

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Με αφορμή το φαινόμενο που έχει παρατηρηθεί, της πολύωρης ενασχόλησης των παιδιών με τον Η/Υ, παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, θα θέλαμε την προσοχή σας στα παρακάτω θέματα:

- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια **ρουφούν τη φαντασία των παιδιών** και σταδιακά την περιορίζουν. Εννοούμε με αυτό, ότι η φυσική ικανότητα των παιδιών να φαντάζονται, να ονειροπολούν και να ταξιδεύουν νοητά με το μυαλουδάκι τους, περιορίζεται αισθητά σε μεγάλο βαθμό. Επίσης διαπιστώνουμε μέσα από την επαφή μας με τα παιδιά, ότι η **φαντασία τους διαστρεβλώνεται**, αφού μας περιγράφουν πολλές φορές εικόνες με μεγάλη επιθετικότητα και βία.
- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια **σπαταλούν άσκοπα** το χρόνο των παιδιών, χωρίς να τους προσφέρουν πραγματικές, βιωματικές, εποικοδομητικές εμπειρίες στη ζωή τους. Αντίθετα, τοποθετούν τα παιδιά σε έναν ψεύτικο κόσμο και σε ένα εικονικό περιβάλλον περιπέτειας, που αρχίζει, εξελίσσεται και τελειώνει μέσα σε ένα **ψέμα**, με επικίνδυνα πρότυπα ζωής και χωρίς ηθικά διδάγματα.
- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι **απίστευτα ελκυστικά** και σκοπό έχουν να προσελκύσουν τα παιδιά ώστε να **ξεκινήσουν να παίζουν** τα εκάστοτε παιχνίδια. Όταν το παιδί έρθει σε επαφή με το ηλεκτρονικό παιχνίδι και ξεκινήσει να παίζει, τότε να ξέρετε ότι, ο πρώτος στόχος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού έχει επιτευχθεί. Στη συνέχεια ο δεύτερος στόχος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, είναι να **κρατήσει δέσμιο** το παιδί στο συγκεκριμένο παιχνίδι, συνεχώς, δίχως τέλος. Πώς γίνεται αυτό; Το παιχνίδι κάνει το παιδί να νιώθει δυνατό και κυρίαρχο μέσα από νίκες έναντι κάποιων αντιπάλων. Η λέξη κλειδί που καθλώνει τα παιδιά είναι η λέξη **“νικητής”**. Έτσι τα παιχνίδια φωνάζουν στο παιδί «μην σταματάς» γιατί, «εσύ είσαι ο νικητής», «εσύ μάζεψες τους περισσότερους πόντους», «εσύ μάζεψες τα περισσότερα χρήματα», «εσύ σκότωσες τους περισσότερους αντιπάλους», «εσύ πυροβόλησες, μαχαίρωσες, πάτησες με το αυτοκίνητο, διέλυσες με οποιονδήποτε τρόπο τους αντιπάλους». Έτσι παρατηρούμε ότι το παιδί κυνηγάει την υπεροχή, μέσα από απλά στην αρχή παιχνίδια, που αφού τα γνωρίσει και τα βαρεθεί, αναζητά άλλα παιχνίδια πιο εντυπωσιακά αλλά ταυτόχρονα και πιο βίαια.
- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν τα παιδιά ώστε να μην μπορούν να συγκεντρωθούν στο σχολείο, να έχουν **μειωμένη απόδοση στα μαθήματα**, περιορίζουν την ικανότητα της απομνημόνευσης και της αφομοίωσης της γνώσης. Περιορίζουν την εκφραστική ικανότητα των παιδιών, και την ικανότητα του λόγου και της γραφής.
- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επιβάλλουν ολοένα και περισσότερο έναν **αφύσικο τρόπο ζωής** όπου τα παιδιά καθισμένα σε μία καρέκλα «ζουν» στο ψεύτικο περιβάλλον των παιχνιδιών, όπου νομίζουν ότι παίζουν, ενώ στην πραγματικότητα είναι αιχμάλωτα των παιχνιδιών και απέχουν από τη ζωή.
- ✔ Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να **αλλάζουν ονόματα**, αλλά κρύβουν πάντοτε τους **ίδιους κινδύνους**.
- ✔ Το παιχνίδι League of Legends, το γνωστό σε όλους LOL, καθώς και το Call of Duty, Hero Zero, San Andreas, και άλλα πολλά, είναι **βίαια και εκβιαστικά παιχνίδια** πραγματικού χρόνου, όπου αν κάποιος παίχτης από την ομάδα αποχωρήσει, τότε αυτός έγινε η αιτία που έχασε η ομάδα του, με συνέπεια την απόρριψη και την περιθωριοποίησή του από τα υπόλοιπα μέλη της ηλεκτρονικής ομάδας - παρέας. Το παιδί που από τη φύση του θέλει οπωσδήποτε να ανήκει σε ομάδα, δε θέλει σε καμία περίπτωση να αποχωρήσει από το ηλεκτρονικό παιχνίδι, γιατί τότε αισθάνεται ότι θα μείνει χωρίς φίλους. Έτσι έχουν υπάρξει περιπτώσεις που τα παιδιά αρνούνται να φάνε, να πλυθούν, να βγουν έξω, να κοιμηθούν, προκειμένου να μην διακόψουν το ομαδικό ηλεκτρονικό παιχνίδι.

- ✔ Επίσης υπάρχουν **παιχνίδια ώρας**, που υποχρεώνουν τα παιδιά, να συνδεθούν πάλι με το παιχνίδι μετά από κάποιο καθορισμένο χρονικό διάστημα, δημιουργώντας άγχος στα παιδιά να βρίσκονται την προκαθορισμένη ώρα πάλι μπροστά από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, για να συνδεθούν στο ηλεκτρονικό παιχνίδι.
- ✔ Υπάρχουν παιχνίδια που **ενεργοποιούν κάμερα**, μέσα από τα μάτια κάποιας φιγούρας ή από κάποιο σημείο του παιχνιδιού, **χωρίς φυσικά να το γνωρίζει** το παιδί που παίζει το παιχνίδι.
- ✔ Υπάρχουν **παιχνίδια φροντίδας**, όπου τα παιδιά αναλαμβάνουν να φροντίζουν εικονικά μέσα στον υπολογιστή ένα ζωάκι. Το παιχνίδι ζητά από τα παιδιά να ταΐζουν, να βγάλουν βόλτα, να κοιμίζουν, να παίζουν με το ζωάκι τους. Εάν το παιδί δεν ανοίξει τον υπολογιστή, ώστε να ταΐσει το ζωάκι αυτό, τότε το ζωάκι πεθαίνει, γεμίζοντας το παιδί με τύψεις και ενοχές ότι προκάλεσε ένα θάνατο, επειδή δεν ήταν εν τάξει στις εικονικές υποχρεώσεις του. Αυτές όμως τις εικονικές, δηλαδή ψεύτικες υποχρεώσεις του, το παιδί τις λαμβάνει σαν πραγματικές.
- ✔ Παιχνίδια κοριτσιών όπου ντύνουν τις φιγούρες με ρούχα. Δημιουργούν σταδιακά **λάθος πρότυπα ζωής**. Το μήνυμα που εισπράττουν τα κορίτσια είναι ότι αξία έχει μόνο η εμφάνιση και το ντύσιμό τους. Το ντύσιμο στις κούκλες γίνεται σιγά, σιγά προκλητικό και άσεμνο. Η κούκλα εκτός από τις φίλες της, μπορεί να έχει σχέσεις από μικρή ηλικία. Η κούκλα πηγαίνει σε ραντεβού. Η παρέα διευρύνεται με αγόρια και κορίτσια που μπορεί να είναι άγνωστα μεταξύ τους, αλλά γίνονται σιγά σιγά «καλοί» φίλοι. Τα παιχνίδια αυτά παρακολουθούνται συχνά από παιδευαστές που εμφανίζονται σαν μικρά κορίτσια ή αγόρια και ζητούν να πάρουν μέρος στο παιχνίδι. Τα παιχνίδια αυτά προωθούν τα παιδιά να τα συστήσουν και σε άλλους φίλους ή φίλες, αλλιώς αν δεν το κάνουν αποκλείονται τα παιδιά αυτόματα από το παιχνίδι.
- ✔ Περιορίζοντας βέβαια τα παιδιά από το να παίζουν ηλεκτρονικό παιχνίδι, οι γονείς και κηδεμόνες θα βρεθούμε πολλές φορές μπροστά σε ένα **κενό χρόνου** όπου όλοι θα αναρωτιόμαστε τι να παίξουν τα παιδιά και πώς να γεμίσουν το χρόνο τους. Πολεμάμε την κατάσταση αυτή, στρέφοντας την προσοχή μας σε άλλα ενδιαφέροντα.
- ✔ Επίσης όσον αφορά τα διάφορα προγράμματα κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι: Το MSN, Email, Tweeter, Skype, Facebook, Instagram, Selfie, Viber, Chat room, είναι προγράμματα που κάνουν **ακριβώς το ίδιο πράγμα**, απλώς **αλλάζει το όνομά τους** και τα γραφικά τους (αλλάζει δηλαδή το περιτύλιγμα, θα μπορούσαμε να πούμε). Τα προγράμματα αυτά αποτελούν χώρους, όπου όποιο κείμενο ή εικόνα διακινηθεί μέσω αυτών, **παρακολουθείται και καταγράφεται** στους μεγάλους υπολογιστές των εταιριών χωρίς **ποτέ να σβήνεται από εκεί**. Προσοχή λοιπόν να μην διακινούμε προσωπικά δεδομένα και πολύ περισσότερο να μην επιτρέπουμε ανεξέλεγκτα στα παιδιά να χρησιμοποιούν τα προγράμματα αυτά.
- ✔ **Ελαχιστοποιήστε** το χρόνο που βλέπουν τα παιδιά τηλεόραση και πάντοτε κρίνοντας αν αυτό που βλέπουν είναι χρήσιμο ή όχι.
- ✔ Αποτρέψτε τα μεγαλύτερα κυρίως παιδιά από το να πηγαίνουν σε internet café, όπου εκεί παίζουν ανεξέλεγκτα παιχνίδια και υπάρχει κίνδυνος να εθιστούν σε αυτά.
- ✔ Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες, **ας γίνουμε εμείς το τείχος προστασίας των παιδιών μας** και ας μην εμπιστευόμαστε απόλυτα την ασφάλειά τους, μόνο στα διάφορα προγράμματα προστασίας που μας παρέχουν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές.
- ✔ Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες, τόσο η οικογένεια όσο και το σχολείο, μεριμνούμε πάντοτε ώστε τα παιδιά μας να έχουν ασφάλεια, σωστά πρότυπα και σωστές κατευθύνσεις στη ζωή τους.