

Πρόγραμμα Αγωγής Υγείας

Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Απλά «κερδισμένος» ή «χαμένος στη νίκη σου» ;



Μαθητική ομάδα :

ΑΝΥΦΑΝΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΒΕΡΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΙΟΣ
ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΝΙΚΟΛΙΤΣΑ
ΓΙΟΥΛΗ ΟΥΡΑΝΙΑ
ΓΙΟΥΛΗ ΝΙΚΟΛΤΣΑ
ΓΚΟΤΣΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ
ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΑΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ
ΣΟΥΛΙΡΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΥΔΟΚΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ
ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΛΟΥΣΑ ΣΑΡΑΪ
ΜΕΛΕΖΟΥ ΓΕΩΡΓΙΑ
ΜΟΥΤΣΑ ΕΙΡΗΝΑ
ΠΑΠΑΖΑΦΕΙΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΡΑΥΤΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΥ ΑΓΓΕΛΙΚΗ
ΣΕΜΑ ΣΙΝΤΟΡΕΛΛΑ
ΣΟΥΛΙΡΑ ΦΩΤΕΙΝΗ
ΤΖΕΛΟ ΡΟΥΝΤΡΙΓΚΕΡ
ΤΟΥΡΤΟΥΛΙ ΣΚΕΤΖΕΝ
ΧΟΤΖΑ ΑΛΜΠΑΝΑ
ΧΟΤΖΑ ΡΕΛΓΙΑΝΑ



Υπεύθυνοι καθηγητές

Γκοτσοπούλου Γεωργία

Κόντος Οδυσσέας

ΠΕ 11

ΠΕ 12.04

Σχολικό έτος 2013-14

Στις 27 Δεκεμβρίου 2004, ο 13αχρονος Χίαιο Υί, μανιώδης παίχτης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού W.O.W. (World of Warcraft) πηδάει από τον 24^ο όροφο του ουρανοξύστη που κατοικούσε, με την ελπίδα ότι στον Παράδεισο θα συναντούσε άλλους 3 φίλους από τον κυβερνοχώρο, οι οποίοι υποτίθεται ότι έπαιζαν το παιχνίδι από εκεί...

Ένας φανατικός παίχτης του ίδιου παιχνιδιού δηλώνει:

«Τίποτε δε συγκρίνεται με την εμπειρία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού... Μετά από μια μέρα τυπικών και αδιάφορων επαφών βυθίζομαι στον υπέροχο, συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο του W.O.W. , όπου μπορώ επιτέλους να υπάρξω. Να προωθήσω τον ήρωα μου, να σχεδιάσω τις ενέργειές μου, να ελέγχω τα αντανακλαστικά και το άγχος μου, να κάνω τη διαφορά. Αν εξασκηθώ πολύ και μείνω συγκεντρωμένος είναι σίγουρο ότι θα νικήσω. Ποιος άλλος μπορεί σήμερα να σου το εγγυηθεί αυτό;»

Αντίθετα από τη πραγματικότητα όπου τίποτα δε θεωρείται εγγυημένο και σίγουρο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν ακριβώς αυτό: τη σίγουρη νίκη. Ο σκοπός κάθε φορά ο ίδιος: Να καθιερωθεί ο ήρωας μια κονσόλας και να κυριαρχήσει στον φανταστικό κόσμο της. Ο ήρωας κάθε φορά ποικίλει: από μια ανθρωπίνη – και πάντα ελκυστική και δυναμική – μορφή, από ένα cartoon, μέχρι ένα γρήγορο αυτοκίνητο, ένα αεροπλάνο, ή και έναν ολόκληρο στρατό. Ο ήρωας επίσης μπορεί να είναι ένα όπλο με προφανή στόχο να 'εξαλείψει τους κακούς'. Ο σκοπός της καθιέρωσης είναι πάντα μοναδικός. Και κάθε αποτυχία συχνά πληρώνεται με την σταδιακή απώλεια μέχρι το τελειωτικό «Game Over».

Η καθιέρωση αυτή δεν έχει τέλος. Άλλωστε το game level ανεβαίνει και μαζί με αυτό η δύναμη του ήρωα, οι ικανότητές του η εξέλιξη του μέχρι την πλήρη αποδοχή του από το γύρω περιβάλλον. Το περιβάλλον γίνεται πλέον πιο δύσκολο, πιο δυναμικό, πιο απαιτητικό αφού μόνο κάτω από αυτές τις συνθήκες έχει νόημα η νίκη του ήρωα και η εξέλιξη του στο «επόμενο επίπεδο». Και η τελική νίκη είναι δεδομένη. Και μέσω αυτής η ολοκληρωτική καθιέρωση του παίχτη στην «κοινωνία του κυβερνοχώρου».

Στην πραγματική κοινωνία όμως τα πράγματα είναι διαφορετικά. Οι κόποι θεωρούνται δεδομένοι, η ανταμοιβή όμως είναι αμφίβολη και κάποιες φορές μηδενική. Μήπως αυτό ωθεί στην ανάγκη μιας «δίκαιης καθιέρωσης»; Μήπως η απογοήτευση, η ματαιώση των προσδοκιών να αποτρέπει από μια πραγματική και επίπονη διαδικασία επίτευξης στόχων; Μήπως έτσι αναζητείται συνεχώς ένας «εικονικός νικητής» ο οποίος κάθε φορά είναι «πραγματικά χαμένος» ;

Το σύγγραμμα που ακολουθεί αποτελεί έκθεση προγράμματος Αγωγής Υγείας το οποίο πραγματεύεται τα παραπάνω ερωτήματα. Ο σκοπός είναι ένας και μοναδικός: Να γίνει αντιληπτό ότι η καθιέρωση απαιτεί κόπο και εδραιώνεται με υπομονή και επιμονή μόνο στο πραγματικό παιχνίδι της ζωής.



Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	1
1. Πρόλογος	2
2. Εισαγωγή.....	3
3. Θεωρητική προσέγγιση	3
3.1. Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών	3
3.2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και εθισμός.....	4
3.3 Ηλεκτρονικό παιχνίδι και επιθετικότητα.....	5
4. Το αντικείμενο και η αναγκαιότητα της εφαρμογής του προγράμματος.....	5
5. Ο σκοπός και οι στόχοι του σχεδίου εργασίας.....	6
6. Η μεθοδολογία υλοποίησης	6
7. Τόπος, χρόνος και επιλογή Ομάδας ενδιαφέροντος.....	7
8. Χρονοδιάγραμμα ανάπτυξης – προγραμματισμός δραστηριοτήτων	8
9. Πεδία σύνδεσης με αναλυτικό πρόγραμμα	9
10. Η παρακολούθηση του προγράμματος – Υλοποίηση δραστηριοτήτων	9
10.1 Διαλέξεις	9
10.2. Βιωματικές δράσεις: σχεδιασμός τριών παιχνιδιών	10
10.3. Βίντεο- παρουσίαση	11
10.4. Ερωτηματολόγιο	11
11. Αναμενόμενα αποτελέσματα - αξιολόγηση δραστηριοτήτων και προγράμματος	12
11.1. Ανάλυση των αποτελεσμάτων.....	12
11.2. Αξιολόγηση δραστηριοτήτων και προγράμματος.....	13
Παράρτημα: Έρευνα της σχέσης των νέων με το ηλεκτρονικό παιχνίδι	15
Α. Στατιστική επεξεργασία των αποτελεσμάτων.....	18
Β. Διερεύνηση των αποτελεσμάτων	24

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ερευνητική εργασία που ακολουθεί αφορά τον τρόπο όπου οι νέοι αντιμετωπίζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Είναι γνωστό ότι αρκετοί μαθητές διαθέτουν ολοένα και περισσότερο χρόνο σε ηλεκτρονικά παιχνίδια με κάθε μέσο που διαθέτουν (κινητό τηλέφωνο, κονσόλα, Η/Υ). Ο σκοπός μας είναι να προκύψουν χρήσιμα συμπεράσματα για το πώς αντιλαμβάνονται οι νέοι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ποιος ο βαθμός εθισμού τους σε αυτά και ποιοι παράγοντες ωθούν σε αυτή την συμπεριφορά. Επιπροσθέτως το συγκεκριμένο πρόγραμμα Αγωγής Υγείας περιλαμβάνει και βιωματικές δραστηριότητες που έχουν σα βασικό στόχο την ευαισθητοποίηση των εμπλεκόμενων πάνω στο συγκεκριμένο θέμα.

Ως ερευνητική μέθοδος, χρησιμοποιήθηκε βιβλιογραφική έρευνα και έρευνα ερωτηματολογίου με δείγμα μαθητικό δυναμικό σε επίπεδο Α, Β και Γ Λυκείου. Οι δραστηριότητες μας ήταν πολυποίκιλες και εστιάστηκαν στη δημιουργία βιωματικών θεατρικών δρώμενων και ενός βίντεο παρουσίασης των δράσεων, αλλά και ευαισθητοποίησης, με τίτλο «Παίξε στη ζωή – βγες νικητής!» Το πρόγραμμα τέλος αξιολογείται και ολοκληρώνεται με την απονομή των σχετικών πιστοποιητικών συμμετοχής στη μαθητική ολομέλεια.



1. Πρόλογος

Η ηλεκτρονική εξάρτηση είναι ένα θέμα που πάντα ήταν αντικείμενο μελέτης και απασχόλησης. Η αλματώδης όμως ανάπτυξη της πληροφορίας και της διαδικτυακής της εξάπλωσης, έδωσε τελευταία ιδιαίτερη βαρύτητα στο θέμα. Όλοι μας, σε μικρό ή μεγάλο βαθμό είμαστε εξαρτημένοι από την τεχνολογία καθώς ένα κινητό τηλέφωνο ή ένας Η/Υ μας είναι πλέον απαραίτητα, καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων από μια on line χρηματιστηριακή συναλλαγή μέχρι τη... συγγραφή της εν λόγω εργασίας.

Το πρόβλημα ξεκινά από το σημείο που η εξάρτηση μετατρέπεται σε εθισμό. Κι αν η εξάρτηση είναι ως ένα βαθμό αναγκαία καθώς μας γλυτώνει από χρονοβόρες μετρήσεις ή κοπιαστικές γραφειοκρατικές διαδικασίες, ο εθισμός υπάρχει έντονος σε περιπτώσεις κοινωνικής δικτύωσης ή ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας μέσω ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η πρώτη περίπτωση είναι σε πραγματικό επίπεδο και αποτελεί ίσως προέκταση κοινωνικών δραστηριοτήτων και διαπροσωπικών σχέσεων. Η δεύτερη περίπτωση όμως, είναι ένα είδος μεταβατικής διεργασίας σε μια ιδεατή κοινωνική διάσταση, σε μια εικονική πραγματικότητα, που ουσιαστικά αποκόπτει από κάθε κοινωνική δραστηριότητα, ενέργεια, σκέψη ή προβληματισμό. Και το γεγονός αυτό την καθιστά ιδιαίτερα ανησυχητική.

Το θέμα έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης πολλών ερευνητών. Συνήθως τα αίτια αναζητούνται σε επίπεδο κοινωνικών και διαπροσωπικών επιρροών, αυτοεικόνας και αυτοεκτίμησης, αναβολή ή ματαιώση προσδοκιών και συναισθηματική ανισορροπία. Επιπλέον διαπιστώνεται και η άποψη ότι σε μια εποχή έντονων αμφισβητήσεων και συνεχών ανακατανομών, η εθιστική συμπεριφορά σε ηλεκτρονικά παιχνίδια θεωρείται ως φυσική αντίδραση αυτοσυντήρησης και αυτοπροστασίας.

Σε κάθε περίπτωση είναι γενικώς αποδεκτό πως η γνώση και η εκπαίδευση κρίνεται αναγκαία. Και η δημιουργία πρόσφορου παιδαγωγικού κλίματος που θα αποτελέσει πόλο διαλόγου και συναντίληψης πάνω στο θέμα, κρίνεται απαραίτητη. Το θέμα πρέπει να προσεγγίζεται και να προσπαθεί να επιλυθεί μόνο μέσα από πνεύμα αμοιβαίας κατανόησης και όχι απορριπτικών διαδικασιών. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι η ανάπτυξη ικανοτήτων όπως αυτών της υπομονής, του σθένους και της αισιοδοξίας ως αποτέλεσμα παιδαγωγικής διαδικασίας, είναι σημαντικός παράγοντας που θα επιφέρει πρωταγωνιστικό ρόλο στους νέους στο πραγματικό παιχνίδι που καλούνται να διαδραματίσουν: αυτό της ζωής.

2. Εισαγωγή

Η εμπλοκή των νέων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα πρόβλημα το οποίο υπήρχε ανέκαθεν, αλλά εδραιώθηκε την τελευταία δεκαετία και με την εξάπλωση της διαδικτυακής πληροφορίας έλαβε ανησυχητικές διαστάσεις. Η βιομηχανίες των παιχνιδιών έπαιξαν σημαντικό ρόλο εξελίσσοντάς σε αρκετά μεγάλο βαθμό τα προϊόντα τους σε ότι αφορά το σενάριο, τα γραφικά, τις δυνατότητες εξέλιξης των ηρώων, ακόμα και την ηχητική επένδυση δημιουργώντας παιχνίδια εφάμιλλα κινηματογραφικών ταινιών. Η δομή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού έγινε περισσότερο ελκυστική από ποτέ. Η σημερινή εποχή με τη σειρά της, χαρακτηριζόμενη από συνεχείς ανακατανομές και αμφισβητήσεις, δημιούργησε πρόσφορο έδαφος για ανάπτυξη εξαρτημένων συμπεριφορών και εθισμό σε διάφορες καταστάσεις. Στη δική μας περίπτωση και μέσω αυτής της εργασίας θα προσπαθήσουμε προσεγγίσουμε τη συμπεριφορά αυτή και θα αναλύσουμε τον τρόπο εκδήλωσής της. Παράλληλα θα προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε όλους τους παράγοντες που την επηρεάζουν τον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως οικογενειακούς κοινωνικούς πολιτιστικούς αλλά και ψυχολογικούς. Αυτός άλλωστε είναι και ο βασικός σκοπός της εργασίας.

3. Θεωρητική προσέγγιση¹

3.1. Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Είναι γνωστό ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα ηλεκτρονικών δραστηριοτήτων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων των παιχτών τους. Η κατηγοριοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτέλεσε σημείο αιχμής, καθώς η συνεχής εξέλιξη του περιεχομένου τους σε συνδυασμό με την ψηφιακή τεχνολογία τους την καθιστούσε δύσκολη.

Μια πρώτη κατηγοριοποίηση έγινε από τον Funk (1995), όπου βάση του περιεχομένου τους, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διακρίνονται σε αθλητικά, γενικής ψυχαγωγίας, εκπαιδευτικά, φανταστικής βίας και ανθρώπινης βίας. Η εξέλιξη της τεχνολογίας και της αντίστοιχης βιομηχανίας επέφερε διαφορετικές κατηγοριοποιήσεις με την πλέον διαδεδομένη του David Mayers (2003) σύμφωνα με την οποία τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διακρίνονται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες:

- *Παιχνίδια αιθουσών ψυχαγωγίας (arcade games)*

Απαιτούν δεξιότητες και γρήγορα αντανακλαστικά (ταχύτητα και ακρίβεια κινήσεων). Διακρίνονται σε sport simulators (προσομοιώσεις αθλημάτων), racers (αγώνες ταχύτητας) platformers (πλατφόρμες δράσης), platform blasters (πλατφόρμες εκρήξεων), beat 'em ups (παιχνίδια με ξύλο) shoot 'em ups (παιχνίδια με όπλα)

- *Κατ οίκον παιχνίδια ρόλων (RPG – role playing games)*

Απαιτούν ελαχίστη δεξιότητα και συλλογή πληροφοριών και γρίφων. Χωρίζονται σε παιχνίδια λαβυρίνθου (puzzle rpg) όπου καλείται η επίλυση μιας σειράς προβλημάτων και τα παιχνίδια περιπέτειας (adventure rpg) όπου ο παίχτης ενσαρκώνει έναν ήρωα ο οποίος εξελίσσεται σύμφωνα με μια ιστορική ή φανταστική μυθιστορηματική ιστορία. Εδώ οι γρίφοι παρουσιάζονται ως πρόκληση σε μια κοινωνική κατάσταση, και είναι σχεδιασμένοι ώστε να εμπλέκουν τον παίχτη σε μια σειρά χειρισμών, συχνά

¹ Τα στοιχεία της Θεωρητικής προσέγγισης αντλήθηκαν από το βιβλίο «Παιδί & ηλεκτρονικό παιχνίδι» της Ιωάννας Χρήστου, Εκδόσεις «Ταξιδευτής».

εσφαλμένων, μέχρι να ανακαλύψει τον ορθό τρόπο συσχέτισης δεδομένων και αξιοποίησης πληροφοριών. Η λύση συχνά εμφανίζεται σαν «επιφοίτηση» (Cohen 1996).

- *Παιχνίδια στρατηγικής*

Περιορίζονται σε οικιακή χρήση και σε ατομικό ή διαδικτυακό επίπεδο και ο τερματισμός τους είναι ζήτημα πολύωρης ενασχόλησης με αυτά, καθώς αποτελούν προβλήματα σχεδιασμού και διαχείρισης καταστάσεων σε πραγματικό χρόνο (real time games δηλ παίχτης και υπολογιστής διενεργούν τις κινήσεις τους παράλληλα).

- *Ομαδικά ανταγωνιστικά παιχνίδια (multiplayer rpg)*

Πρόκειται για διαδικτυακή προέκταση των παραπάνω κατηγοριών. Προϋπόθεση για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού αποτελεί η ύπαρξη ενός server που φιλοξενεί το παιχνίδι και που μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι και 200 παίχτες ταυτόχρονα. Η διεξαγωγή του παιχνιδιού καθορίζεται με συνολική απόφαση των ενδιαφερομένων ενώ ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως διαιτητής ή αντίπαλος.

Αξιοσημείωτη είναι η αμφίδρομη σχέση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κινηματογράφου καθώς αρκετά παιχνίδια ενσαρκώνουν διάσημες ταινίες (πχ Indiana Jones, James Bond κλπ) ή αντιστρόφως κινηματογραφικές ταινίες εμπνέονται από διάσημα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy κλπ)

3.2. Ηλεκτρονικό παιχνίδι και εθισμός

Ο όρος ‘εθιστική συμπεριφορά’ αφορά όχι την απλή προσκόλληση σε μια παιγνιώδη δραστηριότητα αλλά την έντονη – ακόμα και μοναδική – επιθυμία για ενασχόληση με το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Είναι θεωρητικά αποδεκτό ότι ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πανομοιότυπος με κάθε άλλη εξαρτημένη συμπεριφορά. Σύμφωνα με τον Ν. Μάνου, το πάθος για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εντάσσεται στις διαταραχές του Ελέγχου των Παρορμήσεων και στην υποκατηγορία της διαταραχής της χαρτοπαιξίας ή του πάθους για τα τυχερά παιχνίδια γενικότερα (Νίκου Μάνου – Βασικά στοιχεία κλινικής Ψυχιατρικής, σελ 284, University studio press 1988). Σύμφωνα με τον ερευνητή, τα συμπτώματα επιφέρουν καταναγκαστική συμπεριφορά, συνδιαλλαγή με άλλους πάσχοντες, σωματικά και νοητικά στερητικά συμπτώματα σε περίπτωση παύσης της καταναγκαστικής συμπεριφοράς

Τα μοντέλα εθισμού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών υιοθετούν ως μοντέλα διερεύνησης τα μοντέλα διερεύνησης εθισμού στην τηλεόραση (MacIlwraith) σύμφωνα με τα οποία ο εθισμός προκαλείται:

α/ από τη επίδραση στην φαντασία του παίχτη, εισάγοντας τον σε ένα φανταστικό κόσμο (οι πολύωροι χρήστες έχουν φτωχή φαντασία).

β/ από τις επιδράσεις στα επίπεδα διέγερσης (πολύωρη απασχόληση λόγω διεγερτικών ή κατασταλτικών συνεπειών του παιχνιδιού)

γ/ από εκδήλωση λεκτικής εξαρτημένης ή καταναγκαστικής προσωπικότητας του παίχτη (πολύωρη απασχόληση λόγω προσωπικότητας του χρήστη).

δ/ λόγω της ηθικής ανταμοιβής από την ίδια την κονσόλα

Το 1991 ο Griffith διαπιστώνει δύο είδη εθισμού:

α/ Εθισμός στην ίδια την παιχνιδομηχανή (αρχικός εθισμός) σύμφωνα με τον οποίο ο παίχτης δοκιμάζει απλά τις ικανότητές του ώστε να τύχει κοινωνικής καταξίωσης, ως αποτέλεσμα των διεγερτικών ικανοτήτων του παιχνιδιού.

β/ Εθισμός στη διαφυγή (δευτερεύων εθισμός). Πρόκειται για επιδεινωμένη κατάσταση σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι γίνεται ο «ηλεκτρονικός φίλος» του ατόμου, δρώντας κατασταλτικά στο άτομο. Συνέπειες του εθισμού αυτού είναι η κοινωνική απομόνωση, η θλίψη, η μοναχική συμπεριφορά, η αποφευκτικότητα σε διαπροσωπικές καταστάσεις ή εκδηλώσεις. Οι λόγοι αυτού του τύπου του εθισμού είναι πολλοί (λύση συναισθηματικού δεσμού, οικογενειακά προβλήματα, σωματική ανεπάρκεια). Συνήθως με την επίλυση του προβλήματος, παύει και η ενασχόληση με το ηλεκτρονικό παιχνίδι.

3.3 Ηλεκτρονικό παιχνίδι και επιθετικότητα

Η επιθετικότητα αποτελεί ένα σημαντικό δείκτη μέτρησης της αντικοινωνικής συμπεριφοράς. Είναι προφανές ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αναπαράγουν βία. Παρ' όλα αυτά οι θεωρίες εκδήλωσης επιθετικότητας ένεκα συχνής κρίσης των Η.Π δε στηρίζεται σε εμπειρικά δεδομένα αλλά σε θεωρητικό πλαίσιο.

4. Το αντικείμενο και η αναγκαιότητα της εφαρμογής του προγράμματος

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανέκαθεν μονοπωλούσαν το ενδιαφέρον των νέων όχι μόνο σε πανελλαδικό αλλά και σε παγκόσμιο επίπεδο. Η αλματώδης εξέλιξη της πληροφορίας και της ψηφιακής τεχνολογίας δημιούργησε μια ολόκληρη βιομηχανία, όπου τα παιχνίδια έχοντας γίνει πλέον απόλυτα ρεαλιστικά, αγγίζουν τις ευαίσθητες ψυχικές χορδές των νέων. Το παιχνίδι έχει πλέον μετατοπιστεί από μια απλή φυσική δραστηριότητα σε ένα συνεχές συναισθηματικό δρώμενο στην οθόνη ενός Η/Υ, ενός tablet ή κινητού. Ο ελεύθερος χρόνος από μια απόλυτα φυσιολογική διαδικασία επικοινωνίας ή χαλάρωσης, έχει μετατοπιστεί σε μια απόλυτη μοναξιά μιας οθόνης και την «επικοινωνία» με φανταστικούς ήρωες και την συνεχή βελτίωση δεξιοτήτων και αντανακλαστικών μέσω ενός χειριστηρίου. Οι νέοι περνώντας ολοένα και περισσότερες ώρες παίζοντας, προσπαθούν να αναδείξουν μέσα από μια εικονική πραγματικότητα συναισθήματα, αγωνίες, προσδοκίες, όνειρα. Το ερώτημα που πάντα θα μένει επίκαιρο είναι αν η ενασχόληση αυτή είναι μια φυσιολογική διαδικασία των καιρών ή μια προσπάθεια απόδρασης από μια εποχή που απλά απορρίπτει ή αδικεί. Οι νέοι απλά διασκεδάζουν περνώντας κάποιες ευχάριστες ώρες ή εθίζονται για την εξέλιξη και τη νίκη του παιχνιδιού σε μια απέλπιδα προσπάθεια ενίσχυσης της αυτοεικόνας τους; Ποιες είναι οι αιτίες που τους προκαλούν τόσο το ενδιαφέρον ή ακόμα και τον εθισμό; Υπάρχουν επιπτώσεις στην ψυχοσύνθεση και την προσωπικότητα του νέου;

Τα παραπάνω ερωτήματα είναι σήμερα περισσότερο σημαντικά από ποτέ. Η ανάγκη διερεύνησης τους είναι κάτι παραπάνω από επιβεβλημένη σε κάθε επίπεδο, από μια απλή διερευνητική εργασία ως μια επιστημονικά τεκμηριωμένη μελέτη. Θα πρέπει κατά συνέπεια να εντοπίσουμε στο μέγιστο βαθμό όλους τους παράγοντες που συμβάλλουν στην εν λόγω διαδικασία με σκοπό τη διαμόρφωση στάσεων και συμπεριφορών που θα συμβάλλουν στην κατανόηση των αναγκών των νέων και των τρόπων που προσπαθούν να τις υλοποιήσουν. Είναι ανάγκη αλλά και – θεωρούμε – υποχρέωση όλων μας, να κατανοούμε στάσεις και συμπεριφορές και να προσπαθούμε να τις ερμηνεύσουμε, ειδικά μέσα σε μια εποχή που η τεχνολογική ανάπτυξη έχει διευρύνει το χάσμα των γενεών περισσότερο από ποτέ.

5. Ο σκοπός και οι στόχοι του σχεδίου εργασίας

Ο γενικός σκοπός ενός τέτοιου σχεδίου εργασίας είναι η γνώση των μαθητών για τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η ευαισθητοποίησή τους με απώτερο σκοπό την αλλαγή στάσεων και συμπεριφορών μέσα από την κατανόηση μιας ενδεχομένως εξαρτημένης συμπεριφοράς.

Το θέμα που αφορά και το κύριο ερευνητικό ερώτημα του σχεδίου εργασίας είναι:
«Ποια είναι η στάση των εφήβων απέναντι στο ηλεκτρονικό παιχνίδι»;

Από το κυρίως θέμα απορρέουν υποθέματα όπως:

- Σε ποιο βαθμό υπάρχει εξάρτηση των νέων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;
- Ποιοι παράγοντες (κοινωνικοί, πολιτισμικοί) επηρεάζουν την σχέση των νέων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Στόχοι

Με την εκπόνηση του σχεδίου εργασίας «Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Απλά κερδισμένος ή χαμένος στη νίκη σου» επιδιώκουμε οι μαθητές:

- Να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα που αφορούν την ηλεκτρονική παιχνιδοβιομηχανία και τους σκοπούς που αυτή εξυπηρετεί.
- Να αποκτήσουν γνώση σχετικά με τις κατηγορίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και την επίδραση της κάθε κατηγορίας στον ψυχικό κόσμο των εφήβων.
- Να συνειδητοποιήσουν τη συχνότητα και τη σοβαρότητα μιας πιθανής συμπεριφοράς εξάρτησης με ηλεκτρονικά παιχνίδια στην Ελλάδα μέσα από το υλικό προβολής αλλά και ενδιαφέρουσες βιωματικές δραστηριότητες
- Να ανακαλύψουν την ίδια τους τη σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το βαθμό που αυτή επηρεάζει τους ίδιους και τη διαπροσωπική τους συμπεριφορά.

6. Η μεθοδολογία υλοποίησης

Οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις που θα εφαρμοστούν, έχουν χαρακτήρα βιωματικό, ενεργητικό, ανακαλυπτικό και συμμετοχικό. Το σημαντικό είναι ότι το περιεχόμενο του εν λόγω προγράμματος δεν θα πρέπει να επικεντρώνεται μόνο στη μετάδοση γνώσεων σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και στις στάσεις ορθής συμπεριφοράς στην χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και στον εντοπισμό μαζί με τους μαθητές των διαφόρων παραγόντων που επηρεάζουν την τελευταία, με την εισήγηση προτάσεων ή/και λύσεων και την εφαρμογή τους μέσα από μια σειρά δράσεων.

Τα θέματα προσεγγίστηκαν περισσότερο με μέθοδο Project (σχέδιο εργασίας) καθώς:

- Διαμορφώθηκε από κοινού το θέμα και το ερευνητικό ερώτημα και στη συνέχεια το πλαίσιο δράσης: Αφού τέθηκαν οι στόχοι, οι ίδιοι οι μαθητές επέλεξαν τον τρόπο με τον οποίο θα τους προσεγγίσουν.
- Δημιουργήθηκαν ομάδες, οι οποίες ανάλαβαν συγκεκριμένες αρμοδιότητες και εργασίες (παραγωγή ερωτηματολογίου, φωτογράφιση και δημιουργία βίντεο κατά την υλοποίηση τριών διαδικτυακών παιχνιδιών στο χώρο του σχολείου).

- Σε κάθε συνάντηση παρουσιάζονταν μια κατηγορία παιχνιδιού (πχ αναψυχής, ρόλων, στρατηγικής επιθετικότητας) και ακολουθούσε κριτική ανταλλαγή απόψεων στην ολομέλεια.

Κυριότερες εκπαιδευτικές τεχνικές στην υλοποίηση του προγράμματος ήταν:

Η διάλεξη – συζήτηση: Αναφέρονταν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του θέματος στα 15 πρώτα λεπτά της σχολικής ώρας και στη συνέχεια ακολουθούσε συζήτηση.

Εργασία σε ομάδες: Η κάθε ομάδα μαθητών είχε αναλάβει από μια δραστηριότητα: α/ δημιουργία ερωτηματολογίου και συλλογή στοιχείων, με επεξεργασία και καταγραφή στατιστικών δεδομένων, γ/συλλογή και καταγραφή στοιχείων της έκθεσης (εικόνες διαγράμματα κλπ) από το διαδίκτυο. Δημιουργία βίντεο κατά την υλοποίηση υπό πραγματικές συνθήκες από τους μαθητές στο χώρο του αμφιθεάτρου τεσσάρων ηλεκτρονικών παιχνιδιών ,τα οποία επέλεξαν οι ίδιοι οι μαθητές ως και δική τους ενασχόληση.

Τεχνική καταιγισμού ιδεών (Brainstorming). Χρησιμοποιήθηκε για την επιλογή του θέματος και το χωρισμό του σε υποθέματα. Αναφέρθηκε ο τίτλος πάνω στον οποίο υπήρχε αυτόματη καταγραφή των απόψεων – φράσεων των μαθητών και στη συνέχεια ομαδοποίηση αυτών σε υποθέματα χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών – εθισμός – λύσεις. Η συγκεκριμένη μέθοδος εξασφαλίζει μεγάλη συμμετοχή, αξιοποιεί τη δημιουργικότητα και τα βιώματα των παιδιών, αναπτύσσει την ελεύθερη έκφραση, την κριτική σκέψη και τη συνεργασία όλων.

Παιχνίδια προσομοίωσης, αντιπαράθεσης απόψεων. Οι μαθητές δραματοποιούν μια πραγματική ή φανταστική κατάσταση, παίζοντας διάφορους ρόλους. Είναι γνωστό ότι βιωματικά παίγνια αποτελούν μια αποκαλυπτική αλλά και ευχάριστη μέθοδο απόκτησης γνώσης. Θεωρούνται καλοί ‘μηχανισμοί γνώσης’ καθώς οδηγούν στην ανεύρεση αλλά και αποκρυστάλλωση αυτής μέσα από μια βιωματική διαδικασία. Στο πρόγραμμα εκτελέστηκαν τρία ανάλογα βιωματικά παιχνίδια στο χώρο του αμφιθεάτρου και τα οποία θα περιγραφούν στη συνέχεια.

Προτεινόμενες δραστηριότητες από ομάδες μαθητών/-τριών:

- Έρευνα με ερωτηματολόγια γύρω από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διερευνώντας την ηλικία των παικτών τις προτιμήσεις σε αυτά ,αν εμπεριέχουν βία ,τι θετικό αποκομίζουν , ποιοι οι λόγοι της χρήσης, αν οι γονείς γνωρίζουν την χρήση τους από τα παιδιά τους, αν γνωρίζουν τους κινδύνους .
- Δημιουργία βίντεο των τριών παιχνιδιών .

7. Τόπος, χρόνος και επιλογή Ομάδας ενδιαφέροντος

Τα πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε στο ΕΠΑ.Λ Κάτω Αχαΐας με διάρκεια από 20.12.2013 μέχρι 16.05.2014.

Η ομάδα ενδιαφέροντος αποτελείτο από 23 μαθητές της Β τάξης. Η συμμετοχή όλων ήταν προαιρετική και ο μεγάλος αριθμός της ομάδας ενδιαφέροντος προήλθε αποκλειστικά από το ενδιαφέρον πολλών μαθητών για το πρόγραμμα.

8. Χρονοδιάγραμμα ανάπτυξης – προγραμματισμός δραστηριοτήτων

Το πρόγραμμα ξεκινώντας στις 20/12, είχε να καλύψει ένα αρκετά μεγάλο φάσμα εκπαίδευσης και δραστηριοτήτων.

Αρχικά θελήσαμε να δώσουμε έμφαση ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν κάποιο υπόβαθρο και να κατανοήσουν όλους τους παράγοντες που οδηγούν στην εξάρτηση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Αυτό θα μας έπαιρνε μέχρι το τέλος του Ιανουαρίου.

Στη συνέχεια και μέχρι το τέλος Μαρτίου, υπήρχαν εκπαιδευτικές δραστηριότητες όπως (βιωματικές δράσεις – παιχνίδια και βιντεοσκόπηση αυτών, προβολή εκπαιδευτικών βίντεο,) και – το βασικότερο – μελέτη και σύνταξη του ερωτηματολογίου.

Τον Απρίλιο προγραμματίζονται η διασπορά του ερωτηματολογίου η συλλογή και η επεξεργασία των αποτελεσμάτων. Στην συνέχεια γίνεται η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου και καταγραφή των συμπερασμάτων που αφορούν την απάντηση του ερευνητικού μας ερωτήματος και των υποθεμάτων που το απαρτίζουν.

Το ημερολόγιο προγραμματισμού σύμφωνα με τα παραπάνω διαμορφώθηκε ως εξής:

Ημερ/νία	Ημέρα	ώρα	Δραστηριότητα
21/1/2014	Πέμπτη		Γνωριμία με την ομάδα. Εξήγηση των σκοπών των προγραμμάτων αγωγής υγείας. Γενικές απόψεις και προβληματισμοί. Δημιουργία κατάλληλου εκπαιδευτικού κλίματος.
23/1/2014	Τρίτη		Εύρεση τίτλου προγράμματος και θέσπιση θέματος, υποθεμάτων και στόχων. Γενικά περί ηλεκτρονικών παιχνιδιών τι θετικό η αρνητικό αποκομίζουμε παίζοντας . Ορολογία.
28/1/2014	Τρίτη		Ποιος ο σκοπός του και το κύριο σκεπτικό των μαθητών. Συζήτηση της στάσης των μαθητών στον ηλεκτρονικό παιχνίδι.
4/2/2014	Τρίτη		Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών
6/2/2014	Πέμπτη		Ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επιθετικότητα
13/2/2014	Πέμπτη		Εθισμός –Συνέπειες- Τρόποι διαφυγής.
18/2/2014	Τρίτη		Αναφορά από τούς μαθητές ,ποια είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που ασχολούνται.
20/2/2014	Πέμπτη		Συνέχεια του προηγούμενου θέματος, με ερωτήματα και απαντήσεις όπως: τι τους προκαλεί το τόσο μεγάλο ενδιαφέρον, αν νοιώθουν μοναξιά, αν είναι διέξοδος προβλημάτων κλπ
4/3/2014	Τρίτη		Συζήτηση –Σχεδιασμός- για την δημιουργία ερωτηματολογίων – βίντεο στο χώρο του αμφιθεάτρου με 4 διαδικτυακά παιχνίδια .
6/3/2014	Πέμπτη		Δημιουργία ερωτήσεων – κατασκευή ερωτηματολογίου

11/3/2014	Τρίτη	Κατασκευή ερωτηματολογίου (συνέχεια)
13/3/2014	Πέμπτη	Διασπορά ερωτηματολογίου σε τμήματα του σχολείου- Καταγραφή απαντήσεων
20/3/2014	Πέμπτη	Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην Ελλάδα. Σύγκριση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες Συζήτηση
27/3/2014	Πέμπτη	Αξιολόγηση αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου και συζήτηση . Κατασκευή διαγραμμάτων
3/4/2014	Πέμπτη	Συζήτηση με τους μαθητές για την δημιουργία βίντεο τεσσάρων διαδικτυακών παιχνιδιών όπου πρωταγωνιστούν οι ίδιοι.
8/4/2014	Τρίτη	Βιωματική δραστηριότητα (Super Mario)
10/4/2014	Πέμπτη	Βιωματική δραστηριότητα (Μαγειρική)
24/4/2014	Πέμπτη	Βιωματική δραστηριότητα (Barbie fashion)
6/5/2014	Τρίτη	Αξιολόγηση αποτελεσμάτων καταγραφή συναισθημάτων
8/5/2014	Πέμπτη	Δημιουργία παρουσίασης δραστηριοτήτων σε power point.
15/5/2014	Πέμπτη	Αξιολόγηση του όλου προγράμματος . Αποτίμηση

9. Πεδία σύνδεσης με αναλυτικό πρόγραμμα

Το πρόγραμμα ΑΥ συνδέεται με αναλυτικά προγράμματα σπουδών σύμφωνα με παρακάτω:

Γλώσσα – έκφραση: Οι μαθητές μαθαίνουν να εκφράζονται, να αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη σε θέματα ενδιαφέροντος και να την αποτυπώνουν γραπτώς. Αυτό συμβαίνει με την εξαγωγή των ερωτήσεων του ερωτηματολογίου, την αξιολόγηση ανάλυση και καταγραφή συμπερασμάτων.

Μαθηματικά: Οι μαθητές μαθαίνουν και κατανοούν το διάγραμμα και τη γραφική παράσταση ως αποτέλεσμα χρήσης τους στην απεικόνιση των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου.

10. Η παρακολούθηση του προγράμματος – Υλοποίηση δραστηριοτήτων

Το όλο πρόγραμμα εμπλουτίστηκε από αρκετές δραστηριότητες καθ' όλη τη διάρκεια του. Σκοπός μας δεν ήταν μόνο να περιοριστούμε σε στείρες διαλέξεις αλλά να προσφέρουμε βιωματικές εμπειρίες μέσω βιωματικών παιχνιδιών και δημιουργίας βίντεο - παρουσίασης. Οι δράσεις του προγράμματος περιγράφονται ως εξής:

10.1 Διαλέξεις

Αφού επιλέχτηκε το θέμα και τα υποθέματα ακολούθησαν διαλέξεις και συζητήσεις για την εμπέδωση της σωστής χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο σκοπός των διαλέξεων ήταν η ομάδα ενδιαφέροντος να αποκτήσει γνώσεις για την βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η ευαισθητοποιηθούν για τον

εθισμό του ηλεκτρονικού παιχνιδόκοσμου ώστε να αλλάξουν στάσεις και συμπεριφοράς. Πιο συγκεκριμένα αναπτύχθηκαν και συζητήθηκαν οι παρακάτω έννοιες:

- **Ο «εικονικός νικητής»**
 - Ποιος ο σκοπός και το κύριο σκεπτικό του εικονικού παίκτη.
 - Πως νοιώθει ήρωας στο φανταστικό κόσμο μιας κονσόλας.
 - Γιατί νοιώθει σιγουριά ότι θα νικήσει αν συγκεντρωθεί στο ηλεκτρονικό παιχνίδι.
 - Γιατί επιζητά την ολοκληρωτική καθιέρωση στην κοινωνία του κυβερνοχώρου.
 - Γιατί πιστεύουν ότι υπάρχει δίκαιη καθιέρωση.
 - Μήπως τελικά ο εικονικός νικητής είναι τελικά χαμένος.
- **Ο «Πραγματικός παίκτης».**
 - Αναπτύχθηκε ότι η συνεχής εξάσκηση με υπομονή και επιμονή στο πραγματικό παιχνίδι της ζωής καθιστά την αληθινή καθιέρωση.
 - Τόνωση προσωπικότητας και ανάπτυξη αισιοδοξίας ως σημαντικό παράγοντα για να πρωταγωνιστήσουμε στην ζωή.
 - Ανάπτυξη των εννοιών του διάλογου, της συναντίληψης, της αμοιβαίας κατανόησης.
 - Πως αποφεύγουμε την εξαρτημένη συμπεριφορά και κατά συνέπεια τον εθισμό.
 - Παράγοντες που επηρεάζουν τον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως οικογενειακοί – κοινωνικοί – πολιτιστικοί – ψυχολογικοί.
- **Ο Ρόλος της οικογένειας.**
 - Πόσο ξένο είναι προς τους γονείς το ηλεκτρονικό παιχνίδι και πόσο εύκολα γίνεται κατανοητό από τα παιδιά.
 - Πώς επιδρά η οικογενειακή δομή και σχέσεις στον εθισμό με το ηλεκτρονικό παιχνίδι
 - Συζήτηση
- **Το σχολείο**
 - Σχέση της Κοινωνικής Σχολικής Ζωής με το ηλεκτρονικό παιχνίδι.
 - Ανταγωνισμός μέσω ηλεκτρονικού παιχνιδιού
 - Συζήτηση

10.2. Βιωματικές δράσεις: σχεδιασμός τριών παιχνιδιών

Στη διάρκεια του προγράμματος δημιουργήθηκαν 3 βιωματικά παιχνίδια τα οποία πραγματοποιήθηκαν στο αμφιθέατρο του σχολείου και βιντεοσκοπήθηκαν με σκοπό την επιλογή σημείων για το σχηματισμό της βινεοπαρουσίασης Τα παιχνίδια είχαν σα στόχο την ανάλυση συναισθημάτων των μαθητών καθώς εμπλέκονταν σε πραγματικές συνθήκες παιχνιδιών που παίζουν στο διαδίκτυο. Επίσης σκοπός ήταν η σύγκριση του πραγματικού παιχνιδιού με το εικονικό και η παράλληλη σύγκριση των συναισθημάτων από δυο ίδιες διαδικασίες σε διαφορετικά περιβάλλοντα δράσης.

Βιωματικό παιχνίδι Νο1: Μαγειρική

Πρόκειται για ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι όπου ο παίκτης φτιάχνει φαγητά η γλυκά με μια συγκεκριμένη συνταγή και η κριτική επιτροπή βαθμολογεί ανάλογα. Ο παίκτης βάζει όλα τα υλικά στο τραπέζι ,ο χρόνος συγκεκριμένος η επιτροπή δοκιμάζει και βαθμολογεί. Τα συναισθήματα ήταν ποικίλα όπως αγωνία για την εκτέλεση, άγχος για την βαθμολογία, έκπληξη για κάποιους βαθμούς κλπ. Η

διαφορά εδώ είναι ότι οι μαθητές διαπίστωσαν ότι η δημιουργία και δοκιμή ενός φαγητού ή γλυκού παραμένει στην ζωή μας ως ευχάριστη αλλά πραγματική στιγμή.

Βιωματικό παιχνίδι No 2: Barbie Fashion

Οι μαθητές δραματοποιούν μια πραγματική και όχι φανταστική κατάσταση, παίζοντας διάφορους ρόλους. Στο παιχνίδι αυτό που έχει ξετρελάνει τους θηλυκούς παίχτες τονίζεται η μόδα και ομορφιά με την αποδοχή τους μέσω κριτικής επιτροπής δημιουργώντας έτσι μια συνεχή προσπάθεια για βελτίωση εμφάνισης. Έτσι λοιπόν οι μαθητές πήραν θέσεις δηλ της μακιγέρ, του μοντέλου και κριτικής επιτροπής. Δημιούργησαν πανέμορφα μακιγιάζ κατάλληλα για διαφορετικές ώρες της ημέρας. Διασκέδασαν περνώντας από όλους τους ρόλους με εναλλαγή διαφόρων συναισθημάτων. Ομόφωνα παραδέχθηκαν ότι η ομορφιά είναι η πραγματική και όχι η εικονική.

Βιωματικό παιχνίδι No 3: Super Mario

Με το συγκεκριμένο παίγνιο, οι μαθητές με ρόλους (Super Mario, εμποδίων, δράκου, βασίλισσας) παρασύρθηκαν στην μάχη της νίκης, ενθουσιάστηκαν ,διασκέδασαν ομαδικά Το παιχνίδι αυτό όπως ξέρουμε έχει κατακτήσει το ηλεκτρονικό παιχνιδόκοσμο προσφέροντας ένταση και διασκέδαση σε μια συνεχή περιπέτεια ενάντια στον κακό. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι γνωστοί και περιγράφονται και στο βίντεο των μαθητών.

Οι μαθητές με το βίντεο αυτό διασκέδασαν πολύ παίζοντας πραγματικά και διαπίστωσαν ότι οι πραγματικές στιγμές βρίσκονται στη ζωή και όχι στην ψυχρή οθόνη.

10.3. Βίντεο- παρουσίαση

Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων του προγράμματος καθώς και στιγμιότυπα από τα 3 βιωματικά παιχνίδια, αποδόθηκαν με μορφή βίντεο το οποίο δημιουργήθηκε από τις φωτογραφίες καθ όλη τη διάρκεια του προγράμματος. Στο βίντεο παρουσιάζονται και τα συμπεράσματα που έγραψαν οι μαθητές που ασχολήθηκαν με την επεξεργασία των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου. Το βίντεο δημιουργήθηκε με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών του προγράμματος και κατόπιν σύμφωνης γνώμης όλων, αναρτήθηκε στο διαδίκτυο στην παρακάτω διεύθυνση:

http://www.dailymotion.com/video/x1xi54c_health-promotion-project-2013-14_school

10.4. Ερωτηματολόγιο

Το ερωτηματολόγιο αποτελεί μια καλή μέθοδο διερεύνησης παραγόντων που συνδέονται και επηρεάζουν το αντικείμενο μελέτης και οδηγούν στην εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων τόσο για τις αιτίες που σχετίζονται με το αντικείμενο μελέτης όσο και στους πιθανούς τρόπους βελτίωσης ή αντιμετώπισης του προβλήματος.

Το πρόβλημα εδώ ήταν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια Αρχικά και για τη δημιουργία του ερωτηματολογίου έπρεπε να κατασκευαστούν οι ερωτήσεις. Για το σκοπό αυτό ακολουθήσαμε τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών όπου με τη φράση «ηλεκτρονικά παιχνίδια » «βαθμός εθισμού» γράφονταν αυτόματα στον πίνακα κάθε αυθόρμητη έκφραση των μαθητών. Οι εκφράσεις στη συνέχεια ομαδοποιήθηκαν και

βάσει των ομάδων αυτών άρχισαν να δημιουργούνται οι ερωτήσεις Το ερωτηματολόγιο αποφασίστηκε να είναι κλειστού τύπου καθώς αυτό κατά τη γνώμη των μαθητών θα ήταν πιο εύκολα διαχωρίσιμη, και έτσι στις ερωτήσεις τοποθετηθήκαν οι πολλαπλές επιλογές.

Τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την επεξεργασία των απαντήσεων είναι αρκετά ενδιαφέροντα και αποτέλεσαν έναυσμα εποικοδομητικών συζητήσεων με σκοπό τη βαθύτερη ανάλυση αιτιών.

Η τελική μορφή του ερωτηματολογίου, η στατιστική επεξεργασία των αποτελεσμάτων και η αξιολόγησή τους παρουσιάζονται στο παράρτημα της παρούσας εργασίας.

11. Αναμενόμενα αποτελέσματα - αξιολόγηση δραστηριοτήτων και προγράμματος

11.1. Ανάλυση των αποτελεσμάτων

Σίγουρα από ένα πρόγραμμα ΑΥ δεν αναμένει κανείς την πλήρη βελτίωση και αλλαγή συμπεριφοράς των εμπλεκόμενων. Οι περισσότεροι στόχοι μας επετεύχθησαν καθώς οι μαθητές μας ενημερώθηκαν τι πραγματικά είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πως εθιζόμαστε μέσα σε αυτά, γιατί κάνουν χρήση αυτών θέλοντας να αποδράσουν από την πραγματικότητα. Διαπιστώθηκε είναι όντως δύσκολο να αντισταθούν σε αυτή την μεγάλη πρόκληση των παιχνιδομηχανών και της βιομηχανίας που κρύβεται πίσω τους. Όμως ανέφεραν ότι μπορεί να περιοριστεί η χρήση της δίνοντας θέση στις πραγματικές επαφές και φιλίες, μεταξύ τους. Συμπέραναν ότι η μάχη δίνεται στην πραγματική ζωή, αρκεί να έχουμε καλλιεργήσει την αυτοεκτίμηση ολοκληρώνοντας την προσωπικότητα μας. Για αυτά τα αποτελέσματα συνέβαλαν οι διαλέξεις για απόκτηση γνώσεων και οι δράσεις των βιωματικών παιχνιδιών. Τα αποτελέσματα αυτά των συζητήσεων εστιάζονται στους παράγοντες που ωθούν τους νέους στην εξάρτηση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Οι παράγοντες που επηρεάζουν τους νέους στην συνεχή εξάρτηση με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι θα πρέπει να αναζητηθούν σε πολλά κοινωνικά περιβάλλοντα όπως οικογένεια, μορφωτικό και βιοτικό επίπεδο, κοινωνικός περίγυρος κλπ. Και σίγουρα η ροπή προς την εξάρτηση είναι συνδυασμός πολλών από τους παράγοντες αυτούς.

Σε ότι αφορά την οικογένεια είναι απολύτως βέβαιο ότι οι γονείς αδυνατούν σε μικρό ή μεγάλο βαθμό να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις στην ανάπτυξη της πληροφορίας Ο ιδιαίτερος κλάδος της παιχνιδοβιομηχανίας είναι ακόμα πιο δυσπρόσιτος σε γονείς προφανώς λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος των τελευταίων. Συνεπώς το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ξένο προς τους γονείς κι γι αυτό η είσοδος του στη ζωή του παιδιού γίνεται με τρόπο ξαφνικό, που πολλές φορές ξενίζει. Δεν γίνεται αντιληπτό ότι η είσοδος ενός παιδιού στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι απλά μια εξέλιξη της έμφυτης τάσης του να παίζει. Όμως για ένα γονιό, είναι σαφώς διαφορετικό να παίζει ο ίδιος monopoly ή σκάκι με το γιο του, αναπολώντας ειδυλλιακές οικογενειακές στιγμές της δικής του προσωπικής παιδικής ζωής και άλλο να παρατηρεί με αμηχανία ένα παιδί να πιέζει με λύσσα μια σειρά από άγνωστα κουμπιά και να αγωνιά για την έκβαση μιας μάχης την οποία ο ίδιος μπορεί να τερματίσει με πολύ δυσκολία. Ειδικά σε περιπτώσεις γονέων όπου η ηλεκτρονική τεχνολογία είναι ξένη, μόνο δυσφορία μπορεί να προσφέρει το γεγονός, καθώς δεν αποτελεί απλά χάσμα γενεών αλλά μια τεράστια απόσταση μεταξύ δύο εποχών της προ και μετά ηλεκτρονικής επανάστασης εποχής. Αυτή η απόσταση αποτελεί αποδοχή από αρκετούς γονείς και αρκετές φορές και συμβιβασμό. Το πόσο υπέρμετρος είναι ο συμβιβασμός αυτός, οφείλεται σίγουρα στην

οικογενειακή δομή, και στον εντόνους ρυθμούς της ζωής των γονέων. Είναι πολλές φορές μια ‘καλή λύση’ η απορρόφηση ενός παιδιού σε μια ‘διαδικασία ενασχόλησης’ καθώς δίνει τον απαιτούμενο χρόνο στους γονείς να ασχοληθούν με τις ιδιαίτερα αυξημένες δικές τους υποχρεώσεις. Το πόσο όμως η ‘διαδικασία ενασχόλησης’ γίνεται ‘διαδικασία απομόνωσης’ και στη συνέχεια ‘διαδικασία εθισμού’ είναι ένα γεγονός που κάθε οικογενειακό περιβάλλον οφείλει να αντιληφθεί και να αντιμετωπίσει.

Ο κοινωνικός περίγυρος των νέων παίζει επίσης σημαντικό ρόλο καθώς ο έντονος ανταγωνισμός της εφηβείας και της προσπάθειας καθιέρωσης μιας ανταγωνιστικής νεανικής ταυτότητας μέσα στο πνεύμα της εποχής και ενός νεανικού προφίλ γεμάτου δράση ζωντανία και – περισσότερο απ’ όλα – αποδοχή, είναι ο ίδιος ανταγωνισμός ενός ‘high score’ σε ένα παιχνίδι πλατφόρμας, ή ενός ‘level up’ του χαρακτήρα ενός παιχνιδο-ήρωα. Και σίγουρα κάθε νέος θέλει να είναι ανταγωνιστικός και να διαπρέπει παντού, ακόμα και σε μια εικονική πραγματικότητα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Μόνο έτσι θεωρεί ότι θα δημιουργήσει μια υψηλή αυτοεικόνα και μια προσωπικότητα που πάντα θα είναι το επίκεντρο του ενδιαφέροντος των συνομήλικων του.

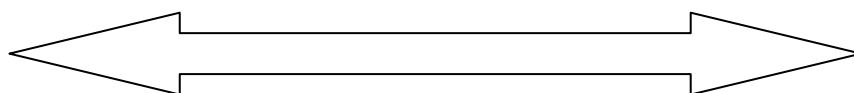
Τα παραπάνω επηρεάζονται σημαντικά τόσο από το μορφωτικό υπόβαθρο όσο και το βιοτικό επίπεδο του περιβάλλοντος που ζουν και δραστηριοποιούνται οι νέοι. Δεν θεωρείται έκπληξη ότι νέοι αγροτικών περιοχών έχουν συνήθως λιγότερη εξάρτηση με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Όπως είναι επίσης φυσικό ότι διαταραγμένα οικογενειακά περιβάλλοντα ακόμα και απρόσωπα λόγω έντονων ρυθμών ζωής οδηγούν στην αποξένωση στην εξάρτηση σε ηλεκτρονικά παιχνίδια ως προσπάθεια ένταξης σε μια εικονική κοινωνία όπου εκεί ο παίχτης είναι το επίκεντρο του ενδιαφέροντος και όχι θύμα παραγκωνισμού και αμέλειας.

Σε κάθε περίπτωση η λύση του προτάθηκε είναι η σφαιρική αντίληψη του δύσκολου αυτού θέματος από τους γονείς και την κοινωνία γενικότερα και η συνεχή και επαναλαμβανόμενη προσπάθεια επίλυσης του. Είναι επίσης φανερό ότι η συνεχή ενημέρωση και η γνώση του θέματος από τους γονείς οδηγεί σε καλύτερη αντιμετώπιση ως αποτέλεσμα διαλόγου και σταδιακής αποκλιμάκωσης μιας εξαρτημένης συμπεριφοράς και όχι μιας βίαιης επιβολής με αμφίβολα αποτελέσματα.

11.2. Αξιολόγηση δραστηριοτήτων και προγράμματος

Το πρόγραμμα ΑΥ «Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Απλά ‘κερδισμένος’ ή ‘χαμένος στη νίκη σου’» θεωρούμε ότι σε γενικές γραμμές υλοποίησε τους στόχους του και ιδιαίτερα τον πρωταρχικό στόχο της ευαισθητοποίησης ώστε να αποφευχθεί μια συμπεριφορά εξάρτησης με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με τις δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν, η ολομέλεια συνειδητοποίησε τη σοβαρότητα του θέματος και αντιλήφθηκε πως η πραγματική νίκη δεν είναι η εξάρτηση με κάτι ιδεατό αλλά ο αγώνας για κάτι πραγματικό. Με τις διαλέξεις αποκόμισαν ουσιαστικές γνώσεις σχετικά με όλο το φάσμα της ηλεκτρονικής παιχνιδοβιομηχανίας και τις μεθόδους που ακολουθούνται για την προσέλκυση των παιχτών. Με την επεξεργασία των αποτελεσμάτων του το ερωτηματολογίου αναδείχτηκαν προβληματισμοί και τα αποτελέσματά του κέντρισαν το ενδιαφέρον της ολομέλειας. Για ακόμα μια φορά, η επεξεργασία των αποτελεσμάτων και η αξιολόγηση του ερωτηματολογίου έχει τεθεί ως παράρτημα γι τον απλούστατο λόγο ότι δεν αποτελεί αυτοσκοπό του προγράμματος, αλλά μια επιμέρους δραστηριότητά του, όπου ο καθένας μπορεί να ανατρέξει.

Τέλος, σκοπός των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών ήταν κάθε δίωρη συνεδρία να αποτελεί μια ευχάριστη νότα στον ήδη επιβαρυσμένο μαθητικό πρόγραμμα με ταυτόχρονη παροχή γνώσης και δημιουργία ορθολογικής στάσης και συμπεριφοράς μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων. Θεωρούμε πως ο παραπάνω στόχος επετεύχθη και ευελπιστούμε σε συνέχεια ανάλογου προγράμματος ίδιας θεματικής ενότητας με διαφορετικό υπόθεμα.



Παράρτημα: Έρευνα της σχέσης των νέων με το ηλεκτρονικό παιχνίδι

Η έρευνα που ακολουθεί εκπονήθηκε από την ομάδα ενδιαφέροντος του προγράμματος και πραγματεύεται τη σχέση των εφήβων με το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Οι ερωτήσεις κατασκευάστηκαν από την ίδια την ομάδα με την συμβολή των εκπαιδευτικών. Η όλη προσπάθεια έγκειται στο να δημιουργηθούν ερωτήσεις με στόχο να εξάγουν συγκεκριμένα και χρήσιμα συμπεράσματα. Το ερωτηματολόγιο ήταν κλειστού τύπου ώστε τα αποτελέσματα να επεξεργαστούν καλύτερα αν και σε μερικές ερωτήσεις επιτράπηκε η καταγραφή και άλλων λόφων από αυτών των ερωτήσεων

Το ερωτηματολόγιο είναι γενικού χαρακτήρα και σχεδιάστηκε ώστε να καλύπτει κάθε φάσμα όχι μόνο της μαθητικής αλλά και εφηβικής κοινωνίας καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε κάθε ηλικιακή ομάδα.

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο ΕΠΑ.Λ κάτω Αχαΐας. Ο χρόνος διεξαγωγής ήταν σε έναρξη σχολικής ώρας κατόπιν συνεννόησης με τον καθηγητή. Ο χρόνος απάντησης ορίστηκε σε 10 λεπτά όχι όμως σε αυστηρό πλαίσιο και η όλη διαδικασία πραγματοποιήθηκε αβίαστα, σε φιλικό κλίμα, χωρίς πίεση χρόνου ή άλλη εξωτερική παρέμβαση. Επίσης, τονίσαμε στους ερωτηθέντες προφανώς να διατηρήσουν την ανωνυμία τους, και να απαντήσουν συμφώνα με την ειλικρινή τους άποψη και χωρίς ενδεχόμενο δόλο ή προσπάθεια εσκεμμένης αλλοίωσης, και ότι η εν λόγω έρευνα είναι ανεξάρτητη από τη μαθητική τους επίδοση.

Ελπίζουμε πώς τόσο τα αποτελέσματα όσο και τα συμπεράσματα που ακολουθούν να φανούν χρήσιμα για κάθε μελλοντική επεξεργασία.

Συντονιστές προγράμματος: Κόντος Οδυσσέας, Γκοτσοπούλου Γεωργία

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

(Το ερωτηματολόγιο είναι **ανώνυμο**. Σε κάποιες ερωτήσεις μπορείτε να δώσετε περισσότερες από μια απαντήσεις αν το κρίνετε απαραίτητο. Απαντήστε ήρεμα και... με ειλικρίνεια!)

ΦΥΛΟ: Αγόρι Κορίτσι ΗΛΙΚΙΑ: 5-10 10-15 15-20 20 και άνω 1) Πόσων ετών άρχισες να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια ; Στα 5 Στα 10 Στα 15

2) Τι είδους παιχνίδια προτιμάς να παίζεις;

RPG (Role Playing Games) Adventure games Αθλητικά (ποδόσφαιρο ,μπάσκετ, τένις κλπ) Αυτοκινητιστικά -αγωνιστικά Ανταγωνισμού (Shoot them up) Στρατηγικής - εξέλιξης

3) ΑΝΑΦΕΡΕ ΤΟ ΠΟΛΥ 3 ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΙΣ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟ ΕΙΔΟΣ ΤΟΥΣ.

1. Είδος:

2. Είδος:

3. Είδος:

4) ΠΟΙΟ ΜΕΣΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Κινητό φορητή κονσόλα(πχ PSP) Σταθερή κονσόλα (PS XBOX κλπ) Ηλεκ/κός υπολ/τής 5) ΠΑΙΖΕΙΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ON LINE); Ναι Όχι

6) ΓΙΑ ΠΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΣ ΤΟ ΙΔΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

2-3 ημέρες 1 εβδομάδα 3 εβδομάδες 2 μήνες μέχρι να το βαρεθώ μέχρι να το τερματίσω 7) ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΒΙΑ ΣΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ; ΝΑΙ ΟΧΙ

8) ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΕΘΙΖΕΣΑΙ («ΚΟΛΛΑΣ») ΜΕ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

α/ Εύκολα δύσκολα

β/ Πολύ

αρκετά αν το παιχνίδι μ' αρέσει

σπάνια

9) ΤΙ ΘΕΤΙΚΟ ΑΠΟΚΟΜΙΖΕΙΣ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ;

Ξεφεύγω από την ρουτίνα της καθημερινότητας

Περνώ ευχαρίιστα κάποιες στιγμές

Ξεχνώ για λίγο τα προβλήματα που με απασχολούν

Νιώθω περισσότερη ασφάλεια

Νιώθω ότι μπαίνω σ ένα διαφορετικό κόσμο

Κάτι άλλο

10) ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΛΟΓΟΥΣ ΕΧΕΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΥΤΑ ;

Εξιτάρισμα ελκυστικότητα παιχνιδιού διασκέδαση Διαφυγή Μοναξιά

11) ΤΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑ ΝΙΩΘΕΙΣ ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΕΙΣ ΚΑΠΟΙΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Ευχαρίστηση χαρά έκσταση αγωνία άγχος τίποτα το ιδιαίτερο

12) ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ ΣΟΥ, ΣΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΣΗ ΩΡΑ ΘΕΛΕΙΣ ;

Ναι Όχι

13) ΠΟΣΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΠΑΙΖΕΙΣ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ;

Δεν παίζω κάθε μέρα 2 ως 5 ώρες 5 ώρες και πάνω Σχεδόν όλη την ημέρα

14) ΓΙΑ ΠΟΙΟΥΣ ΛΟΓΟΥΣ ΘΑ ΣΤΑΜΑΤΟΥΣΕΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ;

Υγείας Υπερβολικού εθισμού Απεξάρτησης Βαριεστιμάρας

15) ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΚΑΙ ΜΕ ΤΥΧΕΡΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ; Ναι Όχι

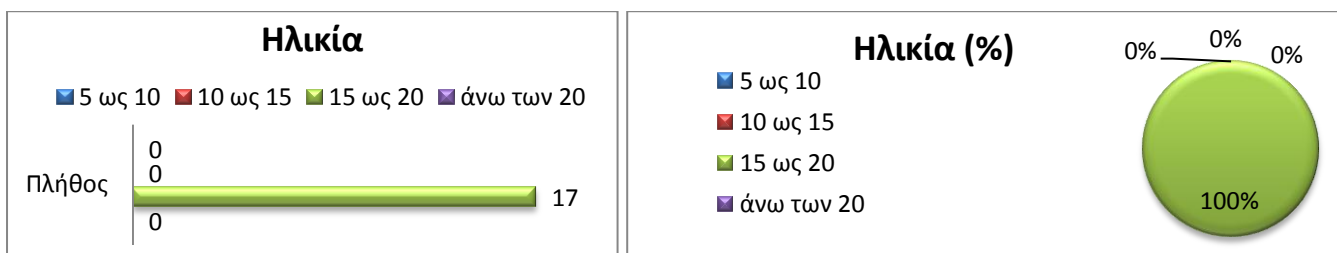
16) ΑΝ ΑΣΧΟΛΕΙΣΑΙ ΜΕ ΤΥΧΕΡΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (δεκτές όσες απαντήσεις επιθυμείτε)

- ο Το κάνω περιστασιακά...
- ο Εθίζομαι εύκολα και δεν λέω να το αφήσω!
- ο Είμαι συγκρατημένος γενικά και παίζω μόνο όποτε είμαι οικονομικά διαθέσιμος.
- ο Έχω ξοδέψει αρκετά χρήματα...
- ο Όταν χάνω εξοργίζομαι και θέλω να ξαναπαίξω!
- ο Όταν κερδίζω φεύγω! Θα ξαναπαίξω μερικές μέρες αργότερα

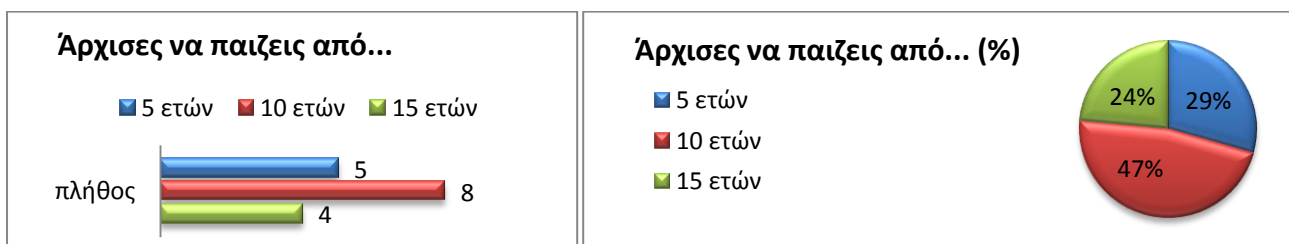
Ευχαριστούμε για το χρόνο σας!

A. Στατιστική επεξεργασία των αποτελεσμάτων

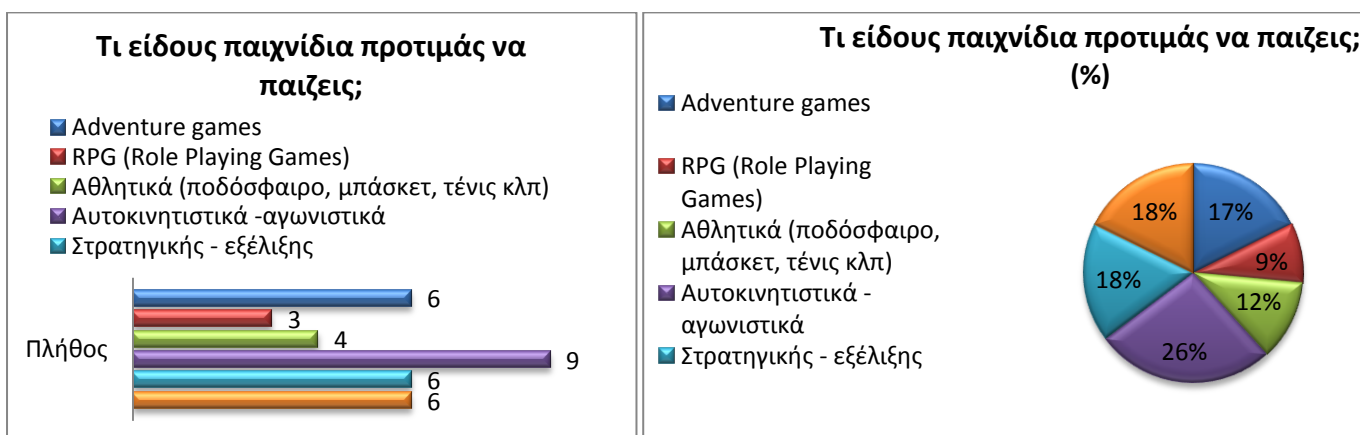
Το δείγμα αποτελούταν από μαθητές του ΕΠΑ.Λ κ Αχαΐας κατά πλειοψηφία αγόρια ηλικίας 15 ως 18 ετών. Η επεξεργασία της κάθε ερώτησης γίνεται με δύο διαγράμματα αυτό της κατανομής σε πλήθος (αριστερό διάγραμμα) και της ποσοστιαίας κατανομής (δεξιό διάγραμμα) (διαγράμματα Δ1 και Δ2)



Ερώτημα 1. Στο ερώτημα σχετικά με την ηλικία ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρατηρούμε ότι οι νέοι αρχίζουν να παίζουν από 10 ετών σε ποσοστό (47%) ενώ σημαντικό ποσοστό (25%) είναι η ενασχόληση από τα 5 έτη. Η ηλικίες αυτές θεωρούνται ιδιαίτερα ευαίσθητες καθώς ως ο προπομπός της εφηβείας υιοθετούν συμπεριφορές διαμορφώνουν προσωπικότητα και αποκρυσταλλώνουν συναισθήματα.



Ερώτημα 2. Στην ερώτηση σχετικά με το είδος παιχνιδιών που προτιμάται παρατηρούμε σε ποσοστό 26% προτιμώνται τα παιχνίδια αυτοκινητιστικού περιεχομένου με δεύτερα τα ολοένα διαδιδόμενα adventure games μαζί με τα στρατηγικής.

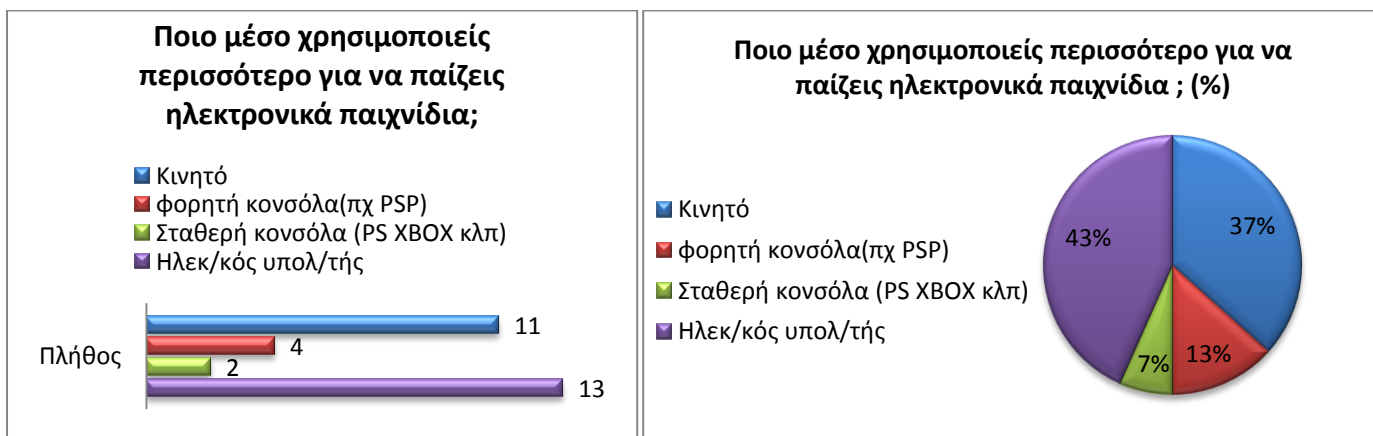


Ερώτημα 3. Ανάφερε το πολύ 3 από τα παιχνίδια που παίζεις τώρα και το είδος τους. Τα σημαντικότερα παιχνίδια είναι τα εξής (αναγράφονται: παιχνίδι – είδος – Χ πλήθος):

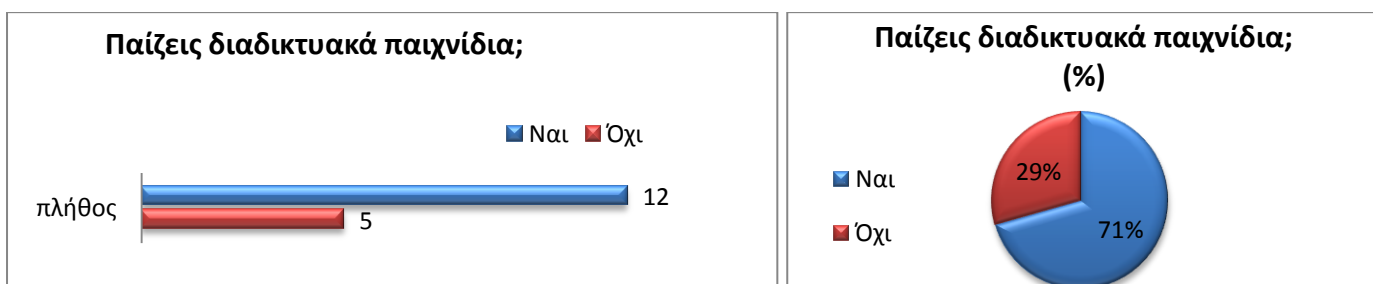
1. League of legend – RPG x 3
2. Call of Duty – RPG x 3
3. Silent Hill – adventure
4. Cooking – στρατηγικής / εξέλιξης x 3
5. Super Mario – στρατηγικής / εξέλιξης / platform game x 3
6. Barbie – στρατηγικής / εξέλιξης
7. Pota 2 – RPG
8. Fifa 2014 , Pro 2014 , NBA– αγωνιστικά/ αθλητικά x 3
9. Αυτοκίνητο – αγωνιστικά /αυτοκινητιστικά x 4
10. Μηχανές – αγωνιστικά /αυτοκινητιστικά
11. Gta – adventure game
12. Liberty city – adventure game
13. 12 pride – adventure
14. Good game Empire – στρατηγικής
15. City vile – στρατηγικής
16. Pet rescue – platform games

Παρατηρούμε ότι υπάρχει προτίμηση σε όλα τα είδη με περισσότερες επιλογές στα αγωνιστικά στα RPG (role playing games) και αυτά της στρατηγικής

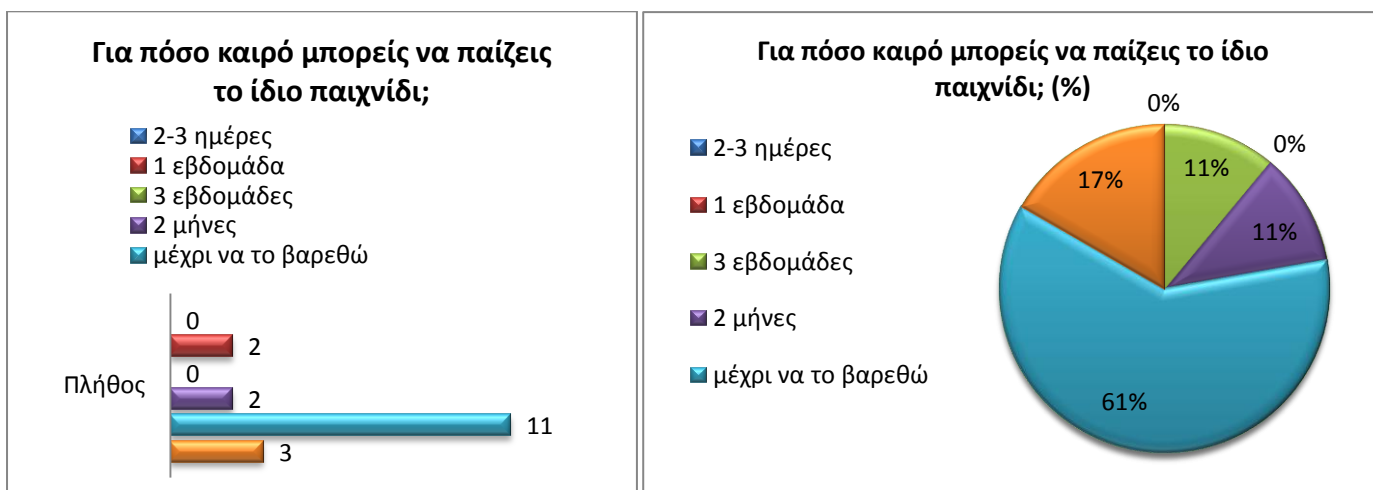
Ερώτημα 4. Στη συνέχεια και στο ερώτημα «Ποιο μέσο χρησιμοποιείς περισσότερο για να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια το ποσοστό υπερیشύει στον Η/Υ και ακολουθεί με μικρότερο ποσοστό το κινητό τηλέφωνο. Αυτό δείχνει ότι η ενασχόληση είναι αρκετά μόνιμη σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον» αλλά σίγουρα υπάρχουν τάσεις περιστασιακής ενασχόλησης σε ελεύθερο χρόνο και ανά πάσα στιγμή.



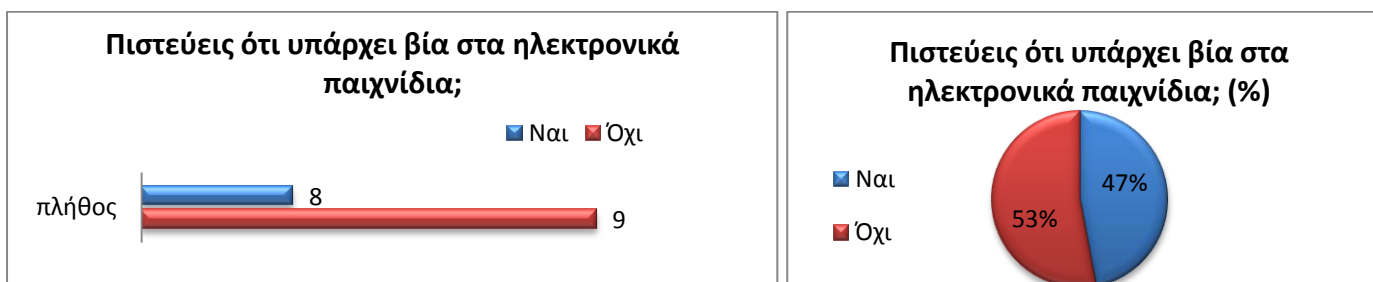
Ερώτημα 5. Στη συνέχεια θέσαμε το ερώτημα «Παίζεις διαδικτυακά παιχνίδια»; Οι απαντήσεις που πήραμε αναδεικνύουν την υπεροχή της νέας τάσης του «on line gaming» (71%).



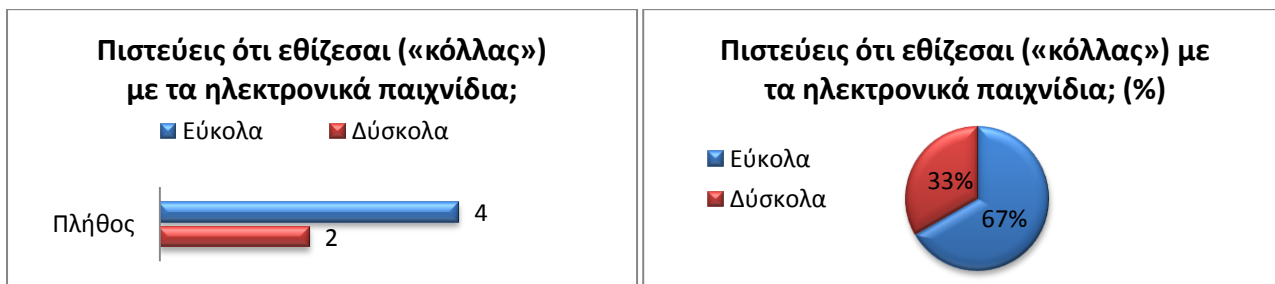
Ερώτημα 6. Για πόσο καιρό μπορείς να παίζεις το ίδιο παιχνίδι; Η απάντηση που υπερίσχυσε και μάλιστα σε μεγάλο ποσοστό (61%) ήταν «μέχρι να το βαρεθώ» γεγονός που επιδεικνύει μια χαλαρή εξάρτηση και όχι ταύτιση με το ίδιο το παιχνίδι (πχ μέχρι να το τελειώσω)



Ερώτημα 7. Στο ερώτημα «Πιστεύεις ότι υπάρχει βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;»; Οι απαντήσεις που πήραμε διχάζονται σε παραπλήσιο ποσοστό (53- 47%). Αυτό συνδυαζόμενο με επιλογές είδους παιχνιδιών μπορεί να σημαίνει ότι ή υπάρχουν προτιμήσεις σε μη βίαια είδη (πχ αθλητικού περιεχομένου) ή ότι οι νέοι δεν διακρίνουν βία ακόμα και σε σκηνές παιχνιδιών που μπορεί να την υποδηλώνουν.



Ερώτημα 8. Στο καίριο ερώτημα του εθισμού παρατηρούμε μια γενική αποδοχή (67%) ότι υπάρχει εθισμός, γεγονός που επαληθεύει την αρχική υπόθεση μας. Ο εθισμός είναι όχι μόνο δεδομένος αλλά και εις γνώση του παίχτη γεγονός που αποτελεί σημείο αναφοράς για την αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων .



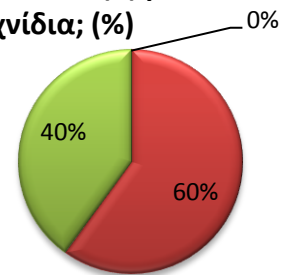
Πιστεύεις ότι εθίζεσαι («κόλλας») με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- Πολύ
- αρκετά αν το παιχνίδι μ' αρέσει
- σπάνια



Πιστεύεις ότι εθίζεσαι («κόλλας») με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; (%)

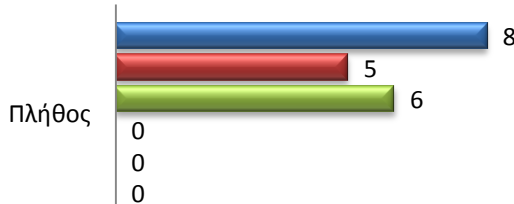
- Πολύ
- αρκετά αν το παιχνίδι μ' αρέσει
- σπάνια



Ερώτημα 9. Στην ερώτηση «Τι θετικό αποκομίζεις παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια;» η απάντηση που υπερίσχυσε ήταν ότι παίζοντας ξεφεύγει κανείς από τη ρουτίνα της καθημερινότητας (42%) και ξέχνα τα προβλήματα του (32%). Σε κάθε περίπτωση η ενασχόληση αποτελεί είδος διαφυγής και απόσπασης από την πραγματικότητα. Ο τομέας «διασκέδαση» έρχεται στην τρίτη θέση με 26%.

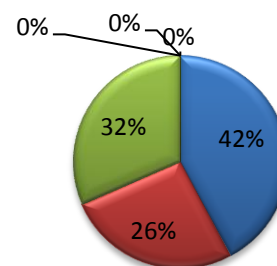
Τι θετικό αποκομίζεις παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- Ξεφεύγω από τη ρουτίνα της καθημερινότητας
- Περνώ ευχαρίστα κάποιες στιγμές
- Ξεχνώ για λίγο τα προβλήματα που με απασχολούν
- Νιώθω περισσότερη ασφάλεια
- Νιώθω ότι μπαίνω σ ένα διαφορετικό κόσμο
- Κάτι άλλο



Τι θετικό αποκομίζεις παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια; (%)

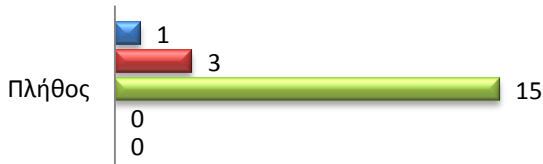
- Ξεφεύγω από την ρουτίνα της καθημερινότητας
- Περνώ ευχαρίστα κάποιες στιγμές
- Ξεχνώ για λίγο τα προβλήματα που με απασχολούν
- Νιώθω περισσότερη ασφάλεια
- Νιώθω ότι μπαίνω σ ένα διαφορετικό κόσμο
- Κάτι άλλο



Ερώτημα 10. Η επόμενη ερώτηση ερευνά τους λόγους της ενασχόλησης με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Εδώ φαίνεται με διαφορά (79%) ότι η διασκέδαση αποτελεί το βασικό λόγο που οι νέοι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

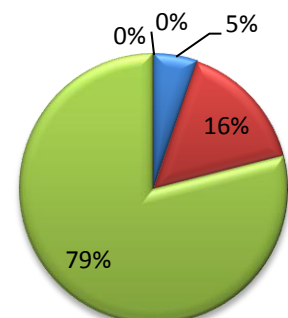
Ποιους από τους παρακάτω λόγους έχεις για να παίζεις τα παιχνίδια αυτά;

- Εξιτάρισμα
- Διασκέδαση
- Μοναξιά
- Ελκυστικότητα παιχνιδιού
- Διαφυγή

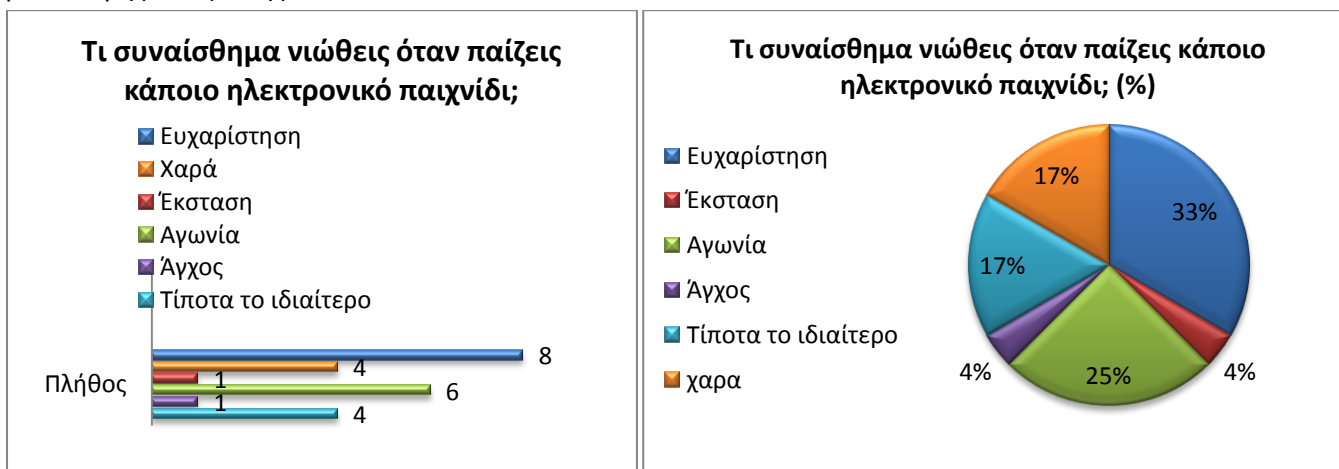


Ποιους από τους παρακάτω λόγους έχεις για να παίζεις τα παιχνίδια αυτά; (%)

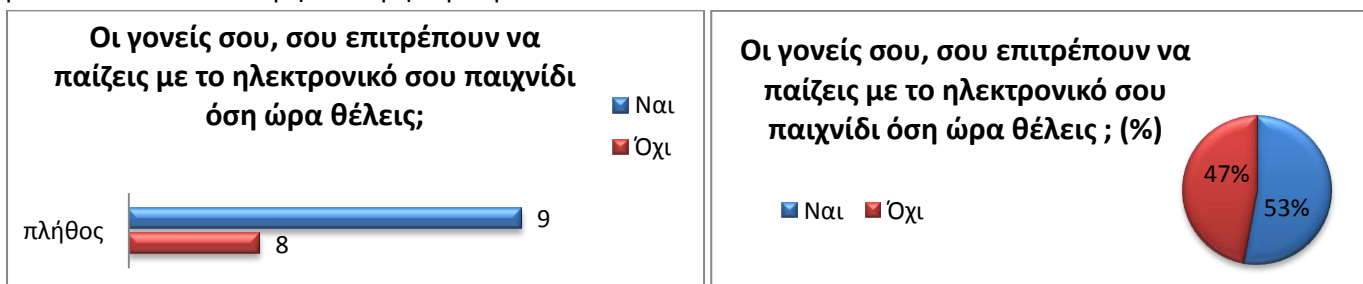
- Εξιτάρισμα
- Ελκυστικότητα παιχνιδιού
- Διασκέδαση
- Διαφυγή
- Μοναξιά



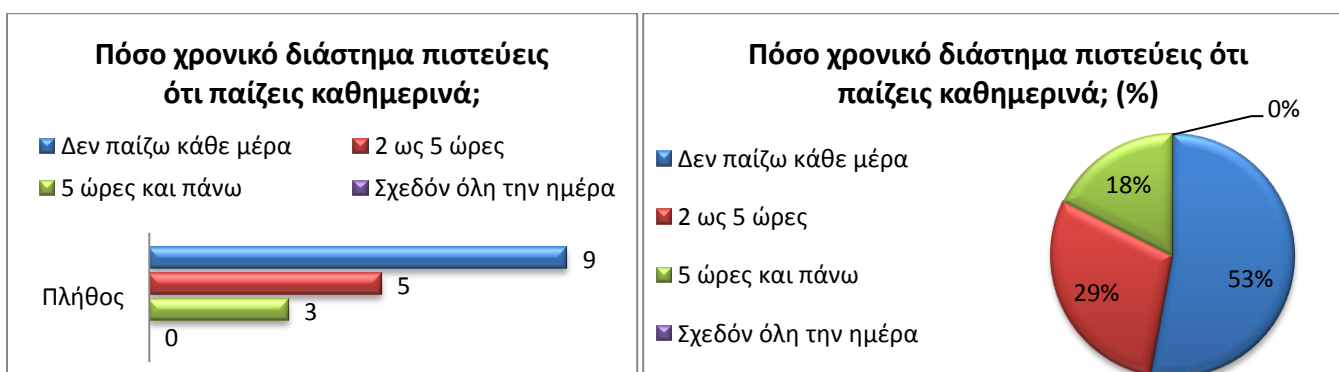
Ερώτημα 11. Μια χαρακτηριστική ερώτηση είναι το τι συναίσθημα νιώθει κάνεις όταν παίζει κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Η ευχαρίστηση υπερσχύει σημαντικά (33%) και η χαρά (17%) γεγονός απόλυτα φυσιολογικό. Όμως σε σημαντικό ποσοστό (25%) προστίθεται η αγωνία που υποδηλώνει ανάγκη για μια τάση εγρήγορσης και εντόνου συναισθηματισμού. Αξιοσημείωτο είναι και το ποσοστό του 17% όπου το παιχνίδι δεν προκαλεί κάποιο ιδιαίτερο συναίσθημα εκφράζοντας είτε τάση απλής απασχόλησης ρουτίνας σε ελεύθερο χρόνο ή από την άλλη πλευρά τάση γενικότερης απαξίωσης.



Ερώτημα 12. Η ανοχή των γονέων στην απασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μοιρασμένη: 53% των μαθητών παίζουν όση ώρα θέλουν όταν υπάρχει γονική παρέμβαση στο 47% ,γεγονός που υποδηλώνει την ανησυχία των γονέων έστω και στον μη επιθυμητό βαθμό.

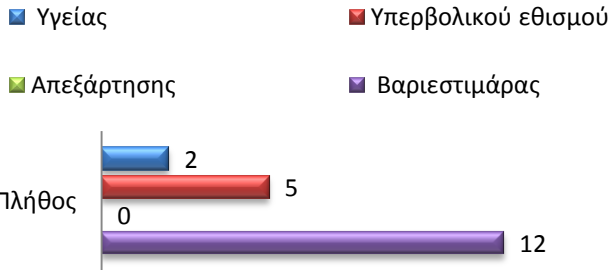


Ερώτημα13. Στη διερεύνηση της καθημερινής απασχόλησης προκύπτει το ενθαρρυντικό συμπέρασμα ότι σε ποσοστό 53% το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν αποτελεί καθημερινή απασχόληση. Από την άλλη πλευρά πρέπει να προβληματίσει ιδιαίτερα το ποσοστό 15% των παιδιών που παίζουν πάνω από 5 ώρες.

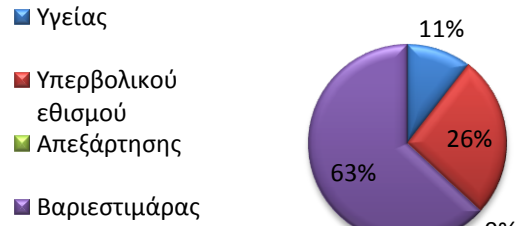


Ερώτημα 14. Στο ερώτημα «για ποιους λόγους θα σταματούσες να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια» επαληθεύεται η τάση του ερωτήματος 7 όπου το παιχνίδι σταματά όταν δεν γεμίζει συναισθηματικά τον παίχτη προξενώντας του «βαριεσιμάρα» (ποσοστό 63%).

Για ποιους λόγους θα σταματούσες να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια ;

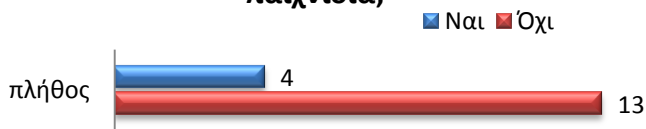


Για ποιους λόγους θα σταματούσες να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια ; (%)



Ερώτημα 15. Το επόμενο ερώτημα προσπαθεί να διερευνήσει το ποσοστό του δείγματος που παίζει και τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το ποσοστό είναι ενθαρρυντικά υψηλό (76%) .

Ασχολείσαι και με τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια;



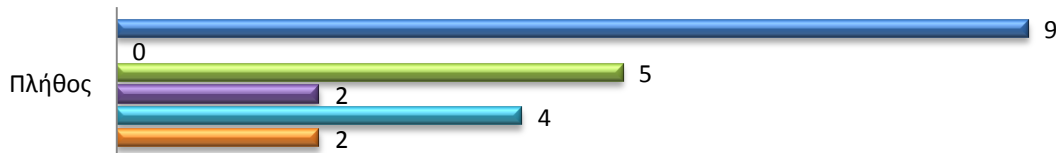
Ασχολείσαι και με τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια; (%)



Ερώτημα 16. Επίσης υψηλό είναι το ποσοστό από αυτούς που παίζουν τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια όπου ασχολούνται περιστασιακά (41%) ενώ συγκρατημένα παίζει το 23%.

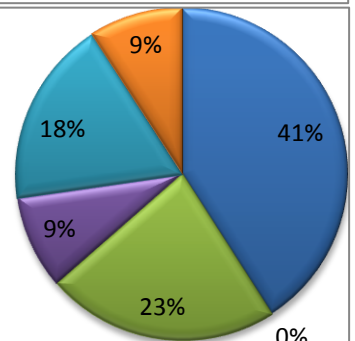
Τι θετικό αποκομίζεις παίζοντας τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- Το κάνω περιστασιακά
- Εθίζομαι εύκολα και δεν λέω να το αφήσω!
- Είμαι συγκρατημένος γενικά και παίζω μόνο όποτε είμαι οικονομικά διαθέσιμος.
- Έχω ξοδέψει αρκετά χρήματα....
- Όταν χάνω εξοργίζομαι και θέλω να ξαναπαίξω!
- Όταν κερδίζω φεύγω! Θα ξαναπαίξω μερικές μέρες αργότερα...



Τι θετικό αποκομίζεις παίζοντας τυχερά ηλεκτρονικά παιχνίδια; (%)

- Το κάνω περιστασιακά
- Εθίζομαι εύκολα και δεν λέω να το αφήσω!
- Είμαι συγκρατημένος γενικά και παίζω μόνο όποτε είμαι οικονομικά διαθέσιμος.
- Έχω ξοδέψει αρκετά χρήματα....
- Όταν χάνω εξοργίζομαι και θέλω να ξαναπαίξω!
- Όταν κερδίζω φεύγω! Θα ξαναπαίξω μερικές μέρες αργότερα...



B. Διερεύνηση των αποτελεσμάτων

Στα αποτελέσματα αρχικά αξίζει να σημειωθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπαίνουν από μικρή ηλικία στην ασχολία των νέων. Μόλις από 9 – 10 ετών και σε μια περίοδο όπου το παιδί αρχίζει να διαμορφώνει την προσωπική του ταυτότητα και να συνθέτει την συναισθηματική του νοημοσύνη, το ηλεκτρονικό παιχνίδι έρχεται να συμβάλει στη συγκεκριμένη διαμόρφωση στο βαθμό που του αναλογεί και όσο του επιτρέπει ο ίδιος ο νέος. Συχνά η αναζήτηση μιας ταυτότητας ορισμένων χαρακτηριστικών που θα ήθελε κανείς να έχει, ωθούν στην ανίχνευση προσωπικοτήτων –εικονικών αλλά και τόσο ρεαλιστικών – με αυτά τα τόσο επιθυμητά χαρακτηριστικά. Ένας άτολμος νέος επιζητά την τόλμη και τη βρίσκει σε μεγάλο βαθμό στον ήρωα του. Ο ηλεκτρονικός οδηγός αυτοκινήτου ή μηχανής με τις παράτολμες ενέργειες του είναι ουσιαστικά η προέκταση της αρέσκειας και επιθυμίας για ακραία οδήγηση. Το ίδιο «φτασμένος» ποδοσφαιριστής νιώθει κανείς όταν χειρίζεται τέλεια τον αντίστοιχο παίκτη ή ομάδα στην πανδαισία μιας ποδοσφαιρικής κονσόλας. Κι όλα αυτά σε μια προσπάθεια ενίσχυσης του χαρακτήρα και της προσωπικότητας προ της εφηβείας. Όσο αδύναμος είναι κανείς τόσο περισσότερο αποζητά αυτό που με δυσκολία μπορεί να δημιουργήσει στην αυτοεικόνα του. Αντιθέτως μια καλή αυτοεικόνα συνοδευόμενη από μια θετική αυτοαντίληψη σίγουρα περιορίζει την επίδραση ενός ήρωα ή μιας ηλεκτρονικής δραστηριότητας σε απλή ευχαρίστηση για τον ελεύθερο χρόνο.

Τον παραπάνω ισχυρισμό επαληθεύει και η διασπορά των αποτελεσμάτων στην προτίμηση παιχνιδιών. Έχοντας πολλοί διαλέξει παιχνίδια «μικρού βεληνεκούς» όπως αυτοκινητιστικά ή ποδοσφαιρικά, δημιουργείται η αίσθηση περισσότερο μιας ενασχόλησης ελεύθερου χρόνου παρά μια καθηλωτική προσήλωση σε μακροχρόνια παιχνίδια ηρώων και υποθέσεων. Αυτό πιθανόν να συνδέεται με το γεγονός ότι πολλοί ερωτηθέντες διαμένουν σε αγροτικές περιοχές και έχουν περισσότερες ενασχολήσεις ή εργασίες σε σχέση με τους νέους της πόλης. Σε κάθε περίπτωση η κοινωνική αλλά και βιοποριστική κατάσταση επιδρούν σε σημαντικό βαθμό.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι σίγουρα αποτελεί και μέσο κοινωνικής δικτύωσης καθώς σε κάθε δραστηριότητα, κάθε άτομο επιζητεί άλλα άτομα κοινού ενδιαφέροντος. Το διαδικτυακό παιχνίδι και η υψηλή αποδοχή του έρχεται να καλύψει την ανάγκη αυτή δημιουργώντας όμως προϋποθέσεις για περισσότερη ενασχόληση. Η «διαδικτυακή παιχνιδοδράση» μέσα από την επίπονη διαδικασία μιας νίκης, αποτελεί μέσο προσωπικής καταξίωσης αυτοπροβολής και βελτίωσης της αυτοεικόνας τους ως αποτέλεσμα ενίσχυσης της αυτοεκτίμησης τους. Δεν είναι επίσης τυχαίο ότι υπερισχύει ο Η/Υ ως μέσο δράσης, και ακολουθούν τα κινητά τηλέφωνα όπου προσδιορίζεται η περιοδικότητα της ενασχόλησης σε περίπτωση συγκυριακού ελεύθερου χρόνου.

Τόσο ο εθισμός όσο και ο βίαιος χαρακτήρας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι και κατανοητά και αποδεκτά από τους νέους. Το ερώτημα είναι σε πόσο βαθμό αυτή η αποδοχή επηρεάζει την ψυχοσύνθεσή τους. Εδώ πρέπει κανείς να συμπεριλάβει πλήθος παραγόντων όπως το βιοτικό επίπεδο, το κοινωνικό status, οι ενδοοικογενειακές και οι διαπροσωπικές σχέσεις η κοινωνική και εκπαιδευτική διαπαιδαγώγηση κοκ. Δυστυχώς η βία στη σημερινή μας εποχή ίσως προεκτείνεται σε πάμπολλες πτυχές κοινωνικών δραστηριοτήτων και – σε μερικές περιπτώσεις – αποτελεί και τρόπο καθημερινής διαβίωσης. Συνεπώς η αποδοχή της, πολλές φορές, θεωρείται προδιαγεγραμμένη.

Το συναίσθημα της ευχαρίστησης και της ικανοποίησης πάντα κυριαρχεί σε μια ενασχόληση διασκέδασης. Η διασκέδαση συχνά για τους νέους αποτελεί ένα είδος δραπέτευσης και διαφυγής από την καθημερινότητα αλλά και τα προβλήματα που τους απασχολούν. Ο έντονος ρυθμός της ζωής με τις συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις δημιουργεί πρόσθετη συναισθηματική πίεση και συνεπώς μια δικαιολογημένη τάση διαφυγής.

Επιπλέον, η αγωνία της δράσης και συνεχούς εγρήγορσης είναι σημαντικός παράγοντας ευχαρίστησης ως αποτέλεσμα συναισθηματικής διεγερσης. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρουν ακριβώς αυτό. Το αποτέλεσμα

εξασθενεί σύμφωνα με την έρευνα λόγω ...συνεχούς επανάληψης. Αυτό άλλωστε είναι και το χαρακτηριστικό των νέων οι οποίοι αποζητούν την ποικιλότητα συναισθημάτων και διαδικασιών με αποτέλεσμα να εκφυλίζεται κάθε διαδικασία όταν δεν προσφέρει κάτι νέο. Γι αυτό άλλωστε κάθε ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει μικρή ή μεγάλη ημερομηνία λήξεως.

