπικών σχέσεων και θα συγκροτήσει τελικά την προσωπικότητά του.

¹⁵⁸ Μιχαλακόπουλος, Γ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996, σσ. 138-139.

¹⁵⁹ Ιντζεσίλογλου, Ν., *Η κοινωνικοποίηση του ατόμου*, εκδ. Παρατηρητής, σ. 202.

Ένα τμήμα της γνώσης που το παιδί αποκτά στο πλαίσιο της οικογένειας αποτελεί προϊόν μεθοδευμένης και συνειδητής προσπάθειας των γονέων, ενώ ένα άλλο, ίσως το μεγαλύτερο, το αποκτά μόνο του και περισσότερο αθόρυβα. Το είδος, η ποιότητα αυτής της γνώσης προσδιορίζεται από μια σειρά παραγόντων που επηρεάζουν αποφασιστικά την πορεία της κοινωνικοποίησης. Τέτοιοι παράγοντες είναι το μορφωτικό επίπεδο των γονέων, το είδος της απασχόλησής τους, το εισόδημα της οικογένειας κλπ. Πρόκειται στην προκειμένη περίπτωση για παράγοντες που συνδέονται άμεσα με τις κοινωνικές θέσεις των γονιών και το κοινωνικό στρώμα στο οποίο ανήκει η οικογένεια.

Σύμφωνα με τον Κοην, οι αξίες, η ιδεολογία και τα πρότυπα συμπεριφοράς του παιδιού, καθώς και άλλα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, επηρεάζονται σαφώς από την κοινωνική θέση της οικογένειας στην οποία κοινωνικοποιείται και ειδικότερα από τη θέση που αυτή κατέχει στο ιεραρχημένο σύστημα κοινωνικής στρωμάτωσης. Στοιχείο προσδιορισμού αυτής της θέσης της οικογένειας δεν αποτελεί μόνο το επάγγελμα των γονέων, αλλά κυρίως η κατανομή της δύναμης, των προνομίων και φυσικά του κύρους που είναι συνδεδεμένα με το επάγγελμα. Η κατοχή μιας θέσης στα κατώτερα επίπεδα της κοινωνικής ιεραρχίας περιορίζει τη δυνατότητα αυτοδιάθεσης και αυτοπροσδιορισμού, δηλαδή τη δυνατότητα να αποφασίζει κανείς για τον εαυτό του και τα πράγματα που τον αφορούν. Η απουσία αυτής της δυνατότητας οδηγεί στην προσαρμογή και την άκριτη αποδοχή της αυθεντίας και της εξουσίας¹⁶⁰.

Συμπερασματικά, η οικογένεια αποτελεί την πρώτη ομάδα στην οποία συμμετέχει το παιδί και γι'αυτό είναι θεμελιακής σημασίας για την εσωτερικήυση αντιλήψεων της πραγματικότητας και αξιών, για την ανάπτυξη δεξιοτήτων και για τη δημιουργία μιας πρώτης εικόνας και αντίληψης του εαυτού, μιας ταυτότητας. Η δράση αυτή της οικογένειας δεν προσδιορίζεται αυτόνομα μέσα σε αυτή, αλλά σε συνάρτηση με τα πολιτιστικά γνωρίσματα και τις προσδοκίες της ευρύτερης κοινωνίας. Παρόλο όμως ότι η κοινωνικοποίηση ακολουθεί τα γενικά κοινωνικά πρότυπα, παρατηρούνται διαφοροποιήσεις, οι οποίες οφείλονται σε ειδικά χαρακτηριστικά κάθε οικογένειας που σχετίζονται με προσωπικά χαρακτηριστικά των γονιών και με την κοινωνική θέση κάθε οικογένειας. Με όποιο όμως τρόπο κι αν διεξάγονται οι κοινωνικοποιητικές διαδικασίες, ο κόσμος της οικογένειας είναι για το παιδί ένας κόσμος πλήρης, ολοκληρωμένος, αυτόνητος και αναπόφευκτος, και ως τέτοιος εσωτερικεύεται και συνιστά το υπόβαθρο για την παραπέρα κοινωνικοποίησή

¹⁶⁰ Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ. 89-109.

του. Στην παραπέρα κοινωνικοποίησή του το παιδί εισάγεται σε «υπο-κόσμους της πραγματικότητας», σε πιο εξειδικευμένες πλευρές και διαστάσεις της¹⁶¹.

7.1.3. Η οικογένεια σήμερα

Ο θεσμός της οικογένειας περνά κρίση στις μέρες μας σε σημείο που να αμφισβητείται ως θεσμός. Η κρίση της οικογένειας, όπως και γενικότερα η κρίση των θεσμών που παρατηρείται σήμερα, μπορεί να αιτιολογηθεί από τις αλλαγές που συντελούνται με γοργό ρυθμό γύρω μας. Έτσι, θα μπορούσε να πει κανείς ότι η κρίση της οικογένειας οφείλεται στην έντονη τεχνολογική κι επιστημονική ανάπτυξη. Εντάσσεται, επίσης, στο έντονο αναθεωρητικό κλίμα της εποχής. Σήμερα τα πάντα αμφισβητούνται, επαναπροσδιορίζονται για να τοποθετηθούν με νέους όρους στη σημερινή πραγματικότητα. Η κρίση των θεσμών στην εποχή μας δεν άφησε ανέγγιχτη και την οικογένεια.

Οι αλλαγές σε σημαντικούς τομείς της οικογένειας κλόνισαν σε σημαντικό βαθμό την ισορροπία της παραδοσιακής οικογένειας. Αλλαγές στην κατανομή των λειτουργικών ρόλων όπου ο άνδρας ήταν αυτός που ασκούσε το βιοποριστικό επάγγελμα και διαχειριζόταν ο ίδιος την περιουσία και ήταν ο ηγέτης, ο κυρίαρχος, η κεφαλή της οικογένειας, ήταν ο ισχυρός, ο δυνατός, ο ικανός να κρατήσει το βάρος των αντίξων καταστάσεων. Η γυναίκα απ' την άλλη αναλάμβανε τις τρέχουσες ανάγκες του σπιτιού και της οικογένειας και παράλληλα ήταν φορέας της αγάπης, της στοργής, της ευσέβειας, της αισθηματικής λεπτότητας.

Οι τεράστιες αλλαγές που συνέβησαν τα τελευταία χρόνια δεν άφησαν ανεπηρέαστες τις σχέσεις των μελών της οικογένειας. Συγκεκριμένα, όλες οι παραδοσιακές και διαχρονικές αξίες περνούν κρίση. Με την κατάρριψη των αξιών ανενδοίαστα οδηγούνται στη διάλυση και ρήξη των οικογενειακών δεσμών. Παρατηρείται σημαντική μείωση των γάμων ενώ οι μονογονεϊκές οικογένειες αυξάνονται κατά γεωμετρική πρόοδο. Επιπλέον το υψηλό κόστος ζωής και οι προσαυξημένες απαιτήσεις του σύγχρονου ανθρώπου οδηγούν στην υπογεννητικότητα.

Οι περισσότεροι, πλέον, γονείς εργάζονται και συνήθως φροντίζουν μόνο για τις ανέσεις τους και τα άφθονα καταναλωτικά αγαθά, υπερπροστατεύουν τα παιδιά τους ή αδιαφορούν για τα προβλήματά τους. Έτσι πολλά σημερινά παιδιά μεγαλώνουν σε τόπους μοναξιάς και συναισθηματικής παγωνιάς. Η έλλειψη επικοινωνίας γονιών και παιδιών απειλεί όλα τα μέλη της οικογένειας με συναισθηματική απομόνωση.

¹⁶¹ Μιχαλακόπουλος, Γ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996, σσ. 143.

Σημαντικές συγκρούσεις εμφανίζονται στην οικογένεια που οφείλονται στη βίωση νέων ρόλων. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την αύξηση των διαζυγίων. Επιπλέον τα παιδιά εμφανίζουν ψυχολογικά προβλήματα συμπλέγματα, γιατί μεγαλώνουν σ' ένα οικογενειακό περιβάλλον όπου ανθούν οι συγκρούσεις κι απουσιάζει ο διάλογος. Παρουσιάζεται μια ουσιαστική αδυναμία των μελών της οικογένειας να εκπληρώσουν με επάρκεια τους ρόλους τους, γεγονός που αυξάνει τις τριβές, τις εντάσεις, τις συγκρούσεις στον οικογενειακό χώρο με αποτέλεσμα μια αρνητική επίδραση στη συνοχή της οικογένειας. Τέλος παρατηρείται αδυναμία των γονέων να φέρουν σε πέρας το αφάνταστα σκληρό έργο της διαπαιδαγώγησης των παιδιών. Υπερβολική αυστηρότητα ή επιείκεια εναλλάσσονται χωρίς να υπάρχει η αίσθηση του μέτρου και του ορθού. Σ' αυτό βέβαια, συντελεί κι η έλλειψη ωριμότητας των γονέων αλλά κι η ανεπάρκεια τους εξαιτίας των αυξημένων απαιτήσεων της εποχής. Οι δεσμοί των μελών της οικογένειας χαλαρώνουν καθώς η σκληρή θητεία του βιοπορισμού στερεί από τους γονείς, αλλά κι από τα υπόλοιπα μέλη, την επικοινωνία. Ο ελεύθερος χρόνος επιβάλλεται να αποτελέσει παράγοντα σύσφιξης των οικογενειακών δεσμών μεταξύ των μελών. Υπάρχει όμως ελεύθερος χρόνος;

Οι επαγγελματικές και κατ' επέκταση οι κοινωνικές απαιτήσεις της ζωής δεν επιτρέπουν την ύπαρξη επαρκούς ελεύθερου χρόνου. Ο γρήγορος ρυθμός εξέλιξης των γεγονότων, οι απαιτήσεις της σύγχρονης ζωής, το άγχος, η υπερένταση καθιστούν δυσαρμονικές τις σχέσεις μεταξύ των μελών της οικογένειας. Οι σημερινοί γονείς δίνουν προτεραιότητα στην καριέρα και αφιερώνουν ελάχιστο χρόνο στα παιδιά τους για συζήτηση ή διασκέδαση μαζί τους.

Στις σημερινές αλλοτριωτικές μεγαλουπόλεις οι άνθρωποι συσσωρεύονται σε στενόχωρα, πληκτικά διαμερίσματα. Η μορφή των σύγχρονων σπιτιών, που αντιπροσωπεύει την ψυχρότητα και την ανωνυμία των αστικών κέντρων, δεν κρατά τα μέλη της οικογένειας κοντά. Το παιδί στην πόλη έχει αναιμική οικογενειακή συνείδηση. Δε ζει στο στενό οικογενειακό κύκλο, την οικογενειακή παράδοση, τα ήθη και έθιμα έπαψαν να έχουν σημασία στις πόλεις μας.

7.2. ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Το σχολείο και γενικότερα η εκπαίδευση θεωρείται ο σημαντικότερος μετά την οικογένεια θεσμός κοινωνικοποίησης. Η εκπαίδευση αναφέρεται σε μεγάλο βαθμό στην εκμάθηση συγκεκριμένων ρόλων που αντιστοιχούν σε ορισμένες θέσεις. Το σχολείο αποτελεί τη γέφυρα μεταξύ οικογένειας και κοινωνίας. Η είσοδος του παιδιού στο σχολείο αποτελεί ουσιαστικά το πρώτο βήμα του έξω από την οικογένεια και την πρώτη του προσπάθεια να αναλάβει ευθύνες και να αποφασίζει για πράγματα που το αφορούν. Παράλληλα, αποκτά ένα βαθμό ανεξαρτησίας από το οικογενειακό περιβάλλον αφού βρίσκεται για πολλές ώρες μακριά από αυτό και κυκλοφορεί χωρίς ουσιαστικά την άμεση επίβλεψη των γονιών του. Μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν είναι στο παιδί και πολύ σαφές ποιες μορφές συμπεριφοράς ορίζονται από την κοινωνία ως «κανονικές», ποιες επισύρουν την τιμωρία και ποιες επιβραβεύονται. Βέβαια, από την εμπειρία του στην οικογένεια γνωρίζει ότι υπάρχουν υποχρεώσεις και δικαιώματα, ιεραρχημένες σχέσεις, έπαινοι και τιμωρίες, επιβολή της αυθεντίας κλπ.

7.2.1. Οι απόψεις των ειδικών για το σχολείο

Σύμφωνα με τον Parsons το σχολείο είναι η πρώτη ομάδα κοινωνικοποίησης στην εμπειρία του παιδιού, που θεσμοθετεί την ιεραρχική διαφοροποίηση πάνω σε μη βιολογικές βάσεις. Επιπλέον, κατατάσσει σε ιεραρχικές θέσεις που δεν είναι εκ των προτέρων δεδομένες, αλλά κατακτώνται. Και αυτές οι θέσεις «κερδίζονται» με διαφορετική ανταπόκριση στα καθήκοντα που επιβάλλει ο δάσκαλος ο οποίος δρα ως όργανο του σχολικού συστήματος της κοινότητας. Το σχολείο δεν επιτελεί μόνο κοινωνικοποιητικό έργο ενσταλάζοντας στους μαθητές την ικανότητα και ετοιμότητα για επιτυχή ανάληψη μελλοντικά ρόλων ενηλίκων, αλλά με τον τρόπο που αυτό λειτουργεί, κατανέμει και το εργατικό δυναμικό. Ο Parsons παρατηρεί ότι υπάρχει μια ολοένα και πιο εμφανής σχέση μεταξύ κοινωνικού status ενός ατόμου και της σχολικής του επίδοσης. Κοινωνικό status και επίπεδο εκπαίδευσης συνδέονται αναμφίβολα με την κατακτηθείσα επαγγελματική θέση. Το σχολείο μ' αυτή την έννοια είναι ο διαμεσολαβητής για την: α)επίτευξη συναίνεσης μεταξύ ατόμου και κοινωνίας μέσω της αφομοίωσης κοινωνικών αξιών και προτύπων συμπεριφοράς και β)κατανομή των επαγγελματικών θέσεων. Η λειτουργία της κοινωνικοποίησης συντελείται στη σχολική τάξη με τη "χειραφέτηση" του παιδιού από την οικογένεια, η οποία αποτελεί τον άλλο σημαντικό φορέα κοινωνικοποίησης, με τη σταδιακή δηλαδή αποδέσμευση του από το σύστημα δομής και αξιών της οικογένειας και την εισαγωγή του στη δομή και το σύστημα αξιών της κοινωνίας των ενηλίκων. Η σχολική τάξη

λειτουργεί έτσι που προετοιμάζει τους μαθητές για τη μετάβασή τους από την οικογένεια στην ευρύτερη κοινωνία.

Την κοινωνικοποίηση ο Parsons την ορίζει ως προς δύο συστατικά και συγκεκριμένα, α)ως διαδικασία κατά την οποία οι μαθητές αποδέχονται και αναπτύσσουν κατάλληλες διαθέσεις για να εκπληρώσουν τις βασικές αξίες της κοινωνίας, καθώς και διαθέσεις για την επιτέλεση του ειδικού ρόλου που θα αναλάβουν ως ενήλικες και β)ως διαδικασία απόκτησης σχετικών με μελλοντικούς ρόλους γνώσεων και δεξιοτήτων, καθώς και χαρακτηριστικών σχετικών με την ευθύνη του ρόλου τους, με την υποχρέωση τους δηλαδή να ανταποκρίνονται κατά τις διαπροσωπικές σχέσεις στις προσδοκίες που χαρακτηρίζουν το ρόλο τους.

Ο **Durkheim** έχει συνδέσει την κοινωνικοποίηση στο σχολείο με τη διατήρηση και εξέλιξη της κοινωνίας και με την κοινωνική ένταξη των νέων μελών της. Το σχολείο είναι χώρος όπου η κοινωνία αναπαράγει τον εαυτό της στα νέα μέλη της. Τα παιδιά στο σχολείο έχουν να αποκτήσουν συλλογικές πεποιθήσεις και συμπεριφορές, να γίνουν «κοινωνικά όντα». Αυτό τους δίνει τη δυνατότητα να αναλάβουν τη θέση τους στην κοινωνία χωρίς να διακόψουν την πορεία της. Επειδή τα σχολεία είναι προϊόντα της κοινωνίας, αντανakλούν τη ζωή της. Οι κοινωνίες βέβαια διαφέρουν ως προς το ιδιαίτερο είδος «κοινωνικού όντος» που επιθυμούν να δημιουργήσουν και ως προς την έκταση κατά την οποία ενθαρρύνουν την ανάπτυξη του ατομικού και του κοινωνικού «εγώ», αλλά σε καμιά περίπτωση τα εκπαιδευτικά συστήματα και οι πρακτικές τους δεν μπορούν να απομονωθούν από την κοινωνία που είναι ο δημιουργός τους.

Το σχολείο μεταβιβάζει «κοινές» αξίες, κανόνες και πρότυπα συμπεριφοράς δηλαδή την «κοινή» πολιτισμική κληρονομιά, συμβάλλοντας με αυτόν τον τρόπο στη διατήρηση της κοινωνικής συνοχής και στην αναπαραγωγή του κοινωνικού συστήματος. Αυτό δε σημαίνει πως ο ρόλος της εκπαίδευσης είναι να προάγει την ομοιομορφία. Αντίθετα μια από τις πιο βασικές της αποστολές είναι η διαφοροποίηση. Η διαφοροποίηση είναι στοιχείο, που δεν απαντάται μόνο στη διαβάθμιση του εκπαιδευτικού συστήματος αλλά και στο πλαίσιο της ίδιας βαθμίδας, αφού το σχολείο ταξινομεί τους μαθητές, ανάλογα με τις επιδόσεις τους, σε κατηγορίες.

Το σχολείο, εν ολίγοις, καλείται να καλύψει τα όποια κενά υπάρχουν στο κοινωνικοποιητικό έργο της οικογένειας στο πλαίσιο ενός «επανακοινωνικοποιητικού» ρόλου που του έχει ανατεθεί. Πρέπει να ετοιμάσει το παιδί, ανεξάρτητα από καταγωγή, για την ανάληψη κοινωνικών, αλλά κυρίως επαγγελματικών δραστηριοτήτων, κάνοντας πράξη αυτό που είναι γνωστό ως «ίσες ευκαιρίες για όλους».

7.2.2. Διαφορές του σχολείου με την οικογένεια

Το σχολείο και η σχολική τάξη αποτελούν για τα παιδιά τους πρώτους μετά την οικογένεια κοινωνικούς θεσμούς στους οποίους η συμμετοχή είναι υποχρεωτική. Ενώ η κοινωνικοποίηση στην οικογένεια αποτελεί κατά κανόνα φροντίδα των γονιών, στο σχολείο και την τάξη την αναλαμβάνουν εξειδικευμένα πρόσωπα στο πλαίσιο οργανωμένων συστηματικών διαδικασιών. Ενώ επίσης στην οικογένεια κάθε παιδί γίνεται αντικείμενο προσωπικής φροντίδας και προσοχής, στο σχολείο και την τάξη η φροντίδα και η προσοχή στρέφεται κατά κύριο λόγο στο σύνολο της ομάδας και σπάνια σε καθένα χωριστά. Οι σκοποί στους οποίους αποβλέπει η οικογένεια είναι μάλλον γενικοί και καλύπτουν όλο το φάσμα της ανάπτυξης του παιδιού, ενώ του σχολείου περιγράφονται με μεγαλύτερη σαφήνεια και ακρίβεια και καλύπτουν μέρος μόνο της ανάπτυξης τους. Ως συνέπεια, ο κοινωνικός ρόλος των εκπαιδευτικών ως μεσολαβητών των προσδοκιών της κοινωνίας για τη διαμόρφωση του ψυχολογικού, διανοητικού και κοινωνικού κόσμου των παιδιών είναι πιο εμφανής και με μεγαλύτερη ακρίβεια προσδιορισμένος από όσο ο ρόλος των γονιών. Θα μπορούσαμε μάλιστα να πούμε ότι οι γονείς είναι πιο παιδοκεντρικοί, πιο προσανατολισμένοι στις προσωπικές ανάγκες των παιδιών από όσο μπορούν να είναι οι εκπαιδευτικοί. Παρατηρείται έτσι μια μεγαλύτερη ευελιξία και ποικιλία στα περιεχόμενα και τις μεθόδους κοινωνικοποίησης μεταξύ οικογενειών από όσο μεταξύ των σχολείων μιας δεδομένης κοινωνίας.

Τέλος, τα περιεχόμενα κοινωνικοποίησης έχουν στο σχολείο πιο στενά άμεσες εξαρτήσεις από τους σκοπούς και τις λειτουργίες της κοινωνίας από όσο έχουν τα περιεχόμενα κοινωνικοποίησης στην οικογένεια. Ενώ στην οικογένεια μεταδίδονται βασικές γενικές γνώσεις, αξίες, κανόνες και νοήματα, όλα αυτά εξειδικεύονται στο σχολείο σταδιακά και προσαρμόζονται με συγκεκριμένους όρους στις απαιτήσεις και τις προσδοκίες της κοινωνίας.

7.2.3. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος του σχολείου

Η κοινωνικοποίηση στο σχολείο και την τάξη συντελείται στο πλαίσιο ποικίλων σχέσεων και καταστάσεων, οι οποίες εγείρονται κατά κύριο λόγο σε συνάρτηση με τις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης, αλλά και σε συνάρτηση με οργανωτικές ρυθμίσεις που αφορούν στη λειτουργία του σχολείου και της τάξης. Οι διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης συνιστούν τις εκφρασμένες επιδιώξεις του σχολείου για εισαγωγή των μαθητών σε γνώσεις και αντιλήψεις, αξίες και νοήματα που συνδέονται με την κουλτούρα και τη δομή της κοινωνίας. Αυτές τις επιδιώξεις δεν τις υπηρετούν μόνο μαθήματα που έχουν άμεση σχέση με ηθικές, πολιτικές, αξιολογικές και κανονιστικές διαστάσεις της κοινωνικής ζωής, αλλά και μαθήματα

που αναφέρονται σε επιστημονική εμπειρική γνώση και στην εκμάθηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων. Αυτά τα τελευταία εμπεριέχουν αντιλήψεις και νοήματα για την «αλήθεια» και την πραγματικότητα του φυσικού και κοινωνικού κόσμου και έχουν σημασία, επομένως, για την ανάπτυξη αντίστοιχων στάσεων και διαθέσεων.

Η απευθείας διδασκαλία όμως δεν είναι ο μόνος τρόπος με τον οποίο συντελείται κοινωνικοποίηση στο σχολείο. Οι διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης διεξάγονται στο πλαίσιο δομημένων με ορισμένο τρόπο σχέσεων, επικοινωνίας και αλληλενέργειας. Αλλά και η όλη λειτουργία του σχολείου που χαρακτηρίζεται από ένα μεγάλο αριθμό προσώπων και από μια ποικιλία δραστηριοτήτων προϋποθέτει την ύπαρξη κάποιας δομής των σχέσεων και κάποιου συστήματος ρόλων και καθηκόντων. Όλα αυτά σημαίνουν ότι οι δραστηριότητες στο σχολείο και την τάξη δεν προσδιορίζονται από προσωπικές αυθόρμητες παρορμήσεις και ανάγκες, αλλά υπακούουν σε αρχές και κανόνες που διέπουν τη λειτουργία τους. Από αυτή την άποψη, το παιδί μαθαίνει να λειτουργεί και να δρα σε τυπικά κοινωνικά περιβάλλοντα, σε περιβάλλοντα δηλαδή που προσδιορίζονται από «απρόσωπους» κανόνες και από καταμερισμό εργασίας, αρμοδιότητες, ρόλους, κ.ο.κ. Κοινωνικοποιείται δηλαδή σε τρόπους συμμετοχής και δράσης σε κοινωνικά σύνολα, όπου τα προσωπικά χαρακτηριστικά προσαρμόζονται σε λειτουργικές ρυθμίσεις. Μια τέτοια προσαρμογή δεν αφορά μόνο την προετοιμασία των μαθητών για τη συμμετοχή τους σε σύνολα της ευρύτερης κοινωνίας, αλλά αφορά και άμεσα τη λειτουργία του σχολείου και της τάξης. Γι' αυτό ένα από τα πρώτα πράγματα που το σχολείο επιδιώκει να μάθουν τα παιδιά είναι τα χαρακτηριστικά του ρόλου του μαθητή και τις συμπεριφορές και στάσεις που ταιριάζουν σε αυτό το ρόλο.

Η κοινωνικοποίηση στο σχολείο και την τάξη είναι σταδιακή και αυτό το γνώρισμα συνδέεται με την πορεία της ψυχολογικής, διανοητικής και κοινωνικής «ωριμότητας» των μαθητών. Στις πρώτες τάξεις αρχίζει η χειραφέτηση τους από τους πρωταρχικούς συναισθηματικούς δεσμούς με την οικογένεια, η διαδικασία «απογαλακτισμού» τους, και η εισαγωγή σε νοήματα, αξίες και κανόνες που έχουν σχέση με ένα ευρύτερο κοινωνικό φάσμα. Εισάγονται σε περιοχές εξειδικευμένης γνώσης, διευρύνουν τις κοινωνικές σχέσεις τους με νέα πρόσωπα, εξοικειώνονται με μέτρα και κριτήρια που χρησιμοποιεί η ευρύτερη κοινωνία για να αξιολογεί τα άτομα και αναλαμβάνουν ρόλους με ευρύτερη κοινωνική σημασία από αυτή που έχουν οι ρόλοι στην οικογένεια. Καθώς προχωρούν από τάξη σε τάξη μεταβάλλονται στον ένα ή τον άλλο βαθμό οι μέθοδοι και τα περιεχόμενα κοινωνικοποίησης και οι μαθητές εισάγονται σε νοήματα και αξίες που είναι πιο κοντά στην κοινωνική ζωή και πραγματικότητα. Σταδιακά αναπτύσσεται η αίσθηση και η δυνατότητα αυτονομίας και η πρώτη χειραφέτηση από την οικογένεια διευρύνεται για να περιλάβει, από μερικές

απόψεις, και χειραφέτηση από το σχολείο. Σε αυτό συντελεί και η δυνατότητα σχηματισμού δεσμών φιλίας, υπο-ομάδων στην τάξη και της λεγόμενης «μαθητικής υποκοουλτούρας» που μπορεί σε κάποιο βαθμό να αντιστρατεύεται τους τυπικούς σκοπούς και τις τυπικές αξίες του σχολείου. Σε αυτή την περίπτωση, η ανάπτυξη αντιλήψεων, νοημάτων, αξιών και στάσεων δεν γίνεται ως εσωτερίκευση μιας απόλυτης και αυτονόητης πραγματικότητας, όπως συμβαίνει στις πρώτες τάξεις, αλλά περνά από προσωπικές και ομαδικές αναζητήσεις, από διάλογο, αντιθέσεις, επιλογές¹⁶².

7.2.4. Πρότυπα συμπεριφοράς που προβάλλει το σχολείο

Το σχολείο σήμερα έχει πάψει να προβάλλει υγιή πρότυπα στους μαθητές, όπως έκανε παλιότερα, και αν εξακολουθεί να τα προβάλλει δεν δίνει τη δέουσα προσοχή. Λέγοντας υγιή πρότυπα αναφερόμαστε σε επιστήμονες, λογοτέχνες, πνευματικούς ανθρώπους και παράγοντες της πνευματικής ζωής, έντιμους και ειλικρινείς πολιτικούς, αγωνιστές ανθρώπους με αναγνωρισμένη ποιότητα και ήθος.

Τα πρότυπα που το σχολείο προβάλλει σήμερα είναι τελείως διαφορετικά από αυτά του παρελθόντος. Το πρότυπο που κυριαρχεί είναι το πρότυπο του οικονομικά επιτυχημένου ανθρώπου. Το πρότυπο αυτό προβάλλεται σε μια εποχή στην οποία κυριαρχεί υλιστική-καταναλωτική νοοτροπία. Σήμερα άλλωστε ο πλούτος των οικονομικά επιτυχημένων γίνεται προκλητικότερος, αποτελεί προέκταση της προσωπικότητας τους και μέσο κοινωνικής ανάδειξης και επιβολής. Γι' αυτό γοητεύει το συγκεκριμένο πρότυπο τους νέους που ανυπομονούν να κατακτήσουν τον κόσμο.

Ένα αρκετά διαδεδομένο πρότυπο είναι και αυτό του καριερίστα. Είναι αυτός που έχει τελειώσει κάποια ανώτερη ή ανώτατη σχολή χωρίς κόπο, με βασικό του όπλο την παπαγαλία και την τύχη και όχι τόσο με την πραγματική του αξία. Ο «παπαγάλος» μαθητής έχει απόψεις-κλισέ και εξαρτημένη σκέψη ενώ παράλληλα δεν καλλιεργεί την ευφυΐα του, την ευαισθησία του, την φαντασία του και την κριτική του ικανότητα. Αποστηθίζει χωρίς να κατανοεί το περιεχόμενο των γνώσεών του. Επιπλέον η εξειδίκευση συμβάλλει στην διαμόρφωση του συγκεκριμένου προτύπου καθώς προετοιμάζει ειδικούς και ειδήμονες αλλά όχι ανθρώπους και αυτό το είδος παιδείας ευθύνεται για τα προβλήματα της εποχής μας. Οι προσανατολισμοί της, αντανάκλαση των οραμάτων της κοινωνίας μας, είναι τέτοιοι που εξαφανίζουν τον παράγοντα άνθρωπο, μεταλλάσσουν τον σε ένα καλορυθμισμένο ρομπότ που επιτελεί ένα και μόνο συγκεκριμένο έργο. Η εξειδικευμένη γνώση οδηγεί στην ψυχική

¹⁶² Μιχαλακόπουλος Γ.Σ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996 σσ. 146-150.

αποστέγνωση. Η παιδεία του σήμερα κατασκευάζει μαζικά ειδικούς, αλλά παραμελεί τον άνθρωπο.

7.2.5. Σχολική τάξη και σχέσεις μεταξύ των μαθητών

Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας σχολικής κοινωνικοποίησης είναι οι σχέσεις των μαθητών μεταξύ τους. Πρόκειται για σχέσεις οι οποίες επηρεάζονται άμεσα τόσο από τη σχολική ζωή όσο και από τις εμπειρίες του παιδιού εκτός σχολείου (παρέες ομηλικών). Ο παράγοντας που επηρεάζει σημαντικά τις σχέσεις των μαθητών είναι ο ανταγωνισμός που επικρατεί μεταξύ τους και έχει ως σημείο αναφοράς την επίδοση. Ο ανταγωνισμός αυτός κινείται σε δύο άξονες: ο ένας είναι τα κριτήρια επίδοσης που θέτει το σχολείο και ο άλλος αναφέρεται στην κατάκτηση μιας θέσης μέσα στην ομάδα, πράγμα που προετοιμάζει το παιδί για τη μελλοντική ανάληψη θέσεων στην ευρύτερη κοινωνία.

Η σχολική τάξη αποτελεί ένα περιβάλλον αλληλενέργειας. Τα άτομα σε αυτή αλληλενεργούν, ασκούν δηλαδή επιρροή το ένα στο άλλο και η δράση και η συμπεριφορά καθενός μπορεί να θεωρείται ως συνάρτηση της δράσης και της συμπεριφοράς του άλλου. Οι δύο κύριοι πόλοι αυτής της αλληλενέργειας είναι ο εκπαιδευτικός, από τη μια μεριά, και οι μαθητές, από την άλλη. Υπάρχει όμως αλληλενέργεια και μεταξύ μαθητών. Η αλληλενέργεια αυτή δεν είναι αυθόρμητη, αλλά υπακούει στα θεσμικά χαρακτηριστικά της τάξης, στις προσδιορισμένες δηλαδή λειτουργίες της, στα προσδιορισμένα χαρακτηριστικά κάθε ρόλου και στα σχετικά πρότυπα προσδοκιών, δηλαδή στην κανονιστική διάσταση του συστήματος. Ταυτόχρονα όμως προσδιορίζεται και από την προσωπική διάσταση, από τις αντιλήψεις, τις ανάγκες και τους σκοπούς των ατόμων στο σύστημα. Η δράση έτσι και η συμπεριφορά των ατόμων στην τάξη μπορεί να θεωρείται ως αποτέλεσμα του τρόπου με τον οποίο εκπαιδευτικός και μαθητής χειρίζονται κατά την αλληλενέργεια τα θεσμικά χαρακτηριστικά σε συνάρτηση με τα προσωπικά τους χαρακτηριστικά. Η αλληλενεργητική αυτή κατάσταση αναφέρεται σε αυτό που ονομάζεται δυναμική της τάξης.

Από την άλλη πλευρά, ο ίδιος ο θεσμός της αξιολόγησης αναφορικά με την επίδοση και τη συμπεριφορά του μαθητή τροφοδοτεί τον ανταγωνισμό και επηρεάζει αποφασιστικά τις σχέσεις των μαθητών, αφού αυτοί χρησιμοποιούν τα ίδια κριτήρια με εκείνα των δασκάλων, στην προσπάθειά τους να συνάψουν φιλίες μέσα στο σχολείο. Οι μαθητές που συμπαθούνται λιγότερο από το δάσκαλο, νιώθουν να απορρίπτονται και να απομονώνονται πιο συχνά από τους συμμαθητές τους και πληγώνονται περισσότερο από τις αρνητικές αντιδράσεις τους. Αντίθετα, μαθητές

που έχουν κερδίσει την αναγνώριση και τη συμπάθεια των δασκάλων έχουν πολύ θετική εμπειρία από τις σχέσεις με τους συμμαθητές τους¹⁶³.

Συμπερασματικά, το σχολείο και η σχολική τάξη στις σύγχρονες κοινωνίες αποτελούν σημαντικές ομάδες κοινωνικοποίησης, όπου κύριοι φορείς κοινωνικοποίησης είναι οι δάσκαλοι και σε κάποια έκταση οι μαθητές ο ένας για τον άλλο. Η σχολική κοινωνικοποίηση συντελείται στο πλαίσιο κοινωνικών σχέσεων και αλληλενέργειας που εγείρονται αναφορικά με τις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης, καθώς και με τις οργανωτικές λειτουργικές ρυθμίσεις της ζωής του σχολείου και της τάξης. Η κοινωνικοποίηση στο σχολείο και την τάξη εκφράζει με πιο σαφή και πιο εξειδικευμένο από την οικογένεια τρόπο το σύστημα αντιλήψεων, αξιών και νοημάτων που επικρατούν στην ευρύτερη κοινωνία. Ο ορισμός των χαρακτηριστικών του ρόλου του δασκάλου από την κοινωνία, ο προσανατολισμός του σχολείου προς την προετοιμασία των μαθητών για ένταξη στο σύστημα θέσεων και ρόλων στην κοινωνία και ο έλεγχος που ασκεί η πολιτεία στην εκπαίδευση είναι μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους η σχολική κοινωνικοποίηση προσδιορίζει την ανάπτυξη των παιδιών σύμφωνα με τα πρότυπα και τις αντιλήψεις που επικρατούν στην ευρύτερη κοινωνία.

¹⁶³ Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ. 113-130.

7.3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιδικό παιχνίδι, όπως και οι ομάδες ομηλικών, ως μέσα κοινωνικοποίησης αποτελούν τους βασικούς άξονες γύρω από τους οποίους οργανώνεται η «κοινωνία των παιδιών». Τόσο στο παιχνίδι όσο και στις ομάδες ομηλικών το παιδί αναπαράγει πλευρές του πραγματικού κόσμου τον οποίο αποσαφηνίζει, ενώ πολλές φορές αναπλάθει ή μεταβάλλει σε πραγματικό έναν κόσμο της φαντασίας. Πρόκειται για χώρους όπου το παιδί ενεργεί μακριά από τα βλέμματα των μεγάλων και γι'αυτό έχει την ευχέρεια να επεξεργαστεί και να ταξινομήσει εμπειρίες και συναισθήματα, να λύσει δικά του προβλήματα.

Ο τρόπος που τα παιδιά παίζουν, καθώς και τα παιχνίδια που αυτά επιλέγουν, εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τις αξίες και τα πρότυπα συμπεριφοράς που έχουν αφομοιώσει στο πλαίσιο της οικογενειακής κοινωνικοποίησης. Τα στοιχεία αυτά και ειδικότερα οι τυπικές για κάθε φύλο μορφές συμπεριφοράς ενισχύονται στη συνέχεια στο Νηπιαγωγείο και έπειτα στο Δημοτικό Σχολείο.

Στα παιχνίδια τους τα παιδιά μαθαίνουν να υποδύονται ρόλους άλλων και να βλέπουν τον εαυτό τους μέσα από τα μάτια των άλλων. Πρόκειται για ένα είδος παράστασης που συντελείται τόσο στο ατομικό όσο και στο ομαδικό παιχνίδι. Στο ατομικό παιχνίδι το παιδί προσποιείται, έχει ερεθίσματα που μπορούν να του προκαλέσουν τις ίδιες αντιδράσεις όπως και στους άλλους. Όλες αυτές τις αντιδράσεις τις δομεί σε ένα οργανωμένο σύνολο, για να δει πώς μπορεί να φαίνεται στα μάτια των άλλων.

Το παράδειγμα του παιδικού παιχνιδιού είναι το πιο απλό σχήμα συγκρότησης της ταυτότητας. Ιδιαίτερα το ομαδικό παιχνίδι, με τη βοήθεια των κανόνων που το διέπουν, βοηθά για τη μετάβαση από ρόλους παιχνιδιού σε οργανωμένους κοινωνικούς ρόλους με κανόνες, κάτι που είναι απαραίτητο για τη συγκρότηση του «Εαυτού». Στην περίπτωση του ομαδικού παιχνιδιού δεν μπορεί το παιδί να υποδύεται διάφορους ρόλους τον ένα μετά τον άλλον, όπως στο ατομικό παιχνίδι, αλλά πρέπει ανά πάσα στιγμή οι ρόλοι να είναι ενεργοποιημένοι με τη μορφή ενός δομημένου συνόλου από κανόνες το οποίο ελέγχει τις αντιδράσεις κάθε παίκτη. Ό, τι κάνει ο καθένας, το κάνει έχοντας γνώση και των πιθανών αντιδράσεων των άλλων.

7.3.1. Η σημασία των κανόνων στο παιχνίδι

Όσο προχωρεί η ανάπτυξη του παιδιού, τα παιχνίδια γίνονται πιο σύνθετα και οργανωμένα και διέπονται από κανόνες. Όσο πιο σύνθετοι οι κανόνες, τόσο πιο ενδιαφέρον και ελκυστικό το παιχνίδι. Παράλληλα τα παιχνίδια αυτά μεταβάλλονται

σε δραστηριότητες που έχουν κάποιο σκοπό π.χ. τη νίκη σε έναν αγώνα μέσω ενός ανταγωνισμού. Κανένα παιχνίδι δε γίνεται άσκοπα γιατί δε θα είχε κανένα νόημα.

Το οργανωμένο παιχνίδι, το παιχνίδι με κανόνες, δεν είναι μόνο ένας τρόπος διασκέδασης, αλλά είναι και ένας τρόπος εξερεύνησης, αναπαράστασης και ανάπτυξης της πραγματικότητας. Στα παιχνίδια αυτά το παιδί μαθαίνει να συνεργάζεται, να διαπραγματεύεται, να λαμβάνει υπόψη του τους άλλους, να χάνει και να κερδίζει. Δεν είναι αλήθεια πως στο παιχνίδι το παιδί εκφράζεται απολύτως ελεύθερα. Αντίθετα μάλιστα, οι κανόνες είναι αυστηροί, με αποτέλεσμα η δράση να υπακούσει σε συγκεκριμένες ρυθμίσεις. Πρόκειται για την κοινωνική πλευρά του παιχνιδιού που συντελεί στην ενδυνάμωση της ικανότητας του παιδιού να συμμετέχει σε οργανωμένες κοινωνικές δραστηριότητες.

Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι με κανόνες αποκτούν την ικανότητα να εκδηλώνουν συγκεκριμένες νοητικές πράξεις, ενώ αντίστοιχα μειώνεται ο εγωκεντρισμός. Παράλληλα τα παιδιά ασκούνται στην εξισορρόπηση των επιθυμιών τους και των κανόνων της κοινωνίας.

Τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες είναι για τα παιδιά μοντέλα της κοινωνίας από δύο στενά συνδεδεμένες απόψεις, υποστήριξε ο Piaget. Πρώτον, είναι κοινωνικοί θεσμοί, γιατί παραμένουν τα ίδια όπως μεταδίδονται από γενιά σε γενιά. Δεύτερον, όπως όλοι οι κοινωνικοί θεσμοί, τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες μπορούν να υπάρξουν μόνο εφόσον οι άνθρωποι συμφωνούν ως προς την ύπαρξή τους. Για να παίξουν ένα παιχνίδι τα παιδιά πρέπει να μάθουν να υποτάσσουν τις άμεσες επιθυμίες και τη συμπεριφορά τους σε ένα κοινωνικά προσυμφωνημένο σύστημα¹⁶⁴.

Το βασικό στοιχείο που χαρακτηρίζει τα οργανωμένα παιχνίδια είναι ο κανόνας και ως προς αυτό το σημείο το παιχνίδι αποκτά τη μεγαλύτερη κοινωνιολογική του σημασία. Η σημασία του δηλαδή δεν έγκειται απλά στο γεγονός ότι το παιδί αφομοιώνει ρόλους, δημιουργεί σχέσεις κλπ., αλλά προπάντων στο γεγονός, ότι συνηθίζει να δρα με άξονα τον κανόνα και μάλιστα ένα κανόνα όχι τόσο εξωτερικό όσο εσωτερικό, ένα κανόνα αυτοπεριορισμού και αυτοδιάθεσης. Μαθαίνει επίσης πώς θεσπίζονται οι κανόνες, καθώς και ότι μπορούν να αλλάζουν. Σύμφωνα με τον Piaget, τα παιδιά μαθαίνουν τον απαραίτητο για την ηθική ωρίμανση σεβασμό στους κανόνες μέσα από το παιχνίδι που βασίζεται σε κανόνες¹⁶⁵.

¹⁶⁴ Cole M., Cole S., *Η ανάπτυξη των παιδιών*, Εκδ. Τυπωθήτω, Αθήνα 2002, σ.σ. 487-488.

¹⁶⁵ Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ. 132-141.

7.4. ΟΜΑΔΕΣ ΟΜΗΛΙΚΩΝ

Σε αντίθεση με τους άλλους θεσμούς κοινωνικοποίησης, την οικογένεια και το σχολείο, παρέμεινε ένας από τους πλέον σημαντικούς, αλλά άτυπους θεσμούς κοινωνικοποίησης, οι ομάδες ομηλικών. Οι ομάδες αυτές παίζουν ένα κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών. Από την πρώτη παιδική ηλικία μέχρι την ενηλικίωση, οι σχέσεις μεταξύ ομηλικών παρέχουν συντροφικότητα, υποστήριξη, φροντίδα, οικειότητα και ψυχαγωγία.

Μέσα στην ομάδα των ομηλικών το παιδί χάνει την, εκ των προτέρων δοσμένη, προνομιακή μεταχείριση από τους ενήλικους. Γίνεται ένας μεταξύ πολλών ομοίων του. Επίσης, μέσα στην ομάδα των ομηλικών θα συναντήσει ποικίλες καταστάσεις –το εριστικό παιδί, το επιθετικό παιδί, το αδιάφορο παιδί, το επικριτικό παιδί- και τις ποικίλες αυτές διαπροσωπικές διαφορές θα πρέπει να τις ρυθμίσει μόνο του. Η συμπεριφορά των παιδιών έχει «ψυχολογική διαύγεια», είναι αυθόρμητη, πηγαία, ωμή. Η σχέση «παιδιού-παιδιού» έχει έναν πρωτόγονο και άμεσο τόνο, είναι η πιο πραγματιστική όψη ανθρώπινης σχέσης. Μια τέτοια σχέση βοηθάει το παιδί να αποκτήσει μια εναργέστερη εικόνα του Εγώ του. Τα παιδιά της σχολικής ηλικίας με ευκολία διακρίνουν τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά των συμπαίκτών τους και με ευστοχία χρησιμοποιούν τα χαρακτηριστικά αυτά στην αλληλεπίδρασή τους. Οι κρίσεις αυτές των ομηλικών επηρεάζουν τον τρόπο που βλέπει το παιδί τον εαυτό του. Έρευνες έχουν δείξει ότι υπάρχει συμφωνία ανάμεσα στον τρόπο που βλέπει το παιδί τον εαυτό του και στον τρόπο που βλέπουν το παιδί οι ομηλικοί του.

7.4.1. Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος των ομάδων των ομηλικών

Οι ομάδες ομηλικών είναι πρωτογενείς ομάδες κοινωνικοποίησης, όπου φορείς κοινωνικοποίησης είναι τα ίδια τα παιδιά. Χαρακτηριστικό τους είναι ότι οι σχέσεις που τις διέπουν δε ρυθμίζονται από καμία θεσμοποιημένη εξουσία, όπως συμβαίνει στην οικογένεια, αλλά είναι σχέσεις που εγείρονται κατά την αλληλενέργεια.

Οι ομάδες των ομηλικών ή «ομάδες των ομοίων» αποτελούν για πολλούς μια ιδιαίτερη φάση κοινωνικοποίησης, η οποία αποκαλείται «μέση παιδικότητα» και εκτείνεται από το έκτο μέχρι και το δέκατο τρίτο έτος, χωρίς αυτό να σημαίνει πως τόσο πριν όσο και μετά από αυτή την ηλικιακή περίοδο τα παιδιά δε συγκροτούν ομάδες ομηλικών. Δεν έχουν αυτές την ίδια βαρύτητα για την κοινωνικοποίηση. Οι ομάδες αυτές είναι περισσότερο ένα είδος «απαίτησης της κοινωνίας» παρά ελεύθερη επιλογή. Η κοινωνία προσδοκά από το παιδί να ανταποκριθεί σε

ορισμένους κοινωνικούς ρόλους, μεταξύ των οποίων και η συμμετοχή σε διάφορες ομάδες «ομοίων».

Η κοινωνικοποίηση στις ομάδες των ομηλικών εκπροσωπεί μια σταδιακή αποδέσμευση από τους γονείς, μια προοδευτική μείωση της καθοδήγησης και της εξουσίας από τους μεγάλους. Ο βαθμός όμως μιας τέτοιας αποδέσμευσης είναι συνάρτηση της ηλικίας. Στις μικρές ηλικίες οι ομάδες αυτές είναι κυρίως ομάδες παιχνιδιού στη γειτονιά και οι σχέσεις και οι αλληλενέργειες εκεί στηρίζονται σε ό,τι έχει μαθευτεί στην οικογένεια. Τα παιδιά μεταδίδουν το ένα στο άλλο τη γνώση, τις αξίες, τους κανόνες που επικρατούν στην οικογένεια και με αυτόν τον τρόπο ενισχύουν το ένα στο άλλο ό,τι έχει μάθει καθένας σε αυτή. Όσο προχωρεί η ηλικία οι ομάδες των ομηλικών αυξάνουν σημαντικά την αυτονομία τους από την οικογένεια, επεξεργάζονται σε σημαντικό βαθμό με δικό τους τρόπο τις αξίες της κουλτούρας και δημιουργούν τη δική τους κοινωνία με χαρακτηριστικά κουλτούρας που μπορεί από πολλές απόψεις να διαφοροποιείται ή και να έρχεται σε αντίθεση με την κουλτούρα των μεγάλων. Καθώς μάλιστα η δύναμη της καθοδήγησης από την οικογένεια μειώνεται και τα παιδιά έχουν εμπειρίες εντελώς νέων καταστάσεων, οι ομάδες αυτές αναδεικνύονται σε πολύ δυνατές ομάδες κοινωνικοποίησης.

Οι ομάδες αυτές της παιδικής ηλικίας αποκτούν μια ιδιαίτερη σημασία για την κοινωνικοποίηση γιατί συνιστούν τις πρώτες απόπειρες του παιδιού να συγκροτήσει έναν κόσμο χωρίς τον αυστηρό έλεγχο των ενηλίκων. Οι κοινές εμπειρίες και οι αντιλήψεις που διαμορφώνονται στο πλαίσιο των ομάδων αυτών, δε βοηθούν το παιδί μόνο να οργανώσει τη συμπεριφορά του και να της προσδώσει έναν περισσότερο κοινωνικό χαρακτήρα, αλλά ακόμα και να αλλάξει ήδη υιοθετημένα πρότυπα συμπεριφοράς ή να δοκιμάσει άλλα. Συνιστούν επίσης οι ομάδες αυτές ένα χώρο άσκησης ανεξαρτησίας απέναντι στους ενήλικες.

Αυτό βέβαια δε σημαίνει πως οι ενήλικες (γονείς ή δάσκαλοι) δεν ασκούν κανένα έλεγχο και δεν έχουν καμία επιρροή σ' αυτές τις ομάδες. Αντίθετα μάλιστα, η παρέμβασή τους θεωρείται βέβαιη, όταν η συμπεριφορά των μελών της ομάδας βρίσκεται εκτός ή στις παρυφές των ορίων που οι ίδιοι έχουν θέσει. Εκτός αυτού οι οικογένειες φροντίζουν να ελέγχουν αυτές τις σχέσεις των παιδιών με ομηλικούς.

Οι πρώτες επιδράσεις των ομηλικών πραγματοποιούνται μέσα στην οικογένεια μεταξύ των αδελφών. Με την πάροδο της ηλικίας το παιδί διευρύνει τον κύκλο των επαφών του έξω από το σπίτι (γειτονιά, σχολείο) με παιδιά έξω από την οικογένεια.

7.4.2. Κριτήρια επιλογής των μελών που απαρτίζουν τις ομάδες ομηλικών

Τα παιδιά, με βάση τις αξίες που έχουν αφομοιώσει και τις εμπειρίες που έχουν αποκτήσει μέσα και έξω από την οικογένεια, κάνουν την επιλογή των προσώπων με τα οποία θέλουν να αναπτύξουν την έννοια του «εμείς», να συγκροτήσουν τη δική τους «κοινωνία», την «κοινωνία των παιδιών». Έχει παρατηρηθεί πως τα παιδιά μεταφέρουν στις ομάδες αυτές πρότυπα συμπεριφοράς ίδια με εκείνα της οικογένειας, τα οποία σιγά σιγά εγκαταλείπουν και χτίζουν το δικό τους κόσμο. Στη συγκρότηση αυτού του κόσμου διευκολύνονται από μεγαλύτερα παιδιά, τα οποία παίζουν το ρόλο του καθοδηγητή. Οι ομάδες των ομηλικών γνωρίζουν τόσο τον ανταγωνισμό όσο και το συμβιβασμό. Τα παιδιά μαθαίνουν να υπολογίζουν τις δυνατότητες και τις επιθυμίες των άλλων, καθώς και τα όρια και τις υποχρεώσεις τους. Χαρακτηριστικό τους είναι η ρευστότητα ενώ σπάνια εξελίσσονται σε πραγματικές φιλίες.

Η βασική αρχή στην οποία στηρίζονται αυτές οι επιλογές είναι «όμοιος τον όμοιο». Και η πρώτη ομοιότητα που αναγνωρίζει κανείς στον άλλο είναι το φύλο. Τα παιδιά από νήπια μέχρι τη μετεφηβική ηλικία κάνουν παρέες αποκλειστικά ή ως επί το πλείστον με το ίδιο φύλο. Μέσα από μια προσεκτικότερη παρατήρηση, μπορεί να διαπιστώσει κανείς πως το φύλο δεν είναι το μοναδικό στοιχείο ομοιότητας, αλλά τα όμοια χαρακτηριστικά αναφέρονται και στην ηλικία, το κοινωνικό κύρος της οικογένειας, τη δημοτικότητα, την ευφυΐα, τα ενδιαφέροντα.

Τα παιδιά τείνουν να δημιουργούν μικρές ομάδες φίλων που ταξινομούνται σύμφωνα με την ηλικία, το φύλο, τη γειτονιά και τις διαφορές στα ενδιαφέροντά τους. Οι παρέες του παιδιού ενσωματώνουν αξίες και πρότυπα που δεν θα διαφέρουν πολύ από των γονιών τους ή από του σχολείου. Το αγόρι πρέπει να είναι εξωστρεφές, αρκετά σίγουρο για τον εαυτό του, σωματικά ικανό, να ενδιαφέρεται για τον αθλητισμό, και να είναι ικανό να διατηρεί μια κοινωνική αλληλεγγύη. Το κορίτσι πρέπει να είναι ισορροπημένο, να είναι επιδέξιο στις κοινωνικές σχέσεις, να ενδιαφέρεται για διαφορετικά παιχνίδια και δραστηριότητες απ' ό,τι το αγόρι. Και οι γονείς μπορεί να ασχολούνται ενεργά για να εξασφαλίσουν στα παιδιά τους φίλους που είναι «καλά παιδιά».

Βέβαια η επιλογή του όμοιου προϋποθέτει ένα βαθμό αυτοαντίληψης, δηλαδή σημαίνει ότι το παιδί γνωρίζει λίγο-πολύ ποιος/ποια είναι ή δοκιμάζει να δει ποιος/ποια είναι. Ένα στοιχείο που καθοδηγεί τις επιλογές μας είναι η ανάγκη αποδοχής μας από αυτόν που επιλέγουμε. Ο φόβος της απόρριψης και η έντονη ανάγκη

αποδοχής, οδηγούν πολλά άτομα σε επιλογές όχι του «ιδανικού» τους αλλά του σαφώς κατώτερου τους. Πόσο έντονο είναι αυτό το κριτήριο της αποδοχής για παιδιά το διαπιστώνει κανείς αν προσέξει τις επιλογές των παιδιών χαμηλότερων κοινωνικών στρωμάτων και ειδικότερα παιδιών από οικογένειες με προβλήματα. Στην περίπτωση αρνητικών εμπειριών στο πλαίσιο της οικογενειακής ζωής, το κριτήριο επιλογής είναι η κοινή (αρνητική) εμπειρία.

7.4.3. Στόχος των ομάδων των ομηλικών

Στόχος ή κίνητρο συγκρότησης αυτών των ομάδων είναι η χειραφέτηση από σχήματα ενηλίκων, όπως είναι η οικογένεια και το σχολείο και η οργάνωση δικού τους χώρου και χρόνου μακριά από τα μάτια των μεγάλων. Στην ομάδα των ομηλικών το παιδί δε βρίσκεται κάτω από τον άμεσο έλεγχο των ενηλίκων και αυτό το βοηθάει ή το παρακινεί να δοκιμάσει μορφές συμπεριφοράς που στην οικογένεια αναγκαζόταν να απωθήσει. Χαρακτηριστικό παράδειγμα εδώ είναι το κάπνισμα ή τα σεξουαλικά παιχνίδια.

Σύμφωνα με τον Piaget οι σχέσεις μεταξύ ομηλικών βοηθούν τα παιδιά να αποκτήσουν πιο διευρυμένες γνωστικές και ηθικές προοπτικές για την δική τους κοινωνία. Επιπλέον, οι ομάδες αυτές παρέχουν στα παιδιά το μέσο να βιώσουν τη σύγκρουση και την διαπραγμάτευση. Οι φιλονικίες και οι συγκρούσεις εξυπηρετούν πολλές θετικές λειτουργίες, καθώς μπορούν να φέρουν τα παιδιά πιο κοντά και να τα βοηθήσουν να οργανώσουν τις δραστηριότητές τους. Έχει αποδειχθεί, μέσα από έρευνες, ότι οι διαφωνίες αποτελούν μέσα για τη διαμόρφωση της κοινωνικής τάξης, την καλλιέργεια, την ανάπτυξη και εκδήλωση της κοινωνικής ταυτότητας. Η φιλονικία, η σύγκρουση και το πείραγμα θεωρούνται ως φυσιολογικά μέρη των κοινωνικών σχέσεων μεταξύ των ομηλικών.

Τα παιδιά μέσα από τις ομάδες ομηλικών αναπτύσσουν βασικές κοινωνικές δεξιότητες, όπως την επικοινωνία, τη συνεργασία και την ικανότητα να ενταχθούν σε μια ήδη σχηματισμένη ομάδα. Οι ομάδες αυτές παρέχουν πρότυπα στενών σχέσεων που θα γίνουν σημαντικές αργότερα στη ζωή ενώ επίσης προσφέρουν διασκέδαση και βοηθούν στην ανακούφιση από το στρες της καθημερινότητας. Οι ομάδες ομηλικών αποτελούν πηγή πληροφοριών για τα παιδιά όσο αφορά τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο.

Τα παιδιά που είναι επιτυχημένα στις σχέσεις με τους συνομηλικούς τους είναι έτοιμα για προσαρμοστικές και ψυχολογικά υγιείς εκβάσεις. Αντίθετα τα παιδιά που δεν μπορούν να προσαρμοστούν στην ομάδα των ομηλικών κινδυνεύουν να έχουν κακή προσαρμογή.

7.4.4. Ομάδες ομηλικών σήμερα

Τα τελευταία χρόνια παρατηρούμε να συρρικνώνονται οι χώροι, να αλώνεται ο κόσμος των παιδιών ως ιδιαίτερος τομέας κοινωνικοποίησης από την εισβολή που υφίσταται από τον κόσμο των ενηλίκων. Η εισβολή αυτή συντελείται τόσο με την τηλεόραση, όσο και με την οργάνωση της παιδικής αγοράς και οργάνωσης του ελεύθερου χρόνου των παιδιών. Κι' αυτό γιατί ο καταγισμός του παιδιού με κάθε είδους πληροφορίες, έχει ως αποτέλεσμα να μένουν όλο και λιγότερα ερωτήματα αναπάντητα, όλο και λιγότερες απορίες που θα μπορούσε να λύσει στις ομάδες των ομοίων σε κατ' ιδίαν συζητήσεις. Ακόμη με την διεύρυνση του ρόλου του σχολείου και τη μετατροπή του σε ολόημερο σχολείο είναι αμφίβολο αν θα μπορεί πλέον να γίνεται λόγος για ιδιαίτερη κοινωνικοποίηση μέσω των ομάδων ομηλικών.

Τα παραμύθια της γιαγιάς αντικαταστάθηκαν αρχικά από την τηλεόραση και αργότερα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το κυνήγι της μπάλας στην αλάνα έδωσε τη θέση του στα παιχνίδια που χωρούν στα δωμάτια του σπιτιού. Τα παιδιά μεγαλώνουν πολύ διαφορετικά σήμερα σε σχέση με τη γενιά των γονιών τους, με περισσότερες γνώσεις και μεγαλύτερη ωριμότητα, αλλά και με λιγότερα αισθήματα. Οι παρέες είναι μικρότερες, ο χρόνος για παιχνίδι περιορισμένος. Η παιδική ζωντάνια αιχμαλωτίζεται στις καρέκλες: από το θρανίο του σχολείου σε εκείνο του φροντιστηρίου και από την πολυθρόνα μπροστά στην τηλεόραση στην καρέκλα του υπολογιστή.

Αυτά που επίσης λείπουν από τα παιδιά σήμερα είναι η γειτονιά, οι παρέες που αναπτύσσονται στις αλάνες. Τα παιδιά των σύγχρονων αστικών κέντρων ζουν σε ασφυκτικά διαμερίσματα και δεν απολαμβάνουν τις ποικίλες και κοινωνικοποιητικές ευκαιρίες της γειτονιάς για παιχνίδι. Στις σημερινές αλλοτριωτικές μεγαλουπόλεις οι άνθρωποι συσσωρεύονται σε στενόχωρα, πληκτικά διαμερίσματα. Η μορφή των σύγχρονων σπιτιών αντιπροσωπεύει την ψυχρότητα.

Βασικό επίσης χαρακτηριστικό της σημερινής γενιάς παιδιών είναι ότι αυτά στερούνται ελεύθερο χρόνο. Τα σημερινά παιδιά βομβαρδίζονται με εξωσχολικές δραστηριότητες είτε αυτό είναι η εκμάθηση κάποιας ξένης γλώσσας ή η καλλιέργεια κάποιου ταλέντου ή χόμπι κ.α. Τα παιδιά κυριεύονται από άγχος και πίεση. Δεν υπάρχει αρκετός χρόνος για διασκέδαση και πολλές φορές δεν υπάρχει χρόνος για ουσιαστική επικοινωνία με την οικογένεια. Η ζωή που κάνουν είναι καθαρά καθιστική και τα παιχνίδια που επιλέγουν να παίξουν είναι μηχανικά και πάντα εντός του σπιτιού. Επιλέγουν την απομόνωση αντί την επαφή με ομηλικούς.

Καταλήγουμε λοιπόν στο συμπέρασμα ότι στη σημερινή εποχή όταν μιλάμε για ομάδες ομηλικών κυρίως εννοούμε τους συμμαθητές στο σχολείο, την παρέα του διαλείμματος. Η γειτονιά τείνει να εκλείψει, και στις μεγαλουπόλεις έχει ήδη εκλείψει, επομένως η μοναδική ίσως ευκαιρία του παιδιού να συναναστραφεί με άτομα της ηλικίας του είναι στο σχολείο ή στις εξωσχολικές δραστηριότητές του.

Έχει παρατηρηθεί ότι η απουσία σχέσεων του παιδιού με ομηλικούς και ιδιαίτερα ο αποκλεισμός τους από αυτές τις ομάδες έχει σοβαρές επιπτώσεις στην εξέλιξη της προσωπικότητάς του. Οι παιδικές φίλιες έχουν μια σημαντική κοινωνικοποιητική λειτουργία, αφού βοηθούν το παιδί να δει την εικόνα του εαυτού του μέσα από τις σχέσεις ομοίων. Η αποδοχή του παιδιού από αυτές τις ομάδες συμβάλλει στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησής του σε μικρότερο μεν βαθμό απ' ό,τι η οικογένεια, σε κάθε όμως περίπτωση περισσότερο απ' ό,τι ο δάσκαλος ή τα αδέρφια. Ακόμη, παιδιά που γίνονται αποδεκτά από τους άλλους ομηλικούς διαθέτουν μεγαλύτερη ικανότητα να μεταφερθούν στη θέση του άλλου και κατά συνέπεια να επικοινωνήσουν καλύτερα μαζί του. Επίσης, η ικανότητα να συνεργάζονται μεταξύ τους προβάλλει ως προϋπόθεση για την αποδοχή τους από την ομάδα, ενώ από την άλλη πλευρά είναι και το αποτέλεσμα αυτής της σχέσης.

Η κοινωνικοποιητική δύναμη των ομάδων των ομηλικών είναι συνάρτηση του είδους της κοινωνίας και της φύσης της οικογένειας σε κάθε κοινωνία. Αυτό αφήνει τα περιθώρια για την ομάδα των ομηλικών να εισάγει το παιδί σε περιοχές που δεν είναι σε θέση να καλύψει, τουλάχιστον σε ικανοποιητικό βαθμό, η οικογένεια. Οι ομάδες των ομηλικών μπορούν να παίζουν ένα σημαντικό ρόλο στην ενημέρωση και τον προσανατολισμό προς νέες εκφάνσεις και νέες κατευθύνσεις της κοινωνικής ζωής.

7.5. ΜΕΣΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

7.5.1. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και κοινωνικοποίηση

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ένα είδος οικιακής ψυχαγωγίας ευρέως διαδεδομένο στις μέρες μας. Τώρα πια κάθε οικογένεια έχει στην κατοχή της ηλεκτρονικό υπολογιστή ή κάποια κονσόλα. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι κατεξοχήν ατομικό παιχνίδι (ή και δυαδικό) γεγονός που συμβάλλει στην απομόνωση των παιδιών και στη μοναξιά. Το παιχνίδι αυτό περιλαμβάνει εξατομικευμένη, κυρίως, προσπάθεια με αποτέλεσμα την απομάκρυνση του παιδιού από τους ομηλικούς του και την υιοθέτηση αντικοινωνικής συμπεριφοράς. Το παιδί-χρήστης παρουσιάζει δυσκολία στην ένταξη σε ομάδες και γενικότερα δυσκολεύεται να αποκτήσει φίλους.

Η χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι γεγονός ότι ως επί το πλείστον, δεν βοηθάει στην κοινωνικοποίηση του παιδιού. Η συνεχής χρήση δημιουργεί στο παιδί σύγχυση του μη πραγματικού με το πραγματικό, του γνωστού με το άγνωστο. Συμβάλλει στην παρουσίαση παραπλανητικών εικόνων για την έννοια του κόσμου, στην απονέκρωση της ευαισθησίας, στην αποδυνάμωση των αξιών, στη νομιμοποίηση της συμπεριφοράς που αποκλίνει από τις νόρμες, στην αυξανόμενη ετοιμότητα για την αναγνώριση της αδικίας, του κακού και της βίας όπως και στην πρόκληση εγκληματικής ή άλλης μορφής αποκλίνουσας συμπεριφοράς. Συντελεί στην «αφασία» και την παθητική συμπεριφορά του παιδιού και επιπλέον λειτουργεί σε βάρος της έκφρασης του λόγου εξαιτίας των περιορισμένων σε ποσότητα και ποιότητα εκφράσεων.

Το μεγαλύτερο μέρος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιλαμβάνει πολλές σκηνές βίας και επιθετικότητας σε συνδυασμό με υβριστικές εκφράσεις και λέξεις. Μέσα από αυτά τα παιχνίδια ηρωοποιείται το επιθετικό και βίαιο άτομο. Η σχεδόν καθημερινή χρήση αυτών των παιχνιδιών οδηγεί το παιδί στην υιοθέτηση τέτοιων μορφών συμπεριφοράς με αποτέλεσμα να τις μεταφέρει στον κοινωνικό του περίγυρο, αφού γι' αυτό τα σύνορα του πραγματικού από τον φανταστικό κόσμο είναι συγκεχυμένα και δυσδιάκριτα. Έχει αποδειχθεί ότι το παιδί που χρησιμοποιεί συχνά ηλεκτρονικά παιχνίδια αναπτύσσει σε κάθε σκηνή βίας περισσότερη επιθετικότητα, όπως ακριβώς ο αθλητής που προπονείται καθημερινά, αποκτά όλο και περισσότερη δύναμη από την άσκηση. Οι σκηνές βίας και επιθετικότητας, που βλέπει το παιδί στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι δυνατόν, από την άλλη, να του προκαλέσουν ισχυρό συναίσθημα φόβου, στο βαθμό που θα τις θεωρήσει αληθινές.

7.5.2. Οικογένεια και ηλεκτρονικό παιχνίδι

Η σημερινή οικογένεια χαρακτηρίζεται από σημαντική έλλειψη επικοινωνίας ανάμεσα στα μέλη και από τις συνεχείς συγκρούσεις. Συνήθως, όλα αυτά οφείλονται στην δυσκολία προσαρμογής των μελών στους νέους ρόλους, στα νέα καθήκοντα και υποχρεώσεις. Οι εντάσεις είναι συχνές και ο διάλογος ανάμεσα στα μέλη απουσιάζει. Επιπλέον το υψηλό κόστος ζωής και οι προσαυξημένες απαιτήσεις καθιστούν απαραίτητη την εργασία και των δύο γονέων γεγονός που συμβάλλει στα παραπάνω.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί το πιο διαδεδομένο είδος οικιακής ψυχαγωγίας για τις μικρές ηλικίες. Τα παιδιά των σύγχρονων αστικών κέντρων που ζουν σε ασφυκτικά διαμερίσματα δεν απολαμβάνουν τις ποικίλες και κοινωνικοποιητικές ευκαιρίες της γειτονιάς για παιχνίδι. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την αύξηση της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σ' αυτές τις ηλικίες. Τα παιδιά μένουν κλεισμένα στο διαμέρισμα έχοντας αυτά τα παιχνίδια ως κύριο τρόπο διασκέδασης. Οι γονείς από την άλλη δείχνουν ανενημέρωτοι για το περιεχόμενο αυτών των παιχνιδιών λόγω έλλειψης χρόνου για συζήτηση με τα παιδιά τους. Αυτό σε συνδυασμό με τις τύψεις και ενοχές που έχουν οι γονείς για αυτή την έλλειψη επικοινωνίας, τους οδηγεί στην ικανοποίηση των απαιτήσεων των παιδιών με την αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών χωρίς να ενημερωθούν για το περιεχόμενο ή την καταλληλότητά τους. Το επίκεντρο του ενδιαφέροντος των γονέων δεν πρέπει να είναι η παροχή / προσφορά υλικών και μόνο αγαθών στα παιδιά τους αλλά και πνευματικών, ώστε στον ελεύθερο χρόνο τους να διαθέτουν ποιοτικότερες ενασχολήσεις, οι οποίες θα τα αναβαθμίζουν ηθικά και πνευματικά.

Σημαντικό ρόλο στα παραπάνω παίζει και το μορφωτικό επίπεδο των γονιών. Έχει αποδειχθεί ότι οι γονείς με ανώτερη ή ανώτατη εκπαίδευση είναι σε θέση να κατανοήσουν το περιεχόμενο των παιχνιδιών αυτών όμως οι περισσότεροι δεν διαθέτουν τον απαιτούμενο χρόνο να ασχοληθούν με τις επιλογές των παιδιών τους, ενώ οι γονείς χαμηλότερου μορφωτικού επιπέδου στερούνται συνήθως των γνώσεων της σύγχρονης τεχνολογίας.

Το εισόδημα της οικογένειας παίζει σημαντικό ρόλο στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οικογένειες με αυξημένο εισόδημα αγοράζουν με μεγαλύτερη συχνότητα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς είτε οι γονείς φροντίζουν να μη χαλάνε το χατίρι των παιδιών τους ή φροντίζουν τα ίδια να κάνουν οικονομία γι' αυτό το σκοπό ή τα αγοράζει κάποιος συγγενής για αυτά. Τα πιο εξελιγμένα ηλεκτρονικά παιχνίδια που θεωρούνται «μοδάτα» έχουν αυξημένη τιμή και απευθύνονται σε λίγους.

7.5.3. Σχολείο και ηλεκτρονικό παιχνίδι

Ο εγκλεισμός των μαθητών στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δείχνει την αδυναμία του σχολείου να ανοίξει ένα παράθυρο στη ζωή. Η έκρηξη στις πωλήσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που σημειώνεται στις μέρες μας, είναι μια είδηση με πολλαπλές ερμηνείες και επιπτώσεις.

Η τεχνολογική εξέλιξη διεισδύει καθοριστικά στους τρόπους συμπεριφοράς και ψυχαγωγίας των νέων. Ο μαγικός επικοινωνιακός κόσμος των μαθητών αποτυπώνεται στις λέξεις-σύμβολα των PC, compact disk, floppy drive, super VGA, adventure games ή στους ηλεκτρονικούς ήρωες Super Mario, Street fighter κ.α. Η αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επεκτείνεται ταχύτατα. Η «εικονική πραγματικότητα» των υπολογιστών είναι πλέον γεγονός.

Τα παιδιά αυτής της ηλικίας, που δεν έχουν διαμορφώσει ακόμη την προσωπικότητά τους, έχουν ως βασικό τους χαρακτηριστικό την μίμηση. Η έννοια της μίμησης αναφέρεται σε οποιαδήποτε προσπάθεια κάνει ένα άτομο για να γίνει, να φέρεται ή να εμφανίζεται όμοιο με κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο ή ομάδα που παίρνει ως μοντέλο και πρότυπο. Τα παιδιά έχουν την ανάγκη καταξίωσης και κοινωνικής αποδοχής και γι'αυτό καταφεύγουν στη μίμηση ώστε να αποβάλλουν το αίσθημα μειονεξίας και να αποκτήσουν κύρος και γόητρο ώστε να γίνουν αρεστά από τους συμμαθητές τους. Επιπλέον οι ανταγωνιστικές διαπροσωπικές σχέσεις ωθούν τα παιδιά στον μιμητισμό.

Η διαδεδομένη, λοιπόν, χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οφείλεται κατά ένα μεγάλο μέρος στο μιμητισμό ανάμεσα στους μαθητές της τάξης. Η προσαρμογή στη μόδα και στο μοντέρνο, στο συρμό, αναγκάζει τα παιδιά να μιμηθούν, για να μη θεωρηθούν εκτός πραγματικότητας από τη κοινή γνώμη, που λειτουργεί σαν άτυπο δικαστήριο. Η επιβίωση στην κοινωνία του σχολείου προϋποθέτει την αποδοχή των κυρίαρχων κανόνων που καθορίζουν οι πολλοί.

Από άλλη το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί μια προνομιούχο είσοδο στον κόσμο της μοναξιάς γιατί αποτελεί έναν βολικό δρόμο φυγής μπροστά στις δυσκολίες των παιδιών να αποκτήσουν φίλους ή να ενταχθούν σε διάφορες ομάδες. Επιπλέον το παιδί εμφανίζει συναισθηματικές ελλείψεις, απομόνωση ακόμη και άγχος καθώς παίζει με ένα μηχάνημα που αντιπροσωπεύει την τελειότητα και αυτό αποτελεί μια ανισόρροπη σχέση.

7.5.4. Ομάδες ομηλικών και ηλεκτρονικό παιχνίδι - Επιδράσεις που δέχεται και πρότυπα που αναπαράγονται μέσα από αυτή

Οι ομάδες των ομηλικών είναι σαφώς ομάδες παιχνιδιού. Το παιδί μέσα στην ομάδα των ομηλικών εξασφαλίζει συντρόφους για το παιχνίδι οι οποίοι έχουν περίπου τις ίδιες ικανότητες και δεξιότητες, τα ίδια ενδιαφέροντα και ασχολίες, και έτσι παρέχονται ευκαιρίες για ισότιμη συμμετοχή και δίκαιο συναγωνισμό. Μέσα όμως σε ένα τέτοιο πλαίσιο αλληλεπίδρασης, το παιδί μαθαίνει γνώσεις και δεξιότητες, αντιμετωπίζει καταστάσεις και βιώνει ψυχικές ικανοποιήσεις, τις οποίες δεν είναι δυνατό να αντλήσει από την αλληλεπίδρασή του με τους ενήλικους.

Όσον αφορά στο ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν μπορούμε να μιλάμε για ομάδα ομηλικών καθώς το παιχνίδι αυτό είναι κυρίως ατομικό. Το παιδί, τον λίγο ελεύθερο χρόνο που έχει για διασκέδαση, τον αφιερώνει στη χρήση αυτών των παιχνιδιών που αποτελούν το δημοφιλέστερο μέσο οικιακής διασκέδασης. Επομένως, το παιδί επιλέγει την απομόνωση αντί της κοινωνικής συναναστροφής με ομηλικούς. Ακόμη και αν το ηλεκτρονικό παιχνίδι δύναται να γίνει δυαδικό ή ακόμη και ομαδικό, σπανιότατα ο χρήστης επιλέγει να παίξει με παρέα.

Η ομάδα των ομηλικών είναι και κάτι περισσότερο από ομάδα παιχνιδιού, είναι και ομάδα αναφοράς, προς την οποία το παιδί προσβλέπει για πρότυπα συμπεριφοράς. Στα έξι χρόνια του δημοτικού σχολείου παρατηρείται μια συνεχώς αυξανόμενη τάση του παιδιού να αντιπαραθέτει στις απόψεις των γονέων και των δασκάλων για το τι είναι σωστό ή εσφαλμένο, καλό ή κακό, αποδεκτό ή ανεπιθύμητο σε ποικίλες καταστάσεις, και τις απόψεις της ομάδας των ομηλικών του. Στο εξής το παιδί έχει μια άλλη προοπτική στις κρίσεις του, τους ομοίους του. Δεν εγκαταλείπει ξαφνικά τις απόψεις των σημαντικών ενηλικών, αλλά στο εξής αρχίζει όλο και περισσότερο να «μετράει» και η γνώμη της παρέας. Για όλα τα θέματά του δεν σκέπτεται μόνο τι θα πει ο πατέρας, η μητέρα ή/και ο δάσκαλος, αλλά και τι θα πουν τα άλλα παιδιά. Π.χ. για το τι θα φορέσει το πρωί να πάει στο σχολείο, σημασία πλέον έχει όχι μόνο η γνώμη της μητέρας, αλλά και το τι φοράνε και τα άλλα παιδιά. Πρέπει να τονιστεί ότι η νέα αυτή διάσταση στις κρίσεις του παιδιού είναι απαραίτητο στοιχείο για την ψυχοκοινωνική του ανάπτυξη. Το παιδί δεν έχει αυτή την κοινωνική/ διαπροσωπική ευαισθησία προς την ομάδα των ομοίων του, θα εισέλθει στην εφηβεία και εν συνεχεία στην ενήλικη ζωή συναισθηματικά και κοινωνικά ελλειμματικό¹⁶⁶.

Τα παιδιά είναι άκρως μιμητικά και βρίσκονται στην ηλικία σχηματισμού προσωπικότητας. Έχουν την ανάγκη προτύπων και αξιών και αποζητούν την

¹⁶⁶ Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα σ. 134-136.

αυτεπιβεβαίωση. Τα πρότυπα και τις αξίες τους τα προσλαμβάνουν και από το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που επιλέγουν να παίζουν. Τα παιδιά αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρά στην οικογένειά τους και η παντοδυναμία της εικόνας επιδρά καταλυτικά στον ψυχισμό τους.

Τα πρότυπα που προσλαμβάνουν τα παιδιά από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και που αναπαράγονται μέσα από τις ομάδες των ομηλικών είναι λίγο πολύ γνωστά:

- **Το πρότυπο του αθλητή**, άτομα με υψηλές επιδόσεις στον αθλητικό χώρο, διάσημοι αθλητές π.χ. ποδοσφαιριστές (βλέπε Fifa 2000), προβάλλονται έντονα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αποτελούν τους ζωντανούς ήρωες των παιδιών. Ενσαρκώνουν τους πόθους της νεολαίας για κοινωνική ανάδειξη. Τα παιδιά θαυμάζουν τους αθλητές συχνά για τη δόξα και το χρήμα τους.
- **Είδωλα από τον υπόκοσμο** συχνά εγκληματίες ηρωοποιούνται μέσα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με αποτέλεσμα να εξιδανικεύονται στα μάτια των παιδιών. Έτσι, πολλά απ' αυτά διοχετεύουν τον αυθορμητισμό τους και την επαναστατικότητα τους στην τυφλή μίμηση αυτών των ειδώλων. Ακόμα υπάρχουν, παιδιά που θεωρούν τους περιθωριακούς και τους μικρούς εγκληματίες ως ήρωες της αντιηρωικής εποχής μας, θαυμάζουν τους χούλιγκανς, τους πανκς, τους αναρχικούς (βλέπε Fifa 2000, Painkiller, Pokemon, Lara Croft κ.α.).
- **Το πρότυπο του οικονομικού ανθρώπου**, του καριερίστα προβάλλεται σε μια εποχή, στην οποία κυριαρχεί υλιστική/ καταναλωτική νοοτροπία. Οι ήρωες των παιχνιδιών για να επιτύχουν το στόχο τους πρέπει να έχουν όσα περισσότερα διαμάντια γίνεται (βλέπε The Legend of Zelda) ή για να θεωρούνται επιτυχημένοι ή ευτυχισμένοι πρέπει να είναι καταξιωμένοι επαγγελματίες (βλέπε The Sims). Σήμερα άλλωστε ο πλούτος των οικονομικά επιτυχημένων γίνεται προκλητικότερος, αποτελεί προέκταση της προσωπικότητας τους και μέσο κοινωνικής ανάδειξης και επιβολής. Γι' αυτό γοητεύει το συγκεκριμένο πρότυπο τα παιδιά.
- **Το πρότυπο της δυναμικής γυναίκας** σε κάποια δημοφιλή παιχνίδια (βλέπε Lara Croft) η γυναίκα προβάλλεται δυναμική, ικανή να αντεπεξέλθει σε κάθε είδους δυσκολίες ακόμη και να παλέψει με άνδρες ή να κατατροπώσει γιγάντια ρομπότ. Παρόλο όμως τον δυναμισμό της προβάλλεται εξαιρετικά θηλυκή, με καλλίγραμμο σώμα και ωραία χαρακτηριστικά.
- **Σεξουαλικά πρότυπα** σε ορισμένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια προβάλλονται σεξουαλικά πρότυπα και ερωτικές σκηνές. Τα πρότυπα αυτά μπορεί να είναι ετερόφιλα, ομοφυλόφιλα ακόμη και αμφιφυλόφιλα (βλέπε The Sims).

Από τα παραπάνω πρότυπα τα παιδιά εκτός από τη συμπεριφορά μιμούνται τον τρόπο ένδυσης, την εμφάνιση, τη γλώσσα, τα ενδιαφέροντα και τις συνήθειες των ηρώων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Σήμερα μεγαλώνουν βλέποντας έναν ονειρικό κόσμο, τον κόσμο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, έναν κόσμο φανταστικό, που εμποδίζει κάθε ρεαλιστική προσγείωση στην πραγματικότητα, με αποτέλεσμα την εσωτερική σύγκρουση. Επομένως, η αντίδραση στο σύστημα είναι αντίδραση σ' έναν κόσμο που το παιδί πιστεύει πως τον εξαπάτησε, στον κόσμο της άνισα κατανεμημένης ευτυχίας.

7.5.5. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και φύλο

Το γεγονός ότι τα παιδιά γοητεύονται από συγκεκριμένα παιχνίδια ανάλογα με το φύλο τους, δε θα πρέπει να μας οδηγήσει στο συμπέρασμα ότι οι προτιμήσεις αυτές είναι απόρροια μιας βιολογικά προσδιορισμένης ταυτότητας των φύλων. Η σχέση προτίμησης παιχνιδιού και φύλου είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη συμπεριφορά των γονιών, που λειτουργούν ως πρότυπα, καθώς επίσης και με τις λοιπές επιρροές του περιβάλλοντος και κυρίως των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης.

Έχει αποδειχθεί ότι υπάρχει διαφορά στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε σχέση με το φύλο. Τα κορίτσια παίζουν ελάχιστα ηλεκτρονικά παιχνίδια και όταν παίζουν επιλέγουν εκπαιδευτικά κυρίως παιχνίδια ή παιχνίδια μνήμης. Τα κορίτσια συνήθως επιλέγουν τα λιγότερο πολύπλοκα παιχνίδια τα οποία χαρακτηρίζονται λιγότερο ανταγωνιστικά. Ένα στα δύο αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και με μεγάλη συχνότητα. Το είδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που συνήθως επιλέγουν είναι τα πολεμικά κυρίως και έπειτα τα αθλητικά παιχνίδια τα οποία χαρακτηρίζονται από έντονο ανταγωνιστικό ύφος και υπακοή σε πολυάριθμους κανόνες. Σκληρές βίας και επιθετικότητας είναι επίσης το βασικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο ΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Η σχολική ηλικία εκτείνεται από το 6ο έτος ως την ηλικία που το άτομο γίνεται σεξουαλικά ώριμο (ως το 11ο έτος για τα κορίτσια και το 13ο έτος για τα αγόρια). Αρχίζει με την εμφάνιση των πρώτων μόνιμων δοντιών και την είσοδο του παιδιού στο σχολείο και τελειώνει με την έναρξη της ενήβωσης (την πρώτη έμμηνη ρύση στα κορίτσια και την πρώτη εκσπερμάτωση στα αγόρια).

Η σχολική ηλικία, από άποψη αναπτυξιακή, χαρακτηρίζεται ως περίοδος της βιοσωματικής σταθερότητας και υγείας, της γνώσης και της λογικής, της ομάδας των συνομηλίκων, της δράσης και της φιλοπονίας. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της περιόδου αυτής, κατά τομέα ανάπτυξης, είναι δυνατό να συνοψιστούν ως εξής:

8.1. ΣΩΜΑΤΙΚΗ-ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στο σωματικό και κινητικό τομέα πραγματοποιείται περισσότερο, αντί για ποσοτική αύξηση, ποιοτική μεταβολή. Παρατηρείται μια αισθητή ανάσχεση του ρυθμού αύξησης των μερών του σώματος και δίνεται προτεραιότητα στην περαιτέρω λειτουργική επεξεργασία και τελειοποίηση της ραγδαίας αύξησης που πραγματοποιήθηκε στην προηγούμενη περίοδο. Μειώνεται ο ρυθμός της σωματικής αύξησης για να πραγματοποιηθεί μεγαλύτερος έλεγχος και σκόπιμος προσδιορισμός στις παντός είδους βιοσωματικές και ψυχοκινητικές διεργασίες. Γι' αυτό, οι ψυχοκινητικές δεξιότητες στην περίοδο αυτή αποκτούν σταθερότητα, ισχύ και χάρη. Από την άποψη της φυσιολογίας η περίοδος αυτή είναι η πιο υγιής. Είναι η περίοδος της μεγαλύτερης ζωτικότητας και των λιγότερων ασθενειών. Το παιδί βρίσκεται σε μια ακμή ενεργητικότητας.

Βέβαιο είναι ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν συμβάλει στην καλή σωματική κατάσταση του χρήστη, Η σωματική αδράνεια, ο καθιστικός αυτός τύπος διασκέδασης, σε συνδυασμό με την κατανάλωση γρήγορου φαγητού που είναι υψηλής θερμιδικής αξίας προσθέτουν περιττά κιλά στους χρήστες. Επιπλέον, η υπερβολική χρήση των παιχνιδιών μπορεί να προκαλέσει πόνο στους καρπούς και τον λαιμό, περιορισμό οπτικού πεδίου, αύξηση του ρυθμού των καρδιακών παλμών και επιληπτικές κρίσεις. Οι εξαρτημένοι μπορούν επίσης να αναπτύξουν νευρικούς σπασμούς ή ακούσιες συσπάσεις των δακτύλων τους (τικ).

8.2. ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στον ψυχοκινητικό τομέα η ανάπτυξη του παιδιού συνεχίζεται, ακολουθώντας τις τρεις βασικές κατευθύνσεις: α) Από αντανακλαστική γίνεται σκόπιμη και ελεγχόμενη, β) από μαζική και γενικευμένη γίνεται μερική και εξειδικευμένη και γ) από αμφίπλευρη γίνεται ετερόπλευρη. Οι κινήσεις στην περίοδο αυτή αποκτούν όχι μόνο σταθερότητα, αλλά και ισχύ και χάρη. Ο κινητικός έλεγχος και η επιδεξιότητα στις κινήσεις αποτελούν βασικό εφόδιο του παιδιού για τη σχολική εργασία (γραφή, χειροτεχνία, εκμάθηση μουσικού οργάνου, εκμάθηση χορού), αλλά και για την ένταξη του, μέσω των ομαδικών ανταγωνιστικών παιχνιδιών, στην ομάδα των συνομηλίκων. Σε όλα τα δομικά στοιχεία της ψυχοκινητικής ανάπτυξης (ισχύς, ετοιμότητα αντίδρασης, ταχύτητα, ακρίβεια, ευκαμψία) η βελτίωση είναι ταχύτερη ως το 9ο έτος. Οι προϋποθέσεις που πρέπει να εξασφαλιστούν για την ορθή χρήση και ενίσχυση των ψυχοκινητικών ικανοτήτων του παιδιού είναι αφενός περιβαλλοντικές (άνετοι και ασφαλείς χώροι για άθληση, αθλητικά όργανα, κατάλληλα ενδύματα και παπούτσια) και αφετέρου ψυχολογικές (ενθάρρυνση του παιδιού να χρησιμοποιεί το σώμα του ελεύθερα, περιορισμός του άγχους των γονέων για τα παιδικά ατυχήματα).

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά της σχολικής ηλικίας παίζουν σημαντικό ρόλο στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς αυτά τα παιχνίδια απαιτούν δεξιότητα των χεριών, σωστά αντανακλαστικά και ταχύτερες αντιδράσεις.

8.3. ΝΟΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στο νοητικό τομέα πραγματοποιείται το μεγάλο άλμα, από τον εγωκε-ντρισμό και τη διαισθητική λογική της νηπιακής ηλικίας, στην αποκέντρωση της αντίληψης και στις αναστρέψιμες νοητικές πράξεις. Ήδη από το 7ο έτος, το παιδί αρχίζει να παρουσιάζει για πρώτη φορά συνεπή και σταθερή λογική. Αρχίζει να κατακτά πλείστα γνωστικά λογικά σχήματα, όπως της ιεραρχικής οργάνωσης των τάξεων, της σειροθέτησης των ποικίλων σχέσεων ανισότητας, της έννοιας του αριθμού, της έννοιας της διατήρησης των διαφόρων χαρακτηριστικών του φυσικού κόσμου (ποσότητας, βάρους, όγκου) κ.ά. Η σκέψη όμως ακόμη παρουσιάζει λειτουργικές αδυναμίες. Παραμένει ακόμη δέσμια της συγκεκριμένης πραγματικό-τητας. Δεν μπορεί να χειριστεί αφηρημένες έννοιες και τυπικά λογικά σχήματα. Οι νοητικές πράξεις γίνονται ακόμη μόνο επί εποπτικού υλικού. Επίσης, στην περίοδο αυτή οι παντός είδους ατομικές διαφορές στη νοημοσύνη γίνονται πιο αισθητές και αντανακλώνονται στην πρόοδο του παιδιού στα σχολικά μαθήματα. Ήδη από την περίοδο αυτή γίνεται καταφανής η ανάγκη για διαφοροποίηση του διδακτικού προγράμματος με βάση τη βαθμίδα της νοητικής ικανότητας (ευφυείς, εκπαιδευσιμοι, ασκήσιμοι).

Υπάρχει συνάφεια ανάμεσα στους διαφόρους δείκτες σωματικής ανάπτυξης και στη νοητική ικανότητα. Τα υψηλότερα παιδιά τείνουν να είναι εξυπνότερα (σε 10 εκ. διαφορά ύψους αντιστοιχεί μέχρι και 7 μόρια νοητικού πηλίκου). Η συνάφεια αυτή μετά το 15ο έτος παύει να ισχύει. Επίσης, η συνολική μορφή-το περίγραμμα-του σώματος είναι έγκυρος δείκτης του βαθμού της σχολικής ωριμότητας και επίδοσης. Ανάμεσα στα συνομήλικα παιδιά του αυτού αναστήματος, μεγαλύτερη σχολική ωριμότητα συνήθως παρουσιάζουν όσα έχουν μικρότερη περίμετρο κεφαλής, στενότερη μέση ή/και μακρύτερα κάτω άκρα. Επίσης, υπάρχει συνάφεια ανάμεσα στο βαθμό ανάσχεσης των κινήσεων και στο γνωστικό τύπο. Το κινητικό παιδί είναι τύπος παρορμητικός, ενώ το παιδί που έχει την ικανότητα να αναστέλλει τις κινητικές του αντιδράσεις είναι διασκεπτικός τύπος.

Ο τομέας της νοητικής ανάπτυξης του παιδιού επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Καταρχήν παρατηρείται μια έντονη σύγχυση, από τη μεριά των παιδιών, του πραγματικού με το φανταστικό. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι εμποδίζει την ρεαλιστική προσγείωση στην πραγματικότητα. Το παιδί αποκτά μηχανοποιημένη αντίληψη και ελλιπή δημιουργικότητα. Η προσωποποίηση της εικόνας υποκαθιστά τη δύναμη της σκέψης να δημιουργεί εικόνες. Η εικόνα αντικαθιστά την σκέψη και τον προβληματισμό και οδηγεί στην αποχαύνωση. Η αφασία -η απουσία λόγου- που προωθεί το ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει πλήξει τη γλώσσα των παιδιών και οδηγεί σε μια άνευ προηγουμένου συρρίκνωση του λεξιλογίου τους. Γλώσσα και σκέψη όμως είναι αλληλένδετα, τείνει να εκλείψει ο ολοκληρωμένος, συγκροτημένος, σαφής και ορθός λόγος από τα παιδιά.

8.4. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στον τομέα της συναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης πραγματοποιούνται σημαντικές μεταβολές. Ενώ πριν τα ενδιαφέροντα του παιδιού είχαν επίκεντρο τον εαυτό του και τους γονείς του, τώρα στρέφονται προς τους συνομήλικους. Τα παιδιά στην ηλικία αυτή σχηματίζουν ομάδες, στις οποίες οι ενήλικοι δεν είναι ευπρόσδεκτοι. Κάθε ομάδα συνήθως αποτελείται από παιδιά του ίδιου φύλου (ομόφυλες ομάδες), έχει τη δική της κρυφή γλώσσα και το δικό της κώδικα συμπεριφοράς. Το παιδί εγκαταλείπει τον προσωπικό του χώρο της νηπιακής ηλικίας και επιδιώκει το μαζί, να ενταχθεί και να γίνει αποδεκτό από την ομάδα, σε μια αμφίδρομη σχέση με τους συνομηλικούς. Οι γονείς, ο δάσκαλος και οι άλλοι ενήλικοι είναι ακόμη σημαντικά πρόσωπα για το παιδί, αλλά σε χωροχρονικά περιορισμένο πλαίσιο. Επίσης, την περίοδο αυτή παύει η μονοκρατορία της οικογένειας. Το σχολείο γίνεται σημαντικός παράγοντας κοινωνικοποίησης του

παιδιού. Εκεί το παιδί θα αντιμετωπίσει μια αντικειμενικότερη μεταχείριση και όχι, όπως πριν, τη μεροληπτική αντιμετώπιση των γονέων. Μπροστά του προβάλλει ένα κοινό σχολικό πρόγραμμα, το οποίο θα αποτελέσει και κοινό μέτρο σύγκρισης με τους άλλους. Έτσι, το παιδί αποκτά καλύτερη αυτογνωσία. Το σχολείο θα επενεργήσει ως παράγοντας ομαλοποίησης της μονόπλευρης μεταχείρισης των γονέων. Το υπερπροστατευμένο παιδί θα νιώσει ότι, παράλληλα προς το «ΕΓΩ», υπάρχει και το «ΕΜΕΙΣ» και ότι δεν έχουμε μόνο απαιτήσεις που οι άλλοι πρέπει να μας τις ικανοποιούν, αλλά και υποχρεώσεις προς τους άλλους, τις οποίες πρέπει εμείς να εκπληρώνουμε. Επίσης, το παιδί που οι γονείς του είναι αδιάφοροι και απορριπτικοί θα βρει μέσα στη σχολική κοινότητα πρόσφορο έδαφος για κοινωνική αποδοχή και αναγνώριση κ.τ.ό.

Παρόλα αυτά όμως η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι σημαντική και σ' αυτούς τους τομείς ανάπτυξης. Το παιδί που επιλέγει το ηλεκτρονικό παιχνίδι σαν μέσο διασκέδασης ταυτόχρονα επιλέγει τη μοναξιά και την απομόνωση. Αποκόπτεται από την παρέα με ομηλίκους και επιδεικνύει αντικοινωνική συμπεριφορά. Παρουσιάζει παθητική στάση και απουσία συναισθήματος. Επιπλέον η έκθεση στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε εμφάνιση ανάλογων συναισθημάτων.

8.5. ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ

Στον τομέα της ανάπτυξης της προσωπικότητας το ψυχικά υγιές παιδί έχει μέχρι στιγμής επιτύχει ικανοποιητική βασική εμπιστοσύνη, αυτονομία και πρωτοβουλία και τώρα είναι έτοιμο να επιδοθεί στη φιλοπονία και στην παραγωγικότητα. Στην περίοδο αυτή αρχίζει να συνειδητοποιεί την έννοια του καθήκοντος και την ανάγκη για επιτεύγματα. Στην προηγούμενη φάση ένιωθε χαρά όταν μπορούσε με δική του πρωτοβουλία να επιλέγει τις δραστηριότητες του και να αρχίζει να τις εκτελεί, χωρίς όμως να ενδιαφέρεται και για την ολοκλήρωσή τους. Τώρα νιώθει χαρά μόνο όταν τις ολοκληρώνει. Αρχίζει να βιώνει την ευχαρίστηση που συνεπάγεται η απόκτηση μιας δεξιότητας και να χαίρεται όταν είναι παραγωγικό. Αν όμως δεν κατορθώσει να ικανοποιήσει την ανάγκη του αυτή για φιλοπονία και παραγωγικότητα, θα δημιουργήσει συναισθήματα κατωτερότητας και ανεπάρκειας. Οι αλλαγές διάθεσης του παιδιού είναι ανάλογες με τη σωματική του ενέργεια. Οι ενθουσιασμοί του είναι έντονοι αν και συχνά σύντομοι. Ξεκινάει μ' ενθουσιασμό διάφορα χόμπι και γρήγορα τα παρατάει, γιατί μέσα σε λίγες μέρες έχει βρει κάποια άλλα ενδιαφέροντα.

Με την έντονη χρήση όμως των ηλεκτρονικών παιχνιδιών το παιδί χάνει την ενσυναίσθηση και τη συμπόνια για τους άλλους, δικαιώνει την επιθετικότητα και

ηρωοποιεί την βίαιη συμπεριφορά καθώς έχουν αποδυναμωθεί οι απαγορεύσεις και τα πρέπει. Όταν το παιδί εκτίθενται συστηματικά στην επιθετικότητα υιοθετεί επιθετική συμπεριφορά, σκέψη και αντιδράσεις.

8.6. ΨΥΧΟΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΗΘΙΚΟΤΗΤΑΣ

Στον τομέα της ψυχοσεξουαλικής ανάπτυξης το παιδί της σχολικής ηλικίας διέρχεται το στάδιο της λανθάνουσας σεξουαλικότητας, μια περίοδο ηρεμίας και γαλήνης πριν από την καταιγίδα της ήβης. Σ' αυτή την ηλικία απουσιάζει το ερωτοτροπικό απολαυστικό στοιχείο όμως το ετερόφυλο ενδιαφέρον υφίσταται και αυξάνει καθόλη την σχολική ηλικία. Τα παιδιά δείχνουν σταθερό ενδιαφέρον για τη φυσιολογία και την ανατομία του σώματος, έχουν φαντασιώσεις και κρυφές σκέψεις για το άλλο φύλο. Όλα τα παραπάνω έρχονται να τα ενισχύσουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι ήρωες των οποίων προβάλλονται με καλλίγραμμα σώματα, ιδανικές αναλογίες, υπερτονισμένα σωματικά προσόντα, ελάχιστο ρουχισμό, που συνήθως αφήνει ακάλυπτα αυτά τα σωματικά προσόντα του ήρωα ή απλούστατα τους δίνει έμφαση.

Στον τομέα της ηθικότητας το παιδί τώρα εγκαταλείπει τον ηθικό ρεαλισμό των προηγούμενων ηλικιών, όπου οι ηθικοί κανόνες θεωρούνται αμετάβλητοι και μόνιμοι, όπως οι φυσικοί νόμοι, και εισέρχεται στο στάδιο της ηθικής σχετικότητας, όπου έμφαση δίνεται στην πρόθεση της πράξης και όχι στα αποτελέσματά της, στο κίνητρο της πράξης και όχι στο ποσό της ζημιάς που προκαλείται. Το παιδί κρίνει ως ηθικό ό,τι είναι αποδεκτό, ό,τι επιδοκιμάζεται και ό,τι επαινείται από την κοινωνική ομάδα. Οι πράξεις πρέπει να είναι σε συμφωνία προς τις προσδοκίες της στενότερης ομάδας. Το παιδί συμμορφώνεται για να αποφύγει την αποδοκιμασία και την απόρριψη της ομάδας.

8.7. ΕΞΕΛΙΚΤΙΚΑ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑΤΑ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ

Γενικώς, η είσοδος στο σχολείο αποτελεί ορόσημο στη ζωή του παιδιού. Τώρα το παιδί απομακρύνεται από το στενό περιβάλλον της οικογένειας και εισέρχεται στον ευρύτερο χώρο της σχολικής κοινότητας και των συνομηλίκων. Για να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του νέου περιβάλλοντος, το παιδί πρέπει να αποκτήσει ορισμένες δεξιότητες και να μάθει ορισμένες μορφές συμπεριφοράς. Τα κυριότερα εξελικτικά επιτεύγματα, που αναμένεται να επιδείξει το παιδί της σχολικής ηλικίας, είναι:

- ο να αποκτήσει τις βασικές σχολικές γνώσεις και δεξιότητες

- να διευρύνει και να ενισχύσει τις κινητικές δεξιότητες που απαιτούνται για την ενεργό συμμετοχή του στα συνήθη οργανωμένα παιχνίδια και αγωνίσματα
- να αποκτήσει δεξιότητες αυτοεξυπηρέτησης και συνήθειες της καθημερινής ζωής και να επιδεικνύει ένα βαθμό αυτάρκειας και ανεξαρτησίας από την οικογένεια
- να μπορεί να δημιουργεί και να διατηρεί φιλικές σχέσεις με ενήλικους έξω από την οικογένεια
- να επιδεικνύει ενδιαφέρον για τους συνομηλίκους, να επιδιώκει τη συντροφιά τους και την αποδοχή τους
- να συνειδητοποιήσει τον κοινωνικό ρόλο του φύλου του
- να επιδεικνύει ενδιαφέρον για την ηθική τάξη της κοινότητας στην οποία ζει και να διαθέτει κανόνες ηθικής ζωής
- να γνωρίσει τους διάφορους κοινωνικούς θεσμούς και να πάρει στάση απέναντι στους θεσμούς αυτούς
- να αποκτήσει μια θετική στάση έναντι του εαυτού του ως αναπτυσσόμενου οργανισμού
- να ενδιαφέρεται για την περαιτέρω ενίσχυση και προαγωγή των γνωστικών του λειτουργιών και να είναι παραγωγικός κ.τ.ό.

Η απόκτηση εκ μέρους του παιδιού των παραπάνω εξελικτικών επιτευγμάτων δεν είναι ευθύνη μόνο της οικογένειας, όπως συνέβαινε στις προηγούμενες περιόδους, αλλά συγχρόνως και του σχολείου και της ομάδας των συνομηλίκων. Πρέπει να τονιστεί ότι η επιτυχής επιδίωξη και κατοχή των εξελικτικών αυτών επιτευγμάτων εκ μέρους του παιδιού είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την προσωπική του ευτυχία και συγχρόνως αποτελεί απαραίτητη υποδομή και προετοιμασία για ένα ομαλό πέρασμα στην επόμενη εξελικτική περίοδο, την εφηβεία¹⁶⁷.

¹⁶⁷ Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα, σ.σ 11-14 και 36-38.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9^ο ΠΑΙΔΙΚΕΣ ΦΙΛΙΕΣ

Με την πάροδο της ηλικίας επισυμβαίνουν διάφορες αλλαγές τόσο στην οργάνωση και τη γενική **δομή** των παιδικών ομάδων όσο και στη **σημασία** που αποδίδει το παιδί στη συμμετοχή του στις ομάδες αυτές.

Ένα αναπτυξιακό χαρακτηριστικό των παιδικών ομάδων είναι ότι ενώ αρχικά ουδεμία σημασία δίνεται στο φύλο των συμπαικτών, με την πάροδο της ηλικίας οι προτιμήσεις διαφοροποιούνται ολοένα και περισσότερο με βάση το φύλο. Οι συναναστροφές γίνονται ολοένα και λιγότερο ετερόφυλες. Στο 10^ο έτος υπάρχει, όπως είπαμε και παραπάνω, σαφής διαχωρισμός των ομάδων με βάση το φύλο: τα αγόρια παίζουν και συναναστρέφονται σχεδόν αποκλειστικά αγόρια και τα κορίτσια παίζουν και συναναστρέφονται σχεδόν αποκλειστικά κορίτσια. Οι ομάδες των συνομηλίκων γίνονται σαφώς **ομόφυλες**. Η φάση αυτή, που κατά τον Freud συμπίπτει με το στάδιο της **λανθάνουσας σεξουαλικότητας**, το άτομο επιδίδεται, με τους ομόφυλους συμπαίκτες του, στην απόκτηση και την ενίσχυση των μορφών συμπεριφοράς του φύλου του. Με την είσοδο στο σχολείο, η έννοια του φύλου έχει σαφώς διαμορφωθεί και το παιδί αφιερώνει τα επόμενα παιδικά χρόνια για να αποκτήσει και να σταθεροποιήσει τις μορφές συμπεριφοράς που χαρακτηρίζουν το φύλο του.

Πρέπει να τονιστεί ότι ο διαφυλικός διαχωρισμός και ο έκδηλος α-σεξουαλικός προσανατολισμός των αγοριών και των κοριτσιών της σχολικής ηλικίας επουδενί σημαίνουν ότι στη φάση αυτή παύει το άτομο να ενδιαφέρεται για το άλλο φύλο. Ασφαλώς η σχολική ηλικία δεν έχει να επιδείξει ούτε τις ποικίλες ναρκισσιστικές εκδηλώσεις της προσχολικής ηλικίας (εξερεύνηση των γεννητικών οργάνων, διερεθισμός των ερωτογενών ζωνών) ούτε το έντονο ετερόφυλο ερωτικό συναίσθημα της εφηβικής ηλικίας. Καθόλη όμως την περίοδο αυτή τα παιδιά δεν παύουν να ενδιαφέρονται και να ασχολούνται με το άλλο φύλο: δείχνουν σταθερό ενδιαφέρον για τη φυσιολογία και την ανατομία του σώματος, έχουν φαντασιώσεις και κρυφές σκέψεις για το άλλο φύλο κ.τ.ό. Ο όρος «λανθάνουσα» σεξουαλικότητα πρέπει να ερμηνευθεί ως απουσία μόνο του ερωτοτροπικού συγκινησιακού απολαυστικού στοιχείου. Το ετερόφυλο ενδιαφέρον είναι παρόν και αυξάνει καθόλη τη σχολική ηλικία. Η περίοδος αυτή, επειδή συνδυάζει σταθερό ετερόφυλο ενδιαφέρον και απουσία έντονων συγκινησιακών στοιχείων, προσφέρεται για την ομαδική σεξουαλική διαπαιδαγώγηση στη σχολική τάξη.

Ασφαλώς, ο βαθμός συμμόρφωσης του παιδιού στην ομάδα των συνομηλίκων είναι συνάρτηση πολλών παραγόντων, όπως π.χ. του χρόνου που αλλη-

λεπιδρά το παιδί με τους συνομηλίκους, του βαθμού προσκόλλησης και αλληλεπίδρασης με τους ενηλίκους, της δημοτικότητας του παιδιού μέσα στην ομάδα κ.τ.ό. Όσο λιγότερο χρόνο διαθέτει το παιδί για αλληλεπίδραση με τους συνομηλίκους του, λόγω γεωγραφικής απομόνωσης, σωματικής αναπηρίας ή / και πρόθεσης των γονέων, τόσο πιο μειωμένη είναι η τάση του παιδιού να αντιγράψει τη συμπεριφορά των άλλων παιδιών. Στη μεγαλούπολη, π.χ. όπου έχει χαθεί η έννοια της γειτονιάς και οι δυνατότητες αλληλεπίδρασης με συνομηλίκους είναι περιορισμένες, η σημασία που έχει η ομάδα των συνομηλίκων για το παιδί είναι μικρότερη από ό,τι είναι στο χωριό και στο μικρό συνοικισμό, όπου οι ευκαιρίες για συμμετοχή σε εξωσχολικές ομάδες παιγνιδιού είναι περισσότερες. Ομοίως, όσο πιο προσκολλημένο είναι το παιδί προς τους γονείς του και όσο περισσότερο αλληλεπιδρά με τα πρόσωπα του άμεσου οικογενειακού περιβάλλοντος, τόσο μικρότερη είναι η υποβολιμότητα του παιδιού προς τις απόψεις των συνομηλίκων. Επίσης, όσο πιο μεγάλη είναι η δημοτικότητα και η αποδοχή του παιδιού από την ομάδα τόσο μεγαλύτερη είναι η τάση του για συμμόρφωση προς τα πρότυπα συμπεριφοράς της ομάδας. Φαίνεται ότι η αποδοχή του παιδιού από την ομάδα δεν γίνεται χωρίς κάποιο κόστος, χωρίς κάποια απώλεια της ατομικότητας. Το παιδί που κατέχει μια κεντρική θέση στην ομάδα κινδυνεύει να χάσει περισσότερο μέρος από την ιδιαιτερότητα του, για να μη μειωθεί η αποδοχή του από την ομάδα. Ο καλός μαθητής μπορεί π.χ. σκόπιμα να μειώσει την επίδοσή του στα μαθήματα, για να μη θεωρηθεί «σπασίκλας» και το «τσιράκι» του δασκάλου. Επίσης, το εξαιρετικά προικισμένο παιδί μπορεί να αλλοιώσει τη μοναδικότητά του, για να γίνει όμοιος με τα άλλα παιδιά ώστε να γίνει αποδεκτός κ.τ.ό.¹⁶⁸.

¹⁶⁸ Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα, σ.σ 140-142.

9.1. Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΦΙΛΙΑΣ

Το άτομο, στην κοινωνική αλληλεπίδραση με τα γύρω πρόσωπα, δημιουργεί στενούς δεσμούς, επιλεκτικώς, προς ένα ή / και περισσότερα πρόσωπα. Αρχικά, η θυμική αυτή δυαδική σχέση παίρνει τη μορφή προσκόλλησης προς τους ενηλίκους/ τους γονείς, ενώ αργότερα, καθώς εντάσσεται το παιδί στις διάφορες ομάδες των συνομηλίκων, παίρνει τη μορφή της παιδικής φιλίας.

Η παιδική φιλία είναι μια στενή και έντονη συναισθηματική σχέση που νιώθει το παιδί προς ένα άλλο ή / και περισσότερα παιδιά. Η σχέση αυτή έχει ένα ιδιαίτερο νόημα για το παιδί: οι φίλοι παίζουν μαζί, πηγαίνουν στο σχολείο μαζί, μελετούν μαζί, συζητούν συχνά τα προβλήματα τους, ανταλλάσσουν συχνά τηλεφωνήματα, φιλοξενούνται ο ένας στο σπίτι του άλλου κ.τ.ό.

Αρχικά οι παιδικές φιλίες είναι μεταβαλλόμενες και βραχύβιες. Ακόμη και στα 11χρονα παιδιά, το 60% αλλάζουν τουλάχιστον ένα φίλο μέσα σε διάστημα και μερικών ακόμη εβδομάδων. Με την πάροδο όμως της ηλικίας, οι παιδικές φιλίες γίνονται σταθερότερες και συνεπέστερες, γιατί σταθερότερα και πιο αποκρυσταλλωμένα γίνονται και τα ενδιαφέροντα του παιδιού. Πρέπει να τονιστεί όμως ότι, ακόμη και στις περιπτώσεις που οι φιλίες είναι φευγαλέες και ευκαιριακές, η σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ των παιδικών φίλων είναι έντονη και έχει ιδιαίτερη σημασία για το παιδί, όσο καιρό διαρκεί.

Φίλοι είναι άτομα που βοηθάνε το ένα το άλλο, είτε αυθόρμητα είτε όταν ο ένας από αυτούς εκφράζει μια ανάγκη. Έτσι, η φιλία θεωρείται ότι είναι μια σχέση που έγκειται αμοιβαίο ενδιαφέρον και των δύο μερών, και, κατά συνέπεια, το κάθε μέρος πρέπει να ανταποκρίνεται στις ανάγκες ή στις επιθυμίες τον άλλου. Η φιλία επιβεβαιώνεται όταν δείχνει κάποιος, με συγκεκριμένες ή υλικές πράξεις, ότι μπορεί ο άλλος να στηρίζεται σ' αυτόν για βοήθεια όταν υπάρχει ανάγκη, και, αντίστροφα, ότι μπορεί να υπολογίζει πως δε θα τον βλάψει ούτε θα τον εκμεταλλευτεί. Η αμοιβαία εμπιστοσύνη θεωρείται ότι αποτελεί καθοριστικό στοιχείο της φιλίας. Η φιλία μπορεί να τερματιστεί από μια πράξη που δεν είναι η κατάλληλη ως προς το αυτο-ενδιαφέρον του άλλου, όπως η άρνηση για βοήθεια, η αδιαφορία για κάποια ανάγκη, η εκτέλεση μιας πράξης που θεωρείται επιβλαβής ή ανέντιμη. Επίσης, η φιλία είναι υποκειμενική, με την έννοια ότι ένα άτομο μπορεί να συμπαθεί ή να μη συμπαθεί ένα άλλο άτομο εξαιτίας ορισμένων προδιαθέσεων και χαρακτηριστικών του άλλου. Με άλλα λόγια, η εκδήλωση της συμπάθειας (και ο επακόλουθος σχηματισμός της φιλίας) δε συνδέεται πια αυτόματα με τη συχνή επαφή για παιχνίδι, αλλά, μάλλον,

περιστρέφεται γύρω από τα προσωπικά χαρακτηριστικά του άλλου, που καθορίζονται υποκειμενικά («καλοσύνη», ευγένεια, αξιοπιστία κλπ.)¹⁶⁹.

Οι ιδέες των παιδιών για τη φιλία αναπτύσσονται από (α) από μια πιο πρωτογενή σύνδεση της φιλίας με το μοίρασμα υλικών αγαθών και ευχάριστων δραστηριοτήτων, σε (β) σε μια πιο εξελιγμένη κατανόηση της φιλίας ως μοίρασμα ιδιωτικών σκέψεων και συναισθημάτων λόγω αμοιβαίας συμπάθειας. Σαν αποτέλεσμα αυτής της εξέλιξης, αλλάζουν οι τρόποι με τους οποίους τα παιδιά επιβεβαιώνουν μια σχέση φιλίας. Τα μικρότερα παιδιά δημιουργούν και διατηρούν τις φιλίες τους με το να μοιράζονται και να παίζουν το ένα με το άλλο, ενώ τα μεγαλύτερα παιδιά περισσότερο με το να προσφέρουν βοήθεια στους φίλους¹⁷⁰.

¹⁶⁹ Damon W., *Ο κοινωνικός κόσμος του παιδιού*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995, σ.σ 201.

¹⁷⁰ Damon W., *Ο κοινωνικός κόσμος του παιδιού*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995, σ.σ 188.

9.1.1. Κριτήρια επιλογής των φίλων

Αν ρωτήσουμε τα παιδιά να μας πουν ποιοι είναι οι στενοί τους φίλοι και πώς τους επέλεξαν, αμέσως θα διαπιστώσουμε ότι, σε όλη τη σχολική ηλικία, οι φίλοι είναι του **ίδιου φύλου**: τα αγόρια έχουν φίλους αγόρια και τα κορίτσια έχουν φίλους κορίτσια. Ο διαχωρισμός αυτός με βάση το φύλο είναι, όπως είπαμε και παραπάνω, χαρακτηριστικό της περιόδου αυτής της ανάπτυξης (λανθάνουσα σεξουαλικότητα). Επίσης, θα διαπιστώσουμε ότι το αρχικό κριτήριο επιλογής των φίλων είναι η **τοπική εγγύτητα**, απλώς η διαθεσιμότητα του άλλου για διαπροσωπική αλληλεπίδραση («Μένει στη γειτονιά μου», «Πηγαίνουμε στο ίδιο σχολείο»). Στη φάση αυτή εύκολα διαλύεται μια φιλία απλώς και μόνο από έλλειψη επαφής («Δεν βλέπουμε»). Αργότερα, οι ευκαιριακοί αυτοί λόγοι μειώνονται, καθώς το παιδί αποκτά μεγαλύτερη κινητικότητα και ελευθερία, και η φιλία αποτελεί πραγματική επιλογή, με βάση ατομικά κριτήρια. Στη φάση αυτή οι φιλίες διαλύονται κυρίως εξαιτίας κάποιας φιλονικίας, αλλαγής ενδιαφερόντων, ασυμφωνίας επιδιωκόμενων σκοπών κ.τ.ό.

Οι διαστάσεις της **προσωπικότητας**, που αποτελούν κριτήριο επιλογής των φίλων, δεν είναι σαφείς. Υπάρχουν δυάδες φίλων με αλληλοσυμπληρού-μενα χαρακτηριστικά: το ένα παιδί να είναι αυταρχικό και το άλλο να είναι υποτακτικό, το ένα να είναι αρχηγικός τύπος και το άλλο να είναι τύπος οπαδού και ακολούθου. Άλλες φιλίες πάλι διαμορφώνονται σε μια βάση ισοτιμίας. Πάντως έχει διαπιστωθεί ότι ανάμεσα στους στενούς φίλους υπάρχει ένας κοινός παρανομαστής ομοιότητας, η ομοιότητα όμως αυτή δεν είναι τόσο πολύ στα γνωστικά- γνωσιακά- μαθησιακά χαρακτηριστικά (νοημοσύνη, επίδοση στα μαθήματα) αλλά κυρίως στις αξίες, στις αντιλήψεις, στις φιλοδοξίες, στους επιδιωκόμενους σκοπούς κ.τ.ό.

Το θέμα-κλειδί στη φιλία είναι το συναίσθημα που κοινώς ονομάζεται **«συμπάθεια»**. Φιλία, επομένως, είναι μια σχέση ανάμεσα, σε ανθρώπους που χαρακτηρίζεται από συμπάθεια. Η συμπάθεια όμως μπορεί να πάρει πολλές μορφές. Μπορεί να αναπαριστά απλώς θετικά συναισθήματα, ή μπορεί ν' αναφέρεται σε πιο λεπτές αρετές, όπως η εμπιστοσύνη. Μερικοί μπορεί να θεωρούν ότι η μονόπλευρη συμπάθεια είναι αρκετή για τη φιλία. Άλλοι μπορεί να απαιτούν για τη φιλία έναν αμφίδρομο δεσμό συναισθήματος. Για άλλους, η «συμπάθεια» σχετίζεται με τις δραστηριότητες που μοιράζονται δύο άτομα· για άλλους, αναφέρεται σε μια συγκεκριμένη ποιότητα ή χαρακτηριστικό του άλλου ατόμου. Το κεντρικό πρόβλημα της φιλίας, ωστόσο, καθορίζει ποιος συμπαθεί ποιον¹⁷¹.

Από όσα είπαμε παραπάνω γίνεται φανερό ότι κάθε απαρίθμηση ατομικών χαρακτηριστικών που αποτελούν κριτήρια για την επιλογή των φίλων είναι

¹⁷¹ Damon W., *Ο κοινωνικός κόσμος του παιδιού*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995, σ.σ 179.

παραπλανητική. Μια φιλία συνάπτεται γιατί ικανοποιούνται ανάγκες και των δύο μελών. Οι ανάγκες ποικίλλουν, γι' αυτό ποικίλα είναι κάθε φορά και τα κριτήρια. Πάντως μια φιλία, για να είναι βιώσιμη και να διατηρηθεί, πρέπει αμοιβαίως να ικανοποιεί κάποια ανάγκη και των δύο μελών. Αν έστω και ένα μέλος νιώθει άγχος ή δεν αντλεί ικανοποίηση, η φιλία είναι καταδικασμένη. Σταθερές και ικανοποιητικές είναι οι φιλίες που έχουν ευελιξία στους ρόλους, για να ικανοποιούνται οι ανάγκες για εξάρτηση, επιβολή και αυτονομία, και να επιτρέπεται η μεγαλύτερη δυνατή προσωπική έκφραση κάτω από το μικρότερο συναγωνισμό. Πρέπει να τονιστεί ότι συχνά ένα παιδί επιλέγεται ως φίλος για χαρακτηριστικά, τα οποία αντικειμενικά δεν διαθέτει. Στην επιλογή των φίλων, όπως και σε κάθε άλλη διαπροσωπική προτίμηση, σημασία έχει όχι το τι υπάρχει στην πραγματικότητα, αλλά το πώς αντιλαμβάνεται το παιδί την πραγματικότητα.

Η επιλογή ενός φίλου εκ μέρους ενός παιδιού δεν σημαίνει και ανταπόκριση, αμοιβαία φιλία. Κοινωνιομετρικά δεδομένα δείχνουν ότι ένα παιδί μπορεί να έχει επιλέξει ένα φίλο, να συναναστρέφεται μαζί του όσο περισσότερο του είναι δυνατό, να τον αποκαλεί φίλο, ενώ ο «εκλεκτός» του να τον αποφεύγει, να τον αγνοεί, να νιώθει μαζί του ανία και να του δείχνει αδιαφορία, ακόμη και εχθρότητα. Οι **μονοδρομικές** αυτές φιλίες ασφαλώς δεν επιτρέπουν τη διαμόρφωση σχέσης αμοιβαίας εμπιστοσύνης, όπου τα δύο μέλη μοιράζονται τις βαθύτερες ελπίδες, ανησυχίες και φόβους τους.

9.1.2. Απουσία φιλίας-Αίτια και συνέπειες

Ορισμένα παιδιά δεν αναπτύσσουν φιλίες με συνομηλίκους τους. Ένα παιδί μπορεί να μην έχει φίλους, είτε γιατί επιδιώκει μονίμως τη συντροφιά των ενηλίκων, είτε γιατί συμπεριφέρεται κατά τρόπο που οι άλλοι το απορρίπτουν, είτε γιατί τα ενδιαφέροντα του δεν έχουν κανένα κοινό σημείο με τα παιδιά γύρω του (το εξαιρετικά προικισμένο παιδί), είτε γιατί έχει μια υπερβολική εσωστρέφεια και προσπαθεί να πραγματοποιήσει τις μοναχικές του επιδιώξεις κ.τ.ό. Το παιδί χωρίς παιδικούς φίλους εισέρχεται στην εφηβεία και αργότερα στην ενήλικη ζωή με σοβαρή ψυχοκοινωνική ανεπάρκεια. Χωρίς την εμπειρία της ομόφυλης συντροφιάς, θα παρουσιάσει δυσκολίες, όταν αργότερα θα του απαιτηθεί να έχει μια στενή επαφή με το άλλο φύλο, μια σχέση που είναι πολυπλοκότερη και απαιτητικότερη. Η παιδική φιλία είναι μια πρώτη έκφραση της ανάγκης που νιώθει το άτομο στην ενήλικη ζωή για **οικειότητα**, για στενή διαρκή ψυχική επαφή με τον ετερόφυλο σύντροφό του. Η παιδική φιλία είναι μια προπαιδευτική εμπειρία για το στενό και διαρκή, και με ιδιαίτερη σημασία, αυτόν δεσμό, μια μορφή εντατικοποιημένης αποκλειστικότητας,

που είναι το βασικό στοιχείο της συζυγικής συντροφικότητας. Οι παιδικές φιλίες δίνουν τις πρώτες ευκαιρίες στο άτομο να νιώθει ελεύθερο να μοιράζεται τις σκέψεις του και τα συναισθήματα του με κάποιον άλλον, χωρίς να φοβάται ότι απειλείται το δικό του Εγώ. Οι παιδικές φιλίες θεωρούνται ως ένδειξη και ως καθοριστικό κριτήριο της καλής ψυχικής υγείας και προσαρμογής. Το παιδί, που δεν μπορεί να αναπτύξει και δεν έχει παιδικές φιλίες, το πιθανότερο είναι ότι θα ζήσει, και στις επόμενες φάσεις της ζωής του, στη μοναξιά, στην απομόνωση και στην αποξένωση.

Πρέπει να τονιστεί ότι, όπως και με κάθε άλλη μορφή συμπεριφοράς, οι εκδηλώσεις φιλίας ενισχύονται, όταν σταθερά αμείβονται και ενθαρρύνονται από το περιβάλλον-γονείς και δασκάλους¹⁷².

¹⁷² Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα, σ.σ 146-148.

9.2. ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΠΟΔΟΧΗ- ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΠΟΡΡΙΨΗ

Μέσα στην ομάδα των συνομηλίκων, ορισμένα παιδιά κατέχουν μια κεντρική θέση και είναι δημοφιλή, ενώ άλλα έχουν χαμηλή δημοτικότητα και ζουν στο περιθώριο.

Ασφαλώς θα πρέπει να υπάρχουν ορισμένα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και μορφές συμπεριφοράς, στα οποία η ομάδα προσδίδει ιδιαίτερα μεγάλη αξία και το παιδί που διαθέτει τις ιδιότητες αυτές έχει μεγάλη δημοτικότητα. Ομοίως, θα πρέπει να υπάρχουν ορισμένα άλλα χαρακτηριστικά και τρόποι διαπροσωπικής αλληλεπίδρασης που, αντίθετα, έχουν χαμηλή ή ακόμη και αρνητική αξία για την ομάδα, και το παιδί που διαθέτει τις αντιδημοτικές αυτές ιδιότητες απορρίπτεται από τα άλλα παιδιά.

Εύλογα λοιπόν τίθεται το ερώτημα: Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και οι μορφές συμπεριφοράς του παιδιού που στη μια περίπτωση εξασφαλίζουν **κοινωνική αποδοχή**, ενώ στην άλλη οδηγούν στην **κοινωνική απόρριψη**; Το ερώτημα αυτό έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης σε πλείστες συστηματικές έρευνες.

- Έννοια της κοινωνικής αποδοχής

Η **κοινωνική αποδοχή** από τους συνομηλίκους είναι μια υποκειμενική έννοια η οποία κατατάσσει τα παιδιά σύμφωνα με το συλλογικό συναίσθημα της ομάδας των ομηλίκων με την οποία συναναστρέφονται και καθορίζεται από τον υπολογισμό της δύναμης των κοινωνιομετρικών εκτιμήσεων που τα παιδιά λαμβάνουν από τους ομηλίκους τους.

- Έννοια της κοινωνικής απόρριψης

Με τον όρο **κοινωνική απόρριψη** εννοούμε την συμπεριφορά εκείνη που οδηγεί στην αποδοκιμασία, αποστροφή ή απαγόρευση. Οι απορριπτικές πράξεις περιλαμβάνουν λεκτικές ή μη λεκτικές πράξεις και προσβλητικές ή περισσότερο περίπλοκες ενέργειες.

Χαρακτηριστικά προσωπικότητας των δημοφιλών παιδιών

Έχει διαπιστωθεί ότι, κατά τη σχολική ηλικία, δημοφιλή είναι τα παιδιά που παρουσιάζουν μία από τις δύο, αντίθετες σχεδόν, δέσμες χαρακτηριστικών της προσωπικότητας. Η **πρώτη** δέσμη συνίσταται από χαρακτηριστικά έντονης, δυναμικής, θετικής εποικοδομητικής ενεργητικότητας, όπως π.χ. είναι η αρχηγική τάση, ο ενθουσιασμός, η ανάληψη πρωτοβουλιών, η ενεργός συμμετοχή στις ρυθμικές απαγγελίες και δραματοποιήσεις κ.τ.ό. Η **δεύτερη** δέσμη περιλαμβάνει χαρακτηριστικά ήπιας, ευχάριστης και φιλικής διάθεσης και συμπεριφοράς, όπως π.χ. έχει ελκυστική εμφάνιση, γελάει εύκολα, φέρεται με ευγένεια και φιλικότητα, είναι χαρούμενο και ευτυχισμένο άτομο, είναι άτομο τακτικό και προσεκτικό κ.τ.ό. Γενικώς, οι έρευνες έχουν δείξει ότι τα **δημοφιλή** παιδιά είναι κοινωνικά και συνεργατικά δείχνουν φιλικότητα και καλοσύνη προς τους άλλους· έχουν ευαισθησία προς τις ανάγκες των άλλων και βοηθούν τους άλλους να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους αυτές· έχουν συναισθηματική σταθερότητα (η συμπεριφορά τους δεν παρουσιάζει έντονες συναισθηματικές εξάρσεις)· έχουν αισιοδοξία και εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και στους άλλους· ζουν σε ήρεμο και υποστηρικτικό οικογενειακό περιβάλλον και μένουν ευχαριστημένα από τους γονείς τους κ.τ.ό.

Επίσης, στον τομέα των διαφόρων ικανοτήτων και δεξιοτήτων, έχει διαπιστωθεί ότι τα ευφυή παιδιά, τα δημιουργικά παιδιά, τα παιδιά με υψηλή επίδοση στα σχολικά μαθήματα ή/και τα παιδιά που έχουν κάποιο ειδικό ταλέντο (παίζουν μουσικό όργανο, διακρίνονται σε κάποιο άθλημα) έχουν μεγάλη πιθανότητα να είναι δημοφιλή. Στον τομέα της σωματικής κατασκευής, ο σωματότυπος φαίνεται να σχετίζεται με τη δημοτικότητα. Ήδη, από την Α' τάξη του δημοτικού σχολείου, τα παιδιά δείχνουν προτίμηση προς το μέσο-αθλητικό τύπο και όχι προς το λεπτόσωμο ή τον πυκνόσωμο.

Χαρακτηριστικά προσωπικότητας των μη δημοφιλών παιδιών

Αντίθετα, τα **μη δημοφιλή** παιδιά είναι ντροπαλά και αποτραβηγμένα, με χαμηλή αυτοπεποίθηση· αποφεύγουν (ή τα αποκλείουν από) τις ομαδικές δραστηριότητες δείχνουν υπερβολική εξάρτηση (εξάρτηση κυρίως συναισθηματική και όχι εξάρτηση διδαξιακή) από το δάσκαλο· μεταχειρίζονται τους άλλους με αδιαφορία, εχθρότητα και απορριπτική διάθεση· έχουν πολλά συμπτώματα προβληματικής συμπεριφοράς (έντονο άγχος, καταστροφική διάθεση, αρνητισμό, τάση να ενοχλούν τους άλλους)· δεν νιώθουν άνετα ούτε στο σπίτι ούτε στο σχολείο· δεν συμμορφώνονται προς τα πρότυπα συμπεριφοράς της ομάδας, είναι παθητικά και κοινωνικά αδέξια κ.τ.ό. Η πρώιμη κοινωνική απόρριψη προμηνύει την εμφάνιση πολυάριθμων προβλημάτων κατά την εφηβεία και την ενηλικίωση όπως είναι η αποβολή από το σχολείο, προβλήματα προσαρμογής, κοινωνικά/ γνωστικά μειονεκτήματα, παραβατικότητα και ψυχοπαθολογία. Έχει παρατηρηθεί μια ισχυρή σύνδεση μεταξύ της κοινωνικής απόρριψης και της επιθετικής συμπεριφοράς. Τα μη δημοφιλή παιδιά υιοθετούν μια εχθρική και αδικαιολόγητη επιθετικότητα. Χρησιμοποιούν αυτού του είδους τη συμπεριφορά για να επιλύσουν διαμάχες ή για να πετύχουν επιθυμητά αποτελέσματα ή/και για να αντιδράσουν επιθετικά σε αμφιλεγόμενες προκλήσεις.

Κατά τα τελευταία χρόνια της σχολικής ηλικίας, όπου υπάρχει σαφής διαχωρισμός αγοριών-κοριτσιών, έχει διαπιστωθεί ότι η συμμόρφωση προς τα κοινωνικά στερεότυπα του φύλου καθορίζει, τουλάχιστον μερικώς, την κοινωνική αποδοχή. Παιδιά, που συνεχίζουν να μη διαφοροποιούν τις παρέες και τις φίλιες τους με βάση το φύλο, απορρίπτονται και από τα δύο φύλα.

Τα παιδιά με μέση ή χαμηλή νοημοσύνη και δημιουργική ικανότητα, που παίρνουν χαμηλούς βαθμούς στα μαθήματα ή/και που δεν έχουν κάποιο ταλέντο περιθωριοποιούνται από τους ομηλικούς τους. Επίσης, διάφορα σωματικά ελαττώματα (παχυσαρκία, σωματική αναπηρία, δυσμορφία) επιδρούν αρνητικά στις προτιμήσεις των παιδιών.

Συμπέρασμα

Η κοινωνική αποδοχή παρουσιάζει διαχρονική σταθερότητα. Τα δημοφιλή παιδιά διατηρούν την κεντρική τους θέση και στις επόμενες ηλικίες. Ομοίως, τα περιθωριακά παιδιά συνεχίζουν να έχουν σχετικά χαμηλή δημοτικότητα και στα επόμενα χρόνια. Αν και τα χαρακτηριστικά που έχουν ιδιαίτερη αξία για την ομάδα αλλάζουν μερικώς από ηλικία σε ηλικία (στις μικρότερες ηλικίες ιδιαίτερη αξία δίνεται στα εξωτερικά χαρακτηριστικά, ενώ στις μεγαλύτερες ηλικίες μεγαλύτερη αξία δίνεται σε χαρακτηριστικά της διαπροσωπικής αλληλεπίδρασης), εντούτοις ο βαθμός αποδοχής παραμένει σχετικά ο ίδιος στις επόμενες ηλικίες. Ο βαθμός σταθερότητας της κοινωνικής αποδοχής του παιδιού κατά τη σχολική ηλικία είναι τουλάχιστον τόσο σταθερός όσο και η νοητική του ικανότητα. Συναφώς έχει ακόμη διαπιστωθεί ότι τα δημοφιλή παιδιά, ακόμη και μεταγραφόμενα σε άλλο σχολείο, όπου βρίσκονται αναγκαστικά μεταξύ αγνώστων, γρήγορα προωθούνται υψηλά στην προτίμηση των νέων συμμαθητών τους και γίνονται, όπως και πριν, «αστέρες».

Εκ πρώτης όψεως φαίνεται ότι υπάρχει αντίφαση στις παραπάνω διαπιστώσεις, ότι δηλαδή, ενώ τα επιθυμητά χαρακτηριστικά αλλάζουν -έστω και μερικώς- από ηλικία σε ηλικία, η κοινωνική αποδοχή του παιδιού παραμένει σταθερή. Δεν υπάρχει όμως τίποτε το παράδοξο στα ευρήματα αυτά. Απλούστατα, αυτό που συμβαίνει είναι ότι τα δημοφιλή παιδιά, για να διατηρήσουν την αποδοχή τους, τροποποιούν τη συμπεριφορά τους και υιοθετούν τα χαρακτηριστικά που κάθε φορά εκτιμά ιδιαίτερα η ομάδα. Φαίνεται ότι τα δημοφιλή παιδιά μπορούν να προσαρμόζονται ευκολότερα στα νέα δεδομένα και στις μεταβολές τόσο στον ίδιο τον εαυτό τους όσο και στους άλλους και στο περιβάλλον, και έτσι να μπορούν να διατηρούν την κοινωνική τους αποδοχή.

Πρέπει να τονιστεί ότι η σχέση ανάμεσα στα χαρακτηριστικά και τη συμπεριφορά του παιδιού αφενός, και στην κοινωνική του αποδοχή ή απόρριψη αφετέρου, δεν πρέπει να ερμηνεύεται ως μονόδρομη αιτιώδης σχέση, με **αίτιο** τα χαρακτηριστικά του παιδιού και **αποτέλεσμα** την κοινωνική αποδοχή ή απόρριψη. Η σχέση πρέπει να είναι **αμφίδρομης αλληλεπίδρασης**. Ασφαλώς, η αφετηρία θα πρέπει να είναι ορισμένα κυρίαρχα χαρακτηριστικά στην προσωπικότητα και στη συμπεριφορά του παιδιού, τα οποία οδηγούν στην αρχική αποδοχή ή απόρριψη. Στη συνέχεια όμως το ανεπιθύμητο παιδί θα πρέπει να εγκλωβίζεται σε ένα φαύλο κύκλο: όσο περισσότερο απορρίπτεται από την ομάδα τόσο πιο έντονα αντιδρά στην απόρριψη με ανεπιθύμητα χαρακτηριστικά¹⁷³.

¹⁷³ Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα, σ.σ 142-144.

9.3. ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κοινωνικός ανταγωνισμός είναι η ικανότητα να δημιουργεί κανείς και να διατηρεί ικανοποιητικές αλληλεπιδράσεις με τα άτομα που συναναστρέφεται. Αυτή η ικανότητα περιλαμβάνει: κοινωνική προσαρμογή με τρίτους, ορθή χρήση των περιβαλλοντικών και των προσωπικών χαρακτηριστικών και τέλος ευκαμψία και προσαρμογή σε κάθε κοινωνική κατάσταση.

Ο κοινωνικός ανταγωνισμός περιλαμβάνει τις εξής ικανότητες:

- **συντονισμό συναισθημάτων**, ικανότητα αντίδρασης με τρόπο εύκαμπτο με μία ποικιλία συναισθημάτων
- **κοινωνική γνώση**, γνώση των κοινωνικών κανόνων και της αντίληψης της κοινωνίας
- **ικανότητες**, ειδικές τακτικές για συμμετοχή σε παιχνίδι (διαπραγμάτευση, κατανόηση των κανόνων του παιχνιδιού)
- **προσωπικές κλίσεις**, ταμπεραμέντο, χιούμορ, δυναμισμό, αρχηγική τάση.

9.3.1. Ο κοινωνικός ανταγωνισμός σήμερα

Ζούμε σε μια ανταγωνιστική κοινωνία και δίνουμε υπερβολική έμφαση στην αξία του ανταγωνισμού. Αυτοί που τονίζουν ότι πρέπει να προετοιμάζουμε τα παιδιά μας για τον ανταγωνισμό, παραγνωρίζουν το γεγονός ότι η επιβίωση της κοινωνίας μας εξαρτάται κυρίως από τη συνεργασία.

Χωρίς καμία ειδική προετοιμασία τα παιδιά μαθαίνουν να ανταγωνίζονται. Εκεί όπου μόνο ένα παιδί υπερέχει, τα άλλα παιδιά ίσως αποφύγουν εκείνο το πεδίο και μπορεί να αναπτύξουν ικανότητες σε άλλους τομείς. Αυτό συμβαίνει κυρίως επειδή φοβούνται ότι ίσως δεν τα καταφέρουν εξίσου καλά.

Ασυναίσθητα, γονείς και δάσκαλοι ενισχύουν τον ανταγωνισμό. Πολλές φορές συγκρίνουν τα αδέρφια μεταξύ τους και δίνουν το μήνυμα αυτής της σύγκρισης, είτε στο λεκτικό πεδίο είτε στο μη λεκτικό. Ο ανταγωνισμός για τους βαθμούς συχνά ενισχύεται από με τους διαγωνισμούς, τα βραβεία, τον έπαινο, κ.λ.π.

Όταν τα παιδιά πρωτοπηγαίνουν στο σχολείο, ετοιμάζονται για ανταγωνισμό περισσότερο παρά για συνεργασία, και μια τέτοια εκπαίδευση συνεχίζεται σ' όλη τη διάρκεια της σχολικής τους ζωής. Αυτό για το παιδί είναι καταστροφικό γιατί ο εαυτός του είναι το επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Ο σκοπός του δε θα' ναι να συμμετάσχει και να βοηθήσει, αλλά να εξασφαλίσει για τον εαυτό του όσα πιο πολλά μπορεί¹⁷⁴.

¹⁷⁴ Ντραϊκωρς Ρ., *Πέτα μακριά το ραβδί σου*, Εκδ. Θυμάρι, Αθήνα, 1998, σ.71.

Η υπερβολική έμφαση στον ανταγωνισμό, προκαλεί μεγάλη αποθάρρυνση. Ένα παιδί υπερβολικά ανταγωνιστικό, θα προσπαθήσει μόνο όταν έχει μεγάλες πιθανότητες να νικήσει. Έτσι τα παιδιά φοβούνται να διακινδυνέψουν την αποτυχία. Όταν ένα παιδί υπερβολικά ανταγωνιστικό χάνει, τότε η ήττα σημαίνει γι' αυτό και απώλεια αυτοεκτίμησης. Τα παιδιά που είναι ανταγωνιστικά νιώθουν ότι μπορούν να επωφεληθούν μόνο όταν κερδίζουν τους άλλους.

Όταν τα παιδιά ανατρέφονται σε μια ατμόσφαιρα που δίνει έμφαση στην παραδοχή και τη συνεργασία, έχουν συνήθως θάρρος και εμπιστεύονται τον εαυτό τους. Έχουν κοινωνικό ενδιαφέρον και προσφέρονται να κάνουν ό,τι είναι το καλύτερο για το σύνολο. Τα παιδιά που είναι συνεργάσιμα συνειδητοποιούν ότι επωφελούνται και αυτά όταν επωφελούνται όλοι¹⁷⁵.

Ένα παιδί που δεν είναι ανταγωνιστικό μπορεί να δραστηριοποιηθεί καλύτερα μέσα σε μια ανταγωνιστική κοινωνία, γιατί δεν νοιάζεται τι κάνουν οι άλλοι αλλά μόνο νοιάζεται τι κάνει αυτό. Κατά συνέπεια, είναι ελεύθερο να τους αντικρίζει ως φίλους και συνανθρώπους παρά ως ανταγωνιστές. Μπορεί να μεταχειριστεί τον καθένα με σεβασμό. Έχει το θάρρος να' ναι αυτόνομο.

9.3.2. Κοινωνικός ανταγωνισμός και ηλεκτρονικό παιχνίδι

Έχει αποδειχθεί ότι το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει μεγαλύτερη επίδραση στα παιδιά από κάθε άλλο μέσο όπως είναι η τηλεόραση και αυτό γιατί στο ηλεκτρονικό παιχνίδι ο θεατής γίνεται ενεργός χρήστης. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι τόσο ανταγωνιστικά που μπορούν να απογοητεύσουν τους χρήστες οι οποίοι προσπαθούν να εμποδίσουν ο ένας τις προσπάθειες του άλλου να κερδίσει. Υπάρχουν δύο ειδών παράγοντες που είναι απαραίτητοι σε μια ανταγωνιστική κατάσταση. Πρώτον, πρέπει να υπάρχουν δύο ή περισσότεροι χρήστες που να συναγωνίζονται για το ίδιο έπαθλο. Δεύτερον, η νίκη του ενός παίκτη να μειώνει τις πιθανότητες του άλλου να επιτύχει οποιοδήποτε άλλο έπαθλο. Οι κυμαίνουσες διαδικασίες της νίκης και της ήττας σ' ένα παιχνίδι και το τελικό αποτέλεσμα οδηγούν σε πολλαπλά επίπεδα απογοήτευσης και επιθετικότητας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και όταν αυτό έχει λήξει.

Οι ανταγωνιστικές καταστάσεις δρουν ως προάγγελος της επιθετικότητας. Αυτές οι καταστάσεις οδηγούν σε διαπροσωπικές διαμάχες και σε βίαιη συμπεριφορά ανάμεσα στους χρήστες του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Η διαπροσωπική ανταλλαγή

¹⁷⁵ Ντινκμέγιερ Ν., ΜακΚαίυ Γ., Καρλσον Τ., Μπιτι Ν., *Βασικές αρχές Παραδοχής-ενθάρρυνσης, πειθαρχίας και σχέσεων γονέων και εφήβων*, Εκδ. Θυμάρι, Αθήνα, 1998, σ.50-52.

ανάμεσα στους χρήστες μπορεί να προκαλέσει επιθετική τάση. Αντιθέτως η συνεργασία συμβάλλει στη δημιουργία ειρηνικού κλίματος.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι περιλαμβάνει τόσο τον ανταγωνισμό όσο και την επιθετικότητα. Σαφέστατα, λοιπόν, το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι μια άσκηση που περιλαμβάνει αυθόρμητες κινήσεις και μέσα από αυτές γίνεται διαγωνισμός δυνάμεων που περιορίζονται από κανόνες και στόχο έχουν ένα μη ισόρροπο αποτέλεσμα. Με λίγα λόγια, το παιχνίδι είναι μια αλληλεξαρτώμενη κατάσταση και το αποτέλεσμά του εξαρτάται από τη δράση των παικτών. Η χρήση των παιχνιδιών είναι ο καθρέπτης των κοινωνικών διαδικασιών που σχετίζονται με το κατόρθωμα, το άγχος και την επιθετική συμπεριφορά. Επιπροσθέτως, ο ανταγωνισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργεί μια δυναμική διαπροσωπική κατάσταση όπου φανερώνονται διαφωνίες, θυμός και επιθετικότητα.

Έχει αποδειχθεί ότι οι ανταγωνιστικές καταστάσεις οδηγούν σε διαπροσωπικές διαμάχες στις γνωστικές, συναισθηματικές και συμπεριφορικές συναλλαγές ανάμεσα στους παίκτες. Πράγματι, η ανταγωνιστική συμπεριφορά ανάμεσα σε δύο ή περισσότερους παίκτες επιτρέπει την διαπροσωπική συναλλαγή σε μεγάλη έκταση.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθιστούν εφικτό για τον χρήστη να παίζει ενάντια στο μηχάνημα το ίδιο εύκολα όσο και να παίζει ενάντια σε κάποιον άλλο. Αυτό όμως έχει διαφορετικές επιδράσεις στα αισθήματα επιθετικότητας και απογοήτευσης που σχετίζονται με το παιχνίδι. Μέσα από έρευνες έχει φανεί ότι το παιχνίδι με αντίπαλο τον υπολογιστή δημιουργεί σαφέστατα περισσότερη επιθετικότητα απ' ότι το παιχνίδι με αντίπαλο άλλο άτομο και ο λόγος είναι ότι ο χρήστης έρχεται αντιμέτωπος με την «τελειότητα». Μέσα από την ίδια έρευνα¹⁷⁶ φάνηκε ότι οι χρήστες που παίζουν ενάντια στον υπολογιστή είναι συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι χωρίς να διακόπτουν ή να σχολιάζουν. Αντίθετα, οι χρήστες με αντίπαλο κάποιο άλλο άτομο εμφανίστηκαν περισσότερο νευρικοί και συνεχώς αντάλλασσαν ανταγωνιστικά σχόλια. Επομένως, η εγγύτητα με άλλο άτομο που εμφανίζεται σαν αντίπαλος στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι δυνατό να ενεργοποιήσει επιθετική συμπεριφορά που σχετίζεται με τον ανταγωνισμό. Ο ανταγωνισμός οδηγεί σε διαπροσωπική διαμάχη και επιθετικότητα και φαίνεται να ισχύει το ίδιο ακόμη και αν το περιεχόμενο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι παθητικό ή μη βίαιο.

¹⁷⁶ Williams R.B., Clippinger C.A., *Computers in human behavior*, 2002.

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

ΕΡΕΥΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα κομμάτια της ζωής του παιδιού και παίζει μεγάλο ρόλο στη σωματική, διανοητική και συναισθηματική του εξέλιξη. Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια μεγάλη αύξηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην αγορά, γεγονός που συνέβαλε στην υψηλή διαθεσιμότητά τους στα παιδιά σχολικής ηλικίας. Προβληματισμό προκαλεί η θεματολογία τους που περιλαμβάνει όλο και περισσότερη βία και συγκεκριμένα σεξουαλικά πρότυπα. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολλές φορές αντικαθιστούν τις κοινωνικές δραστηριότητες των παιδιών με τους γονείς ή τους φίλους τους, ενώ σε κάποιες οικογένειες λειτουργούν ως babysitter. Θα είχε ενδιαφέρον λοιπόν, η διερεύνηση των συνεπειών που έχουν τόσο στις κοινωνικές σχέσεις όσο και στη συμπεριφορά των παιδιών σχολικής ηλικίας, τα οποία παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο στη μετέπειτα ζωή τους.

Θελήσαμε να μελετήσουμε το παραπάνω θέμα βασιζόμενοι στο ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν την νέα «μόδα» της εποχής μας. Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι να περιγράψουμε τις συνέπειες που έχει η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από παιδιά σχολικής ηλικίας στις κοινωνικές τους σχέσεις. Μας ενδιαφέρει να διερευνήσουμε τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζονται οι σχέσεις των παιδιών με τους συνομηλίκους τους και τους ενήλικες το μέγεθος της κοινωνικής αποδοχής/ απόρριψής τους και τις διαστάσεις του κοινωνικού ανταγωνισμού.

Για το περιεχόμενο των κοινωνικών σχέσεων στηρίζομαστε στον ορισμό του Δ. Γ.

Τσαούση σύμφωνα με τον οποίο: ‘Λέγοντας κοινωνικές σχέσεις έχουμε κατά νου εκείνες τις σχέσεις μεταξύ ατόμων, μεταξύ ατόμων και συνόλων, ή μεταξύ συνόλων που έχουν κάπως σταθερή και αναγνωρίσιμη μορφή και συνδέουν τα μέρη ως υποκείμενα.’

Βασιζόμενοι στον παραπάνω ορισμό, κύριο ερώτημα της έρευνάς μας είναι το εξής: «Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επηρεάζει και πόσο τις κοινωνικές σχέσεις των παιδιών σχολικής ηλικίας;» Αυτόματα τίθενται τα παρακάτω ερωτήματα:

1. Πραγματοποιεί το παιδί νέες γνωριμίες με συνομηλίκους;
2. Επιδρά το ηλεκτρονικό παιχνίδι στην κοινωνική αποδοχή / απόρριψη του παιδιού;
3. Συμβάλλει στη δημιουργία του κοινωνικού ανταγωνισμού;

Μέσω της παρούσας έρευνας επιδιώχθηκε να επιβεβαιωθεί ή αντίθετα να απομυθοποιηθούν οι διαβόητες επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στις κοινωνικές σχέσεις των παιδιών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

ΥΛΙΚΟ ΚΑΙ ΜΕΓΕΘΟΣ

2.1. ΤΟ ΔΕΙΓΜΑ

Μελετήθηκε δείγμα 340 μαθητών Πέμπτης Δημοτικού από 10 Σχολεία σε διάφορες περιοχές της πόλης του Ηρακλείου. Τα σχολεία κάλυπταν όλη την πόλη, έτσι ώστε το δείγμα να είναι αντιπροσωπευτικό. Συγκεκριμένα απευθυνθήκαμε στα παρακάτω Δημοτικά Σχολεία: Δ.Σ. Τ.Ε.Ι., Δειλινών, Βουτών, Πόρου, Αλικαρνασσού, καθώς και στο 4^ο Δ.Σ. Τάλου, στο 21^ο Φορτέτσας, στο 3^ο Καλοκαιρινού, στο 19^ο Κνωσού, και στο Δημοτικό σχολείο που βρίσκεται στην οδό Ανδρέα Παπανδρέου. Ο αριθμός του δείγματος κρίθηκε ικανοποιητικός προκειμένου να είναι εφικτή η πραγματοποίηση τη έρευνας και η διεξαγωγή συμπερασμάτων. Χρησιμοποιήσαμε την τεχνική δειγματοληψίας «κατά δεσμίδες». Η επιλογή του δείγματος ήταν τυχαία, προσπαθήσαμε να καλύψουμε όμως όλες τις περιοχές της πόλης, επομένως και όλα και κοινωνικο-οικονομικά επίπεδα.

2.2. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

2.2.1. Συλλογή πληροφοριών από τους μαθητές

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με την συμπλήρωση ερωτηματολογίων. Η διαδικασία λήψης των στοιχείων ξεκίνησε από μέσα Μαρτίου 2004 και ολοκληρώθηκε στα τέλη Μαΐου. Η έρευνα διεξήχθη από τις συγγραφείς της παρούσας πτυχιακής, μετά από προφορική άδεια από τον Διευθυντή της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, κατά το έτος 2004, κ. Κανελλή.

Τόπος διεξαγωγής της έρευνας ήταν τα εκάστοτε δημοτικά σχολεία. Η λήψη στοιχείων πραγματοποιούνταν στη διάρκεια μίας διδακτικής ώρας μετά από συνεννόηση με τους εκπαιδευτικούς και τους Διευθυντές των σχολείων.

Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων διεξαγόταν σε ομαδικό επίπεδο, στην αίθουσα διδασκαλίας. Έγινε πρόσκληση στα παιδιά να συμμετέχουν στην έρευνα, επεξηγώντας το σκοπό, με απλά και κατανοητά λόγια, για παιδιά τόσο μικρής ηλικίας.

Μετά τη διανομή των ερωτηματολογίων ο ερευνητής έκανε κάποιες επεξηγηματικές παρατηρήσεις. Τα ερωτηματολόγια συμπληρώνονταν αποκλειστικά από τα παιδιά, με τις υποδείξεις των υπεύθυνων της έρευνας όπου κρινόταν απαραίτητο. Μέσος χρόνος συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου ήταν περίπου 40 λεπτά.

⇒ Δυσκολίες κατά τη συλλογή πληροφοριών από τους μαθητές

- 1) Ήταν δύσκολος ο συντονισμός των παιδιών για την συμπλήρωση των ερωτηματολογίων.
- 2) Η ομαδική μορφή συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων απαιτεί την εγρήγορση των συνεντευκτών έτσι ώστε να καλυφθούν οι απορίες των ερωτώμενων.
- 3) Παρατηρήθηκε κατά την ανάλυση των στοιχείων ότι πολλές ερωτήσεις δεν είχαν απαντηθεί από τα παιδιά, και αυτό θεωρούμε ότι είναι επίσης απόρροια της ομαδικής μεθόδου λήψης στοιχείων.
- 4) Η μικρή ηλικία των ερωτώμενων καθιστούσε ακόμα πιο δύσκολη τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου καθώς πολλά παιδιά είχαν απορίες για θέματα που εμείς κρίναμε ως δεδομένα όπως για παράδειγμα την έννοια κάποιων λέξεων.
- 5) Το γεγονός ότι η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου απαιτούσε μία διδακτική ώρα συχνά δεν έβρισκε σύμφωνους τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι έδειχναν τη δυσαρέσκεια τους ως προς αυτό (περίπου 2 στους 20)
- 6) Η ειλικρίνεια ορισμένων απαντήσεων είναι αμφιλεγόμενη καθώς μετά την ανάλυση διαπιστώθηκε ότι ελάχιστα παιδιά βιώνουν κοινωνική απόρριψη.

2.3. ΤΟ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Το ερωτηματολόγιο που περιγράφεται στη συνέχεια, αποτελεί τροποποιημένη έκδοση από διάφορες επιστημονικές δημοσιεύσεις (βιβλία και άρθρα, ξενόγλωσσα και ελληνικά) που προσαρμόστηκαν στα ελληνικά και τα ηλικιακά δεδομένα.

Το ερωτηματολόγιο χωρίζεται σε τρία μέρη το καθένα εκ των οποίων αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό πεδίο ερωτήσεων. Το πρώτο μέρος εξετάζει τα κοινωνικοδημογραφικά χαρακτηριστικά των παιδιών και τις καθημερινές πρακτικές τους που αφορούν και το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το δεύτερο μέρος του ερωτηματολογίου μελετά συνήθειες των παιδιών όσον αφορά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το τρίτο μέρος διακρίνεται σε τέσσερις υποκατηγορίες, που μελετούν η κάθε μια ξεχωριστά: την κοινωνική αποδοχή, την κοινωνική απόρριψη, τον κοινωνικό ανταγωνισμό, αλλά και τις νέες σχέσεις που συνάπτουν τα παιδιά*. Τα μέρη του ερωτηματολογίου περιλάμβαναν τα ακόλουθα:

2.3.1 ΜΕΡΟΣ Α΄: Κοινωνιολογικό Προφίλ Και Καθημερινές Πρακτικές Σχετικές Με Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι.

Στο πρώτο μέρος του ερωτηματολογίου οι μαθητές κλήθηκαν να δηλώσουν το φύλο τους μέσω κλειστής ερώτησης, την ηλικίας τους και την ηλικία των γονιών τους μέσω ανοιχτών ερωτήσεων.

Ερώτηση κλειστού τύπου τεσσάρων επιλογών μετρούσε την **οικογενειακή κατάσταση** των γονιών τους, η οποία οριοθετούνταν μεταξύ έγγαμου, άγαμου, διαζευγμένου βίου ή σε διάσταση. Για τα παιδιά διαζευγμένων οικογενειών ή σε κατάσταση διάστασης ακολουθούσε μία επιπλέον ερώτηση κλειστού τύπου που μελετούσε με ποιον από τους δύο γονείς περνούν περισσότερο χρονικό διάστημα.

Το **εκπαιδευτικό επίπεδο** των γονιών μετρήθηκε με ερώτηση κλειστού τύπου επτά επιλογών, όπως Αναλφάβητος, Απόφοιτος Δημοτικού, Απόφοιτος Γυμνασίου, Απόφοιτος Λυκείου, Τεχνική Εκπαίδευση, Πανεπιστημιακή Εκπαίδευση και Μεταπτυχιακές Σπουδές.

Ακολούθησαν τέσσερις ανοικτές ερωτήσεις που αφορούσαν την **εργασία** της μητέρας και του πατέρα, τον **αριθμό των αδελφών** σε κάθε οικογένεια, και τη **σειρά γέννησης** του ερωτώμενου.

* Αντίγραφο του ερωτηματολογίου περιλαμβάνεται στο Παράρτημα.

Στο πλαίσιο της προσπάθειάς μας να ερευνήσουμε συγκεκριμένες συνήθειες των παιδιών σχετικές με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ερώτηση κλειστού τύπου δύο επιλογών μελετούσε **αν τα παιδιά έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια**. Ακολούθησε, ερώτηση ημίκλειστου τύπου που αφορούσε τις συσκευές που αναπαράγουν τα παιχνίδια με τα οποία καταπιάνονται τα παιδιά. Οι επιλεγόμενες απαντήσεις ήταν έξι και αφορούσαν: 1.Game Boy, 2.Play Station 3.Nintendo 4.Sega 5.Ηλεκτρονικό Υπολογιστή 6.Άλλο. Στη συνέχεια τα παιδιά κλήθηκαν να αναφέρουν το **είδος των τα βιντεοπαιχνιδιών** με τα οποία ασχολούνταν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, μέσω κλειστής ερώτησης που οριοθετούνταν μεταξύ εκπαιδευτικών, ψυχαγωγικών, παιχνιδιών μνήμης, πολεμικών και αθλητικών παιχνιδιών.

Τέλος ακολούθησαν τέσσερις ανοικτές ερωτήσεις που αναφέρονταν στο **αγαπημένο ηλεκτρονικό παιχνίδι**, τον ημερήσιο **χρόνο** που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, και τον αριθμό των ημερών που εβδομαδιαίως ασχολούνται με αυτήν τη μορφή ψυχαγωγίας. Η τελευταία ερώτηση αυτού του μέρους ερωτούσε **ποιος αγοράζει** συνήθως ηλεκτρονικά παιχνίδια στους ερωτώμενους.

2.3.2 ΜΕΡΟΣ Β΄: Συνήθειες Που Αφορούν Τη Χρήση Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Προκειμένου να μελετηθούν οι συνήθειες των παιδιών σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χρησιμοποιήθηκαν ερωτήσεις κλειστού τύπου, με έξι βαθμίδες από το 'ποτέ' ως το 'πάντα'.

Η πρώτη ερώτηση μελετούσε **αν** τα παιδιά **παίζουν** ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τρεις ερωτήσεις ερευνούσαν **με ποιους** κάνουν χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με φίλους, με γονείς μόνος ή με τη βοήθεια κάποιου.

Οι επόμενες πέντε ερωτήσεις τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, για να διασκεδάσουν, για να περάσουν την ώρα τους, για να αποφύγουν να κάνουν άλλα πράγματα, γιατί τους αρέσει ή γιατί δεν έχουν κάτι άλλο να κάνουν.

Παρακάτω ερευνούνταν **ο τόπος** στον οποίο παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τα παιδιά, όπως στο σπίτι τους, σε οργανωμένους χώρους / λέσχες ή σε σπίτια φίλων. Τέλος τα παιδιά ερωτήθηκαν εάν αγοράζουν ή δανείζονται ηλεκτρονικά παιχνίδια και αν συζητούν με τους φίλους τους για τα βιντεοπαιχνίδια.

2.3.3. ΜΕΡΟΣ Γ΄: Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνική Απόρριψη, Κοινωνικός Ανταγωνισμός, Δημιουργία Νέων Σχέσεων.

Η πρώτη ομάδα ερωτήσεων αφορά την **κοινωνική αποδοχή** για την μέτρηση της οποίας χρησιμοποιήθηκαν ερωτήσεις κλειστού τύπου, με έξι βαθμίδες από το 'ποτέ' έως το 'πάντα'. Οι ερωτώμενοι λοιπόν κλήθηκαν να απαντήσουν αν προσαρμόζονται σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον, αν είναι άνετοι με όλες τις ηλικίες ανθρώπων, αν συζητούν εύκολα για οποιοδήποτε θέμα, αν υπερασπίζονται όσους βρίσκονται σε δύσκολη θέση, αν δυσκολεύονται να προσεγγίσουν άτομα που δεν γνωρίζουν, αν άλλα άτομα τους εμπιστεύονται τα μυστικά τους, αν εκπροσωπούν την τάξη τους, αν οι φίλοι τους αποδέχονται τις απόψεις τους και τον χαρακτήρα τους και γενικότερα αν τους εμπιστεύονται.

Η δεύτερη ομάδα ερωτήσεων μελετά την **κοινωνική απόρριψη** και ομοίως χρησιμοποιήθηκαν ερωτήσεις κλειστού τύπου, με έξι βαθμίδες από το 'ποτέ' ως το 'πάντα'. Χρειάστηκε δηλαδή να απαντηθούν ερωτήσεις που αφορούσαν τη συχνότητα κατά την οποία τα παιδιά αποκλείονταν από κοινωνικές δραστηριότητες, είχαν κάποια έντονη διαφωνία, αποκαλούνταν με κάποιο κοροϊδευτικό παρατσούκλι, πέρναγαν βαρετά το χρόνο τους, τα πειράζουν ή τα κοροϊδεύουν, τα μαλώνουν οι συμμαθητές τους, οι γονείς τους, ή ο δάσκαλος ή η δασκάλα τους. Επίσης εάν και

κατά πόσο είχαν μπελάδες με τους φίλους τους, οι φίλοι τους δεν συμφωνούσαν με αυτά που λένε ή κάνουν ή βιώνουν την απόρριψη από φίλους τους.

Η τρίτη ομάδα ερωτήσεων ερευνά τον **κοινωνικό ανταγωνισμό**, με ερωτήσεις κλειστού τύπου, έξι βαθμίδων από το 'ποτέ' ως το 'πάντα'. Απαντήθηκαν λοιπόν ερωτήσεις που μελετούσαν τη συχνότητα με την οποία τα παιδιά βοηθούν άλλους, αισθάνονται καλά όταν το πράττουν, προσφέρουν την βοήθειά τους ακόμα και για ασήμαντα πράγματα, και προσέχουν παιδιά νεότερα από αυτά. Ερωτήθηκαν επίσης αν εργάζονται καλά σε ομάδες, αν παίζουν με άλλα παιδιά, αν συνεργάζονται, αν ακούν τη γνώμη των άλλων, και αν με αυτό τον τρόπο προβληματίζονται και τέλος αν, όταν έχουν πρόβλημα με άλλους, το συζητούν. Οι τελευταίες τρεις ερωτήσεις διερευνούν αν τα παιδιά θυμώνουν όταν τους χαλάνε τα παιχνίδια, εάν συμβιβάζονται όταν τους εξηγήσουν, και τέλος αν νιώθουν χαρούμενοι όταν πετυχαίνουν κάτι.

Η τέταρτη ομάδα ερωτήσεων αναφέρεται στις **κοινωνικές σχέσεις**. Παρατέθηκαν ερωτήσεις κλειστού τύπου έξι βαθμίδων από το 'ποτέ' ως το 'πάντα'. Ερευνήθηκε ο βαθμός προσαρμογής σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον, η άνεση με την οποία προσεγγίζουν άτομα απ' όλες τις ηλικιακές ομάδες, αν συζητούν εύκολα για ποικίλα θέματα, αν και κατά πόσο δυσκολεύονται στην προσέγγιση νέων ατόμων, κατά πόσο τα παιδιά τους επιτρέπουν να συμμετέχουν σε ομαδικές δραστηριότητες, αν συνεργάζονται με άλλα παιδιά, αν προσφέρουν τη βοήθειά τους ακόμα και για ασήμαντα πράγματα και τέλος αν τα προβληματίζει η γνώμη των άλλων.

2.3. ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Οι μέθοδοι ανάλυσης που χρησιμοποιήθηκαν για την επεξεργασία των αποτελεσμάτων του ερευνητικού μέρους, είναι ονομαστικά: περιγραφικά στατιστικά (Μέσος Όρος, Σταθερή Απόκλιση, Μέγιστο, Ελάχιστο), έλεγχος υποθέσεων χ^2 – τεστ, και Ανάλυση Διακύμανσης.

Αρχικά για την ανάλυση δημιουργήθηκαν **πίνακες κατανομής συχνοτήτων** για όλες τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου και **πίνακες περιγραφικής στατιστικής**. Έπειτα, με βάση τα ερωτήματα που έχουμε θέσει στο θεωρητικό μέρος της πτυχιακής, διερευνήσαμε περαιτέρω τα δεδομένα με **συνδυαστικές ερωτήσεις** και **ελέγχους υποθέσεων**.

Οι **πίνακες συχνοτήτων** παρουσιάζουν την συγκέντρωση των απαντήσεων στις διάφορες κατηγορίες, για δεδομένα ονομαστικής ή διατεταγμένης κλίμακας. Για την παρουσίαση των διακριτών ή συνεχών δεδομένων (π.χ., ηλικία γονέα) σε πίνακες συχνοτήτων, διαιρέσαμε το εύρος των τιμών των απαντήσεων σε μια σειρά ξεχωριστών, μη επικαλυπτόμενων διαστημάτων (π.χ. ηλικιακές ομάδες).

Για τις τέσσερις ομαδοποιήσεις των ερωτήσεων του Γ' μέρους του ερωτηματολογίου (Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνικός Αποκλεισμός, Κοινωνικός Ανταγωνισμός και Νέες Σχέσεις) δημιουργήθηκαν τέσσερις νέες μεταβλητές, αντίστοιχα. Οι μεταβλητές αυτές προέκυψαν από το άθροισμα των απαντήσεων στις αντίστοιχες ερωτήσεις. Για την περιγραφή της «θέσης και διασποράς», υπολογίσαμε τον *αριθμητικό μέσο (mean)* και την *τυπική απόκλιση των κατανομών (standard deviation)*, καθώς οι μεταβλητές είναι συνεχείς. Επίσης, για την καλύτερη παρουσίαση των δεδομένων δημιουργήθηκαν τέσσερα *ιστογράμματα συχνοτήτων*. Τα ιστογράμματα* μας βοηθούν να παρατηρήσουμε την κατανομή των συνεχών δεδομένων, και να διαπιστώσουμε αν ακολουθούν περίπου κανονική κατανομή ώστε να είναι παραμετρικές.

Μετά την περιγραφική στατιστική ασχοληθήκαμε με την εξέταση **συνδυαστικών ερωτήσεων** για τις κύριες μεταβλητές του ερευνητικού μέρους. Ως κύριες μεταβλητές θεωρήθηκαν, κατ' αρχήν, εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια (ερώτηση A13) και εάν χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικά (ερώτηση B1), σε σχέση με την ηλικία και το επάγγελμα των γονιών και το φύλο του παιδιού, χρησιμοποιώντας το στατιστικό έλεγχο χ^2 του Pearson. Ο έλεγχος στατιστικών υποθέσεων Pearson's- χ^2 , χρησιμοποιείται σε περιπτώσεις που επιθυμούμε να εξετάσουμε εάν οι απαντήσεις σε μία ερώτηση μπορεί να διαφέρουν

* τα ιστογράμματα παρατίθενται στο παράρτημα

ανάμεσα στις κατηγορίες της άλλης ονομαστικής ή κλιμακωτής μεταβλητής.

Ο **έλεγχος υποθέσεων** πάντα προϋποθέτει μια αρχική υπόθεση που ελπίζουμε να είμαστε σε θέση να απορρίψουμε, και την εναλλακτική υπόθεση, αυτή ουσιαστικά που θέλουμε να επαληθεύσουμε. Έτσι, στην τελευταία π.χ. περίπτωση, η αρχική μας υπόθεση είναι ότι «η συχνότητα που τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν διαφέρει μεταξύ των δύο φύλων των παιδιών», ενώ η εναλλακτική υπόθεση είναι ότι «η συχνότητα που τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια διαφέρει μεταξύ των αγοριών και των κοριτσιών». Αφού θέσουμε τις υποθέσεις και διενεργήσουμε το τεστ, παρατηρούμε την τιμή του χ^2 -στατιστικού να είναι μεγαλύτερη από το κριτήριο, ή πιο απλά εάν η πιθανότητα λάθους είναι μικρότερη του 5% ($p < 0,05$). Σε περίπτωση που αυτό συμβαίνει είμαστε σε θέση απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση λέγοντας ότι υπάρχουν αρκετές στατιστικές ενδείξεις για να το πράξουμε.

Επίσης, στις περιπτώσεις που τα δεδομένα έχουν τη μορφή διατεταγμένων κλιμάκων, εφαρμόσαμε τον **ενισχυτικό έλεγχο συμμετρικότητας για διατεταγμένα ή διαβαθμιζόμενα δεδομένα του Spearman**. Με το τεστ αυτό επιθυμούμε να εξετάσουμε αν η διαβαθμιζόμενη κλίμακα μιας μεταβλητής μεταβάλλεται, καθώς μεταβάλλεται και η άλλη μεταβλητή. Για παράδειγμα, καθώς αυξάνεται η ηλικιακή ομάδα των γονιών, μεταβάλλεται συμμετρικά (αυξάνεται ή μειώνεται) και η συχνότητα που τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια; Εάν η πιθανότητα σημαντικότητας είναι $p < 0,05$, τότε οι δύο μεταβλητές μεταβάλλονται συμμετρικά. Έπειτα, κοιτώντας το πρόσημο του στατιστικού, μπορούμε να συμπεράνουμε εάν μεταβάλλονται προς τη ίδια κατεύθυνση (θετικό πρόσημο) ή με αντίστροφη κατεύθυνση (δηλαδή καθώς αυξάνεται το ένα μειώνεται το άλλο ή αντίστροφα, αλλά πάντα συμμετρικά το ένα προς το άλλο)

Τέλος, όπως προαναφέραμε για τις συνδυαστικές των τεσσάρων ομάδων ερωτήσεων του Γ' μέρους, χρησιμοποιήσαμε τον **έλεγχο υποθέσεων με ανάλυση της διακύμανσης (ANOVA)**. Η ανάλυση της διακύμανσης των κατηγοριών είναι μια στατιστική μέθοδος πολλαπλών συγκρίσεων μεταξύ δύο ή περισσότερων μέσων, η οποία παρέχει μια σειρά από τιμές που μπορούν να ελεγχθούν στατιστικά για το αν υπάρχει σημαντική σχέση μεταξύ των εξεταζόμενων μεταβλητών. Θελήσαμε έτσι να διερευνήσουμε εάν υπάρχει σχέση μεταξύ του φύλου, του σχολείου (ως παράγοντας κοινωνικής κατάστασης της οικογένειας), της οικογενειακής κατάστασης των γονιών και η ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια, επηρεάζουν το «σκορ» στις τέσσερις ομάδες ερωτήσεων (κοινωνική αποδοχή, κοινωνική απόρριψη, κοινωνικός ανταγωνισμός και δημιουργία νέων σχέσεων). Και στην περίπτωση αυτών των ελέγχων, θέτουμε ως αρχική μας υπόθεση ότι δεν υπάρχει σχέση μεταξύ των

μεταβλητών και αναζητούμε στατιστικές ενδείξεις ώστε να απορρίψουμε την υπόθεση αυτή. Το στατιστικό που προκύπτει είναι η τιμή F , την οποία συγκρίνουμε με το αντίστοιχο κριτήριο σύμφωνα και με τους βαθμούς ελευθερίας. Είμαστε λοιπόν και πάλι σε θέση να απορρίψουμε την υπόθεση ότι «δεν υπάρχει καμία σχέση μεταξύ των δύο μεταβλητών» εάν η τιμή της πιθανότητας είναι $p < 0,05$, δηλαδή με βεβαιότητα μεγαλύτερη του 95%.

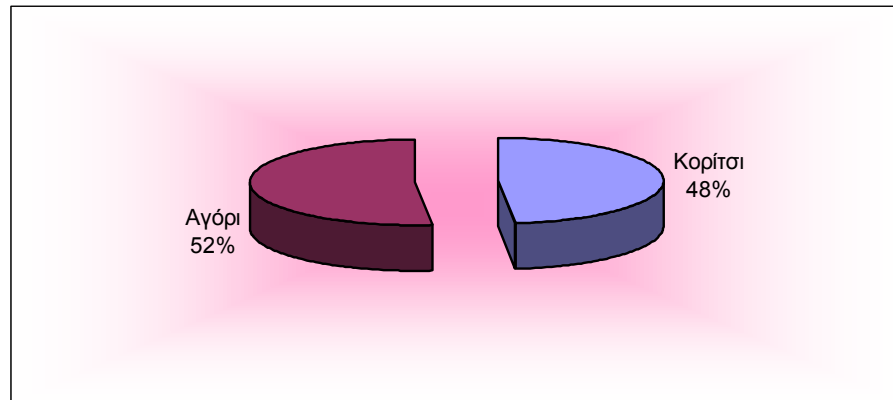
3. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

3.1. Κοινωνιολογικό Προφίλ Δείγματος

Το δείγμα αποτελείται από παιδιά ηλικίας 10-11 ετών, τα οποία κατά την περίοδο που συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο, ήταν μαθητές 5^{ης} Δημοτικού. Τα παιδιά ήταν κατά πλειοψηφία αγόρια (51,7%).

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ1

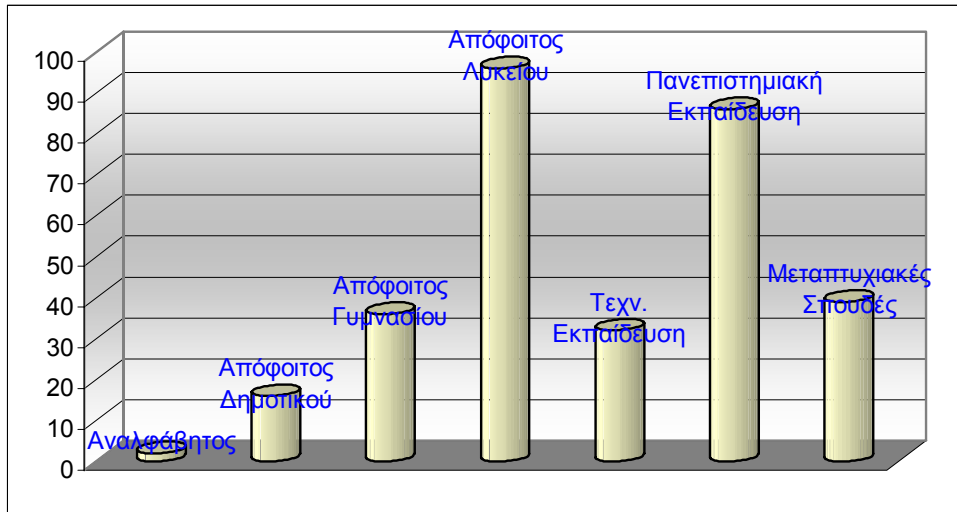
Κατανομή Φύλου Ερωτώμενων



Για να εξετάσουμε την κοινωνική θέση της οικογένειας του κάθε παιδιού, ρωτήσαμε για την οικογενειακή κατάσταση των γονιών, την ηλικία τους, την ανώτερη εκπαιδευτική βαθμίδα τους και το επάγγελμά τους. Θα πρέπει να παρατηρήσουμε σε αυτό το σημείο ότι πολλά παιδιά ίσως να μην κατανόησαν ή να μην γνώριζαν την εκπαιδευτική βαθμίδα των γονιών τους.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2

Κατανομή Ανώτερης Εκπαιδευτικής Βαθμίδας



ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Κατανομή Εργασίας μητέρας

	Συχνότητα	Ποσοστό %	Ισχύον Ποσοστό %
Άνεργοι/ Φοιτητές	93	27,4	29,2
Επαγγελματίες/ Τεχνικοί	78	22,9	24,5
Υπάλληλοι/ Πωλητές	74	21,8	23,2
Ειδικευμένοι εργάτες	27	7,9	8,5
Στελέχη/ Αξιωματούχοι/ Ελευθ. Επαγγελματίες	25	7,4	7,8
Ανειδίκευτοι εργάτες	19	5,6	6,0
Συνταξιούχοι	2	,6	,6
Υπηρεσίες	1	,3	,3
Σύνολο	319	93,8	100,0
Δ. Α.	21	6,2	

ΠΙΝΑΚΑΣ 2^{ος}

Κατανομή Εργασίας πατέρα

	Συχνότητα	Ποσοστό %	Ισχύον Ποσοστό %
Επαγγελματίες/ Τεχνικοί	76	22,4	23,3
Ειδικευμένοι εργάτες	70	20,6	21,5
Υπάλληλοι/ Πωλητές	66	19,4	20,2
Στελέχη/ Αξιωματούχοι/ Ελευθ. Επαγγελματίες	55	16,2	16,9
Ανειδίκευτοι εργάτες	37	10,9	11,3
Υπηρεσίες	9	2,6	2,8
Κτηνοτρόφοι/ Αγρότες	9	2,6	2,8
Συνταξιούχοι	4	1,2	1,2
Σύνολο	326	95,9	100,0
Δ. Α.	14	4,1	

Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει την οικογενειακή κατάσταση των γονιών. Όπως φαίνεται μόλις 8,2% από τα παιδιά προέρχονται από οικογένειες χωρισμένων ή σε διάσταση γονιών, από τα οποία έξι στα επτά μένουν με τη μητέρα τους.

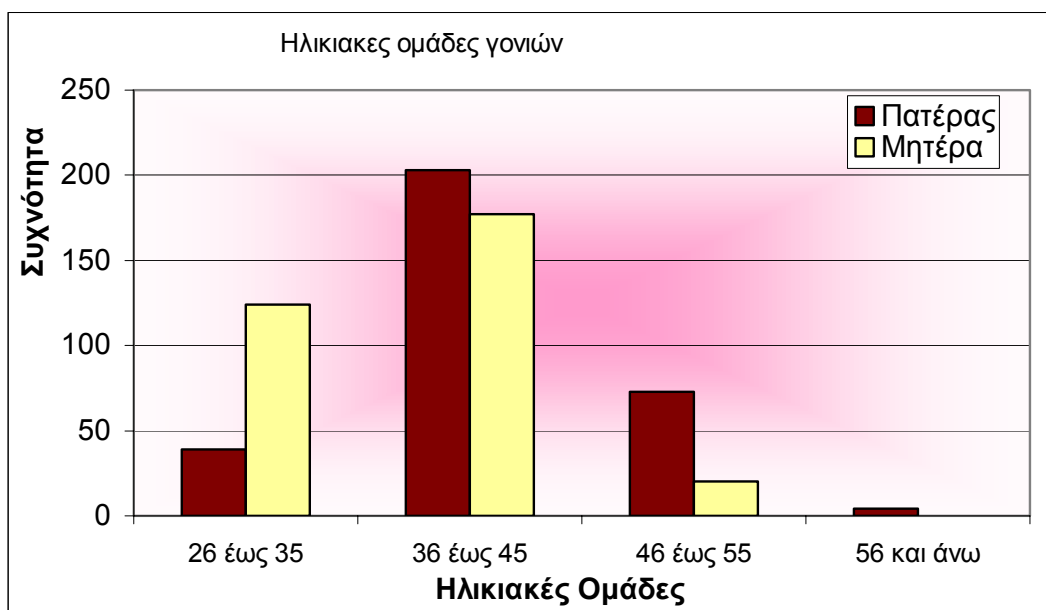
ΠΙΝΑΚΑΣ 3^{ος}

Κατανομή Οικογενειακής Κατάστασης Γονιών

	Συχνότητα	Ποσοστό %	Ισχύον Ποσοστό %
Έγγαμος	303	89,1	91,8
Διαζευγμένος	19	5,6	5,8
Σε διάσταση	8	2,4	2,4
Σύνολο	330	97,1	100,0
Δ.Α.	10	2,9	

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3

Ηλικιακή Κατανομή Γονιών:

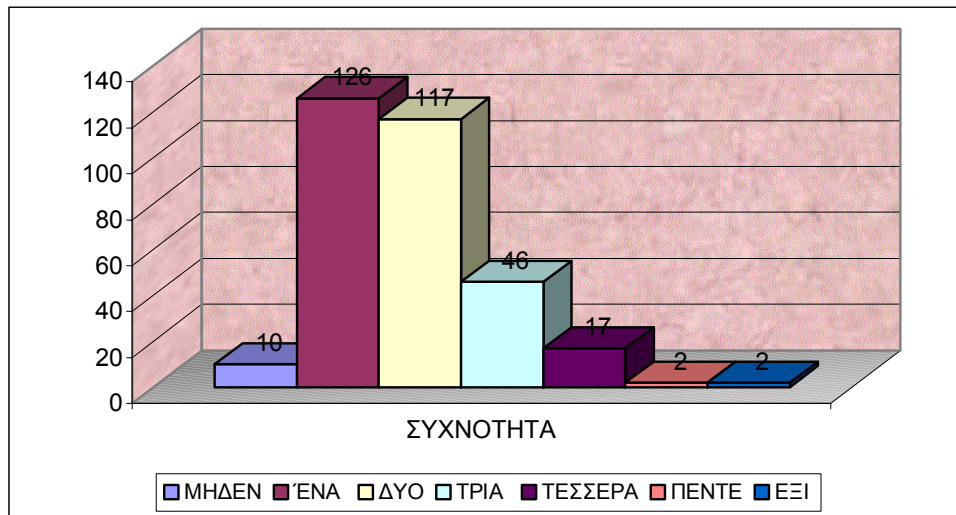


Οι ηλικιακές ομάδες των γονιών παρουσιάζονται στο παραπάνω διάγραμμα, όπου παρατηρούμε ότι οι μητέρες είναι νεότερες σε ηλικία σε σχέση με τους πατέρες, ενώ και οι δύο ομάδες συγκεντρώνουν τη μεγαλύτερη συχνότητα στην ηλικιακή ομάδα 36 έως 45 (203 και 177 αντίστοιχα).

Επίσης, μέσα από το εισαγωγικό Α' μέρος του ερωτηματολογίου αντλήσαμε πληροφορίες για τον αριθμό των παιδιών στην οικογένεια. Το 42,5% των παιδιών έχουν από 0 έως 1 αδέρφια, το 36,6% έχει 2 αδέρφια, ενώ ο μεγαλύτερος αριθμός αδελφών που καταγράφηκε ήταν 6. Για τις απαντήσεις των παιδιών κρατάμε την επιφύλαξη εάν υπολόγιζαν και τον εαυτό τους στον αριθμό αυτό.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4^ο

Κατανομή Αριθμού Παιδιών Ανά Οικογένεια



3.2. Καθημερινές Πρακτικές Σχετικές Με Το Ηλεκτρονικό Παιχνίδι

Στο εισαγωγικό Α' μέρος του ερωτηματολογίου, ρωτήσαμε τα παιδιά εάν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με δυνατότητα δυαδικής απάντησης "ναι / όχι". Οι θετικές απαντήσεις ξεπέρασαν το 94%, από τα οποία το 52,6% ήταν αγόρια, ενώ από αυτά που απάντησαν όχι το 65% ήταν κορίτσια.

ΠΙΝΑΚΑΣ 4^{ος}

Κατανομή Ποσοστιαίων Συχνοτήτων Παικτών Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών Ανά Φύλο

Φύλο	Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;	
	Όχι	Ναι
Κορίτσι	65,0%	47,4%
Αγόρι	35,0%	52,6%

Τα δημοφιλέστερα παιχνίδια είναι αυτά στον Η/Υ, το Play Station και το Game Boy, με ποσοστά 33,9%, 30,4% και 20,5% αντίστοιχα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 5^{ος}

Κατανομή συχνοτήτων συσκευών αναπαραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Είδος Παιχνιδιού	Συχνότητα	Ποσοστό %	Ποσοστό Κατηγορίας %
Game Boy	113	20,5	35,0
Play Station	168	30,4	52,0
Nintendo	34	6,2	10,5
Sega	13	2,4	4,0
Στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή	187	33,9	57,9
Άλλο	37	6,7	11,5
Σύνολο	552	100,0	

ΠΙΝΑΚΑΣ 6^{ος}

Κατανομή συχνοτήτων μέσων αναπαραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά φύλο

		<i>Game Boy</i>	<i>Play Station</i>	<i>Nintendo</i>	<i>Sega</i>	<i>H/Y</i>	<i>Άλλο</i>
Κορίτσι	Συχνότητα	42	65	8	3	92	21
	% Φύλο	27,8	43,0	5,3	2,0	60,9	13,9
	% Παιχνίδι	37,8	40,1	23,5	23,1	49,2	56,8
	% Συνόλου	13,3	20,6	2,5	,9	29,1	6,6
Αγόρι	Συχνότητα	69	97	26	10	95	16
	% Φύλο	41,8	58,8	15,8	6,1	57,6	9,7
	% Παιχνίδι	62,2	59,9	76,5	76,9	50,8	43,2
	% Συνόλου	21,8	30,7	8,2	3,2	30,1	5,1
Σύνολο		111	162	34	13	187	37
		35,1	51,3	10,8	4,1	59,2	11,7

ΠΙΝΑΚΑΣ 7^{ος}

Κατανομή συχνοτήτων ειδών ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά φύλο

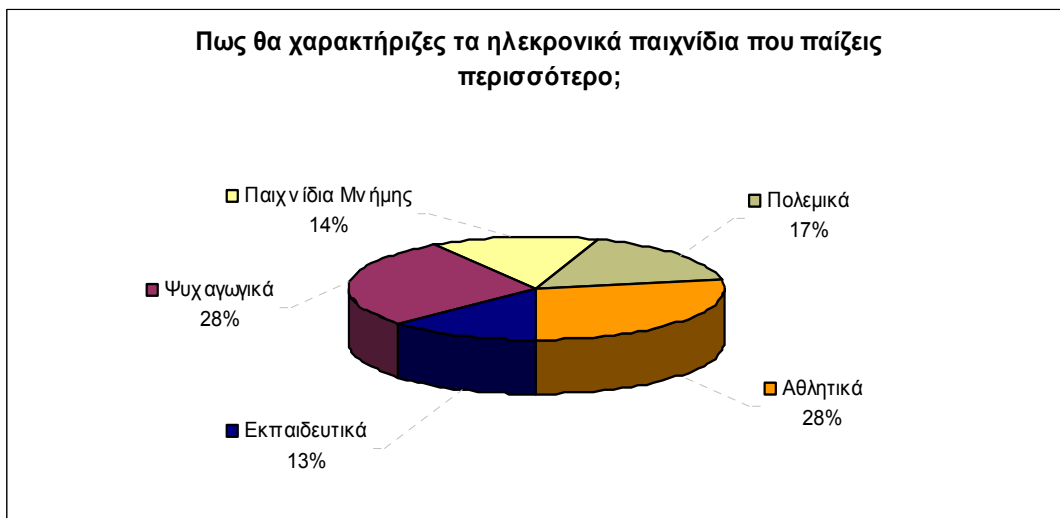
<i>Είδος παιχνιδιού</i>	<i>Κορίτσια</i>	<i>Αγόρια</i>
<i>Εκπαιδευτικά</i>	67,2%	32,8%
<i>Ψυχαγωγικά</i>	61%	39%
<i>Μνήμης</i>	63,1%	36,9%
<i>Πολεμικά</i>	15,8%	84,2%
<i>Αθλητικά</i>	38,7%	61,5%

Από τον παραπάνω πίνακα παρατηρείται ότι τα αγόρια σε πολύ μεγαλύτερο ποσοστό από τα κορίτσια προτιμούν τα πολεμικά και αθλητικά παιχνίδια. Από την άλλη τα κορίτσια προτιμούν τα εκπαιδευτικά τα ψυχαγωγικά και τα παιχνίδια μνήμης.

Το διάγραμμα που ακολουθεί παρουσιάζει τις συχνότητες για τον χαρακτηρισμό των παιχνιδιών αυτών από τα παιδιά:

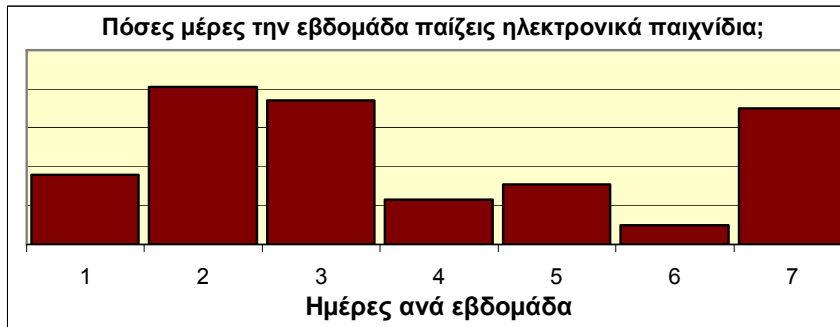
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5^ο

Κατανομή προτιμήσεων ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά φύλο



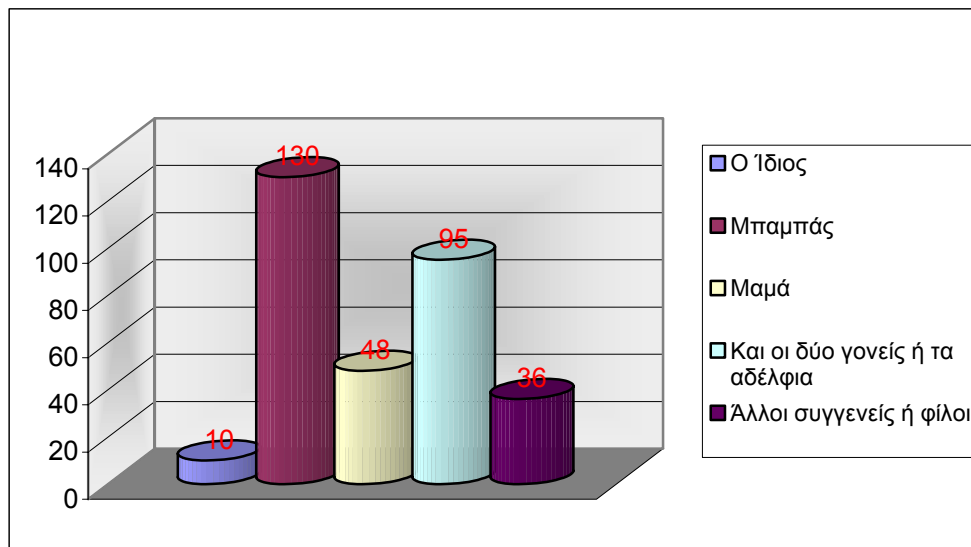
Ο χρόνος που αφιερώνουν τα παιδιά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια κυμαίνεται από 5 λεπτά έως 8 ώρες την ημέρα, με μέση τιμή μιάμιση ώρα. Στις περισσότερες περιπτώσεις δεν ασχολούνται καθημερινά, αλλά δύο ή τρεις ημέρες, δηλαδή το πιθανότερο κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6^ο
Κατανομή Ημερών Παιξίματος Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών



Τέλος, δύο στις πέντε περιπτώσεις ο πατέρας είναι εκείνος που αγοράζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7^ο
Κατανομή Συχνότητας Αγοραστών Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών



3.4. Μέρος Γ: Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνική Απόρριψη, Κοινωνικός Ανταγωνισμός, Δημιουργία Νέων Σχέσεων

Κοινωνική Αποδοχή

	Ποτέ	Σπάνια	Καμιά φορά	Συχνά	Πολύ συχνά	Σχεδόν πάντα
Προσαρμόζομαι σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον	24 7,2%	52 15,7%	45 13,6%	65 19,6%	55 16,6%	91 27,4%
Είμαι άνετος με όλες τις ηλικίες ανθρώπων	30 9,0%	40 12,0%	54 16,2%	53 15,9%	51 15,3%	106 31,7%
Συζητώ εύκολα για οποιοδήποτε θέμα	22 6,5%	60 17,9%	75 22,3%	59 17,6%	57 17,0%	63 18,8%
Δεν δυσκολεύομαι να προσεγγίσω άτομα που δεν γνωρίζω	79 23,7%	66 19,8%	63 18,9%	48 14,4%	32 9,6%	46 13,8%
Γενικά μου λένε τα μυστικά τους	30 9,0%	46 13,9%	62 18,7%	49 14,8%	57 17,2%	88 26,5%
Γενικά με εμπιστεύονται	18 5,4%	31 9,3%	43 12,8%	64 19,1%	61 18,2%	118 35,2%
Υπερασπίζομαι όσους βρίσκονται σε δύσκολη θέση	14 4,2%	12 3,6%	39 11,7%	48 14,4%	64 19,2%	157 47,0%
Εκπροσωπώ την τάξη μου	41 12,3%	41 12,3%	36 10,8%	45 13,5%	45 13,5%	126 37,7%
Οι φίλοι μου αποδέχονται τις απόψεις μου	35 10,5%	45 13,5%	57 17,1%	80 24,0%	47 14,1%	70 21,0%
Οι φίλοι μου αποδέχονται τον χαρακτήρα μου	41 12,3%	39 11,7%	46 13,8%	57 17,1%	62 18,6%	89 26,6%

Κοινωνική Απόρριψη

	Ποτέ	Σπάνια	Καμιά φορά	Συχνά	Πολύ συχνά	Σχεδόν πάντα
Τα παιδιά δεν μου επιτρέπουν να συμμετέχω στην ομάδα τους	177 53,0%	63 18,9%	43 12,9%	9 2,7%	21 6,3%	21 6,3%
Έχω έντονη διαφωνία	104 32,0%	95 29,2%	66 20,3%	30 9,2%	16 4,9%	14 4,3%
Τα παιδιά λένε ότι δεν με έχουν φίλο πια	219 65,6%	62 18,6%	21 6,3%	13 3,9%	7 2,1%	12 3,6%
Με φωνάζουν με κάποιο κοροϊδευτικό παρατσούκλι	157 46,7%	77 22,9%	27 8,0%	21 6,3%	27 8,0%	27 8,0%
Περνάω βαρετά το χρόνο μου	137 41,1%	84 25,2%	57 17,1%	21 6,3%	18 5,4%	16 4,8%
Με πειράζουν - με κοροϊδεύουν	102 31,4%	97 29,8%	46 14,2%	23 7,1%	24 7,4%	33 10,2%
Οι φίλοι μου δεν συμφωνούν με αυτά που λέω ή κάνω	86 25,9%	114 34,3%	85 25,6%	19 5,7%	13 3,9%	15 4,5%
Έχω μελαγχολίες με τους φίλους μου	167 49,7%	86 25,6%	44 13,1%	19 5,7%	11 3,3%	9 2,7%
Με μαλώνουν οι συμμαθητές μου	212 63,7%	77 23,1%	21 6,3%	9 2,7%	3 ,9%	11 3,3%
Με μαλώνουν οι γονείς μου	70 21,0%	124 37,1%	78 23,4%	31 9,3%	16 4,8%	15 4,5%
Μα μαλώνει ο δάσκαλος ή η δασκάλα μου	118 35,9%	116 35,3%	58 17,6%	18 5,5%	8 2,4%	11 3,3%

Κοινωνικός Ανταγωνισμός

	Ποτέ	Σπάνια	Καμιά φορά	Συχνά	Πολύ συχνά	Σχεδόν πάντα
Βοηθάω τους άλλους	8 2,4%	22 6,6%	27 8,1%	59 17,7%	70 21,0%	148 44,3%
Προσφέρω την βοήθειά μου ακόμα και για ασήμαντα πράγματα	28 8,4%	41 12,3%	61 18,3%	66 19,8%	52 15,6%	85 25,5%
Εργάζομαι καλά σε ομάδες	16 4,8%	27 8,2%	35 10,6%	51 15,5%	70 21,2%	131 39,7%
Όταν έχω πρόβλημα με άλλους, το συζητώ	20 6,1%	59 17,9%	60 18,2%	41 12,4%	51 15,5%	99 30,0%
Ακούω την γνώμη των άλλων	12 3,7%	21 6,4%	27 8,2%	53 16,2%	55 16,8%	160 48,8%
Με προβληματίζει η γνώμη των άλλων	75 22,5%	85 25,5%	79 23,7%	42 12,6%	18 5,4%	34 10,2%
Συνεργάζομαι με άλλα παιδιά	9 2,7%	21 6,3%	25 7,5%	52 15,5%	65 19,4%	163 48,7%
Παίζω με άλλα παιδιά	3 ,9%	16 4,8%	18 5,4%	24 7,2%	64 19,3%	207 62,3%
Θυμώνω όταν μου χαλάνε τα παιχνίδια	49 14,7%	60 18,0%	57 17,1%	46 13,8%	37 11,1%	84 25,2%
Προσέχω παιδιά νεότερα από εμένα	25 7,5%	27 8,1%	40 12,0%	41 12,3%	48 14,4%	153 45,8%
Συμβιβάζομαι όταν μου εξηγήσουν	7 2,1%	22 6,6%	38 11,4%	59 17,7%	67 20,1%	140 42,0%
Αισθάνομαι καλά όταν βοηθάω τους άλλους	1 ,3%	13 3,9%	12 3,6%	29 8,7%	61 18,3%	218 65,3%
Νιώθω χαρούμενος όταν πετυχαίνω κάτι	2 ,6%	6 1,8%	6 1,8%	17 5,1%	33 9,9%	268 80,7%

Νέες Σχέσεις

	Ποτέ	Σπάνια	Καμιά φορά	Συχνά	Πολύ συχνά	Σχεδόν πάντα
Προσαρμόζομαι σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον	24 7,2%	52 15,7%	45 13,6%	65 19,6%	55 16,6%	91 27,4%
Είμαι άνετος με όλες τις ηλικίες ανθρώπων (παιδιά, νέους, ενήλικες ή ηλικιωμένους)	30 9,0%	40 12,0%	54 16,2%	53 15,9%	51 15,3%	106 31,7%
Συζητώ εύκολα για οποιοδήποτε θέμα	22 6,5%	60 17,9%	75 22,3%	59 17,6%	57 17,0%	63 18,8%
Δεν δυσκολεύομαι να προσεγγίσω άτομα που δεν γνωρίζω	79 23,7%	66 19,8%	63 18,9%	48 14,4%	32 9,6%	46 13,8%
Τα παιδιά δεν μου επιτρέπουν να συμμετέχω στην ομάδα τους	177 53,0%	63 18,9%	43 12,9%	9 2,7%	21 6,3%	21 6,3%
Προσφέρω την βοήθειά μου ακόμα και για ασήμαντα πράγματα	28 8,4%	41 12,3%	61 18,3%	66 19,8%	52 15,6%	85 25,5%
Με προβληματίζει η γνώμη των άλλων	75 22,5%	85 25,5%	79 23,7%	42 12,6%	18 5,4%	34 10,2%
Συνεργάζομαι με άλλα παιδιά	9 2,7%	21 6,3%	25 7,5%	52 15,5%	65 19,4%	163 48,7%

Περιγραφικά

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Κοινωνική Αποδοχή	316	16	60	40,25	8,997
Κοινωνική Απόρριψη	292	12	66	26,37	8,603
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	298	19	78	59,28	9,602
Νέες Σχέσεις	319	13	47	28,88	5,880

3.5. ΣΥΝΔΥΑΣΤΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Εργασία μητέρας

Εργασία μητέρας	Παίξεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;	
	Όχι	Ναι
Επαγγελματίες/ Τεχνικοί	3,9%	96,1%
Στελέχη/ Αξιωματούχοι/ Ελευθ. Επαγγελματίες	4,0%	96,0%
Υπάλληλοι/ Πωλητές	4,1%	95,9%
Ειδικευμένοι εργάτες	11,1%	88,9%
Υπηρεσίες	,0%	100,0%
Ανειδίκευτοι εργάτες	5,3%	94,7%
Άνεργοι/ Φοιτητές	7,5%	92,5%
Συνταξιούχοι	50,0%	50,0%
ΣΥΝΟΛΟ	6,0%	94,0%

Τεστ χ^2

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,836	7	,198
Likelihood Ratio	5,893	7	,552
Linear-by-Linear Association	2,069	1	,150
N of Valid Cases	317		

Εργασία πατέρα

Εργασία πατέρα	Παίξεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;	
	Όχι	Ναι
Επαγγελματίες/ Τεχνικοί	5,3%	94,7%
Στελέχη/ Αξιωματούχοι/ Ελευθ. Επαγγελματίες	1,8%	98,2%
Υπάλληλοι/ Πωλητές	4,7%	95,3%
Ειδικευμένοι εργάτες	8,6%	91,4%
Υπηρεσίες	11,1%	88,9%
Ανειδίκευτοι εργάτες	8,1%	91,9%
Κτηνοτρόφοι/ Αγρότες	,0%	100,0%
Συνταξιούχοι	,0%	100,0%
ΣΥΝΟΛΟ	5,6%	94,4%

Τεστ χ^2

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,535	7	,716
Likelihood Ratio	5,424	7	,608
Linear-by-Linear Association	,461	1	,497
N of Valid Cases	324		

Από τους παραπάνω στατιστικούς ελέγχους δεν προκύπτει κάποια σχέση μεταξύ των επαγγελμάτων των γονιών και του εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα, εφαρμόσαμε το στατιστικό τεστ χ^2 με αρχική υπόθεση ότι το επάγγελμα των γονιών δεν επηρεάζει το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Δεν υπάρχουν αρκετές στατιστικές ενδείξεις (επίπεδο βεβαιότητας 95%) για να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση.

3.6. Έλεγχος στατιστικών υποθέσεων OneWay ANOVA

Εφαρμόσαμε τον στατιστικό έλεγχο OneWay ANOVA για να εξετάσουμε εάν το σκορ που προκύπτει από τις απαντήσεις των παιδιών στις ερωτήσεις των τριών κατηγοριών (Κοινωνική Αποδοχή, Κοινωνική Απόρριψη και Κοινωνικός Ανταγωνισμός) διαφέρει για τις διάφορες ομάδες παιδιών. Ελέγχουμε την αρχική υπόθεση ότι τα σκορ δεν διαφέρουν για τα παιδιά ανάλογα με το φύλο, το σχολείο, την οικογενειακή κατάσταση των γονιών, εάν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και τη συχνότητα με την οποία παίζουν τα παιχνίδια αυτά.

Οι έλεγχοι για τους οποίους μπορούμε να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση σε ποσοστό βεβαιότητας 95% είναι:

Μεταβλητές		F - test	p
Κοινωνική Αποδοχή	Σχολείο	173,205	,021
Κοινωνική Αποδοχή	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	871,231	,001
Κοινωνική Απόρριψη	Σχολείο	149,204	,031
Κοινωνική Απόρριψη	Παίζω ηλεκτρονικά Παιχνίδια (συχνότητα)	183,210	,024
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Οικογενειακή Κατάσταση	361,802	,016
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Φύλο	418,911	,032
Νέες Σχέσεις	Σχολείο	2,403	,012
Νέες Σχέσεις	Οικογενειακή κατάσταση	3,486	,032

Εφαρμόσαμε στατιστικό έλεγχο ANOVA για να εξετάσουμε εάν το φύλο, το σχολείο, η οικογενειακή κατάσταση των γονιών και το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν την ικανότητα των παιδιών να δημιουργήσουν νέες σχέσεις. Σε επίπεδο βεβαιότητας 95% είμαστε σε θέση να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση ότι οι παράγοντες αυτοί δεν επηρεάζουν, για το Σχολείο ($p=0,012$) και για την Οικογενειακή Κατάσταση των γονιών ($p=0,032$). Βλέπουμε λοιπόν ότι η ικανότητα των παιδιών να δημιουργούν νέες σχέσεις επηρεάζεται από το σχολείο αλλά και την οικογενειακή κατάσταση των γονιών των παιδιών. Δεν υπάρχουν αρκετά στατιστικά σημαντικά στοιχεία για να απορρίψουμε την αρχική υπόθεση ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το φύλο δεν επιδρούν στη δημιουργία νέων σχέσεων.

Εφαρμόσαμε στατιστικό έλεγχο ANOVA για να εξετάσουμε εάν το φύλο, το σχολείο, η οικογενειακή κατάσταση των γονιών και το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν την κοινωνική αποδοχή που βιώνουν τα παιδιά

στις σχέσεις τους. Σε επίπεδο βεβαιότητας 95% είμαστε σε θέση να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση ότι οι παράγοντες αυτοί δεν επηρεάζουν για το Σχολείο ($p=0,021$) και για το αν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια ή όχι ($p=0,001$). Βλέπουμε λοιπόν ότι η κοινωνική αποδοχή στις σχέσεις των παιδιών διαφέρει ανάμεσα στα σχολεία καθώς επίσης και ανάμεσα στα παιδιά που παίζουν ή όχι ηλεκτρονικά παιχνίδια. Δεν υπάρχουν αρκετά στατιστικά σχηματικά στοιχεία για να απορρίψουμε την αρχική υπόθεση ότι το φύλο και η οικογενειακή κατάσταση των γονιών δεν επιδρούν στην κοινωνική αποδοχή.

Εφαρμόσαμε στατιστικό έλεγχο ANOVA για να εξετάσουμε εάν το φύλο, το σχολείο, η οικογενειακή κατάσταση των γονιών και το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν την κοινωνική απόρριψη που βιώνουν τα παιδιά στις σχέσεις τους. Σε επίπεδο βεβαιότητας 95% είμαστε σε θέση να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση ότι οι παράγοντες αυτοί δεν επηρεάζουν, για το Σχολείο ($p=0,024$) και για τη συχνότητα που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια ($p=0,024$). Βλέπουμε λοιπόν ότι η κοινωνική απόρριψη στις σχέσεις των παιδιών διαφέρει ανάμεσα στα σχολεία καθώς επίσης και ανάμεσα στα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σπάνια, καμιά φορά, συχνά, πολύ συχνά, σχεδόν πάντα. Δεν υπάρχουν αρκετά στατιστικά σχηματικά στοιχεία για να απορρίψουμε την αρχική υπόθεση ότι το φύλο και η οικογενειακή κατάσταση των γονιών δεν επιδρούν στην κοινωνική απόρριψη.

Εφαρμόσαμε στατιστικό έλεγχο ANOVA για να εξετάσουμε εάν το φύλο, το σχολείο, η οικογενειακή κατάσταση των γονιών και το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τον κοινωνικό ανταγωνισμό που βιώνουν τα παιδιά στις σχέσεις τους. Σε επίπεδο βεβαιότητας 95% είμαστε σε θέση να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση ότι οι παράγοντες αυτοί δεν επηρεάζουν, για την οικογενειακή κατάσταση ($p=0,016$) και για το φύλο ($p=0,032$). Βλέπουμε λοιπόν ότι ο κοινωνικός ανταγωνισμός στις σχέσεις των παιδιών διαφέρει ανάμεσα στα δύο φύλα και επίσης ότι επηρεάζεται από την οικογενειακή κατάσταση των γονιών των παιδιών.

4. ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Οι μαθητές που μελετήθηκαν ήταν στο σύνολο τους 340 εκ των οποίων το 52% ήταν αγόρια. Η μέση ηλικία ήταν τα 11 έτη.

Όσον αφορά την **οικογενειακή κατάσταση** των ερωτώμενων, το 5,6% των παιδιών προέρχεται από διαζευγμένες οικογένειες και το 2,4% από οικογένειες που βρίσκονται σε κατάσταση διάστασης. Η **μέση ηλικία** του πατέρα των ερωτώμενων βρέθηκε στα 41,6 έτη και αντίστοιχα της μητέρας στα 37,2 έτη. Για την εξακρίβωση του **μορφωτικού επιπέδου** των γονέων όπως προαναφέρθηκε επικεντρωθήκαμε στην επαγγελματική τους κατάρτιση. Παρουσιάστηκε ήδη πίνακας δεδομένων και δε θεωρούμε ότι είναι άξιο αναφοράς. Επίσης τέθηκε η ερώτηση για τον **αριθμό των αδελφών** των ερωτώμενων. Το 42,5% των παιδιών έχουν από 0 έως 1 αδελφια, εξαιρουμένου πάντα του εαυτού τους, το 36,6% έχει 2 αδελφια, ενώ ο μεγαλύτερος αριθμός αδελφών που καταγράφηκε ήταν 6. Το 43,8% των παιδιών είναι πρωτότοκα ενώ το 39,5% είναι δευτερότοκα.

Στο Α' μέρος σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια το 94,1% παραδέχτηκε ότι κάνει χρήση αυτών των παιχνιδιών ενώ μόλις το 5,9% αρνήθηκε την οποιαδήποτε χρήση. Το 33,9% χρησιμοποιεί Η/Υ για την αναπαραγωγή τους, το 30,4% χρησιμοποιεί το Play Station και το 20,5% το Game Boy. Αντίστοιχα το 28% επιλέγει του ψυχαγωγικού τύπου παιχνίδια ενώ βρέθηκε ότι το ίδιο ποσοστό διαλέγει αθλητικά παιχνίδια. Ακολουθούν τα πολεμικά παιχνίδια με ποσοστό 17%, τα παιχνίδια μνήμης με 14% και τέλος τα εκπαιδευτικά με ποσοστό 13%. Όσον αφορά το **χρόνο** που αφιερώνουν τα παιδιά στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών ημερησίως το 38,1% δήλωσε ότι παίζει 60 λεπτά την ημέρα, το 20% 1½ ώρα και το 14,7% μισή ώρα. Τέλος όσον αφορά τους συχνότερα αναφερθέντες **αγοραστές ηλεκτρονικών παιχνιδιών** ο πατέρας συγκεντρώνει το μεγαλύτερο ποσοστό που ανέρχεται στο 38,2% και η μητέρα στο 14,1%

Στο Β' μέρος του ερωτηματολογίου παρατέθηκαν ερωτήσεις που αφορούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποκλειστικά και τις συνήθειες των ερωτώμενων ως προς αυτά. Βλέπουμε λοιπόν ότι το 27% των παιδιών δηλώνει ότι παίζουν συχνά και 34% πολύ συχνά ή σχεδόν πάντα. Επίσης, παίζουν με τους γονείς τους ποτέ ή σπάνια σε ποσοστό 65% γεγονός που μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι οι περισσότεροι γονείς αγνοούν το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που τα παιδιά επιλέγουν να παίξουν. Αυτό μας παραπέμπει αυτόματα στα προηγούμενα συμπεράσματα που δείχνουν ότι τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια είναι εκείνα που έχουν επιθετικό περιεχόμενο.

Στη συνέχεια τα παιδιά δήλωσαν ότι παίζουν πολύ συχνά ή σχεδόν πάντα για

να διασκεδάσουν (56,4%). Το ποσοστό των παιδιών που συνηθίζουν να πηγαίνουν σε οργανωμένες λέσχες είναι αρκετά μικρό καθώς το 71% περίπου δεν πηγαίνει ποτέ σε τέτοιους χώρους. Τέλος, όπως φαίνεται τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια γιατί τους αρέσει και ποτέ γιατί θέλουν να αποφύγουν άλλες ασχολίες ή γιατί δεν έχουν κάτι άλλο να κάνουν σε ποσοστό 65,4%

Το **Γ΄ μέρος** του ερωτηματολογίου ανέλυε και τα τέσσερα βασικά ερευνητικά ερωτήματα που είχαμε θέσει. Την κοινωνική αποδοχή, την κοινωνική απόρριψη, τον κοινωνικό ανταγωνισμό και τη δημιουργία νέων σχέσεων. Για κάθε μία από τις υποενότητες αντιστοιχούσαν διαφορετικά ερωτήματα η κατηγοριοποίηση των οποίων προαναφέρεται.

Στην ενότητα της **κοινωνικής αποδοχής** παρατηρείται μία συγκέντρωση απαντήσεων που υποδηλώνουν ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών βιώνει αποδοχή. Με άλλα λόγια το 31,7% δήλωσε ότι είναι άνετο με όλες τις ηλικίες ανθρώπων, το 35,2% ότι γενικά τους εμπιστεύονται, το 47% ότι υπερασπίζεται όσους βρίσκονται σε δύσκολη θέση και το 37,7 % ότι εκπροσωπεί την τάξη του σχεδόν πάντα. Από την άλλη τα παιδιά που ανέφεραν ότι σπάνια προσαρμόζονται σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον ήταν μόνο το 15,7% και μόνο το 9% ανέφερε ότι ποτέ δεν είναι άνετο με όλες τις ηλικίες ανθρώπων καθώς και το 5,4% ότι ποτέ δεν το εμπιστεύονται. Τα παραπάνω ποσοστά μας κάνουν ακόμα πιο σκεπτικές για την ειλικρίνεια των δοσμένων απαντήσεων καθώς ίσως γενικότερα στην ηλικία αυτή υπάρχει η τάση των παιδιών να υποστηρίζουν ότι είναι κοινωνικά αποδεκτά χωρίς αυτό απαραίτητα να είναι αλήθεια.

Όσον αφορά την ενότητα της **κοινωνικής απόρριψης** οι απαντήσεις έχουν ανάλογο ύφος. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το άθροισμα των απαντήσεων «ποτέ» και «σπάνια». Το 71% των ερωτηθέντων λοιπόν δηλώνει ότι ποτέ ή σπάνια τα παιδιά δεν επιτρέπουν να συμμετέχει στην ομάδα τους, το 84% ότι τα παιδιά αρνούνται να τον έχουν φίλο, το 69,6% ότι το φωνάζουν με κάποιο κοροϊδευτικό παρατσούκλι, το 66,3% ότι περνά βαρετά το χρόνο του, το 75,3% ότι έχει μπελάδες με τους φίλους του και το 86,8% ότι το μαλώνουν οι συμμαθητές μου. Εάν από την άλλη εξετάσουμε τις δοθείσες απαντήσεις που φανερώνουν υψηλή συχνότητα δηλαδή «πολύ συχνά» και «σχεδόν πάντα» παρατηρείται ότι το 6,3% αναφέρει ότι σχεδόν πάντα τα παιδιά δεν του επιτρέπουν να συμμετέχει στην ομάδα τους. Επίσης το 2,1% δηλώνει ότι πολύ συχνά τα παιδιά λένε ότι δεν θα τον έχουν φίλο πια, το 5,4% ότι περνά βαρετά το χρόνο του, το 10,2% δηλώνει ότι το πειράζουν - κοροϊδεύουν σχεδόν πάντα, και τέλος ότι το 3,3% ότι σχεδόν πάντα το μαλώνουν οι συμμαθητές του.

Αναφορικά με τον **κοινωνικό ανταγωνισμό** το 44,3% των ερωτώμενων απάντησε ότι σχεδόν πάντα βοηθά τους άλλους, το 39,7% ότι σχεδόν πάντα εργάζεται καλά σε ομάδες, το 48,8% ότι σχεδόν πάντα ακούει την γνώμη των άλλων, το 48,7% ότι συνεργάζεται με άλλα παιδιά και το 45,8% ότι προσέχει παιδιά νεότερα από αυτό.

Στην υποενοότητα των **νέων σχέσεων** οι απαντήσεις παρουσιάζουν ίση κατανομή ποσοστών, οι μόνες που έχουν ενδιαφέρον παρουσίασης είναι ότι το 2,7% των παιδιών ανέφερε ότι ποτέ δεν συνεργάζεται με άλλους και το 48,7% πολύ συχνά. Όπως επίσης και το 53% αναφέρει ότι σχεδόν πάντα τα παιδιά τους επιτρέπουν να συμμετέχουν στην ομάδα τους.

Οι **συνδυαστικές ερωτήσεις** που αποφασίσαμε να κάνουμε δεν έχουν να κάνουν μόνο με τα ερευνητικά ερωτήματα που αρχικά θέσαμε για την κοινωνική αποδοχή – απόρριψη - ανταγωνισμό και δημιουργία νέων σχέσεων, αλλά και με το σχολείο, το φύλο των παιδιών. Το επάγγελμα των γονιών, την οικογενειακή τους κατάσταση και το αν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και πόσο συχνά. Θελήσαμε έτσι να διερευνήσουμε εάν υπάρχει σχέση μεταξύ του φύλου, του σχολείου (ως παράγοντας κοινωνικής κατάστασης της οικογένειας), της οικογενειακής κατάστασης των γονιών και η ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια, επηρεάζουν το «σκορ» στις τέσσερις ομάδες ερωτήσεων (κοινωνική αποδοχή, κοινωνική απόρριψη, κοινωνικός ανταγωνισμός και δημιουργία νέων σχέσεων). Και στην περίπτωση αυτών των ελέγχων, θέτουμε ως αρχική μας υπόθεση ότι δεν υπάρχει σχέση μεταξύ των μεταβλητών και αναζητούμε στατιστικές ενδείξεις ώστε να απορρίψουμε την υπόθεση αυτή.

Δεν προκύπτουν αρκετά στατιστικά σημαντικά στοιχεία που να μας κάνουν να απορρίψουμε την αρχική μας υπόθεση ότι το επάγγελμα των γονιών δεν επηρεάζει το εάν τα παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Η κοινωνική αποδοχή και απόρριψη που βιώνουν τα παιδιά καθώς και η ικανότητα τους να δημιουργούν νέες σχέσεις διαφέρουν ανάμεσα στα σχολεία που αυτά φοιτούν. Η ικανότητα των παιδιών να δημιουργούν νέες σχέσεις και ο ανταγωνισμός που βιώνουν στις σχέσεις τους επηρεάζεται από την οικογενειακή κατάσταση των γονιών τους.

Οι μόνες μεταβλητές που επηρεάζονται από τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι η κοινωνική αποδοχή και η κοινωνική απόρριψη που βιώνουν τα παιδιά. Δεν υπάρχουν αρκετά στατιστικά σημαντικά στοιχεία για να απορρίψουμε την αρχική υπόθεση ότι ο κοινωνικός ανταγωνισμός και η ικανότητα δημιουργίας νέων σχέσεων δεν επηρεάζονται από την χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Τέλος πρέπει να σημειωθεί ότι αν και η βιβλιογραφία αποδεικνύει ότι τα

ηλεκτρονικά παιχνίδια συμβάλλουν στην όξυνση του κοινωνικού ανταγωνισμού στην έρευνα που διεξάγαμε δεν αποδείχθηκε κάτι τέτοιο καθώς δεν υπήρξαν αρκετά στατιστικά σημαντικά στοιχεία. Αυτό μπορεί να εξηγηθεί καθώς το ποσοστό των παιδιών που δεν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μόλις 6%. Το ποσοστό δηλαδή των παιδιών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια υπερτερούσε κατά πολύ και ίσως αυτό να ήταν και η αιτία που δεν αποδείχθηκε το παραπάνω.

5. ΑΝΑΓΚΕΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Σαφώς οι ανάγκες για έρευνα διαφέρουν σε εθνικό και διεθνές επίπεδο. Παρατηρώντας και μόνο το γεγονός ότι η βιβλιογραφία μας όσον αφορά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν αποκλειστικά ξενόγλωσση, συμπεραίνεται το χάσμα των αναγκών. Όσον αφορά την ελληνική βιβλιογραφία θα λέγαμε ότι είναι αποθαρρυντικές οι τρέχουσες επιστημονικές δημοσιεύσεις. Οποιοδήποτε ελληνικό άρθρο και αν έφτασε στα χέρια μας ήταν κατά πλειοψηφία προχειρογραμμένο χωρίς εμπειριστατωμένα στοιχεία και επιστημονικό λόγο.

Αναφορικά με το εξωτερικό, ο Jeffrey Goldstein σε μία έρευνά του τονίζει την ανάγκη διερεύνησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχοντας ως δείγμα άτομα με ειδικές ανάγκες. Αναφέρει συγκεκριμένα τα εξής: «Επισκέφτηκα τα κέντρα αποκατάστασης ατόμων με σοβαρές αναπηρίες. Σχεδόν όλοι τους, έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε υπολογιστή ή κονσόλα, ένα άτομο με τα πόδια του επειδή δεν είχε χέρια, και μια γυναίκα που δεν είχε καμία δυνατότητα κίνησης στα χέρια ή τα πόδια της έπαιζε φυσώντας ένα καλαμάκι»¹⁷⁷. Ακριβώς αυτό είναι αυτό το πνεύμα του παιχνιδιού αυτός λείπει από τις έρευνες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αυτή η ερευνητική τοποθέτηση λείπει από την ξένη βιβλιογραφία η οποία είναι αρκετά καταρτισμένη ως προς το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Όσο για τις επόμενες έρευνες που θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν από το τμήμα, θα προτείναμε να ερευνηθούν οι συμπεριφορικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και συγκεκριμένα, αν και κατά πόσο αυξάνουν την επιθετική συμπεριφορά των παιδιών, αν συμβάλλουν στις συγκρούσεις των χρηστών, αν πραγματικά συμβάλλουν στη λεκτική βία των παιδιών και αν βελτιώνουν την αυτοεκτίμησή τους.

¹⁷⁷ Goldstein, J. (1999). *The attractions of violent entertainment*. Media Psychology, vol. 1, 271-282.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Αντωνιάδης, Α., *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994.
- Βοσνιάδου Σ., *Κοινωνική γνώμη και κοινωνική συμπεριφορά*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995,.
- Ιντζεσίλογλου, Ν., *Η κοινωνικοποίηση του ατόμου*, εκδ. Παρατηρητής.
- Καρλατήρα Παναγιώτα, «Αιχμάλωτοι Στις Ηλεκτρονικές Αλάνες», από *Το Βήμα*, 24/6/2001.
- Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., Σωμαράκης Σ. «Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι», από το *Virtual School*, The sciences of Education Online, τόμος 2, τεύχος 1, 2000.
- Μιχαλακόπουλος, Γ., *Κοινωνιολογία και εκπαίδευση*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 1996.
- Νόβα-Καλτσούνη Χ., *Κοινωνικοποίηση*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1996.
- Παπαδόπουλος Ν., *Ψυχολογία σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά*, Έκδοση 3η, (Χ.Ο.), Αθήνα, 1991.
- Παρασκευόπουλος Ι. Ν., *Εξελικτική ψυχολογία*, τόμος 3^{ος}, Αθήνα.
- Τερλεξής Π., *Πολιτική κοινωνικοποίηση. Η γένεση του πολιτικού ανθρώπου*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1975.
- Τσαούσης Δ., *Η κοινωνία του ανθρώπου*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1983.
- Χαραλαμπόπουλου, Γ.Ν., *Θεωρία Της Παιδείας*, Αθήνα, 1984.

Μεταφρασμένη Βιβλιογραφία

- Cole M., Cole S., *Η ανάπτυξη των παιδιών*, Εκδ. Τυπωθήτω, Αθήνα 2002.
- Damon W., *Ο κοινωνικός κόσμος του παιδιού*, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1995.
- Herbert, M., *Ψυχολογική φροντίδα του παιδιού και της οικογένειάς του*, εκδ. Ελληνικά γράμματα, Αθήνα 1997.
- Muhlbaue, K. R., *Κοινωνικοποίηση-Θεωρία και έρευνα*, εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη.
- Ντινκμέγιερ Ν., ΜακΚαίου Γ., Καρλσον Τ., Μπιτι Ν., *Βασικές αρχές Παραδοχής-ενθάρρυνσης, πειθαρχίας και σχέσεων γονέων και εφήβων*, Εκδ. Θυμάρι, Αθήνα 1998.
- Ντραϊκωρς Ρ., *Πέτα μακριά το ραβδί σου*, Εκδ. Θυμάρι, Αθήνα 1998.
- Vygotsky, L.S., *Νους στην κοινωνία*, (μτφ. Μπίμπου Α., Βοσνιάδου Σ.), Gutenberg, Αθήνα, 1997.
- Χουϊζίνγκα, Γ., *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo ludens)*, (μτφ. Ροζάνης Σ., Λυκιαρδόπουλος Γ.), Γνώση, Αθήνα, 1989.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Anderson, C.A., & Morrow, M., «Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behaviour in video games», από το *Personality and Social Psychology Bulletin*, τ. 21, 1996, σελ. 1020-1030.
- Berkowitz, L., «On the formation and regulation of anger and aggression», από το *American Psychologist*, τ. 45, 1990, σελ. 494 – 503.
- Berkowitz, L., & Geen, R. G., «Film violence and the cue properties of available targets», από το *Journal of Personality and Social Psychology*, τ. 3, 1966, σελ. 525-530
- Braun C & Giroux J., «Arcade video games: Proxemic, cognitive and content analyses», από το *Journal of Leisure research*, τ. 21, 1989, σελ. 92-105.
- Buxton, W. «Telepresence: Integrating shared task and person spaces», από το *Graphics Interface'92 Conference Proceedings*, 1992, σελ. 123-129.
- Chambers & Ascione. «The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping», από το *Journal of Genetic Psychology*, τ. 148, 1987, σελ. 499-505.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S., «Computer games, self-esteem, and gratification of needs in adolescents.», από το *Journal of Community and Applied Social Psychology*, τ. 5, 1995, σελ 195-206.
- Cooper, J., & Mackie, D., «Video games and aggression in children», από το *Journal of Applied Social Psychology*, τ. 16, 1986, σελ. 726-744.
- Dill K. E., Dill J.C., «Video game violence: a review of the literature», από το *Aggression and Violent Behavior*, Vol 3, No 4, 1991, 1998, σελ 407-428.
- Dominick. J. R., «Video games, television violence and aggression in teenagers», από το *Journal of communication*, τ. 34, 1984, σελ.136- 147.

- Dworetzky, J., *Child development*, Saint Paul, MN: West Publishing Company. 1996
- Funk J.B.& Buchman, D.D., «Playing violent and computer games and adolescent concept», από το *Journal of Communication*, τ. 46, 1996, σελ 19-32.
- Funk, J., «Reevaluating the impact of video games», από το *Clinical Pediatrics*, τ. 2, 1993, σελ. 86-89.
- Gohtein Ed, *Toys, play and child development*, Cambridge University Press, New York, 1992.
- Greenfield P. M., & R. R. Cocking, « Interacting with video», από το *Journal of Applied Developmental Psychology*, τ. 5, 1994, σελ 3-12.
- Greenfield, P. M., deWinstanley, P., Kilpatrick, H., & Kaye, D. «Action video games and informal education: Effects on strategies for dividing visual attention», από το *Journal of Applied Developmental Psychology*, τ. 15, 1994, σελ. 195-123.
- Greenfield, Patricia Marks, «Mind and Media: The Effects of Television», από το *Computers and Video Games*. London: Fontana 1984, σελ 103-104.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. «Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators», από το *Journal of Community & Applied Social Psychology*, τ. 5, 1995, σελ. 189-193.
- Griffiths, M., «Friendship and social development in children and adolescents: The impact of electronic technology», από το *Educational and Child Psychology*, τ. 14, 1997, σελ. 25-37.
- Griffiths, Mark D. and Hunt, Nigel, "Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators", από το *Journal of Community and Applied Social Psychology*, τ. 5, 1995, σελ.189-193.

- Goldstein, J., “The attractions of violent entertainment”, από το *Media Psychology*, vol. 1, 1999, 271-282.
- Harris, M. B., & Williams, R. «Video games and school performance», από το *Education*, 105(3), 1985, σελ.306–309.
- Hurrelmann, K., *Einführung in die Sozialisationstheorie. Über den zusammenhang von Sozialstruktur und Persönlichkeit*, 3^η έκδοση, Weinheim-Bassel 1990.
- Huston, A. C., Donnerstein, E., Fairchild, H., Feshbach, N. D., Katz, P. A., Murray, J. P., Rubinstein, E. A., Wilcox, B. L., & Zuckerman, D. M., *Big world, small screen: The role of television in American society*, Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 1992.
- Kaveri Subrahmanyam, Patricia Greenfield, Robert Kraut, Elisheva Gross, «The impact of computer use on Children 's and adolescents development», από το *Applied Development Psychology*, τ. 22, 2000, σελ. 17-30.
- Koop, C. E., «Surgeon general sees in video games», από το *New York Times*, November 10, 1982, σελ 16.
- Leyens, J. P., & Picus, S, «Identification with the winner of a fight and name mediation: Their differential effects upon subsequent aggressive behaviour», από το *British Journal of Social and Clinical Psychology*, τ.12, 1973, σελ 374-377.
- Lieberman, D. A., Chaffee, S. H., & Roberts, D. F. «Computers, mass media, and schooling: Functional equivalence in uses of new media», από το *Social Science Computer Review*, τ. 6, 1988. σελ.224–241.
- Malone, T.W. «Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games», από το *Human Factors in Computer Systems Conference Proceedings*, Gaithersburg, Maryland, March 15-17, 1982, σελ. 63-68.

- Malone, T.W. «Toward a theory of intrinsically motivating instruction», από το *Cognitive Science*, τ. 4, 1981, σελ 333-369.
- Malone, T.W., and Lepper, M.R., *Intrinsic motivation and instructional effectiveness in computer-based education*, Conative and Affective Process Analyses, L. Erlbaum, Hillsdale, NJ. 1987.
- Mitchell, E., «The dynamics of family interaction around home video games. Special issue: Personal computers and the family», από το *Marriage and Family Review*, τ. 8, 1985, σελ. 121- 135.
- Nawrocki, L.H. and Winner, J.L., «Video games: Instructional potential and classification», από το *Journal of Computer-Based Instruction*, τ.10, 3&4, 1983, σελ.80-82.
- Nintendo Game Cube – *Instruction Booklet*
- Pellegrino, J. W., & Kail, R., «Process analyses of spatial aptitude», από το *Advances in e psychology of human intelligence*, Vol. 1, 1982, σελ. 311-365.
- Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M., «Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play», από το *Journal of Adolescence*, τ.18, 1995, σελ. 687-691.
- Provenzo E.F., *Video kids: Making a sense of Nintendo*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., & Brodie, M., *Kids and media at the new millenium: A comprehensive national analysis of children's media use*, A Kaiser Family Foundation Report, Menlo Park, CA, Nov. 1999.
- Soper, Barlow and Miller Mark. «Junk-time junkies: An emerging addiction among students», από το *The School Counselor*, (September), σελ 40-43, 1983.

- Turkle, Sherry, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, London, Granada 1984
- Walker de Felix, J., and Johnson, R.T., «Learning from video games», από το *Computers in the Schools*, τ. 9, (2/3), 1993, σελ 199-133.
- Weinbren G. «Mastery: Computer games, intuitive interfaces, and interactive multimedia», από το *Leonardo*, 28,/5/1995, σελ. 403-408.
- Williams R.B., Clippinger C.A., *Computers in human behavior*, 2002.

ΔΙΚΤΥΑΚΟΪ ΤΌΠΟΙ

- <http://academic.uofs.edu/student/HYMAND2/types.html>
- http://inventors.about.com/library/inventors/blcomputer_videogames.htm/
- <http://inventors.about.com/library/weekly/aa090198.htm>
- <http://news.bbc.co.uk/1/hi/uk/1036088.stm>
- <http://serendip.brynmawr.edu/bb/neuro/neuro02/web2/mschlimme.html>
- http://www.cdipage.com/store/video_games_and_children.html
- <http://www.ceangal.com/>
- <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- http://www.esrb.org/esrbratings_guide.asp
- <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>
- <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/index.html>
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p3_01.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p3_02.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p4_01.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p4_02.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p5_01.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p6_01.html

- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p6_01.html
- http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/p7_01.html
- <http://www.geocities.com/avpham82/briefview.html>
- <http://www.health.in.gr/news/natrice.asp?arcode=326>
- <http://www.kff.org>
- <http://www.pegi.info/pegi.jsp>
- <http://www.planetpapers.com/Assets/4191.php>
- <http://www.tfi.com/pubs/ctu/videogames.html>

ПЯРЯТНЯ

A1. Φύλο:

1. Κορίτσι I _ I
2. Αγόρι I _ I

A2. Ηλικία I I I

A3. Οικογενειακή κατάσταση γονιών:

1. Έγγαμος I I
2. Άγαμος I I
3. Διαζευγμένος I I
4. Σε διάσταση I _ I

A4. Αν οι γονείς σου είναι διαζευγμένοι ή σε διάσταση εσύ με ποιον περνάς το μεγαλύτερο μέρος της εβδομάδας;

1. Πατέρας I I
2. Μητέρα I I
3. Άλλον.....

A5. Ηλικία πατέρα I _ I

A6. Ηλικία μητέρας I _ I

A7. Εκπαίδευση γονιών:

1. Αναλφάβητος I I
2. Απ. Δημοτικού I I
3. Απ. Γυμνασίου I I
4. Απ. Λυκείου I I
5. Τεχ. Εκπαίδευση I I
6. Πανεπιστημιακή Εκ. I I
7. Μεταπτυχιακές Σπουδές I _ I

A8. Εργασία μητέρας:.....

A9. Εργασία πατέρα:.....

A10. Αριθμός αδελφών: I _ I

A11. Ποιο παιδί είσαι κατά σειρά στην οικογένεια I _ I _ I

A12. Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια:

1. ΝΑΙ I _ I
2. ΟΧΙ I _ I

A13. Εάν ναι τι παιχνίδια παίζεις;

1. GAME BOY I I
2. PLAY STATION I I
3. NINTENDO I I
4. SEGA I I
5. Στον ηλεκτρονικό υπολογιστή I I
- 6.

Άλλο.....

A14. Πώς θα χαρακτήριζες τα παιχνίδια που παίζεις περισσότερο:

- | | |
|-----|--------------------------|
| | 1. Εκπαιδευτικά I_I |
| I I | 2. Ψυχαγωγικά |
| I I | 3. Παιχνίδια μνήμης |
| I_I | 4. Πολεμικά |
| I_I | 5. Αθλητικά |

A15. Πώς ονομάζεται το αγαπημένο σου ηλεκτρονικό παιχνίδι;

.....
.....

A16. Συνήθως πόση ώρα την ημέρα παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια; I_I_I

A17. Συνήθως πόσες μέρες την εβδομάδα παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια; I_I_I

A18. Συνήθως ποιος σου αγοράζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

.....



Β. Παρακαλώ σημειώστε πόσο συχνά ασχολείστε με μία από τις παρακάτω δραστηριότητες:

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΚΑΜΙΑ ΦΟΡΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ
B.1	Χρησιμοποιώ ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικά	1	2	3	4	5	6
B.2	Χρησιμοποιώ ηλεκτρονικά παιχνίδια μόνος μου	1	2	3	4	5	6
B.3	Χρησιμοποιώ ηλεκτρονικά παιχνίδια με φίλους	1	2	3	4	5	6
B.4	Χρησιμοποιώ ηλεκτρονικά παιχνίδια με τους γονείς μου	1	2	3	4	5	6
B.5	Χρησιμοποιώ ηλεκτρονικά παιχνίδια χωρίς τη βοήθεια κάποιου	1	2	3	4	5	6
B.6	Δανείζομαι ηλεκτρονικά παιχνίδια	1	2	3	4	5	6
B.7	Αγοράζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	1	2	3	4	5	6
B.8	Συζητώ για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τους φίλους μου	1	2	3	4	5	6
B.9	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια για να διασκεδάσω	1	2	3	4	5	6
B.10	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια για να περάσω την ώρα μου	1	2	3	4	5	6
B.11	<u>Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια για να αποφύγω να κάνω άλλα πράγματα</u>	1	2	3	4	5	6
B.12	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια γιατί μου αρέσει	1	2	3	4	5	6
B.13	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια γιατί δεν έχω κάτι άλλο να κάνω	1	2	3	4	5	6

		ΠΟΤΕ	ΣΠΑΝΙΑ	ΚΑΜΙΑ ΦΟΡΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ
B.14	<u>Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια στο σπίτι μου</u>	1	2	3	4	5	6
B.15	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια σε οργανωμένους χώρους / λέσχες	1	2	3	4	5	6
B.16	Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια σε σπίτια φίλων	1	2	3	4	5	6



Γ. Παρακάτω σημειώνονται διάφορες συμπεριφορές, παρακαλώ σημειώστε ποσό συχνά σου έχει συμβεί κάτι από τα παρακάτω:

		ΠΟΤΕ	ΣΠΙΑΝΙΑ	ΚΑΜΙΑ ΦΟΡΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ
Γ.1	Προσαρμόζομαι σε κάθε κοινωνικό περιβάλλον	1	2	3	4	5	6
Γ.2	Είμαι άνετος με όλες τις ηλικίες ανθρώπων (παιδιά, νέους, ενήλικες ή ηλικιωμένους)	1	2	3	4	5	6
Γ.3	Συζητήσω εύκολα για οποιοδήποτε θέμα	1	2	3	4	5	6
Γ.4	Δεν δυσκολεύομαι να προσεγγίσω άτομα που δεν γνωρίζω	1	2	3	4	5	6
Γ.5	Τα παιδιά δεν μου επιτρέπουν να συμμετέχω στην ομάδα τους	1	2	3	4	5	6
Γ.6	Έχω έντονη διαφωνία	1	2	3	4	5	6
Γ.7	Τα παιδιά λένε ότι δεν θα με έχουν φίλο πια	1	2	3	4	5	6
Γ.8	Με φωνάζουν με κάποιο κοροϊδευτικό παρατσούκλι	1	2	3	4	5	6
Γ.9	Περνάω βαρετά το χρόνο μου	1	2	3	4	5	6
Γ.10	Καβγαδίζω	1	2	3	4	5	6
Γ.11	Γενικά μου λένε τα μυστικά τους	1	2	3	4	5	6
Γ.12	Γενικά με εμπιστεύονται	1	2	3	4	5	6
Γ.13	Υπερασπίζομαι όσους βρίσκονται σε δύσκολη θέση	1	2	3	4	5	6
Γ.14	Εκπροσωπώ την τάξη μου	1	2	3	4	5	6

		ΠΟΤΕ	ΣΠΙΑΝΙΑ	ΚΑΜΙΑ ΦΟΡΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ
Γ.15	Οι φίλοι μου αποδέχονται τις απόψεις μου	1	2	3	4	5	6
Γ.16	Οι φίλοι μου αποδέχονται τον χαρακτήρα μου	1	2	3	4	5	6
Γ.17	Με πειράζουν – με κοροϊδεύουν	1	2	3	4	5	6
Γ.18	Οι φίλοι μου δεν συμφωνούν με αυτά που λέω ή κάνω	1	2	3	4	5	6
Γ.19	Έχω μεελάδες με τους φίλους μου	1	2	3	4	5	6
Γ.20	Με μαλώνουν οι συμμαθητές μου	1	2	3	4	5	6
Γ.21	Με μαλώνουν οι γονείς μου	1	2	3	4	5	6
Γ.22	Με μαλώνει ο δάσκαλος ή η δασκάλα μου	1	2	3	4	5	6
Γ.23	Βοηθώ τους άλλους	1	2	3	4	5	6
Γ.24	Προσφέρω την βοήθειά μου ακόμα και για ασήμαντα πράγματα	1	2	3	4	5	6
Γ.25	Εργάζομαι καλά σε ομάδες	1	2	3	4	5	6
Γ.26	Όταν έχω πρόβλημα με άλλους, το συζητώ	1	2	3	4	5	6
Γ.27	Ακούω την γνώμη των άλλων	1	2	3	4	5	6
Γ.28	Με προβληματίζει η γνώμη των άλλων	1	2	3	4	5	6
Γ.29	Συνεργάζομαι με άλλα παιδιά	1	2	3	4	5	6
Γ.30	Παίζω με άλλα παιδιά	1	2	3	4	5	6
Γ.31	Θυμώνω όταν μου χαλάνε τα παιχνίδια	1	2	3	4	5	6
Γ.32	Προσέχω παιδιά νεότερα από εμένα	1	2	3	4	5	6

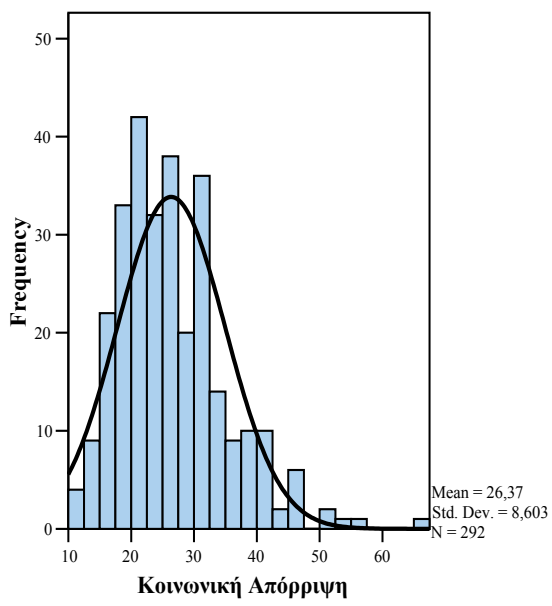
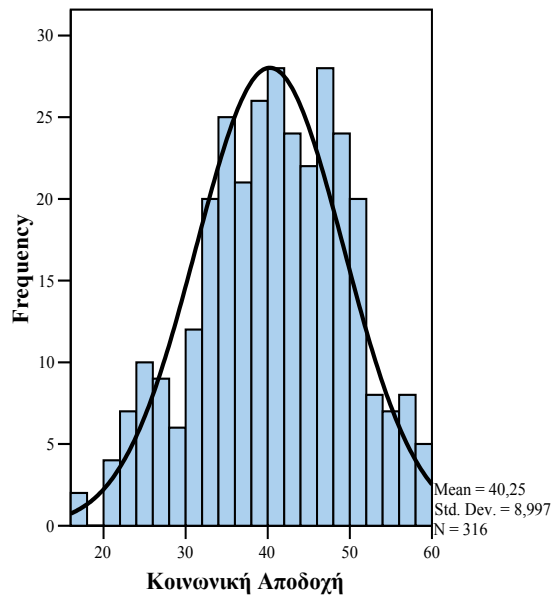
		ΠΟΤΕ	ΣΠΙΑΝΙΑ	ΚΑΜΙΑ ΦΟΡΑ	ΣΥΧΝΑ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ	ΣΧΕΔΟΝ ΠΑΝΤΑ
Γ.33	Συμβιβάζομαι όταν μου εξηγήσουν	1	2	3	4	5	6
Γ.34	Αισθάνομαι καλά όταν βοηθώ τους άλλους	1	2	3	4	5	6
Γ.35	Νιώθω χαρούμενος όταν πετυχαίνω κάτι	1	2	3	4	5	6

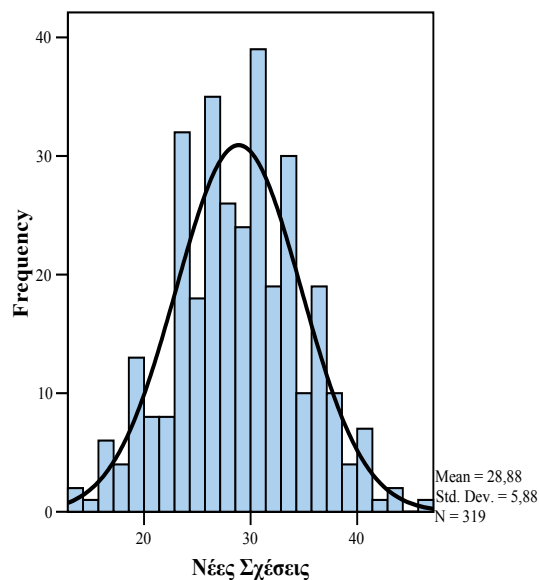
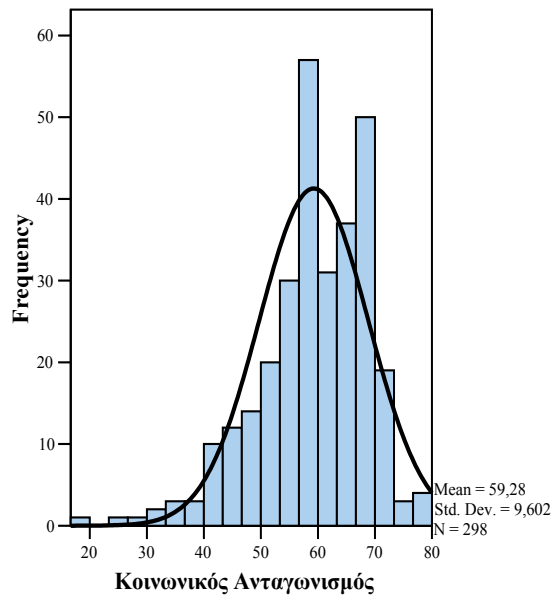


ΙΣΤΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Περιγραφικά Στατιστικά

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Κοινωνική Αποδοχή</i>	316	16	60	40,25	8,997
<i>Κοινωνική Απόρριψη</i>	292	12	66	26,37	8,603
<i>Κοινωνικός Ανταγωνισμός</i>	298	19	78	59,28	9,602
<i>Νέες Σχέσεις</i>	319	13	47	28,88	5,880





Τα ιστογράμματα μας βοηθούν να παρατηρήσουμε την κατανομή των συχνοτήτων των μεταβλητών. Βλέπουμε έτσι ότι τα δεδομένα συγκεντρώνονται σε κάποιες κατηγορίες, αλλά φαίνεται να ακολουθούν περίπου την κανονική κατανομή, ενώ σε όλες σχεδόν της κατανομές, η επικρατούσα τιμή δεν συμφωνεί με το μέσο όρο. Επιπλέον, για την κοινωνική απόρριψη και τον κοινωνικό ανταγωνισμό μπορούμε να παρατηρήσουμε ουρές στις κατανομές, θετικά λοξή και αρνητικά λοξή, αντίστοιχα. Παρ' όλ' αυτά, αφού ακολουθούν περίπου κανονική κατανομή μπορούμε να συνεχίσουμε την ανάλυση διακύμανσης (ANOVA).

Oneway ANOVA: Έλεγχος στατιστικών υποθέσεων

Περιγραφικά: Φύλο

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Κοινωνική Αποδοχή	Κορίτσι	146	40,49	9,245	,765	38,97	42,00	20	60
	Αγόρι	163	39,95	8,754	,686	38,60	41,30	16	60
	Total	309	40,20	8,979	,511	39,20	41,21	16	60
Κοινωνική Απόρριψη	Κορίτσι	134	26,39	8,753	,756	24,89	27,88	12	52
	Αγόρι	151	26,34	8,493	,691	24,98	27,71	12	66
	Total	285	26,36	8,601	,509	25,36	27,37	12	66
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Κορίτσι	137	60,60	9,173	,784	59,05	62,15	26	78
	Αγόρι	154	58,19	9,781	,788	56,64	59,75	19	78
	Total	291	59,33	9,559	,560	58,22	60,43	19	78

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Κοινωνική Αποδοχή	Between Groups	22,075	1	22,075	,273	,602
	Within Groups	24808,080	307	80,808		
	Total	24830,155	308			
Κοινωνική Απόρριψη	Between Groups	,136	1	,136	,002	,966
	Within Groups	21009,914	283	74,240		
	Total	21010,049	284			
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Between Groups	418,911	1	418,911	4,642	,032
	Within Groups	26079,076	289	90,239		
	Total	26497,986	290			
Νέες Σχέσεις	Between Groups	6,100	1	6,100	,176	,675
	Within Groups	10728,891	309	34,721		
	Total	10734,990	310			

Περιγραφικά: Σχολείο

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Κοινωνική Αποδοχή	4ο Δημοτικό Ηρακλείου, Τάλως	38	39,68	10,156	1,647	36,35	43,02	21	59

Κοινωνική Απόρριψη	21ο Δημοτικό Ηρακλείου, Φορτέτσα	37	40,76	8,033	1,32 1	38,0 8	43,43	23	56	
	3ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Καλοκαιρινού	29	39,34	8,217	1,52 6	36,2 2	42,47	25	54	
	2ο Δημοτικό Βουτών	34	40,97	9,127	1,56 5	37,7 9	44,16	16	53	
	19ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Κνωσσού	35	38,71	9,170	1,55 0	35,5 6	41,86	20	60	
	Δημοτικό Πόρου	26	41,19	7,590	1,48 8	38,1 3	44,26	26	51	
	Δημοτικό Αλικαρνασσού	31	38,00	9,983	1,79 3	34,3 4	41,66	20	57	
	Δημοτικό ΤΕΙ	26	42,08	7,894	1,54 8	38,8 9	45,27	21	56	
	Δημοτικό Δειλινών	12	32,67	9,717	2,80 5	26,4 9	38,84	16	48	
	Δημοτικό Λ. Παπανδρέου	48	43,33	8,347	1,20 5	40,9 1	45,76	27	60	
	Total	316	40,25	8,997	,506	39,2 6	41,25	16	60	
	Κοινωνικός Ανταγωνισμ ός	4ο Δημοτικό Ηρακλείου, Τάλως	34	28,18	9,262	1,58 8	24,9 4	31,41	14	54
		21ο Δημοτικό Ηρακλείου, Φορτέτσα	34	24,71	6,758	1,15 9	22,3 5	27,06	12	39
		3ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Καλοκαιρινού	29	27,86	10,582	1,96 5	23,8 4	31,89	12	50
		2ο Δημοτικό Βουτών	30	27,57	10,371	1,89 4	23,6 9	31,44	16	66
		19ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Κνωσσού	32	23,03	6,418	1,13 5	20,7 2	25,35	15	39
		Δημοτικό Πόρου	24	29,88	7,815	1,59 5	26,5 8	33,17	14	45
Δημοτικό Αλικαρνασσού		26	28,31	9,813	1,92 5	24,3 4	32,27	13	57	
Δημοτικό ΤΕΙ		29	26,66	7,812	1,45 1	23,6 8	29,63	12	52	
Δημοτικό Δειλινών		12	24,83	7,284	2,10 3	20,2 1	29,46	14	39	
Δημοτικό Λ. Παπανδρέου		42	23,93	7,360	1,13 6	21,6 4	26,22	12	45	
Total		292	26,37	8,603	,503	25,3 8	27,36	12	66	
Total		4ο Δημοτικό Ηρακλείου, Τάλως	38	59,11	8,620	1,39 8	56,2 7	61,94	43	77
		21ο Δημοτικό Ηρακλείου, Φορτέτσα	34	59,21	10,162	1,74 3	55,6 6	62,75	29	77
		3ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Καλοκαιρινού	26	57,46	7,840	1,53 7	54,3 0	60,63	40	70
		2ο Δημοτικό Βουτών	29	55,34	11,654	2,16 4	50,9 1	59,78	33	78
		19ο Δημοτικό Ηρακλείου, Λ. Κνωσσού	33	61,09	7,856	1,36 7	58,3 1	63,88	41	71
	Δημοτικό Πόρου	26	60,81	7,365	1,44 4	57,8 3	63,78	42	70	
	Δημοτικό Αλικαρνασσού	30	57,97	11,165	2,03 8	53,8 0	62,14	19	78	
	Δημοτικό ΤΕΙ	26	58,46	11,371	2,23 0	53,8 7	63,05	26	73	
	Δημοτικό Δειλινών	12	57,33	14,847	4,28 6	47,9 0	66,77	31	75	
	Δημοτικό Λ. Παπανδρέου	44	62,80	6,681	1,00 7	60,7 6	64,83	45	73	
Total	298	59,28	9,602	,556	58,1 8	60,37	19	78		

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Κοινωνική Αποδοχή	Between Groups	1558,842	9	173,205	2,214	.021
	Within Groups	23938,904	306	78,232		
	Total	25497,747	315			
Κοινωνική Απόρριψη	Between Groups	1342,840	9	149,204	2,083	.031
	Within Groups	20194,951	282	71,613		
	Total	21537,791	291			
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Between Groups	1363,712	9	151,524	1,677	,094
	Within Groups	26018,171	288	90,341		
	Total	27381,883	297			
Νέες Σχέσεις	Between Groups	719,141	9	79,905	2,403	.012
	Within Groups	10276,332	309	33,257		
	Total	10995,473	318			

Περιγραφικά: Οικογενειακή Κατάσταση

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Κοινωνική Αποδοχή	Έγγαμος	286	40,45	8,691	,514	39,44	41,46	16	60
	Διαζευγμένος	18	40,44	10,573	2,492	35,19	45,70	22	54
	Σε διάσταση	6	32,17	10,226	4,175	21,44	42,90	23	50
	Total	310	40,29	8,878	,504	39,30	41,28	16	60
Κοινωνική Απόρριψη	Έγγαμος	265	26,35	8,491	,522	25,32	27,38	12	66
	Διαζευγμένος	16	24,94	10,129	2,532	19,54	30,33	12	45
	Σε διάσταση	5	28,40	8,264	3,696	18,14	38,66	19	39
	Total	286	26,31	8,563	,506	25,31	27,30	12	66
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Έγγαμος	267	59,49	9,078	,556	58,40	60,59	26	78
	Διαζευγμένος	17	61,35	10,018	2,430	56,20	66,50	42	75
	Σε διάσταση	7	49,71	15,467	5,846	35,41	64,02	19	71
	Total	291	59,37	9,412	,552	58,28	60,45	19	78

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Κοινωνική Αποδοχή	Between Groups	403,779	2	201,889	2,588	,077
	Within Groups	23952,092	307	78,020		
	Total	24355,871	309			
Κοινωνική Απόρριψη	Between Groups	52,423	2	26,212	,356	,701
	Within Groups	20846,500	283	73,663		
	Total	20898,923	285			
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Between Groups	723,604	2	361,802	4,174	.016
	Within Groups	24964,052	288	86,681		
	Total	25687,656	290			
Νέες Σχέσεις	Between Groups	226,661	2	113,331	3,486	,032
	Within Groups	10078,425	310	32,511		
	Total	10305,086	312			

Περιγραφικά: Παίζεις Ηλεκτρονικά παιχνίδια;

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Κοινωνική Αποδοχή	Όχι	17	33,35	9,440	2,290	28,50	38,21	20	53
	Ναι	297	40,71	8,814	,511	39,71	41,72	16	60
	Total	314	40,32	8,989	,507	39,32	41,31	16	60
Κοινωνική Απόρριψη	Όχι	14	27,64	8,714	2,329	22,61	32,67	12	42
	Ναι	276	26,29	8,630	,519	25,27	27,32	12	66
	Total	290	26,36	8,624	,506	25,36	27,36	12	66
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Όχι	16	56,25	12,234	3,058	49,73	62,77	26	75
	Ναι	280	59,55	9,337	,558	58,45	60,65	19	78
	Total	296	59,37	9,520	,553	58,28	60,46	19	78

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Κοινωνική Αποδοχή	Between Groups	871,231	1	871,231	11,130	,001
	Within Groups	24422,556	312	78,277		
	Total	25293,787	313			
Κοινωνική Απόρριψη	Between Groups	24,261	1	24,261	,325	,569
	Within Groups	21470,443	288	74,550		
	Total	21494,703	289			
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Between Groups	164,822	1	164,822	1,824	,178
	Within Groups	26570,300	294	90,375		
	Total	26735,122	295			
Νέες Σχέσεις	Between Groups	80,044	1	80,044	2,348	,126
	Within Groups	10738,694	315	34,091		
	Total	10818,738	316			

Περιγραφικά: Πόσο συχνά παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
						Lower Bound	Upper Bound		
Κοινωνική Αποδοχή	Ποτέ	11	39,91	8,312	2,506	34,32	45,49	25	51
	Σπάνια	42	38,79	9,689	1,495	35,77	41,81	20	54
	Καμιά φορά	67	39,22	9,553	1,167	36,89	41,55	16	58
	Συχνά	85	39,41	8,035	,871	37,68	41,14	21	59
	Πολύ συχνά	43	41,81	9,572	1,460	38,87	44,76	16	56
	Σχεδόν πάντα	65	42,38	8,373	1,039	40,31	44,46	25	60
	Total	313	40,25	8,942	,505	39,26	41,25	16	60
Κοινωνική Απόρριψη	Ποτέ	12	25,92	6,459	1,865	21,81	30,02	19	39
	Σπάνια	37	23,81	7,027	1,155	21,47	26,15	14	38
	Καμιά φορά	65	25,38	7,715	,957	23,47	27,30	12	46
	Συχνά	76	25,25	7,736	,887	23,48	27,02	12	52
	Πολύ συχνά	39	28,85	8,378	1,342	26,13	31,56	18	57
	Σχεδόν πάντα	58	28,55	10,495	1,378	25,79	31,31	13	66
	Total	287	26,28	8,445	,498	25,30	27,26	12	66
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Ποτέ	12	56,42	9,940	2,870	50,10	62,73	34	73
	Σπάνια	37	60,08	8,335	1,370	57,30	62,86	43	75
	Καμιά φορά	61	58,62	10,296	1,318	55,99	61,26	26	77
	Συχνά	80	59,20	8,372	,936	57,34	61,06	35	78
	Πολύ συχνά	42	59,12	10,289	1,588	55,91	62,33	33	73
	Σχεδόν πάντα	60	60,88	9,478	1,224	58,43	63,33	29	78
	Total	292	59,41	9,347	,547	58,33	60,49	26	78

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Κοινωνική Αποδοχή	Between Groups	622,954	5	124,591	1,573	,167
	Within Groups	24322,107	307	79,225		
	Total	24945,061	312			
Κοινωνική Απόρριψη	Between Groups	916,052	5	183,210	2,643	,024
	Within Groups	19479,649	281	69,323		
	Total	20395,700	286			
Κοινωνικός Ανταγωνισμός	Between Groups	299,296	5	59,859	,681	,638
	Within Groups	25125,389	286	87,851		
	Total	25424,685	291			