

# ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Τι μας προσφέρουν - Πως μας επηρεάζουν αρνητικά

ΟΜΑΔΑ Ε΄

Γερασιμος Μάνεσης  
Κατερίνα Παρίση  
Αλέξης Μήλιος  
Γεράσιμος Γραμμένος

# ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μπορεί όταν στην καθημερινότητα μιλάμε για τον «εθισμό» που μας προκάλεσε ένα video game ή το Internet να εννοούμε ότι ήταν «κολλητικό» και μας διασκέδασε για αρκετές ώρες, όμως στην κυριολεκτική του έννοια ο εν λόγω εθισμός κάθε άλλο παρά διασκεδαστικός είναι.

Ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια συνήθως ακολουθεί ή αντικαθιστά έναν εθισμό στο Διαδίκτυο. Μάλιστα αποδεικνύεται κυρίως «ανδρικό σπορ». Τα τρία τέταρτα των εθισμένων, σύμφωνα με τα στοιχεία, ήταν αγόρια. Ο συγκεκριμένος εθισμός είναι καθαρά ψυχιατρικό φαινόμενο και η αντιμετώπισή του ανήκει στο φάσμα των ψυχιατρικών νοσημάτων.

Ωστόσο ο εθισμός με τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι συχνό φαινόμενο .



# ΤΑ ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ

- Αδυνατεί να σταματήσει να παίζει, αν του ζητηθεί,
- Αποζητά συνεχώς περισσότερο χρόνο να παίξει,
- Παραμελεί οικογένεια, φίλους μαθήματα, εξωσχολικές δραστηριότητες,
- Δεν συμμετέχει σε ομαδικές δραστηριότητες,
- Είναι οξύθυμος, επιθετικός και θλιμμένος αν δεν μπορεί να έχει πρόσβαση σε υπολογιστή,
- Λέει ψέμματα για τη διάρκεια που βρίσκεται στον υπολογιστή.
- Παρουσιάζει εμμονή με τα παιχνίδια (συζητά μόνο για τα παιχνίδια) κι απομόνωση
- Χάνει την αίσθηση του χρόνου

# ΣΩΣΤΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΘΙΣΜΟ

Πως θα πρέπει να προσεγγίσουν οι γονείς το παιδί εφόσον αντιληφθούν ότι κάτι δεν πάει καλά; Σίγουρα όχι μέσω της πλήρους απαγόρευσης. Το πρώτο και πιο σημαντικό βήμα είναι να περιοριστεί η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών σε λίγες ώρες την ημέρα – περί τις δύο ώρες ενδεικτικά. Επίσης, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής ή η κονσόλα θα ήταν σκόπιμο να μην βρίσκεται στο δωμάτιο του εφήβου, ενώ χρήσιμο είναι παράλληλα με τη χρονικά περιορισμένη ενασχόληση με τα παιχνίδια να ενταχθεί στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα και μία ομαδική δραστηριότητα

# ΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Το ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι κορυφαία μορφή ψυχαγωγίας είναι γνωστό. Αυτό που δεν είναι τόσο γνωστό όμως αργά ή γρήγορα θα το αποδεχτούν όλοι οι "φωστήρες", είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια όχι μόνο διασκεδάζουν, αλλά σύμφωνα με πολλές πανεπιστημιακές έρευνες μπορούν να κάνουν και καλό ! Στις πολλές έρευνες που έχουν κάνει την εμφάνισή τους τα τελευταία χρόνια και αποδεικνύουν του λόγου το αληθές, έρχεται να προστεθεί άλλη μία, από το πανεπιστήμιο του Rochester. Σύμφωνα με αυτή, τα παιχνίδια δράσης βελτιώνουν την ικανότητά μας να παίρνουμε γρήγορες και ακριβείς αποφάσεις βασισμένες σε δεδομένα του περιβάλλοντός μας. Στα video games σπάνια επαναλαμβάνεται η ίδια κατάσταση, οπότε οι gamers πρέπει γρήγορα να συλλέγουν τα διαθέσιμα στοιχεία και να αντιδρούν άμεσα με σωστό τρόπο.

# ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΣΗΣ :

- Βελτιώνουν τα αντανακλαστικά και την ικανότητα των ατόμων να επικεντρώνονται σε συγκεκριμένους στόχους.
- Εξασκούν την προσοχή, τη συγκέντρωση και τη μνήμη, ενεργοποιούν τη δημιουργική σκέψη.
- Ανεβάζουν την αυτοεκτίμηση.
- Βοηθούν στην κοινωνικοποίηση. (online παιχνίδια)
- Είναι διασκεδαστικά.
- Υπάρχουν παιχνίδια για όλα τα γούστα και όλες τις ηλικίες.
- Μαθαίνουν στους παίκτες πως να συνεργάζονται
- Μερικά κάνουν τα παιδιά να παιδαγωγούνται παίζοντας.
- Διηγούνται όμορφες ιστορίες και πολλές φορές έχουν χαρακτήρες “πρότυπα”.
- Μας μαθαίνουν πως να διαχειριζόμαστε χρήματα και διαφόρων ειδών πόρους.

# ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΕΧΝΗ;

Μέχρι σήμερα, ο άνθρωπος έχει ορίσει εννέα τέχνες. Ανάμεσα σε αυτές ανήκουν η γλυπτική, η μουσική, ο κινηματογράφος, και ταυτόχρονα δεν υπάρχει ομοφωνία για την “δέκατη τέχνη”. Σε αρχικό στάδιο λοιπόν, είναι εμφανές ότι τα βιντεοπαιχνίδια δανείζονται χαρακτηριστικά από γειτονικές τέχνες, όπως:

- Κινηματογραφικές λήψεις
- Μουσική
- Design (Σχέδιο)
- Ερμηνείες ηθοποιών
- Εξιστορήσεις



ΤΕΛΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ