



## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

- 1. Πρόλογος / Εισαγωγή**
- 2. Προβληματική του θέματος**
- 3. Μεθοδολογία**
- 4. Η Έρευνα**
- 4.1 Υλικό και προγράμματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών**
- 4.2 Τα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών**
- 4.3 Στοιχεία για την αγορά, ενοικίαση και εύρεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών**
- 4.4 Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις**
- 5. Συμπεράσματα**
- 6. Θέματα προς Συζήτηση / Κριτική Αποτίμηση**
- 7. Βιβλιογραφία / Δικτυογραφία**

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 – Πρόλογος/ Εισαγωγή**

Στο 1<sup>ο</sup> τετράμηνο ασχοληθήκαμε με το θέμα <<ηλεκτρονικά παιχνίδια>>. Μαθητές που συμμετείχαν: Θωμάς Ρεϊνα, Αλντο Ντρετσα, Παναγιώτης Βαζαίος, Νικήτας Μεντρινός, Παναγιώτης Συνοδινός, Νικήτας Κωβαίος, Βαγγέλης Ρόκος, Βαλάντης Γιαννακός, Μάρκος Συνοδινός.

Επιβλέποντες Καθηγητές: Δήμητρα Ψαρρού, Γιάννης Γλεντζές.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - Προβληματική του θέματος**

Οι λόγοι που μας προβλημάτισαν στο να ασχοληθούμε με αυτό το θέμα είναι οι παρακάτω:

- 1) Διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα νέα παιδιά
- 2) Οι επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών
- 3) Τι είδους παιχνίδια παίζουν τα παιδιά

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - Μεθοδολογία**

Ξεκινήσαμε την ερευνητική εργασία και ακολουθήσαμε την παρακάτω μεθοδολογία:

Αρχικά επιλέξαμε το θέμα μετά από ψηφοφορία. Έπειτα ακολουθήσαμε τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών και από σκόρπιες λέξεις που έλεγε κάθε μαθητής πήγαμε σε ερευνητικά ερωτήματα, σε υποθέματα και καταλήξαμε σε 4 ομάδες. Ανάλογα με τα ενδιαφέροντα κάθε μαθητή έγινε ο χωρισμός των ομάδων.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα αναζήτησε πληροφορίες για το απόθεμα της ερεύνησε και δημιούργησε ένα ερωτηματολόγιο για τα θέματα που την απασχολούσαν.

Τέλος, δημιουργήσαμε το τελικό κείμενο σε μορφή word και την τελική παρουσίαση σε μορφή power point την οποία την παρουσιάσαμε σε ειδική εκδήλωση στο σχολείο.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 - Έρευνα**

### **4.1 Υλικό και προγράμματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

#### **Ιστορικά στοιχεία**

Η **Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών**, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή μας ζωή, οι υπολογιστές. Για την ακρίβεια, οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνιση τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space (παιχνίδι φλίπερ), το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, στην Ευρώπη, στην Ιαπωνία, αλλά και στην Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε γνωστό σε όλους, και το αναζητούσαν πολλοί, και είχε κάνει πάρα πολλές πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε τις ίδιες αντιδράσεις.

Πάντως, τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι Αμερικάνικες και οι Ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών, κάτι το οποίο συμβαίνει ακόμη και σήμερα. Παρόλα αυτά, δεν είχαν όμως τόσες, όσες είχαν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού από εκεί άρχισε να εξελίσσεται η τεχνολογία. Από την στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή, με πολύ κόσμο, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Να δημιουργήσουν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Καλώς η κακώς, δεν πολυσυμπάθησαν πολλοί αυτήν την πρωτότυπη κίνηση, από τις Αμερικανικές εταιρίες. Και πάλι το πάνω χέρι είχαν και έχουν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού εμφάνισαν πασίγνωστες κονσόλες (φορητού τύπου), όπως η Nintendo, αλλά και η Sony, που παρουσίασε, μετά την έκδοση του PlayStation 2, και το PSP. Σήμερα, τα παιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά, και στους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

#### **Έβδομη γενιά video games**

Η 7<sup>η</sup> γενιά είναι η πιο σύγχρονη γενιά ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι πιο διαδεδομένες κονσόλες είναι : PS3, Xbox 360, Nintendo Wii.



**Εικόνα 1: Φωτογραφία κονσόλων**

Προσφέρει μια καλύτερη σε απευθείας σύνδεση (online) εμπειρία και μια γραφική παράσταση από τον προκάτοχό του, καθώς επίσης και ασύρματους ελεγκτές. Επίσης, επιτρέπει στους χρήστες του να βάλουν μουσική από το MP3 player ή άλλες πηγές στο σύστημα.

### **Γενικά τεχνικά χαρακτηριστικά:**

1. Η υποστήριξη υψηλής ευκρίνειας 1080p υψηλής ευκρίνειας (HD)
2. Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ BLU-RAY (αποθηκευτική ικανότητα – 25 GB σε δίσκο μονής «στρώσης» και 50 GB σε «διπλής»)

## Nintendo



**Εικόνα 2: Nintendo 3DS**

Η **Nintendo** (Ελληνικά: **Νιντέντο**, Ιαπωνικά: 任天堂 ) είναι μια εταιρία που ιδρύθηκε στις 23 Σεπτεμβρίου, 1889 στο Κιότο της Ιαπωνίας από τον Φουσατζιρόου Γιαμαούτσι για να παραγάγει τις χειροποίητες κάρτες χανάφουντα, για τη χρήση σε ένα ιαπωνικό παιχνίδι καρτών του ίδιου ονόματος. Στα μέσα του εικοστού αιώνα, η επιχείρηση δοκίμασε διάφορες μικρές δραστηριότητες, όπως ένα ξενοδοχείο αγάπης και ένα ταξιδιωτικό γραφείο. Με τη πάροδο του χρόνου, η Νιντέντο έγινε μια επιχείρηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών, και έχει αναδειχθεί σήμερα ως μία από και έχει αναδειχθεί σήμερα ως μία από τις μεγαλύτερες δυνάμεις στη βιομηχανία. Τα franchises της περιλαμβάνουν τα *Mario* (200.000.000 πωλήσεις), *Pokemon* (155.000.000 πωλήσεις), *Zelda* κλπ.

## Xbox



**Εικόνα 3: Xbox & Xbox 360**

Το Xbox 360 είναι η δεύτερη κονσόλα παιχνιδιών της Microsoft. Ανταγωνίζεται με κονσόλες όπως το Sony PlayStation 3 και το Nintendo Wii ως μια από τις κονσόλες έβδομης γενιάς. Μία πολύ σημαντική υπηρεσία του Xbox 360 είναι το Xbox Live, που επιτρέπει στους παίκτες να ανταγωνίζονται online, να κατεβάζουν παιχνίδια, demo παιχνιδιών, trailers, μουσική και ταινίες. Η υπηρεσία αυτή είναι διαθέσιμη στον Έλληνα καταναλωτή από το Νοέμβριο του 2010. Το Xbox 360 παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο MTV στις 12 Μαΐου του 2005.

## Sony Playstation



**Εικόνα 4: Playstation**



**Εικόνα 5: playstation 4 χειριστήρια**

Το PlayStation (σύντμηση PS, PSone, PS1 ή PSX) είναι μια 32-bit κονσόλα ηλεκτρονικών παιχνιδιών πέμπτης γενιάς, η οποία κυκλοφόρησε από την εταιρεία Sony Computer Entertainment το Δεκέμβριο του 1994 στην Ιαπωνία και τον επόμενο χρόνο σε Ευρώπη και ΗΠΑ. Είναι μία από τις πιο επιτυχημένες κονσόλες όλων των εποχών. Το PlayStation ήταν η πρώτη παιχνιδομηχανή της σειράς PlayStation, η οποία περιλαμβάνει κονσόλες και φορητές παιχνιδομηχανές. Συνεχείς και αναβαθμίσεις της της αποτελούν τα εξής: Net Yaroze, PSone, PSX, PocketStation, PlayStation 2, PlayStation Portable καθώς και το PlayStation 3. Έως τις 31 Μαρτίου 2005, το PlayStation μαζί με το PSone, από κοινού, έφτασαν σε συνολικές πωλήσεις τα 102,49 εκατομμύρια μονάδες. Έως τον Ιούλιο του 2008, το PlayStation είχε πουλήσει 102 εκατομμύρια μονάδες. Η Sony σταμάτησε την παραγωγή του το Μάρτιο του 2006.

Στα πλαίσια του μαθήματος κάναμε μια έρευνα αγοράς σχετικά με τις 3 πιο δημοφιλείς κονσόλες. Τα αποτελέσματα φαίνονται στον παρακάτω πίνακα:

| <b>Κονσόλα</b>       | <b>Γραφικά</b>  | <b>Μνήμη</b> | <b>Αποθηκευτικό μέσο</b> | <b>Blu ray-DVD</b> | <b>Τιμή</b>     |
|----------------------|-----------------|--------------|--------------------------|--------------------|-----------------|
| <b>Xbox 360</b>      | <b>1080i HD</b> | <b>512MB</b> | <b>320GB</b>             | <b>DVD</b>         | <b>300-450€</b> |
| <b>Playstation 3</b> | <b>1080p HD</b> | <b>512MB</b> | <b>320 GB-160GB</b>      | <b>DVD-Blu ray</b> | <b>450-600€</b> |
| <b>Nintendo wii</b>  | <b>720i</b>     | <b>256MB</b> | <b>120-160GB</b>         | <b>CD</b>          | <b>149€</b>     |



## Υπολογιστές

Ο **ηλεκτρονικός υπολογιστής** είναι μια μηχανή κατασκευασμένη κυρίως από ψηφιακά ηλεκτρονικά κυκλώματα και δευτερευόντως από ηλεκτρικά και μηχανικά συστήματα, και έχει ως σκοπό να επεξεργάζεται πληροφορίες. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι ένα αυτοματοποιημένο, ηλεκτρονικό, ψηφιακό επαναπρογραμματιζόμενο σύστημα γενικής χρήσης το οποίο μπορεί να επεξεργάζεται δεδομένα βάσει ενός συνόλου προκαθορισμένων οδηγιών, των εντολών που συνολικά ονομάζονται πρόγραμμα.

Κάθε υπολογιστικό σύστημα, όσο μεγάλο ή μικρό κι αν είναι, αποτελείται από το υλικό μέρος και το λογισμικό. Τα βασικά στοιχεία του υλικού μέρους του υπολογιστή είναι η κεντρική μονάδα επεξεργασίας (ΚΜΕ, αγγλ. CPU, Central Processing Unit), η κεντρική μνήμη (RAM & ROM-BIOS), οι μονάδες εισόδου - εξόδου (πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη κ.α.), οι περιφερειακές συσκευές (σκληρός δίσκος, δισκέτα, DVD, εκτυπωτής, σαρωτής, μόντεμ κ.α.).

Υπάρχουν διάφοροι τύποι υπολογιστών οι οποίοι διαφέρουν κατά το μέγεθος, τις δυνατότητες (επεξεργαστική ισχύς) και την αρχιτεκτονική τους, δηλαδή τον τρόπο που τα βασικά τους μέρη συνδέονται και συνεργάζονται μεταξύ τους. Στην πιο διαδεδομένη κατηγορία υπολογιστών ανήκουν οι μικροϋπολογιστές. Στους μικροϋπολογιστές τα βασικά εξαρτήματα, όπως ο επεξεργαστής, η μνήμη κ.ά., βρίσκονται τοποθετημένα σ' ένα τυπωμένο κύκλωμα που ονομάζεται μητρική κάρτα (αγγλ. Motherboard . Εκτός από τον επεξεργαστή και τη μνήμη, πάνω στη μητρική βρίσκονται οι θέσεις επέκτασης στις οποίες τοποθετούνται οι διάφορες κάρτες, γραφικών, ήχου κ.λπ.). Στη μητρική επίσης βρίσκονται υποδοχές για τη σύνδεση διαφόρων άλλων συσκευών.

Το λογισμικό του υπολογιστή αποτελείται από τα απαραίτητα προγράμματα που δίνουν τις κατάλληλες εντολές, για να λειτουργεί το υλικό μέρος. Συνίσταται δε από το λειτουργικό σύστημα (το βασικό πρόγραμμα για τη λειτουργία του Η/Υ καθώς και για την επικοινωνία του με τον άνθρωπο) και το λογισμικό εφαρμογών (πακέτα εφαρμογών, γλώσσες προγραμματισμού, εκπαιδευτικό λογισμικό, προγράμματα – εργαλεία κ.α.).

### Προγράμματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι κυριότερες γλώσσες προγραμματισμού που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι οι παρακάτω:

- PASCAL
- C
- OpenGL
- C++
- Java, XML

Οι τεχνολογίες (σχεδιαστικά πακέτα) που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι οι παρακάτω:

- Flash

- Photoshop
- Unreal Editor
- Half Life
- Doom Editor
- 3DS Max

Για να έχουμε μια εικόνα των απαιτήσεων σε υπολογιστές για να παίξουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια, κάναμε μία έρευνα στα πιο δημοφιλή παιχνίδια κάθε είδους. Η έρευνα αυτή φαίνεται στο παρακάτω πίνακα.

| <b>ΕΙΔΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ</b> | <b>ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ</b> | <b>ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ</b>                               | <b>ΚΜΕ</b>   | <b>ΜΝΗΜΗ</b>   | <b>ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ</b>   |
|-------------------------|-------------------------|--|--|--|---|
| ΔΡΑΣΗΣ                  | CALL OF DUTY MW3        | Windows XP, Windows Vista, or Windows 7                  | Intel Core 2 Duo E6600 or AMD Phenom X3 8750 processor or better | 2 GB Ram   | Shader 3.0 or better 256 MB NVIDIA GeForce 8600GT/ATI Radeon X1950 or better                                |
| ΑΘΛΗΤΙΚΑ                | FIFA 12                 | Operating System: Windows XP, Windows Vista or Windows 7 | CPU: 2.4 GHZ single core processor<br><br>Read more              | 3GB RAM  | Graphics: NVidia GeForce 6800 or ATI Radeon X1600 at least, GeForce GTS 240 and Radeon HD 3870 recommended. |
| ΑΓΩΝΕΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ      | NEED FOR SREED THE RUN  | Windows XP, Windows Vista, or Windows 7                  | Core i5-750 Quad 2.66GHz   | 3GB RAM  | GeForce GTX 560   |
| ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ             | UNCHARTED 3             | Windows XP, Windows Vista or Windows 7 with DirectX 9.0c | AMD Radeon HD 5850   | 1 GB RAM (Windows XP) / 2 GB (Windows Vista and Windows 7) | NVIDIA GeForce 8000 series or ATI Radeon HD 2000 series or better   |
| ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ             | AGE OF MYTHOLOGY        | Windows XP, Windows Vista or Windows 7 with DirectX 9.0c | -  | RAM 128 MB.  | 3D 16 MB - συνιστάται κάρτα οθόνης 32 MB.   |

## 4.2 Τα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα κυριότερα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών συνοψίζονται στα εξής:

- Μαζικά Online παιχνίδια
- Παζλ (Tetris)
- Παιχνίδια ρόλων (The Elder Scrolls, Eye of the Beholder, Fallout, Ultima, Final Fantasy, Baldur's Gate, Neverwinter Nights)
- Παιχνίδια βολών πρώτου ή τρίτου προσώπου (Doom, Counter Strike, Quake, Half-Life, Unreal, Call of Duty, Splinter Cell, Max Payne)
- Παιχνίδια στρατηγικής (Civilization, WarCraft, Starcraft, Age of Mythology)
- Παιχνίδια περιπέτειας (adventure) (King's Quest, Grim Fandango, Broken Sword, Space Quest, Myst, Syberia, η σειρά Monkey Island, και το Assassin's Creed)
- Παιχνίδια αθλητισμού (οι σειρές FIFA και NBA Live, Pro Evolution Soccer)
- Παιχνίδια εξομοίωσης (The Sims, MS Flight Simulator, SimCity)

Παρακάτω δίνονται μερικές επιπρόσθετες πληροφορίες για κάθε παραπάνω είδος παιχνιδιού:

Εκτός από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που βασίζονται σε δεδομένα που υπάρχουν εγκατεστημένα σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή μια κονσόλα παιχνιδιών, τον τελευταίο καιρό ένα νέο είδος σημειώνει μεγάλη πέραση στο χώρο αυτό - τα **Μαζικά Online παιχνίδια** (massive online games), εκ των οποίων τα πιο πετυχημένο είναι τα World of WarCraft και Lineage 2. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται από εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο και πολλά από αυτά είναι μεταφρασμένα σε πολλές γλώσσες. Τα παιχνίδια αυτά έχουν μικρές απαιτήσεις από το χρήστη/παίκτη, καθώς έχουν ελάχιστα γραφικά και όλη η επεξεργασία γίνεται στο διακομιστή (server) και όχι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του χρήστη. Αυτός είναι και ο λόγος (η χρήση ενός φυλλομετρητή και μιας σύνδεσης στο διαδίκτυο) που μπορεί κάποιος να παίξει ακόμη κι από ένα PDA ή ένα Smartphone. Αν και φαίνεται να ανήκουν στην κατηγορία των "ηλεκτρονικών παιχνιδιών" στην ουσία είναι μια άλλη κατηγορία παιχνιδιών.

**Παιχνίδι ρόλων (Role-Playing Game** στα Αγγλικά ή αλλιώς **RPG**, η παγκοσμίως διαδεδομένη βραχυγραφία του όρου) είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και μέσω συνεργασίας δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους, και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυχαίνουν σύμφωνα με ένα,

συνήθως πολύπλοκο, σύστημα κανόνων και οδηγιών. Στο πλαίσιο των κανόνων, οι παίκτες μπορούν να αυτοσχεδιάσουν ελεύθερα οι επιλογές τους καθορίζουν την κατεύθυνση και την έκβαση των παιχνιδιών. Στο βιβλίο *Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia* (TSR 1071), που κυκλοφόρησε το 1991, δίνεται μια άλλη γενική περιγραφή των παιχνιδιών ρόλων, τα οποία συγκρίνονται με τις παλιές περιπέτειες στο ραδιόφωνο.

**Τα βιντεοπαιχνίδια γρίφων (Puzzle)** είναι ένα είδος video game που ασχολείται με την επίλυση παζλ. Οι τύποι του παζλ δοκιμάζουν πολλές δεξιότητες επίλυσης ενός προβλήματος, συμπεριλαμβανομένων τη λογική, τη στρατηγική, την αναγνώριση προτύπων και τη συμπλήρωση λέξεων.

Τα παιχνίδια γρίφων (Puzzle) δίνουν έμφαση στην λογική και στις εννοιολογικές προκλήσεις, αν και μερικές φορές προσθέτουν πίεση χρόνου ή κάποια άλλη ενέργεια. Αν και πολλά παιχνίδια δράσης και παιχνίδια περιπέτειας ανήκουν και στην κατηγορία παιχνιδιών Puzzle, όπως η απόκτηση απρόσιτων αντικειμένων, ένα πραγματικό παιχνίδι γρίφων(Puzzle) επικεντρώνεται στην επίλυση γρίφων, ως κύρια δραστηριότητα του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια συνήθως περιλαμβάνουν σχήματα, χρώματα, ή σύμβολα, όπου ο παίκτης θα πρέπει, άμεσα ή έμμεσα να τα χρησιμοποιήσει σε ένα συγκεκριμένο μοτίβο. Αυτά τα παιχνίδια έχουν συνήθως ένα απλό σύνολο κανόνων, όπου οι παίκτες χειρίζονται κομμάτια σε ένα πλέγμα, δίκτυο ή άλλο χώρο αλληλεπίδρασης. Οι παίκτες πρέπει να αποκαλύψουν στοιχεία για να πετύχουν μια κατάσταση νίκης, η οποία θα τους επιτρέψει να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο. Η ολοκλήρωση κάθε παζλ συνήθως οδηγεί σε μια πιο δύσκολη πρόκληση, αν και ορισμένα παιχνίδια αποφεύγουν την εξάντληση του παίκτη, προσφέροντας ευκολότερα επίπεδα μεταξύ πιο δύσκολων.

**Τα παιχνίδια first-person shooters (παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου)** είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών τα οποία βασίζονται σε οπτική πρώτου προσώπου (δηλαδή ο παίκτης βλέπει τον βιντεόκοσμο (game world) μέσα από τα εικονικά μάτια του ήρωα του παιχνιδιού). Για να συμβεί αυτό ειδικές μηχανές τρισδιάστατης απεικόνισης χρησιμοποιούνται ώστε να δίνεται η ψευδαίσθηση του πραγματικού χώρου (όπως και στις - κυρίως πειραματικές ακόμα - εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας). Κατά δεύτερο λόγο μιλάμε για παιχνίδια όπου ο ήρωας

κάνει χρήση (εικονικών) όπλων. Τα όπλα κυμαίνονται από σύγχρονα όπλα πολέμου όπως το M16 μέχρι και απλά εργαλεία όπως σφυριά ή ακόμα και το γυμνό χέρι. Αυτό φυσικά έχει φέρει κάποιες ενστάσεις για την ηθική μερικών παιχνιδιών του τύπου.

**Τα βιντεοπαιχνίδια στρατηγικής** είναι ένα είδος video game που δίνει έμφαση στην επιδέξια σκέψη και σχεδιασμό για να επιτευχθεί η νίκη. Υπογραμμίζουν τη στρατηγική, την τακτική, και μερικές φορές τις υλικοτεχνικές προκλήσεις. Πολλά παιχνίδια προσφέρουν επίσης οικονομικές προκλήσεις ή και εξερεύνηση. Αυτά τα παιχνίδια δημιουργούν μερικές φορές σωματικές προκλήσεις, κάτι το οποίο μπορεί να ενοχλήσει έναν παίκτη που θέλει να χρησιμοποιήσει μόνο το μυαλό του στη στρατηγική.

Τα **παιχνίδια περιπέτειας** (ή αλλιώς **adventure**) είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών. Ο αγγλικός όρος *adventure game* χρησιμοποιείται με την ίδια έννοια στη Βόρεια Αμερική, στην Ευρώπη και στην Ιαπωνία. Ο παίκτης χειρίζεται τον πρωταγωνιστή της υπόθεσης του παιχνιδιού, ο οποίος έχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με τα αντικείμενα του περιβάλλοντός του καθώς επίσης και συνομιλίας με άλλους χαρακτήρες. Βασικό στοιχείο κάθε παιχνιδιού περιπέτειας είναι η ύπαρξη σειράς γρίφων που πρέπει να επιλύσει ο παίκτης για να εξελιχθεί η σεναριακή πλοκή. Τα παιχνίδια περιπέτειας καλύπτουν μια ευρεία θεματολογία, συμπεριλαμβανομένου της φαντασίας, της επιστημονικής φαντασίας, του μυστηρίου, του τρόμου και της κωμωδίας ή σάτιρας. Κυκλοφορούν επίσης παιχνίδια που περιέχουν τόσο στοιχεία παιχνιδιού περιπέτειας όσο και στοιχεία παιχνιδιού δράσης, τα λεγόμενα *action-adventures* ή *arcade adventures*. Ένα δημοφιλές παράδειγμα για το είδος αυτό είναι η σειρά *The Legend of Zelda* της Nintendo.

Ένα **αθλητικό παιχνίδι** είναι ένα παιχνίδι στον υπολογιστή ή video game που προσομοιώνει την πρακτική των παραδοσιακών αθλημάτων. Τα περισσότερα αθλήματα έχουν αναδημιουργηθεί με ένα παιχνίδι, που περιλαμβάνει τα ομαδικά αθλήματα, στίβο και extreme sports. Μερικά παιχνίδια δίνουν έμφαση στο πώς παίζεται πραγματικά το άθλημα (όπως το Madden NFL Series), ενώ άλλα τονίζουν τη στρατηγική και την οργάνωση (όπως Διευθυντής Championship). Μερικά, όπως οι Arch Rivals, σατιρίζουν το άθλημα κωμικά. Αυτό το είδος έχει γίνει δημοφιλές σε όλη την ιστορία των video games και είναι ανταγωνιστικό, όπως ακριβώς και στον

πραγματικό κόσμο του αθλητισμού. Αρκετά παιχνίδια διαθέτουν τα ονόματα και τα χαρακτηριστικά των πραγματικών ομάδων και παικτών, και ενημερώνονται σε ετήσια βάση για να αντικατοπτρίζουν τις πραγματικές αλλαγές.

**Τα παιχνίδια προσομοίωσης** (Simulation Games) είναι παιχνίδια που σε βάζουν σε καταστάσεις που είναι εμπνευσμένες απ' την πραγματικότητα - χωρίς αυτό να σημαίνει πάντα ότι είναι αληθοφανή. Μέσα από την εικονική πραγματικότητα, όπου η παιχνιδομηχανή μετατρέπετε από σύστημα επεξεργασίας δεδομένων σε γεννήτρια πραγματικότητας, παρέχει την δυνατότητα στον χρηστή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, με τον κατάλληλο εξοπλισμό όπως το στερεοσκοπικό κράνος και του γαντιού δεδομένων να βυθιστεί σε ένα ιδιαίτερο κόσμο που του προσφέρει το λογισμικό ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού όπου έχει την αίσθηση ολοκληρωτικής τροποποίησης του περιβάλλοντος του αντιλαμβανόμενος τις μεταβολές με τις αισθήσεις του. Τα θέματα είναι σχεδόν τόσο ποικίλα όσο και τα ενδιαφέροντα των ανθρώπων - από τον χειρισμό αεροπλάνου ή το ψάρεμα μέχρι την διαχείριση ενός εμπορικού κέντρου ή διπλωματία και πολιτική.

### **4.3 Στοιχεία για την αγορά, ενοικίαση και εύρεση ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από εκατοντάδες χρόνια, ενώ αρχίζουν να εκλείπουν παραδοσιακά παιχνίδια, που είχαν μια συνέχεια από την αρχαιότητα έως σήμερα (όπως το τσέρκι, γνωστό από την αρχαιότητα ως κρικηλασία). Τα πρώτα videogames εφευρέθηκαν την δεκαετία του 60 και η διάδοσή τους στις βιομηχανικές χώρες άρχισε στα τέλη της δεκαετίας του 70, αρχικά στα ειδικά καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μετά στα σπίτια. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η κυριαρχία της εικόνας στα ΜΜΕ από τη μια, αλλά και ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγάλων πόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού από την άλλη, συντέλεσαν στη γρήγορη εξάπλωσή τους.

Η βιομηχανία των video games πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο από τους εκδότες και τους προγραμματιστές. Οι προγραμματιστές δημιουργούν τα παιχνίδια, ενώ οι εκδότες χρηματοδοτούν, βάζουν τιμές και διανέμουν στους εμπόρους λιανικής πώλησης. Το 2007 οι πωλήσεις διαδραστικών (interactive) λογισμικών σε εννέα από τις μεγαλύτερες ευρωπαϊκές αγορές κατέληξε σε κατά προσέγγιση συνολικό ποσό 7,3 δισ. ευρώ. Τα ποσά αυτά αντιπροσωπεύουν το λογισμικό των παιχνιδιών μόνο (δηλαδή τα ίδια τα παιχνίδια, και όχι τα έσοδα από τις πωλήσεις του hardware). Η αύξηση των πωλήσεων λογισμικών συνοδεύτηκε από μια έκρηξη στις πωλήσεις hardware. Νέες κονσόλες, όπως το Sony PlayStation 3 και Nintendo Wii εντάχθηκαν στο Xbox 360 της Microsoft προσφέροντας στους παίκτες την εμπειρία μιας «επόμενης γενιάς» και για τα hardware έδωσαν έσοδα γύρω στα 5,7 δισ ευρώ το 2007, σε σύγκριση με τα 3 δισ. ευρώ το 2006. Συγκριτικά, τα έσοδα από το λογισμικό στις Ηνωμένες Πολιτείες αναφέρονται περίπου στα 6.9 δισεκατομμύρια το 2007 και 7.400 εκατομμύρια στην περιοχή Ασίας-Ειρηνικού για το 2006. (Έκθεση Nielsen 2008)

Στην κορυφή της πυραμίδας της βιομηχανίας βρίσκονται οι πολυεθνικοί οργανισμοί που δημιουργούν το hardware: Nintendo, Microsoft και Sony. Η Nintendo είναι μια εταιρεία παιχνιδιών που ασχολείται αποκλειστικά με κονσόλες και συσκευές χειρός (όπως το Wii και το DS) και αυτό είναι η βασική τους επιχειρηματική δραστηριότητα. Αντιθέτως, για τη Sony και τη Microsoft, οι οικιακές

τους κονσόλες (PlayStation 2/PlayStation 3 και Xbox / Xbox 360 αντίστοιχα) αποτελούν ένα μόνο μέρος της ευρείας γκάμας καταναλωτικών προϊόντων τους. Ταυτόχρονα, οι εταιρίες κινητής τηλεφωνίας έχουν όλο και περισσότερες «πλατφόρμες» hardware που μπορούν να φιλοξενήσουν παιχνίδια.

Παρά το γεγονός ότι η Nintendo, Microsoft και Sony παράγουν τα δικά τους παιχνίδια, δεν είναι οι μόνοι κατασκευαστές στον κλάδο. Άλλοι κατασκευαστές, όπως η Electronic Arts, Ubisoft και Carcom, παράγουν και πωλούν ανεξάρτητα τα δικά τους παιχνίδια.

Πρέπει αρχικά να αναφέρουμε ότι στην Ελλάδα δεν υπάρχει κάποιος οργανισμός παρόμοιος με το Entertainment Software Association (ESA) και το Interactive Software Federation of Europe (ISFE) που να αντιπροσωπεύει τους εισαγωγείς / παραγωγούς ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς και όλα τα υπόλοιπα ενδιαφερόμενα μέρη. Επισήμως υπεύθυνος για αυτό τον τομέα της πληροφορικής στην Ελλάδα είναι ο ΣΕΠΕ. Ανεπίσημα μπορεί να απευθυνθεί κανείς στους ίδιους τους εισαγωγείς. Μερικοί από αυτούς έχουν αρκετά ενημερωμένα τμήματα δημοσίων σχέσεων που μπορούν να δώσουν πληροφορίες τουλάχιστον σε ότι αφορά τα προϊόντα τους.

Οι εταιρείες που εισάγουν ηλεκτρονικά παιχνίδια στην Ελλάδα είναι:

- Nortec (κονσόλες και τίτλοι παιχνιδιών Nintendo)
- Sony (κονσόλες και τίτλοι παιχνιδιών Playstation)
- Microsoft (κονσόλες και τίτλοι παιχνιδιών Xbox και PC)
- CDMedia (τίτλοι παιχνιδιών Xbox, Playstation, Nintendo, PC)

Και οι πιο γνωστοί διανομείς είναι:

- Πλαίσιο
- Παπασωτηρίου
- Multirama

Κάτι που πολύς κόσμος φαίνεται να μην έχει καταλάβει είναι ότι δεν είναι όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για παιδιά. Ανάλογα με το περιεχόμενο τους απευθύνονται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και αυτή η πληροφορία πλέον εμφανίζεται








υποχρεωτικά πάνω στην συσκευασία τους. Αρκετά απ' αυτά μάλιστα απευθύνονται αποκλειστικά σε ενήλικους παίκτες.





Πολλά παιδιά, ακόμη και κάτω των 12 χρόνων, παραμένουν για πολλές ώρες μέσα σε ίντερνετ καφέ παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Άλλα παιδιά προσπαθούν να κατεβάσουν δωρεάν ή με πληρωμή ηλεκτρονικά παιχνίδια από το διαδίκτυο, παίζοντας σπίτι τους, και άλλα τα νοικιάζουν από Video-club.

Στα πλαίσια του μαθήματος κάναμε μια ερευνά αγοράς σχετικά με της εταιρίες που νοικιάζουν η πωλούν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

### **Ενοικίαση ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

| Αριθμός εταιριών | Ονόματα εταιριών | Εικόνες   | Τιμές (ευρώ)    | Πλατφόρμες   | Τόπος             |
|------------------|------------------|---|-----------------|--------------|-------------------|
| 1                | Games net.       |   | 15 τον μήνα     | Ps3          | Θεσσαλονίκη       |
| 2                | Seven sport      |  | 28-69           | Ps3          | Σε όλη την Ελλάδα |
| 3                | gamefly.         |  | Από 22 τον μηνά | Όλες         | Σε όλη την Ελλάδα |
| 4                | Ricardo          |  | Από 20 έως 30   | laptop       | Σε όλη την Ελλάδα |
| 5                | red box          |  | Δεν αναγράφεται | Xbox,ps3,wii | Σε όλη την Ελλάδα |

## Αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών

| Αριθμός εταιριών | Ονόματα εταιριών | Εικόνες   | Τιμές (ευρώ)    | Πλατφόρμες | Τόπος             |
|------------------|------------------|---|-----------------|------------|-------------------|
| 1                | Electro world    |  | 9,99εώς 79      | Όλες       | Σε όλη την Ελλάδα |
| 2                | Getitnow         |  | 5,90εώς 289     | Όλες       | Σε όλη την Ελλάδα |
| 3                | media mark       |  | Δεν αναγράφεται | Όλες       | Σε όλη την Ελλάδα |
| 4                | skroutz          |  | Δεν αναγράφεται | Όλες       | Σε όλη την Ελλάδα |

#### **4.4 Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις**

Υπάρχουν πολλές μελέτες για τις πιθανές θετικές ή αρνητικές επιδράσεις των videogames στα παιδιά και αρκετές είναι αντικρουόμενες μεταξύ τους.

Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους.

Οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν τον κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς από τη συχνή ενασχόληση με παιχνίδια με επιθετικό περιεχόμενο, την σταδιακή απευαισθητοποίηση στη βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης.

Ενώ, λοιπόν, δεν αμφισβητείται η θετική επίδραση των videogames στην ανάπτυξη του γνωστικού τομέα, οι γνώμες διχάζονται σε ότι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισης.

**Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά εκείνα που κάνουν τα videogames τόσο ελκυστικά;**

1. Ο ρεαλισμός και τα εξελιγμένα γραφικά τους (graphics). Ο κόσμος απεικονίζεται πολύ παραστατικά, με ζωντανά χρώματα και κίνηση.
2. Οι κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίας. Π.χ. ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά, όσο προχωρά σε υψηλότερο επίπεδο, πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές, να πάρει πιο δύσκολες αποφάσεις κ.λ.π. Κι αυτό αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση που παράγει κλιμακούμενη διέγερση.

#### **Επιδράσεις των videogames στα παιδιά**

Σε αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα videogames συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιότητα

- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Στις περισσότερες Ευρωπαϊκές χώρες υπάρχουν προγράμματα χρήσης των Η/Υ στην εκπαίδευση (και σε μερικές περιπτώσεις ήδη από την προσχολική ηλικία) με σκοπό την εξοικείωση με την τεχνολογία και την χρήση της στην καθημερινή ζωή αλλά και την βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών, ιδιαίτερα μάλιστα εκείνων, οι οποίοι έχουν κάποιες μαθησιακές δυσκολίες.

Πολλοί θεωρούν ότι σε ένα κόσμο που βομβαρδίζεται από εικόνες, οι προκατασκευασμένες εικόνες που αναπαράγονται από τα videogames είναι άλλο ένα είδος εισβολής, διείσδυσης στο φανταστικό παιχνίδι των παιδιών, που αποτελεί το τελευταίο καταφύγιο ατομικότητάς τους. Οι υπερασπιστές, από την άλλη, των videogames λένε ότι αυτά δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να αναλάβουν ένα πλήθος ρόλων, χαρακτήρων. Υποστηρίζουν ότι στην σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα οι ευκαιρίες που έχουν τα παιδιά να παίξουν ελεύθερο, εξερευνητικό παιχνίδι σε ανοιχτούς χώρους περιορίζονται στο ελάχιστο, ενώ τα videogames τους προσφέρουν τις περιπέτειες που δεν μπορούν αλλιώς να ζήσουν. Οι περιπέτειες που βιώνουν μέσα από τα videogames τους επιτρέπουν να πειραματιστούν, να αντιμετωπίσουν κινδύνους και τα συναισθήματα που τους συνοδεύουν, δηλαδή τον φόβο, την αδυναμία και την δύναμη, τη νίκη και την ήττα, κι όλα αυτά μέσα στο ασφαλές πλαίσιο του παιχνιδιού.

Εδώ όμως έγκειται και το πιο κρίσιμο, ίσως, σημείο: Αν συμφωνήσει κανείς με την παραπάνω άποψη, είναι σαν να παραβλέπει ότι έτσι τα παιδιά «βυθίζονται» στην φαντασία χωρίς να μπορούν να κάνουν τη σύνδεση με την πραγματικότητα. Τα παιδιά, π.χ., που μέχρι πριν λίγες δεκαετίες έπαιζαν πετροπόλεμο στους δρόμους, μάθαιναν μέσα από το βίωμα (την πραγματική εμπειρία της βίας), πού σταματά η φαντασία και πού ξεκινά η πραγματικότητα. Μάθαιναν έτσι να προστατεύουν τον εαυτό τους, όχι μόνον φορώντας κράνη από κατσαρόλες, αλλά και υπακούοντας σε κάποιους κανόνες και ακολουθώντας τον αρχηγό. Μάθαιναν επίσης να σέβονται τους αντιπάλους τους που ήταν πραγματικά πρόσωπα με σάρκα και οστά κι όχι κινούμενοι στόχοι στην οθόνη Η/Υ. Έτσι τα παιδιά μάθαιναν για την επιθετικότητα μέσα από διαδικασίες κοινωνικοποίησης.

Το θέμα της επιθετικότητας είναι το πιο πολυσυζητημένο και καυτό θέμα σχετικά με τα videogames.

Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι:

- Το 90% περίπου των videogames περιέχουν κάποιας μορφής βίαιο περιεχόμενο.
- Στα μισά τουλάχιστον από αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει φοβερή βλάβη ή/και τον θάνατο του αντιπάλου.
- Το 53% των παιδιών σχολικής ηλικίας βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα: **κατά πόσο το συστηματικό παίξιμο videogames οδηγεί στην αύξηση της επιθετικότητας στα παιδιά;**

Από τις υπάρχουσες ψυχολογικές μελέτες για τα videogames, υπάρχουν ενδείξεις ότι το παίξιμό τους έχει ισχυρή επίδραση στην επιθετικότητα των παιδιών, γιατί:

- α. Τα παιδιά εμπλέκονται ενεργητικά σε αυτά.
- β. Τα παιχνίδια αυτά αμείβουν την βίαιη συμπεριφορά, και
- γ. Τα παιδιά επαναλαμβάνουν ξανά και ξανά αυτή την συμπεριφορά παίζοντας.

Και είναι γνωστό από την Επιστήμη της Ψυχολογίας ότι:

- α. η ενεργός συμμετοχή
  - β. η ενίσχυση μέσω της αμοιβής, και
  - γ. η επανάληψη,
- προάγουν την μάθηση.

Ειδικότερα, μελέτες του 2001 (Dr Anderson & colleagues, 2001) έδειξαν ότι συχνό παίξιμο με videogames συνδέεται με περισσότερο επιθετικές σκέψεις, επιθετικά συναισθήματα, επιθετικές συμπεριφορές. Συνδέεται επίσης με μείωση της ικανότητας για ενσυναίσθηση, που είναι η νοητική και συναισθηματική ικανότητα για επαφή και κατανόηση της ψυχικής κατάστασης του άλλου ατόμου, με απλά λόγια η

ικανότητα να μπαίνει κανείς στη θέση του άλλου, που θεωρείται βασικός μηχανισμός κοινωνικής συμπεριφοράς και αναστολής επιθετικότητας.

Ο αντίλογος έρχεται από το Τμήμα Κοινωνικής Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου της Ουτρέχτης, που ασκεί κριτική στις προαναφερθείσες μελέτες, υποστηρίζοντας ότι δεν είναι καλά τεκμηριωμένες. Τονίζει ότι η συσχέτιση που έχει γίνει ανάμεσα στο συχνό παίξιμο βίαιων videogames και στην επιθετική συμπεριφορά δεν είναι αναγκαστικά αιτιολογική. Με άλλα λόγια δεν αποδεικνύεται ότι το παίξιμο είναι αυτό που προκαλεί προβλήματα συμπεριφοράς. Μια πιθανή εξήγηση είναι ότι τα παιδιά με περισσότερο επιθετικές τάσεις και προϋπάρχοντα προβλήματα μπορεί να ελκύονται περισσότερο από τέτοια παιχνίδια που τους παρέχουν την αίσθηση της νίκης, της κυριαρχίας, ενώ συγχρόνως ικανοποιούν την ανάγκη τους για διέγερση.

Από την άλλη πλευρά, έχει γίνει η υπόθεση ότι ένας από τους βασικούς ψυχολογικούς μηχανισμούς που εξηγεί τις αρνητικές συνέπειες των βίαιων videogames είναι η απευαισθητοποίηση στη βία. Η απευαισθητοποίηση στην βία μπορεί να οριστεί ως η σταδιακή μείωση ή εξάλειψη των γνωστικών, συναισθηματικών και συμπεριφορικών αντιδράσεων σε ένα βίαιο ερέθισμα ως αποτέλεσμα της συχνής έκθεσης σε αυτό.

Αποτέλεσμα της απευαισθητοποίησης είναι, στην καλύτερη περίπτωση, η έλλειψη αντίδρασης στη βία, η μη προσπάθεια παρέμβασης για να σταματήσει, ενώ στην χειρότερη περίπτωση είναι η διάπραξη μιας βίαιης πράξης με λιγότερη αντίσταση.

Γνωρίζουμε ότι ο Αμερικάνικος Στρατός χρησιμοποιεί συχνά τέτοια ηλεκτρονικά παιχνίδια για απευαισθητοποίηση των στρατιωτών κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους. Στις πραγματικές συνθήκες μάχης που περιλαμβάνουν στρατιωτικά αεροπλάνα και τανκς, δεν υπάρχει άμεση αναγνώριση των στόχων. Αντιθέτως, ο στρατιώτης εντοπίζει τον στόχο (μια εικόνα στην οθόνη Η/Υ) σαν να παίζει videogames. Μετά τον πόλεμο στο Ιράκ και το Αφγανιστάν, κυκλοφόρησε ένα videogame, το KumaWar που δίνει την ευκαιρία στους παίκτες να αναπαραστήσουν πραγματικές μάχες από αυτούς τους πολέμους, χρησιμοποιώντας δορυφορικές

εικόνας. Κι όμως, το παιχνίδι αυτό συνεχίζει να κυκλοφορεί και να εμπλουτίζεται συνεχώς...

Τέλος, το πρόβλημα της εξάρτησης του εθισμού δηλαδή στη χρήση των videogames, απασχολεί όλο και περισσότερο σήμερα τους ειδικούς σε θέματα ψυχικής υγείας.

Όταν ο χρόνος που περνά ένα παιδί παίζοντας videogames αρχίζει να προκαλεί δυσλειτουργία στην οικογενειακή, σχολική και κοινωνική του ζωή, τότε αυτό μπορεί να είναι ένδειξη ότι έχει παγιδευτεί σε έναν φαύλο κύκλο εξάρτησης. Η ενασχόληση τότε με τα videogames υποκαθιστά τις σχέσεις με την οικογένεια και τους συνομηλίκους, το παιδί ζητά να περνά όλο και περισσότερες ώρες παίζοντας και η αποχή από το παίξιμο προκαλεί δυσφορία ή / και κατάθλιψη.

### **Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:**

- Το παιδί 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 videogames από το να δει τους φίλους του, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του
- Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames

### **Γενικές κατευθύνσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος**

- Αναγνώριση του προβλήματος
- Συζήτηση με το παιδί για το πρόβλημα
- Διερεύνηση τυχόν άλλων συναισθηματικών προβλημάτων που μπορεί να υπόκεινται αυτού (όπως άγχος, κατάθλιψη κ.ά.)
- Αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο. (Ακόμα και στη χώρα μας, υπάρχουν περιπτώσεις εφήβων που νοσηλεύονται με διάγνωση «εθισμός στο Internet”)

## **Συμπεράσματα**

Τα videogames έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας, όπως νωρίτερα είχε μπει η τηλεόραση. Μπορούν να προσφέρουν θετικά στοιχεία στα παιδιά : πάνω από όλα ψυχαγωγία, αλλά και γνώσεις και ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, καθώς και εξοικείωση με τη σύγχρονη τεχνολογία. Για να περιοριστούν οι πιθανές αρνητικές επιδράσεις, **οι γονείς μπορούν να παίξουν έναν ρόλο προστατευτικό.**

Τι μπορούν να κάνουν;

- Να ενημερωθούν περισσότερο οι ίδιοι για τα videogames
- Να έχουν επίβλεψη στην επιλογή του είδους των παιχνιδιών από τα παιδιά τους
  - Να θέτουν όρια στον χρόνο παιχνιδιού των videogames
  - Να ενθαρρύνουν παράλληλα το ελεύθερο, δημιουργικό παιχνίδι μαζί με άλλους συνομηλίκους
    - Το σημαντικότερο: να είναι «κοντά» στα παιδιά τους όταν παίζουν videogames λειτουργώντας ως φίλτρο και να συζητούν μαζί τους για το περιεχόμενο των παιχνιδιών.
    - Αν, πάντως, διαπιστώσουν ότι παρά τις προσπάθειές τους δυσκολεύονται να διαχειριστούν το πρόβλημα της υπερβολικής χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, και το παιδί τους παρουσιάζει κάποια συναισθηματικά προβλήματα, καλό είναι να απευθυνθούν για βοήθεια σε κάποιον ειδικό ψυχικής υγείας.

## **Έρευνα στο ΕΠΑΛ Αμοργού**

Στα πλαίσια της ερευνητικής εργασίας δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο διανείμαμε στους μαθητές του ΕΠΑΛ Αμοργού. Οι ερωτήσεις που απευθύναμε ήταν οι εξής:

### **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ**

1) Πως νιώθετε μετά από 1 ώρα στον υπολογιστή που παίζατε ηλεκτρονικό παιχνίδι;



- α. πονάει το κεφάλι
- β. καίνε τα μάτια σας
- γ. ζαλίζεστε
- δ. πονάει η μέση σας
- ε. νιώθετε ξεκούραστος/η
- στ. νιώθετε χαρούμενος/η που κερδίσατε
- ζ. νιώθετε λυπημένος/η που χάσατε
- η. νιώθετε πολύ δυνατός/η
- θ. νιώθετε κάτι άλλο

2) Πόση ώρα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- α. 1 ώρα
- β. 2 ώρες
- γ. 3 ώρες
- δ. παραπάνω από 3 ώρες

3) Πόσες φορές την εβδομάδα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- α. 1 φορά
- β. 2 φορές
- γ. 3 φορές
- δ. παραπάνω από 3 φορές
- ε. όλη την εβδομάδα

4) Ποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι σας αρέσει περισσότερο;

5) Τι μαθαίνετε από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

6) Πόσα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχετε αγοράσει;

7) Ποιο είδος παιχνιδιού σας αρέσει περισσότερο;

8) Πως έχετε πρόσβαση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- α. Αγορά
- β. Ενοικίαση
- γ. Μέσω internet(download)

Τα αποτελέσματα που πήραμε εμφανίζονται στους παρακάτω πίνακες και γραφικές παραστάσεις:

#### ΕΡΩΤΗΣΗ 1

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ              | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|-----------------------|-----------------|
| α. πονάει το κεφάλι   | 10              |
| β. καίνε τα μάτια σας | 7               |
| γ. ζαλίζεστε          | 7               |

|  |    |
|--|----|
| δ. πονάει η μέση σας                   | 5  |
| ε. νιώθετε ξακούραστος/η               | 1  |
| στ. νιώθετε χαρούμενος/η που κερδίσατε | 4  |
| ζ. νιώθετε λυπημένος/η που χάσατε      | 1  |
| η. νιώθετε πολύ δυνατός/η              | 1  |
| θ. νιώθετε κάτι άλλο                   | 12 |

## ΕΡΩΤΗΣΗ 2

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ               | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|------------------------|-----------------|
| α. 1 ώρα               | 12              |
| β. 2 ώρες              | 8               |
| γ. 3 ώρες              | 3               |
| δ. παραπάνω από 3 ώρες | 9               |

## ΕΡΩΤΗΣΗ 3

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ                | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|-------------------------|-----------------|
| α. 1 φορά               | 7               |
| β. 2 φορές              | 3               |
| γ. 3 φορές              | 1               |
| δ. παραπάνω από 3 φορές | 5               |
| ε. όλη την εβδομάδα     | 10              |

## ΕΡΩΤΗΣΗ 4

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ         | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|------------------|-----------------|
| Call of duty     | 6               |
| Metal of honor   | 1               |
| Pes              | 6               |
| Fifa             | 2               |
| Assasin 's creed | 1               |
| Tetris           | 1               |

|             |   |
|-------------|---|
| 2 κ NBA     | 1 |
| Wwe         | 1 |
| Dod game    | 1 |
| Super Mario | 1 |
| San Andreas | 1 |
| Gta         | 1 |
| Far cry     | 1 |
| Σκάκι       | 1 |
| Grepolis    | 1 |
| uncharted   | 1 |

#### ΕΡΩΤΗΣΗ 5

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ    | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|-------------|-----------------|
| Τίποτα      | 18              |
| Να γράφουμε | 1               |
| Ευχαρίστηση | 2               |
| Να πολεμάω  | 1               |
| Αγγλικά     | 1               |

#### ΕΡΩΤΗΣΗ 6

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ    | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|-------------|-----------------|
| Κανένα      | 9               |
| 1-4         | 5               |
| 5-10        | 3               |
| 10 και πάνω | 11              |

#### ΕΡΩΤΗΣΗ 7

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ              | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|-----------------------|-----------------|
| Α. δράσης             | 16              |
| Β. αθλητικά           | 14              |
| Γ. παιδικά            | 5               |
| Δ. αγώνες αυτοκινήτων | 12              |
| Ε. στρατηγικής        | 12              |
| Στ. περιπέτειας       | 14              |
| Ζ. παζλ               | 2               |

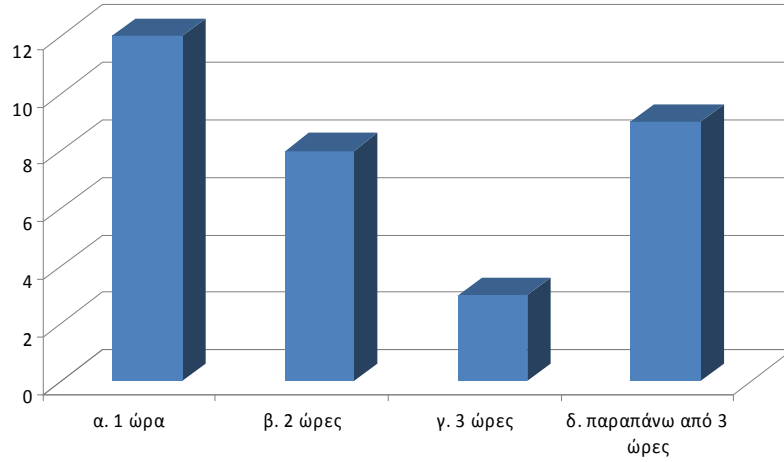
#### ΕΡΩΤΗΣΗ 8

| ΑΠΑΝΤΗΣΗ | ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΑΘΗΤΩΝ |
|----------|-----------------|
| α. Αγορά | 20              |

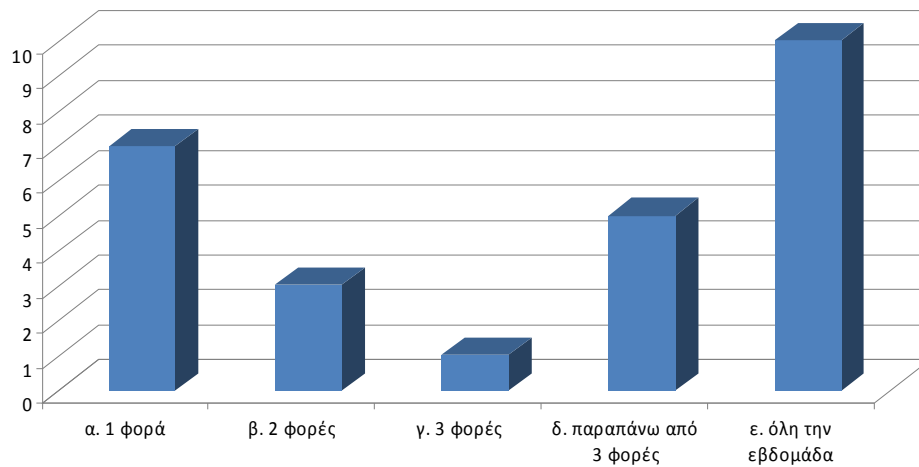
|                            |    |
|----------------------------|----|
| β. Ενοικίαση               | 8  |
| Γ .Μέσω internet(download) | 17 |

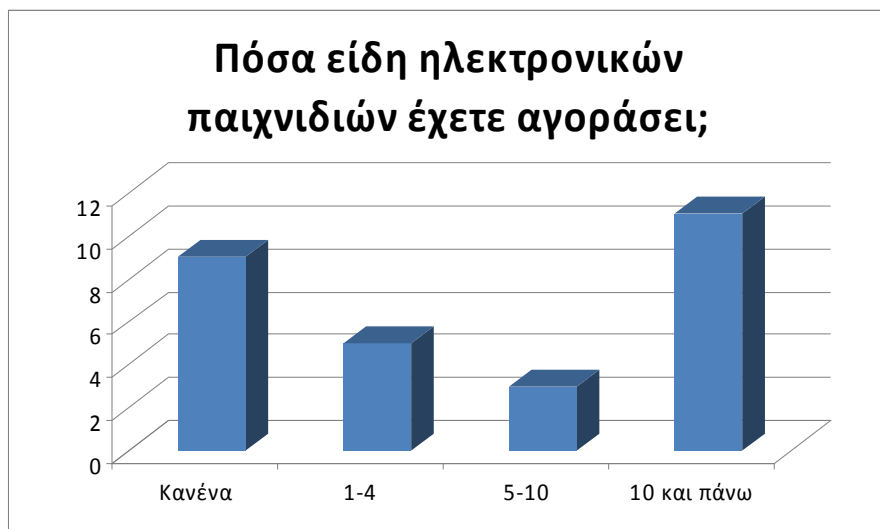
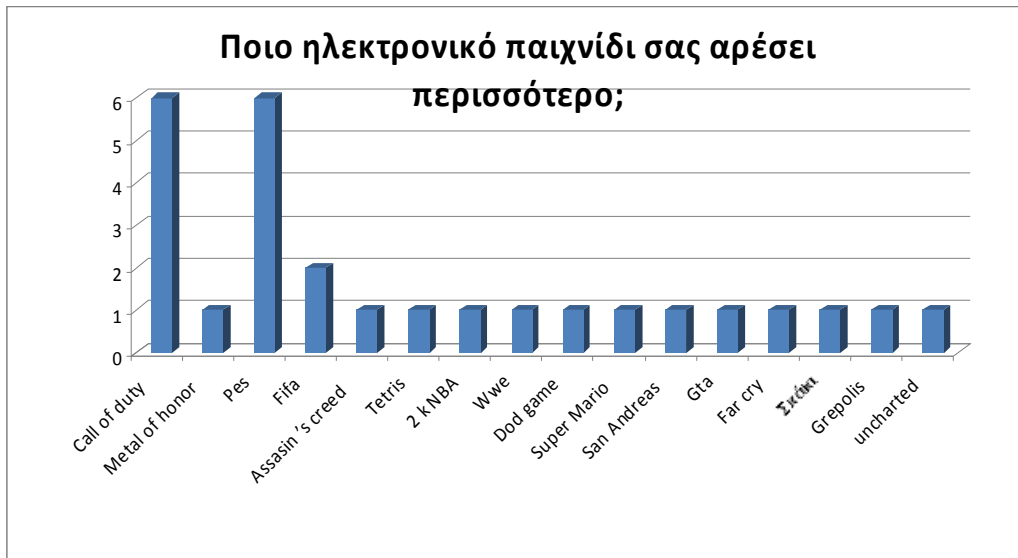


### Πόση ώρα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;

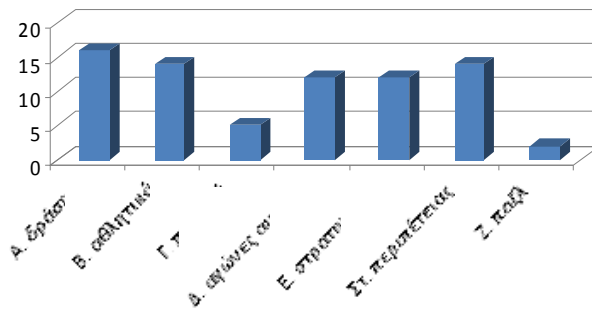


### Πόσες φορές την εβδομάδα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;

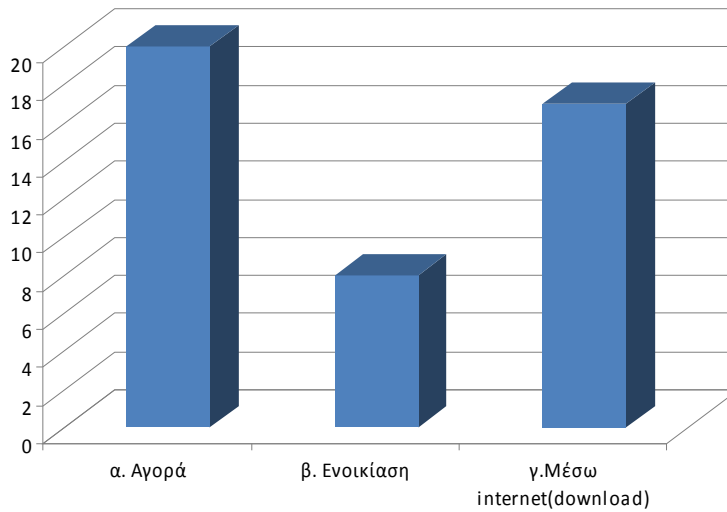




### Ποιο είδος παιχνιδιού σας αρέσει περισσότερο;



### Πως έχετε πρόσβαση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - Συμπεράσματα

Μέσω της έρευνας και της στατιστικής επεξεργασίας που κάναμε καταλήξαμε στα παρακάτω συμπεράσματα :

1. Στο ερώτημα "Πως νιώθετε μετά από 1 ώρα στον υπολογιστή που παίζετε ηλεκτρονικό παιχνίδι;" Οι περισσότεροι απάντησαν ότι : νιώθουν κάτι άλλο, πονάει το κεφάλι τους, καίνε τα μάτια τους και ζαλίζονται.
2. Στο ερώτημα "Πόση ώρα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;" Οι περισσότεροι απάντησαν : 1 ώρα, 2 ώρες και παραπάνω από 3 ώρες.
3. Στο ερώτημα "Πόσες φορές την εβδομάδα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια;" Οι περισσότεροι απάντησαν :1 φορά, παραπάνω από 3 φορές και όλη την εβδομάδα.
4. Στο ερώτημα " Ποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι σας αρέσει περισσότερο; Οι περισσότεροι απάντησαν : Call of duty, Pes και Fifa.
5. Στο ερώτημα "Τι μαθαίνετε από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;" Οι περισσότεροι απάντησαν : Τίποτα και Ευχαρίστηση
6. Στο ερώτημα "Πόσα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχετε αγοράσει;" Οι περισσότεροι απάντησαν : Κανένα, 1-4 και 10 και πάνω.
7. Στο ερώτημα "Ποιο είδος παιχνιδιού σας αρέσει περισσότερο;" Οι περισσότεροι απάντησαν : Δράσης, Αθλητικά και Περιπέτειας.
8. Στο ερώτημα "Πως έχετε πρόσβαση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;" Οι περισσότεροι απάντησαν : Αγορά και Μέσω internet(download).



## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - Θέματα προς συζήτηση / κριτική αποτίμηση**

Ερευνήσαμε και αναζητήσαμε στο internet για το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους παρακάτω τομείς :

- 1.Υλικό και προγράμματα
- 2.Είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών
- 3.Ενοικίαση αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών και
- 4.Θετικές και αρνητικές επίδρασης των ηλεκτρικών παιχνιδιών

Επίσης για τους παραπάνω τομείς δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο επεξεργαστήκαμε στατιστικά.

Τα παραπάνω θέματα συζητηθήκαν στην παρουσίαση. Το ακροατήριο προβληματίστηκε και του εξηγήσαμε της απορίες που είχαν.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 - Βιβλιογραφία/ Δικτυογραφία**

1. [http://el.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_%28%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%AC%29](http://el.wikipedia.org/wiki/PlayStation_%28%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%AC%29)
2. <http://www.papasotiriou.gr/product.ghardware.asp?pfid=1606350&prid=860594>
3. [http://playstation.about.com/od/ps3/a/PS3SpecsDetails\\_3.htm](http://playstation.about.com/od/ps3/a/PS3SpecsDetails_3.htm)
4. <http://el.wikipedia.org/wiki/Nintendo>
5. [http://el.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_360](http://el.wikipedia.org/wiki/Xbox_360)
6. <http://www.roughlydrafted.com/2006/11/22/playstation-3-vs-xbox-360-vs-nintendo-wii/>
7. <http://www.electroworld.gr/site/products.jsp?catid=7436>
8. <http://tv.about.com/od/hdtv/a/whatisHDTV.htm>
9. [http://en.wikipedia.org/wiki/Call\\_of\\_Duty:\\_Modern\\_Warfare\\_3#Development](http://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3#Development)
10. <http://www.junkaria.com/fifa-12-pc-requirements>
11. <http://reviews.in.88db.com/index.php/gaming/-game-reviews/13456-uncharted-3-drakes-deception-review-system-requirements>
12. <http://www.iek-akmi.gr/tomeis/iy-nees-texnologies/video-games>
13. <http://videogamesbook.wordpress.com/greek-game-industry/>
14. <http://www.newinka.gr/consumer.php?id=189&version=gr>
15. <http://www.pcsteps.gr/miscellaneous/58-games/720-video-games-history>
16. <http://www.etpe.gr/files/proceedings/uploads1/b629.pdf>
17. <http://www.sevenspot.gr/>
18. <http://www.gamefly.com/>
19. <http://www.Ricardo.gr/buy/pc/laptop>
20. <http://www.redbox.com/games>
21. <http://www.newinka.gr/consumer.php?id=189&version=gr>
22. [http://www.alfavita.gr/artra/art6\\_6\\_10\\_1802.php](http://www.alfavita.gr/artra/art6_6_10_1802.php)

