

## ΟΙ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΕΦΗΒΟΥΣ



Ο όρος video games αναφέρεται σε κάθε τύπου ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία υπάρχουν πλέον σε κάθε σπίτι που διαθέτει μια συσκευή με οθόνη και πληκτρολόγιο (κινητό, κονσόλες, υπολογιστές). Υπάρχουν πολλοί τύποι παιχνιδιών όπως παιχνίδια puzzle, περιπέτειας και άλλα. Οι βασικοί χρήστες των video games είναι τα παιδιά και οι έφηβοι, διότι η κινούμενη

εικόνα και το εικονικό περιβάλλον διεγείρουν τη φαντασία τους. Αναμφίβολα, λοιπόν, τα video games και η συχνή χρήση τους από τα παιδιά, αποτελούν μια πραγματικότητα, καθώς τους αρέσει να παίζουν και να περνούν ευχάριστα την ώρα τους, ένα γεγονός που επιφανειακά δεν παρουσιάζει κάποια επικινδυνότητα. Η χρήση με μέτρο τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να επιφέρει αρκετά θετικά αποτελέσματα στο παιδί, βοηθώντας το να αναπτύξει αρκετές δεξιότητες και να καλλιεργήσει τη φαντασία του. Συμβάλει στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων όπως:

- τη συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- τη δεξιότητα
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων
- την εξοικείωση με την τεχνολογία



Κοιτώντας όμως λίγο καλύτερα το θέμα, εύκολα συνειδητοποιούμε ότι σήμερα η χρήση των video games μπορεί να έχει και αρνητικές επιδράσεις στο παιδί. Συγκεκριμένα, τα παιχνίδια που παίζουν σήμερα τα παιδιά έχουν μια σημαντική ιδιαιτερότητα, είναι διαδικτυακά (παίζονται online από υπολογιστή) και υπάγονται στις κατηγορίες M.M.O.R.P.G. (massive multiplayer online role playing games-μαζικά, πολλαπλών παιχτών, διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων) και R.P.G. (role playing games-παιχνίδια ρόλων). Σε αυτά ο χρήστης φτιάχνει ένα χαρακτήρα τον οποίο διαχειρίζεται ολοκληρωτικά. Αυτός, συναναστρέφεται με άλλους χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι, δίνοντας έτσι την αίσθηση μιας

δυναμικής online κοινωνίας, στην οποία το παιδί “ζει” παράλληλα, μέσω του χαρακτήρα που έχει φτιάξει. Αυτό επηρεάζει τον τρόπο ζωής του παιδιού και του εφήβου με ποικίλους τρόπους.

Ένα σημαντικό θέμα που συζητείται αρκετά είναι, το κατά πόσο τα παιχνίδια που περιέχουν βία -και συγκεκριμένα τα παιχνίδια που αναφέρθηκαν- επιδρούν στη συμπεριφορά του παιδιού. Υπάρχει η άποψη πως οι βίαιες συμπεριφορές υιοθετούνται από τα παιδιά λόγω του ότι θέλουν να μιμηθούν τον ήρωα του παιχνιδιού και να αποτελέσουν ένα πρότυπο επιτυχίας (εικόνα του “δυνατού” στο σχολείο ή την παρέα), μέσω μιας βίαιης και παράνομης συμπεριφοράς. Το παιδί, βλέποντας τον ήρωα του παιχνιδιού να γίνεται καλύτερος και πιο δυνατός χρησιμοποιώντας βία και έχοντας παραβατική συμπεριφορά, πιστεύει πως μιμούμενος τον ήρωά του θα έχει τα ίδια αποτελέσματα.

Κάτι επίσης σημαντικό που πρέπει να αναφερθεί, είναι πως μέσω της χρήσης των διαδικτυακών παιχνιδιών/ρόλων, μειώνεται για το παιδί η αξία της επικοινωνίας με το πραγματικό του περιβάλλον. Η ενασχόλησή του με το εικονικό περιβάλλον – που έχει όλα τα στοιχεία του πραγματικού, όπως η συνομιλία, συνεργασία, αποτυχίες, επιτυχίες, εξέλιξη – μειώνει την προσπάθειά του να συναναστρέφεται και να επενδύει στις σχέσεις του με την οικογένεια ή τους φίλους. Όταν το παιδί αφιερώνει τον περισσότερο ελεύθερο χρόνο του στην online κοινωνία των παιχνιδιών αυτών, βιώνοντας από εκεί εμπειρίες και συναισθήματα, οι πραγματικές διαπροσωπικές σχέσεις έρχονται σε δεύτερη μοίρα. Δεν ασχολείται αρκετά με πολιτιστικές, κοινωνικές ή αθλητικές δραστηριότητες, με συνέπεια να μην εξελίσσεται σε προσωπικό επίπεδο, παρά μόνο στο πλαίσιο της εικονικής/ψεύτικης ζωής “μέσα” στο παιχνίδι.

Παράλληλα, το παιδί που παίζει πολλές ώρες, μπορεί να εμφανίσει κάποια κλασσικά χαρακτηριστικά εξάρτησης από τα video-games, όπως το να θέλει να παίζει ακόμη περισσότερο και να μην αρκείται σε μια μετριασμένη και σταθερή χρήση. Επιπλέον, μπορεί να νιώθει άσχημα -κυρίως ψυχικά- όταν δεν παίζει, αφού πλέον θεωρεί ως κύρια δραστηριότητα της ζωής του το παιχνίδι και μέσω αυτού να νοιώθει καλά.

Μερικά πιθανά ανησυχητικά συμπτώματα είναι:

- περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ
- έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο
- πέφτει η σχολική του επίδοση
- παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
- προτιμά να παίζει video games απ’ το να δει του φίλους του
- είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει

Η εξάρτηση μπορεί να πάρει μεγάλες διαστάσεις, σε βαθμό που το άτομο να χρειάζεται υποστήριξη από επαγγελματίες ψυχικής υγείας ώστε να απεξαρτηθεί. Ενδεικτικά θα μπορούσε να αναφερθεί, η ύπαρξη προγραμμάτων απεξάρτησης από τα online video games στην Ολλανδία και την Ιαπωνία και η περίπτωση του παιδιού στην Ελλάδα που απειλούσε ότι θα αυτοκτονήσει, όταν άκουσε ότι θα του απαγορεύσουν τη χρήση. Μιλάμε βέβαια για ακραίες περιπτώσεις, που όμως υπάρχουν και δείχνουν ότι η χρήση των video games μπορεί να γίνει κατάχρηση και να επιφέρει αρνητικές συνέπειες.

Άλλη μια διάσταση του θέματος είναι ότι η έννοια της ψυχαγωγίας αλλάζει. Σ' αυτό βοηθά και η θετική κυρίως άποψη που έχουν οι γονείς για την ενασχόληση του παιδιού με τον υπολογιστή και το διαδίκτυο. Η κοινωνία σήμερα θεωρεί αναγκαία τη γνώση των νέων τεχνολογιών και οι γονείς θέλουν και αποδέχονται να χρησιμοποιεί το παιδί τους υπολογιστή. Η χρήση όμως, για το παιδί, αφορά κυρίως τα διαδικτυακά παιχνίδια. Έτσι είναι σαν να αφήνουμε το παιδί να παίζει πολλές ώρες, δικαιολογώντας το, σκεπτόμενοι πως εξοικειώνεται με τις νέες τεχνολογίες. Λαμβάνοντας υπόψιν τις ατομικές και κοινωνικές διαστάσεις που έχει η χωρίς μέτρο χρήση των video games, θα μπορούσαμε να δούμε και κάποιες μεταγενέστερες συνέπειες. Όταν το παιχνίδι γίνεται αυτοσκοπός και η πραγματική ζωή κάτι δευτερεύον, το παιδί θα δυσκολευτεί να αναπτύξει δεξιότητες όπως:

- να αντιμετωπίζει δυσκολίες
- να κοινωνικοποιηθεί
- να αναπτύξει ουσιαστικές σχέσεις με τους γύρω του
- να αποκτήσει εμπειρίες και
- να επιτύχει καινούργια πράγματα στη ζωή του.

Ο τρόπος διαπαιδαγώγησης του παιδιού από την οικογένεια, το σχολείο και το υπόλοιπο κοινωνικό περιβάλλον παίζει σημαντικό ρόλο στην στάση του παιδιού απέναντι στα video games. Η οικογένεια καλό είναι να:

- ενθαρρύνει το παιδί να συμμετέχει σε δραστηριότητες που θα το βοηθήσουν να ανακαλύψει τι το ενδιαφέρει και το ψυχαγωγεί
- παροτρύνει το παιδί να συναναστρέφεται με ανθρώπους
- μάθει το παιδί να αντιμετωπίζει τις δυσκολίες στις σχέσεις με τους άλλους
- επικοινωνεί ουσιαστικά με το παιδί
- δίνει αξία στη γνώμη του παιδιού
- συζητούν μαζί του για το πώς μπορεί να λύσει τα προβλήματά του.

Οι γονείς επίσης θα μπορούσαν:

- Να ενημερωθούν περισσότερο οι ίδιοι για τα video games.
- Να έχουν επίβλεψη στην επιλογή του είδους των παιχνιδιών απ' τα παιδιά τους.
- Να θέτουν όρια στον χρόνο χρήσης.

Το internet ,λοιπόν, αποτελεί σίγουρα ένα εργαλείο, ένα παράθυρο στη γνώση, αρκεί να γνωρίζουμε τους κινδύνους που ελλοχεύουν και να προφυλασσόμαστε. Έτσι, μπορούμε να γευτούμε τις άπειρες δυνατότητές του για την ψυχαγωγία μας και τη μάθησή μας. Τα video games είναι ένας τρόπος ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης αρκεί να υπάρχει η γνώση για την κατάλληλη χρήση με μέτρο όπως σε όλα τα πράγματα που μας ψυχαγωγούν.

Α.Π.

Πηγές: [www.newinka.gr](http://www.newinka.gr) [www.counseling.gr](http://www.counseling.gr) [www.vita.gr](http://www.vita.gr) [www.kathimerini.gr](http://www.kathimerini.gr)

