

Τα βιντεοπαιχνίδια στην καθημερινή ζωή των παιδιών

*Μ. Τσιτουρίδου,
Κ. Βρύζας,
Θ. Σεμεντεριάδης*

Εισαγωγή

Το παιχνίδι είναι μια πανανθρώπινη πολιτισμική δραστηριότητα. Ενώ είναι ένα παγκόσμιο φαινόμενο, οι ιδέες που έχουμε γι' αυτό είναι πολιτισμικά και κοινωνικά προσδιορισμένες. Στη Δύση, μέχρι τον 18^ο αιώνα, τα παιχνίδια ήταν κοινά ανάμεσα στους μεγάλους και τους μικρούς (Αριές 1990). Οι σύγχρονες αντιλήψεις για το παιδικό παιχνίδι και την παιδική ηλικία είναι αποτέλεσμα κοινωνικών μεταβολών που οι ρίζες τους ανάγονται στο 18ο αιώνα, ενώ απηχούν έντονα τις επιστημονικοτεχνικές, οικονομικές και ιδεολογικές εξελίξεις του 19ου και 20ού αιώνα. Ιδιαίτερα μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο το παιχνίδι μεταπίπτει στο χώρο της παιδικής ηλικίας, η οποία αποκτά με αυτόν τον τρόπο μεγαλύτερη αυτονομία. Το παιχνίδι για τον ενήλικο είναι σκοπός, ενώ για το παιδί αυτοσκοπός (James 1993α).

Έχει διατυπωθεί ένα πλήθος απόψεων σχετικά με το φαινόμενο του παιχνιδιού (Αυδίκος 1996): από τον Πλάτωνα που είδε την αντιμετώπιση της ζωής ως ένα παιχνίδι, τον Huizinga (1989) που υποστήριξε ότι ο πολιτισμός είναι μία εκδήλωση της έμφυτης τάσης του ανθρώπου να παίζει, τον Mead (1972) που θεώρησε το παιχνίδι ως μέσο κοινωνικοποίησης, ως την James (1993β) που μελέτησε το παιχνίδι ως διαδικασία και χώρο συγκρότησης ταυτοτήτων. Στην παρούσα έρευνα το παιχνίδι εξετάζεται ως μέσο ψυχαγωγίας.

Σκοπός της έρευνας αυτής είναι να διερευνηθεί ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών. Συγκεκριμένα, ερευνάται

αν τα παιδιά χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια, ο τρόπος με τον οποίο τα χρησιμοποιούν, οι προτιμήσεις τους, καθώς και οι λόγοι για τους οποίους τα προτιμούν.

Προσεγγίσεις στη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών

Το παιχνίδι είναι συνδεδεμένο με τις συνθήκες ζωής των παιδιών (Morris 1991). Μια πρώτη διάκριση των παιχνιδιών, με τα οποία ασχολούνται τα παιδιά σήμερα, θα μπορούσε να συμπεριλάβει:

- α. το παραδοσιακό παιχνίδι, όπου υπάρχει η άμεση εμπειρία,
- β. το τηλεοπτικό παιχνίδι, όπου το παιδί αποτελεί έναν απλό δέκτη ο οποίος παρακολουθεί, και
- γ. τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (*electronic games: video games και computer games*), όπου το παιδί-χρήστης έχει τη δυνατότητα ενεργού συμμετοχής.

Ο σύγχρονος τρόπος ζωής περιορίζει το παραδοσιακό παιχνίδι καθώς ο χρόνος παρακολούθησης της τηλεόρασης αυξάνει, ενώ υπάρχει μια τάση μετατόπισης των ενδιαφερόντων από την τηλεόραση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τα διακριτικά στοιχεία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού ορίζονται ως εξής (Gwyn, 1986):

- το παιχνίδι έχει έναν καθορισμένο στόχο,
- η συμμετοχή σε ένα παιχνίδι απαιτεί πειθαρχία και υπακοή σε συγκεκριμένους κανόνες,
- υπάρχει ένα στοιχείο συναγωνισμού είτε ανάμεσα στους παίκτες είτε ανάμεσα στον παίκτη και στη μηχανή (ή, πιθανόν και ανάμεσα στον παίκτη και στον εαυτό του).

Τα βιντεοπαιχνίδια εμφανίστηκαν στη δεκαετία του 70 και γρήγορα απέτελεσαν ένα πόλο έλξης για τα παιδιά όλων των ηλικιών, ακόμα και για τους ενήλικες. Πρόσφατη αναφορά από τα συμπεράσματα εθνικής έρευνας στις ΗΠΑ, για τις στάσεις των εφήβων στον ελεύθερο χρόνο τους, συγκριτικά με έρευνες προηγούμενων ετών (1974 και 1983), επισημαίνει ότι τα βιντεοπαιχνίδια καταλαμβάνουν σημαντικό μέρος στο χρόνο ψυχαγωγίας του παιδιού (The Mood of American Youth 1996).

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν το δυναμικό οπτικό στοιχείο της τηλεόρασης, αλλά προσφέρουν επίσης και μια δυνατότητα αλληλεπίδρασης. Αποτελούν το πρώτο μέσο επικοινωνίας που συνδυάζει τον οπτικό δυναμι-

σμό με την ενεργό συμμετοχή του χρήστη. Εξάλλου η παρακολούθηση της τηλεόρασης διευκολύνει το παιδί να περάσει στα βιντεοπαιχνίδια για λόγους ψυχαγωγίας, ενώ τα βιντεοπαιχνίδια το εξοικειώνουν με τη χρήση του Η/Υ.

Στις αρχές ακόμα της εμφάνισης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, σε ερωτήσεις που έγιναν σε παιδιά των οποίων οι οικογένειες διέθεταν βιντεοπαιχνίδια, δόθηκε ως απάντηση ότι έβλεπαν λιγότερη τηλεόραση μετά την απόκτηση των παιχνιδιών αυτών. Αλλά και άλλα παιδιά που ερωτήθηκαν απάντησαν ότι προτιμούν τα βιντεοπαιχνίδια από την τηλεόραση γιατί τα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν την ενεργό συμμετοχή. (Greenfield 1988). Σήμερα στην εποχή της σύγκλισης των τεχνολογιών, πολλά από τα προβλήματα που αφορούν τη σχέση τηλεόρασης-παιδιού απαντώνται και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, την κύρια εφαρμογή των πολυμέσων.

Με τη διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ο Malone (1984) μελέτησε τη σημασία των χαρακτηριστικών τους στις προτιμήσεις των παιδιών. Την πρώτη θέση στα χαρακτηριστικά αυτά καταλαμβάνει η ύπαρξη στόχου και ακολουθούν η δυνατότητα του Η/Υ να «κρατάει το σκορ», τα ακουστικά και οπτικά εφέ, ο συναγωνισμός, η συνεργασία, τα επίπεδα δυσκολίας και η φαντασία.

Οι πρώτες έρευνες πάνω στην επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά δεν κατέληξαν σε συγκεκριμένα συμπεράσματα. Η εμφάνιση νέων βιντεοπαιχνιδιών τύπου Nintendo στα τέλη της δεκαετίας του '80 (Keller 1992) και η μεγάλη εξάπλωσή τους αναζωπύρωσε το ενδιαφέρον για την επίδρασή τους (Cesaroni 1994).

Η αναγκαιότητα όμως των παραπάνω ερευνών δεν προκύπτει μόνο από το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μέρος του χρόνου ψυχαγωγίας των παιδιών. Μία άλλη τάση ερευνών εξετάζει την απόδοση των παιδιών στα παιχνίδια ως κατευθυνόμενη από γνωστικούς παράγοντες καθώς και τις απαραίτητες παρεμβάσεις στο σχεδιασμό υλικών αλληλεπίδρασης (Strommen, 1993). Εξάλλου πολλές φορές τα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν μέρος ή καλύτερα εμπεριέχουν βασικά και πολλά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών (Demsey et al. 1996, Τσιτουρίδου 1991).

Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, ότι το κοινωνικό πλαίσιο αποτελεί ένα σημαντικό παράγοντα στη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών. Έρευνα της Welch (1995) επισημαίνει ότι τα κοινωνικά πλαίσια της χρήσης των βι-

βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και των άλλων μέσων, είναι πολλά και ποικίλλουν.

Μεθοδολογία της έρευνας

Υποκείμενα της έρευνας

Η έρευνα βασίστηκε σε ένα τυχαίο δείγμα 255 μαθητών από 4 διαφορετικές, αντιπροσωπευτικές περιοχές της πόλης της Θεσσαλονίκης.

Επιλέχθηκαν μαθητές από δύο ομάδες ηλικίας, 11-12 χρόνων και 14-15 χρόνων. Οι μικρότεροι ήταν 108 και οι μεγαλύτεροι 147. Από τους μαθητές αυτούς 138 ήταν αγόρια και 117 κορίτσια.

Η κοινωνική προέλευση των μαθητών, με βάση το επάγγελμα του πατέρα, είχε ως εξής: 31% από τα κατώτερα στρώματα (ιδιωτικοί υπάλληλοι, εργάτες, άνεργοι) και 69% από τα μεσαία στρώματα (ελεύθεροι επαγγελματίες, δημόσιοι υπάλληλοι, μεσαία στελέχη επιχειρήσεων).

Εργαλείο έρευνας

Στους μαθητές δόθηκε ερωτηματολόγιο το οποίο περιελάμβανε 7 ημιδομημένες ερωτήσεις σχετικές με:

- τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών,
- τον τρόπο χρήσης,
- τις προτιμήσεις και τους λόγους προτίμησης των βιντεοπαιχνιδιών

από τα παιδιά,

Συγκεκριμένα, οι ερωτήσεις που τέθηκαν στα παιδιά ήταν:

Χρησιμοποιείτε βιντεοπαιχνίδια;

Αν ναι, τι είδους (τύπο μηχανήματος);

Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε βιντεοπαιχνίδια;

Πόσες ώρες κάθε φορά χρησιμοποιείτε βιντεοπαιχνίδια;

Πού χρησιμοποιείτε τα βιντεοπαιχνίδια;

Χρησιμοποιείτε τα βιντεοπαιχνίδια μόνος, με φίλους, με μέλη της οικογένειας;

Ποια βιντεοπαιχνίδια σας αρέσουν;

Για ποιους λόγους σας αρέσει να χρησιμοποιείτε τα βιντεοπαιχνίδια;

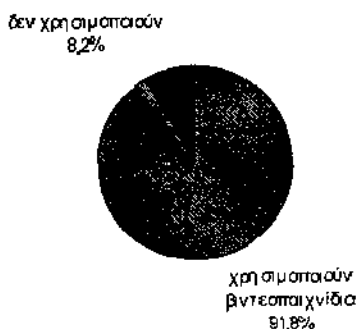
Αποτελέσματα

Χρήση των βιντεοπαιχνιδιών

Η συντριπτική πλειονότητα των παιδιών χρησιμοποιεί βιντεοπαιχνίδια. Η χρήση επηρεάζεται από την ηλικία, το φύλο καθώς και από την κοινωνική προέλευση των παιδιών.

Το 91,8 % των ερωτηθέντων παιδιών απάντησαν ότι χρησιμοποιούν τα βιντεοπαιχνίδια, ενώ μόνο το 8,2% ότι δεν παίζει με αυτά (σχήμα 1.). Ανάμεσα στα παιδιά που χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια, τα 55% είναι από την κατηγορία των μεγαλύτερων ($p=0.006 \chi^2_{1; 0,01}=7,38 > 6,63$). Από τα παιδιά που δεν έχουν χρησιμοποιήσει βιντεοπαιχνίδια, το 76,2% είναι κορίτσια και το 23,8% αγόρια (λιγότερα δηλαδή αγόρια απ' ό,τι κορίτσια δεν έχουν χρησιμοποιήσει βιντεοπαιχνίδια) ($p=0.003 \chi^2_{1; 0,005}=8,4 > 7,8$). Το 71,6% των παιδιών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια προέρχεται από τα μεσαία στρώματα, ενώ από τα κατώτερα μόνο το 28,4% ($p=0.021 \chi^2_{2; 0,05}=7,63 > 5,99$).

Να σημειώσουμε τέλος, ότι οι μάρκες των παιχνιδιών που αναφέρθηκαν από τα παιδιά αντιστοιχούν στα παγκοσμίως διαδεδομένα βιντεοπαιχνίδια: Nintendo, Sega, Atari, Play Station Sony, κλπ.



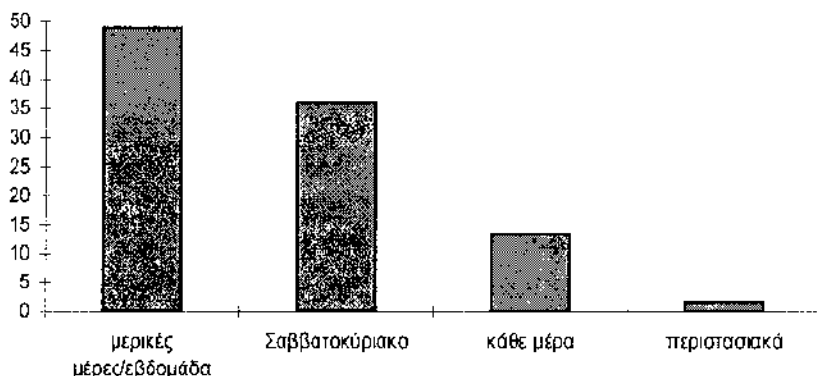
Σχήμα 1. Χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά.

Τρόπος χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών

Όσο αφορά τον τρόπο χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών ερευνάται η συχνότητα, ο χρόνος, ο χώρος και η ομαδική/ατομική χρήση.

α. Συχνότητα

Από τα παιδιά που παίζουν βιντεοπαιχνίδια, τα περισσότερα, σε ποσοστό 48,7%, ασχολούνται μ' αυτά μερικές μέρες την εβδομάδα, το 36% μόνο το Σαββατοκύριακο, το 13,4% κάθε μέρα, ενώ το υπόλοιπο 2,1% περιστασιακά (σχήμα 2).



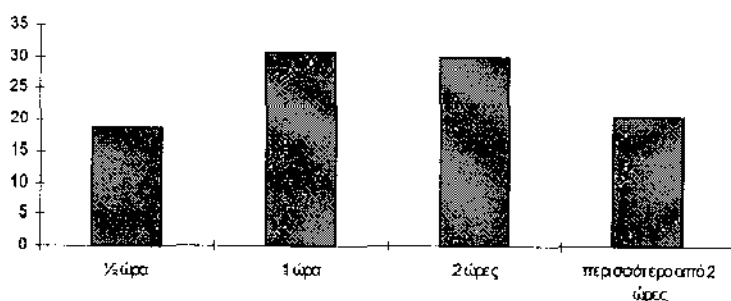
Σχήμα 2. Συχνότητα χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά.

Η συχνότητα χρήσης φαίνεται να επηρεάζεται από την ηλικία των παιδιών, καθώς τα μικρότερα παιδιά παίζουν περισσότερο από τα μεγαλύτερα μόνο το Σαββατοκύριακο ή περιστασιακά, ενώ τα μεγαλύτερα παίζουν περισσότερο μερικές φορές την εβδομάδα ή κάθε μέρα ($p=0.04 \chi^2_{4; 0,05}=10,8 > 9,48$).

Το φύλο επίσης επηρεάζει τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών. Τα αγόρια παίζουν περισσότερο από τα κορίτσια κάθε μέρα, και συγκεκριμένα στην καθημερινή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών παρατηρείται σχεδόν αποκλειστική παρουσία των αγοριών (90,3%). Τα κορίτσια εμφανίζονται να παίζουν μόνο το Σαββατοκύριακο, περισσότερο απ' ό,τι τα αγόρια ($p=0.0008 \chi^2_{4; 0,005}=18,82 > 14,86$).

β. Χρόνος

Το 18,8% των παιδιών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια ασχολούνται περίπου μισή ώρα σε κάθε χρήση, το 30,8% επί 1 ώρα, το 29,9% περίπου 2 ώρες και το 20,5% περισσότερο από 2 ώρες (σχήμα 3).



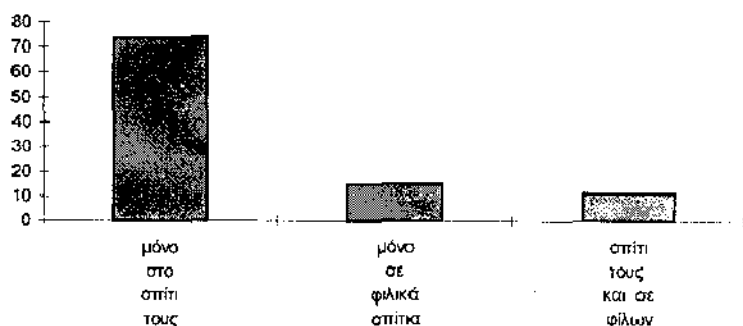
Σχήμα 3. Χρόνος χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά (σε κάθε χρήση).

Το φύλο επηρεάζει εμφανώς το χρόνο διάρκειας του παιχνιδιού. Στα παιδιά που παίζουν 2 και περισσότερες ώρες σε κάθε χρήση, το μεγαλύτερο ποσοστό αποτελούν τα αγόρια (70%), ενώ στα παιδιά που παίζουν μισή ώρα υπερτερούν τα κορίτσια, με ποσοστό 70% ($p = 0.00023$, $\chi^2_{4; 0,005} = 21,74 > 14,86$).

γ. Χώρος

Το 73,1% των παιδιών παίζουν βιντεοπαιχνίδια μόνο στο σπίτι τους, το 15% μόνο σε φιλικά σπίτια, ενώ το 10,3% τόσο στο σπίτι τους όσο και σε σπίτια φίλων τους (σχήμα 4). Τα υπόλοιπα παιδιά (1,6%) δεν προσδιόρισαν τον χώρο χρήσης.

Η ηλικία επηρεάζει τον τόπο χρήσης καθώς, από τα παιδιά που παίζουν σε φιλικά σπίτια, το 70% είναι της μεγαλύτερης ηλικίας ($p = 0.0009$, $\chi^2_{3; 0,005} = 16,42 > 12,83$).



Σχήμα 4. Χώρος χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά.

δ. Ατομική/ συλλογική χρήση:

Τα περισσότερα παιδιά (67,5%) παίζουν και μόνο τους, και με φίλους τους ή και με μέλη της οικογένειάς τους.

Το 14,1% των παιδιών παίζουν πάντοτε μόνο τους, το 12,8% παίζουν πάντοτε με φίλους τους και το 5,6% μόνο με μέλη της οικογένειάς τους.

Η ηλικία φαίνεται να επηρεάζει την ατομική ή συλλογική χρήση των βιντεοπαιχνιδιών. Από τα παιδιά που παίζουν πάντα μόνο τους και πάντα με φίλους τους, τα περισσότερα είναι της μεγαλύτερης ηλικίας (61 και 70% αντίστοιχα). Αντίθετα, σ' αυτά που παίζουν μόνο με τους γονείς τους, το 70% είναι της μικρότερης ηλικίας ($p=0.03$ $\chi^2_{3, 0,05}=8,59 > 7,81$).

Μία συνοπτική εικόνα του τρόπου χρήσης (συχνότητα, χρόνος, χώρος, συλλογική/ ατομική χρήση) σε σχέση με την ηλικία, το φύλο, και την κοινωνική προέλευση των παιδιών παρουσιάζεται στον πίνακα 1.

	Συχνότητα	Χρόνος	Χώρος	Ατομικό / Συλλογικό Παιχνίδι
Ηλικία	Συσχέτιση	Απουσία Συσχέτισης	Συσχέτιση	Συσχέτιση
Φύλο	Συσχέτιση	Συσχέτιση	Οριακή Συσχέτιση	Απουσία Συσχέτισης
Κοινωνική Προέλευση	Απουσία Συσχέτισης	Απουσία Συσχέτισης	Απουσία Συσχέτισης	Απουσία Συσχέτισης

Πίνακας 1. Τρόπος χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά σε σχέση με την ηλικία, το φύλο και την κοινωνική προέλευση.

Περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών

Η κατηγοροποίηση του περιεχομένου των βιντεοπαιχνιδιών έγινε με βάση τις απαντήσεις των παιδιών. Έτσι μπορούμε να διακρίνουμε τις εξής κατηγορίες:

1. Παιχνίδια δράσης, μεταξύ των οποίων, οι αγώνες μπάσκετ, ποδοσφαίρου, χάντμπολ, αυτοκινήτου, αεροπλάνων, καράτε, μονομαχίες, μάχες.

2. Παιχνίδια περιπέτειας -φαντασίας, όπως τα διαστημικά, μυστηρίου, επιστημονικής φαντασίας, μυθοπλασίας (fiction), παιχνίδια με τέρατα (monsters), εξερευνήσεις.

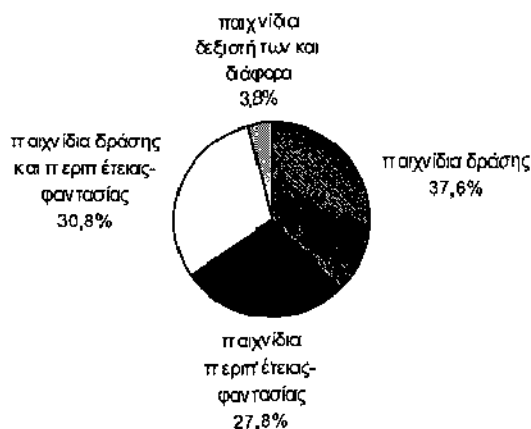
Παιχνίδια δεξιοτήτων, όπως παραδοσιακά επιτραπέζια, πάζλ, κατα-

σκευών (τουβλάκια), κ.ά.

Προτιμήσεις των παιδιών

Οι προτιμήσεις των παιδιών αναφορικά με το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών που τους αρέσουν επιμερίζονται ως εξής: 37,6% για τα παιχνίδια δράσης, 27,8% για τα παιχνίδια περιπέτειας - φαντασίας και μόνο 2,8% για τα παιχνίδια δεξιοτήτων. Το 30,8% των παιδιών προτιμούν τόσο τα παιχνίδια δράσης όσο και τα παιχνίδια περιπέτειας - φαντασίας. Ελάχιστο είναι το ποσοστό των παιδιών που δεν συμπεριέλαβε τις παραπάνω κατηγορίες παιχνιδιών (1%)(σχήμα5.).

Συνολικά, η ηλικία των παιδιών φαίνεται να επηρεάζει τις προτιμήσεις τους. Συγκεκριμένα, τα παιδιά που προτιμούν είτε τα παιχνίδια δράσης είτε τα παιχνίδια δεξιοτήτων, είναι στην πλειονότητά τους παιδιά της μεγαλύτερης ηλικίας (65% και 77%, αντίστοιχα), ενώ τα παιχνίδια περιπέτειας φαντασίας τα προτιμούν περισσότερο τα μικρότερα παιδιά (60%)($p=0.006$ $\chi^2_{4; 0,01}=14,30>13,27$).



Σχήμα 5. Προτιμήσεις των παιδιών αναφορικά με το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών.

Η προτίμηση των παιδιών επηρεάζεται έντονα από το φύλο. Τα αγόρια προτιμούν τα παιχνίδια δράσης (80%), ενώ τα κορίτσια περισσότερο τα παιχνίδια δεξιοτήτων (80,6%). Στα παιχνίδια περιπέτειας - φαντασίας μοιράζονται εξ ίσου οι προτιμήσεις ανάμεσα στα αγόρια και στα κορί-

τοια ($p=0.0001$ $\chi^2_{6; 0,005}=27,88>18,54$).

Λόγοι προτίμησης

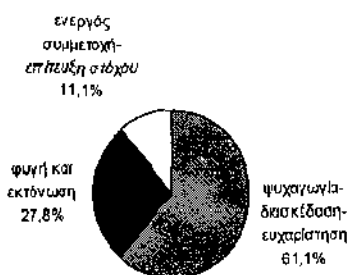
Η κατηγοριοποίηση των λόγων προτίμησης των βιντεοπαιχνιδιών έγινε σύμφωνα με τις απαντήσεις των παιδιών. Διακρίνουμε λοιπόν τρεις κατηγορίες λόγων προτίμησης:

1. *Φυγή, εκτόνωση, διαφυγή σ' έναν φανταστικό κόσμο.* Χαρακτηριστικές απαντήσεις: “Μου αρέσει το περιβάλλον όπου ζει ο ήρωας.”, “Μπορώ να εκτονωθώ, να περνάω με κάτι ωραίο την ώρα μου.”, “Είναι παιχνίδια που τα νιώθεις, σαν να ζεις μέσα τους, ενσωματώνεσαι με τον ήρωα.”

2. *Ψυχαγωγία, διασκέδαση, ευχαρίστηση.* Χαρακτηριστικές απαντήσεις: “Είναι διασκεδαστικό, μ' αρέσει να παίζω.”, “Επειδή δεν έχω να κάνω κάτι στον ελεύθερο χρόνο μου.”, “Είναι συναρπαστικά, χωρίς δυσκολία.”

3. *Ενεργός συμμετοχή, στόχος, ανταμοιβή, συναίσθημα υπεροχής.* Χαρακτηριστικές απαντήσεις: “Νιώθω στρατηγός, ελέγχω στρατούς, το νιώθω πραγματικά.”, “Επειδή το τερματίζω.”, “Νιώθω περηφάνια όταν νικώ.”, “Επειδή μ' αρέσει να νικώ και δε χάνω εύκολα.”, “Νιώθω ότι είμαι εγώ που ελέγχω το παιχνίδι.”

Ως κύριος λόγος των προτιμήσεων των παιδιών παρουσιάζεται η ψυχαγωγία - διασκέδαση - ευχαρίστηση σε ποσοστό 61,1%. Ακολουθεί η φυγή και η εκτόνωση σε ποσοστό 27,8% και τέλος η ενεργός συμμετοχή σε ποσοστό 11,1% (σχήμα 6).



Σχήμα 6. Λόγοι προτίμησης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά.

Τους λόγους προτίμησης δε φαίνεται να επηρεάζει ούτε το φύλο των παιδιών ούτε η κοινωνική τους προέλευση.

Η ηλικία, αντίθετα, επηρεάζει την προτίμηση, καθώς η ενεργός συμμετοχή και ο στόχος επιλέγονται από τα μεγαλύτερα παιδιά (75,7%), ενώ η ψυχαγωγία περισσότερο από τα μικρότερα παιδιά (60%) ($p=0.01$ $\chi^2_{6; 0,05} = 16,67 > 12,59$).

Συζήτηση

Τα αποτελέσματα της έρευνας δείχνουν ότι τα παιδιά έχουν ευρεία πρόσβαση στα βιντεοπαιχνίδια. Στο σημείο αυτό τα αποτελέσματα της έρευνάς μας συμφωνούν με αυτά άλλων ερευνών (Welch 1995, Kahn 1995, Philips et al. 1995, Kubey et al. 1990).

Η χρήση είναι εκτεταμένη και διαφοροποιείται ανάλογα με την ηλικία, το φύλο και την κοινωνική προέλευση των παιδιών. Τα παιδιά που χρησιμοποιούν περισσότερο τα βιντεοπαιχνίδια είναι αγόρια της μεγαλύτερης ηλικίας και προέρχονται κυρίως από τα μεσαία κοινωνικά στρώματα.

Τα παιδιά της μεγαλύτερης ηλικίας διαθέτουν προφανώς μεγαλύτερη ανεξαρτησία στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου τους απ' ό,τι τα μικρότερα παιδιά. Έχουν μεγαλύτερη αυτονομία και ευκολότερη πρόσβαση στα βιντεοπαιχνίδια. Τα παιδιά των μεσαίων στρωμάτων έχουν περισσότερες οικονομικές δυνατότητες να αποκτήσουν βιντεοπαιχνίδια απ' ό,τι τα παιδιά των κατώτερων στρωμάτων. Τα αγόρια ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια περισσότερο απ' ό,τι τα κορίτσια, ίσως γιατί ο κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών είναι πλησιέστερος, σύμφωνα με τα κρατούντα κοινωνικά πρότυπα, προς τον κόσμο των αγοριών παρά προς εκείνο των κοριτσιών.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι, αν δεχτούμε την άποψη ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ένα τρόπο εισαγωγής στη χρήση των Η/Υ, τότε διαφαίνεται ο κίνδυνος να ενισχυθεί η διάκριση του ρόλου των φύλων στα νέα επαγγέλματα που θα προκύψουν από την αναδυόμενη κοινωνία της πληροφορίας. Δεδομένου επίσης ότι η πρόσβαση στη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών επηρεάζεται από την κοινωνική προέλευση των παιδιών, οι Η/Υ ενδέχεται να αποτελέσουν έναν επί πλέον παράγοντα κοινωνικής διάκρισης (Pelgrum et al. 1991).

Όσο αφορά τον τρόπο χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά,

τα αποτελέσματα της έρευνας δείχνουν ότι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών καλύπτει ένα μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου των παιδιών.

Η χρήση είναι τακτική και όχι περιστασιακή, ενώ ο χρόνος που διαθέτουν για κάθε χρήση είναι σημαντικός. Ο χώρος που χρησιμοποιούν τα βιντεοπαιχνίδια είναι κυρίως το σπίτι τους, πράγμα που σημαίνει ότι τα παιδιά ζουν σε πλούσια σε μέσα περιβάλλοντα. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών έχει περισσότερο ομαδικό παρά ατομικό χαρακτήρα. Μια τέτοια χρήση καλλιεργεί ένα πνεύμα κοινότητας το οποίο ενδέχεται να παραταθεί και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Το στοιχείο αυτό του συνεργατικού τρόπου χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών αξιοποιείται στο σχεδιασμό του λογισμικού των βιντεοπαιχνιδιών (Demsey 1996, Char 1983).

Σχετικά με τις προτιμήσεις των παιδιών, όπως προκύπτει από τα αποτελέσματα της έρευνας, τα παιδιά προτιμούν κυρίως βιντεοπαιχνίδια δράσης ή/ και περιπέτειας - φαντασίας. Τα παιχνίδια δράσης προτιμούνται περισσότερο από τα μεγαλύτερα παιδιά και κυρίως από τα αγόρια. Τα παιχνίδια περιπέτειας - φαντασίας προτιμούνται περισσότερο από τα μικρότερα παιδιά, ενώ ανάμεσα στο σύνολο αγοριών και κοριτσιών οι προτιμήσεις κατανέμονται ισόποσα.

Οι δύο θεματικές κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών που προτιμούν περισσότερο τα παιδιά, δηλαδή τα παιχνίδια δράσης και φαντασίας - περιπέτειας, περιλαμβάνουν τα κύρια χαρακτηριστικά που καθιστούν το παιχνίδι ενδιαφέρον και δημοφιλές: την εξασφάλιση της πρόκλησης, τη δημιουργία φαντασίας και τη διεγερση της περιέργειας (Malone 1984). Επίσης, οι δύο αυτές θεματικές κατηγορίες προϋποθέτουν τα δύο βασικά στοιχεία της ανατομίας των βιντεοπαιχνιδιών: την επιδεξιότητα και τη συγκέντρωση (Zapora 1984).

Μέσω των βιντεοπαιχνιδιών, τα παιδιά αναζητούν την ψυχαγωγία, τη διασκέδαση, τη φυγή σ' ένα φανταστικό κόσμο και την εκτόνωση, την επίτευξη του στόχου, την ανταμοιβή, το συναίσθημα υπεροχής. Τα παιδιά αντλούν ευχαρίστηση παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν κατά κύριο λόγο ένα μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης των παιδιών, ένα «after school relaxer» (Welch, 1995).

Τα βιντεοπαιχνίδια εισάγουν το παιδί σε μια φανταστική κατάσταση, η οποία αποτελεί ένα βασικό κριτήριο για τη διάκριση του παιχνιδιού από τις άλλες γενικές μορφές δραστηριότητας. Εξάλλου η αναγκαιότητα που οδηγεί στο παιχνίδι εν γένει είναι ακριβώς αυτή η φανταστική κατάσταση (Vygotsky 1997).

Τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν στα παιδιά έναν παράλληλο πλασματικό κόσμο ο οποίος όμως δεν υπόκειται στους περιορισμούς και τις απαιτήσεις του πραγματικού κόσμου. Ωστόσο, τα βιντεοπαιχνίδια φαντασίας, ιδιαίτερα, θέτουν ένα σημαντικό ερώτημα ως προς την ικανότητα των παιδιών να ξεχωρίζουν το πραγματικό από το φανταστικό (Skurzynski 1993). Επίσης, με τη συνεχή χρήση των βιντεοπαιχνιδιών το παιδί αποκτά δεξιότητες που του επιτρέπουν να ελέγχει αποτελεσματικά το φανταστικό μικρόκοσμο. Έτσι ενδέχεται να μην προετοιμάζεται κατάλληλα ώστε να είναι ικανό να αντιλαμβάνεται την πολυπλοκότητα του πραγματικού κόσμου (Greenfield 1988).

Στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών τα παιδιά μπορούν να είναι δυνατά παρά αδύναμα, νικητές παρά ηττημένοι, δρώντα υποκείμενα παρά παθητικοί δέκτες. Τα βιντεοπαιχνίδια που προτιμούν περισσότερο τα παιδιά (παιχνίδια δράσης και περιπέτειας-φαντασίας) είναι συνυφασμένα με καταστάσεις έντασης. Η ένταση αυτή απορρέει από την αβεβαιότητα ως προς την έκβαση της προσπάθειας του παίκτη για την επίτευξη του επιθυμητού στόχου. Στην προσπάθεια αυτή απαιτείται άμεση ετοιμότητα, έμπνευση, ταχύτητα αντίδρασης και ανάληψη ρίσκου (Tutkle 1984).

Τα βιντεοπαιχνίδια -όπως και τα άλλα νέα μέσα οπτικοακουστικής επικοινωνίας- θέτουν σε συνεχή δοκιμασία τις οπτικές και ακουστικές ικανότητες του χρήστη και αποτελούν συνεχή πρόκληση για τις ικανότητες αυτές. Ειδικά τα νέα άτομα, αυτά που έχουν μεγαλώσει με τα ΜΜΕ, είναι ικανά να κατανοήσουν τις προκλήσεις αυτές. Αντιμετωπίζουν τους αφηνιδιασμούς των μέσων επικοινωνίας και ζητούν περισσότερους. Επίσης, τα βιντεοπαιχνίδια καθώς αποτελούν εφαρμογές του ψηφιακού διαδραστικού βίντεο (digital video interactive), μπορούν να επιδράσουν σημαντικά στις αντιληπτικές και γνωστικές δεξιότητες του χρήστη. Ωστόσο, η εκτεταμένη και συνεχής ενασχόληση και αλληλεπίδραση με τα βιντεοπαιχνίδια, δεν εξασφαλίζει απαραίτητα την ανάπτυξη των παραπάνω δεξιοτήτων (Μεταλληνός 1997).

Στα βιντεοπαιχνίδια ιδιαίτερα έντονο είναι το στοιχείο της επιθετικότητας (Klem et al. 1995, Irwin et al. 1995), το οποίο άλλωστε χαρακτηρίζει και πολλές τηλεοπτικές εκπομπές (Βρύζας 1997α). Μέσα από τη δράση και την περιπέτεια αναζητείται η απόλυτη κυριαρχία η οποία ανάγεται σε υπέρτατη αξία. Με κάθε τρόπο ο παίκτης πρέπει να είναι νικητής. Τα βιντεοπαιχνίδια επιβάλλουν επιθετικές στρατηγικές: “χτύπα προτού σε χτυπήσουν”, “είσαι μόνος, μην υπολογίζεις παρά μόνο τον

ειαντό σου”, “ακότωσε για να μη σκοτωθείς”. Βέβαια, η βία είναι πανταχού παρούσα, τόσο στην ανθρώπινη ιστορία όσο και στην καθημερινή πραγματικότητα της σύγχρονης κοινωνίας. Μόνο που η βία στα βιντεοπαιχνίδια είναι ωραιοποιημένη, γι’ αυτό ίσως και πιο ύπουλη. Δε μοιάζει με την απροκάλυπτη κινηματογραφική βία, αλλά με εκείνη των κινουμένων σχεδίων. Εξάλλου, πρόκειται για μια βία, που όπως εκείνη της τηλεόρασης, απευθύνεται άμεσα στα παιδιά χωρίς τη διαμεσολάβηση των γονέων και δε διέπεται από καμιά θεωρία για την ανάπτυξη του παιδιού. Βρίσκεται εκεί επειδή υπάρχει ανάγκη υλικού σε ανεξάρτητη ποικιλία (Postman 1982).

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι ούτε ουδέτερα ούτε αβλαβή αλλά απηχούν πολύ συγκεκριμένες συμβολικές δομές (Provenzo 1992). Εκείνες ενός πολιτισμικού συστήματος που στηρίζεται στον ανταγωνισμό, στην απόκτηση δύναμης, στον ορθολογιστικό τρόπο δράσης, στη λατρεία της ταχύτητας και στη παντοδυναμία της τεχνολογίας.

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η μεγάλη διάδοση των βιντεοπαιχνιδιών είναι ένα γενικευμένο φαινόμενο τουλάχιστον στον αναπτυγμένο κόσμο. Η υιοθέτηση των βιντεοπαιχνιδιών από παιδιά και ενήλικες όλου του κόσμου, αντιπροσώπευε το 1993 το ποσό των 8 δις. δολαρίων - μόνο για τις ΗΠΑ 5,3 δις. δολάρια, δηλαδή 400 εκατομμύρια δολάρια παραπάνω απ’ αυτά που δαπανούν οι Αμερικανοί για τον κινηματογράφο (Monet 1995). Η παγκόσμια αγορά βιντεοπαιχνιδιών κυριαρχείται από ένα περιορισμένο αριθμό μεγάλων εταιριών. Πρόκειται για μια διεθνοποιημένη βιομηχανία η οποία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως δύναμη πολιτισμικής ομογενοποίησης σε παγκόσμιο επίπεδο (Βρούζας 1997β).

Συμπεράσματα

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ενσωματωθεί πλέον στο περιβάλλον του παιδιού και αποτελούν στοιχείο της καθημερινής του ζωής. Καταλαμβάνουν ένα σημαντικό μέρος του ελεύθερου χρόνου των παιδιών. Η χρήση είναι εκτεταμένη, έχει περισσότερο ομαδικό παρά ατομικό χαρακτήρα και είναι μεγαλύτερη στα αγόρια. Το *profil* του παιδιού - παίκτη φαίνεται να είναι εκείνο ενός αγοριού μεγαλύτερης ηλικίας μεσαίων στρωμάτων.

Οι προτιμήσεις των παιδιών εστιάζονται κυρίως στα παιχνίδια δράσης και περιπέτειας-φαντασίας. Μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια τα παιδιά

αναζητούν την ψυχαγωγία, τη φευγή σ' ένα φανταστικό κόσμο και την εκτόνωση, καθώς και την ενεργό συμμετοχή και το συναίσθημα υπεροχής που απορρέει από την επίτευξη του στόχου.

Να επισημάνουμε, τέλος, ότι η θέση και ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών στη ζωή των παιδιών δεν έχει ερευνηθεί επαρκώς. Εξάλλου, η ιλιγγιώδης ανάπτυξη της τεχνολογίας, η οποία υπακούει σε οικονομικούς κυρίως λόγους, αναχαιτίζει την εμπεριστατωμένη επιστημονική έρευνα στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών, με αποτέλεσμα την ελλιπή μελέτη των ενδεχομένων λανθανουσών επιδράσεων των βιντεοπαιχνιδιών σε τρωτούς χρήστες.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αριές Φ. (1990). *Λιώνες Παιδικής Ηλικίας*. Αθήνα: Γλάρος.
- Λυδίκος Ε. (1996). *Το Παιδί στην Παραδοσιακή και τη Σύγχρονη Κοινωνία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Βρύζας Κ. (1997α). «Η επιθετικότητα, η τηλεοπτική βία και το παιδί» στο Κ. Βρύζας *Μέσα επικοινωνίας και παιδική ηλικία*. Θεσσαλονίκη: Βάνιας.
- Βρύζας Κ. (1997β). *Παγκόσμια επικοινωνία και πολιτιστικές ταυτότητες*. Αθήνα: Gutenberg
- Cesarone B. (1994). «Video Games and Children». *ERIC Digest*. No ED365477.
- Char C. (1983). «Research and Design Issues Concerning the Development of Educational Software for Children. Technical Report No 14» *ERIC* No ED319374.
- Demsey, J. V. et al. (1996). «Instructional Applications of Computer Games» *ERIC*. No ED394500.
- Greenfield P. M. (1988). *Μέσα ενημέρωσης και παιδί: Οι επιπτώσεις της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και των κομπιούτερ*. Αθήνα: Κουτσουμπός
- Gwyn R. (1986). «Information Technologies and Education: a Context for Development». *European Journal of Teacher Education*., 5(1-2), 107-118.
- Huizinga J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*. Αθήνα: Γνώση.
- Irwin A. et al. (1995) «Cognitive Tempo, Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Boys». *Journal of Family Violence* 10(3), 337-50.
- James A. (1993α). *Childhood Identities. Self and Social Relationships in the Experience of the Child*. Endinburg: Endinburg University Press.
- James A. (1993β). «Children's Games of Gender and Identity», *Occasional Paper No 11*, University of Hull: Department of Sociology and Social Anthropology.
- Kahn K. (1995) «Toon Talk - An Animated Programming Environment for Children». *Emerging Technologies, Lifelong Learning NECC '95*.
- Keller S. M. (1992). «Children and the Nintendo». *ERIC* No ED405069
- Klem B. et al. (1995) «Various Viewpoints on Violence». *Young Children* 50(5), 53-63.

- Kubcy R. et al. (1990) «The Use and Experience of the New Video Media Among Children and Young Adolescents», *Communication Research* 17(1) 107-30.
- Malone T. (1984). «What Makes Computer Games Fun? Guidelines for Designing Educational Computer Programs», στο D. Peterson *Intelligent Schoolhouse: Reading on Computers and Learning*. Virginia: Reston Publ. Co.
- Mead G.H. (1972). *Mind Self and Society*. The University of Chicago Press.
- Μεταλληνός Ν. (1997). Οπτικο-Ακουστική Επικοινωνία: Έρευνες στην παραγωγή, Κριτική και Αισθητική της Τηλεόρασης. Αθήνα: Δαρδανός.
- Monet D. (1995). *Multimedia*. Paris: Flammarion.
- Morris B. (1991). «The Child's Right to Play». *ERIC* No ED 344697
- Pelgrum, W. J. & Plomp, T. (1991). *The Use of Computers in Education Worldwide*. Pergamon Press.
- Philips C.A. et al. (1995). «Home Video Game Playing in Schoolchildren: A Study of Incidence and Pattern of Play» *Journal of Adolescence* 18(6), 687-91.
- Postman N. (1982). *The Disappearance of Childhood*, Delacorte Press.
- Provenzo E.F. (1992) «The Video Generation», *American School Board Journal* 179(3) 29-32.
- Skurzynski G. (1993) «The Best of All (Virtual) Worlds: What Will Become of Today's New Technology?», *School Library Journal* 39(10), 37-40.
- Strommen E.F. (1993). «Is it Easier to Hop or Walk? Development Issues in Interface Design» *Human Computer Interaction* 8(4), 337-52.
- The Mood of American Youth 1996, (1996) *ERIC* No ED400994.
- Τσιτουρίδου Μ. (1991). Δυνατότητες και προβλήματα στην προσωπική ενσωμάτωσης των Η/Υ στο ελληνικό σχολείο. Θεσσαλονίκη: Διδακτορική διατριβή ΙΙ.Τ.Ν. Α.Π.Θ.
- Turkle Sh. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.
- Vygotsky L.S. (1997). «Ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Ανάπτυξη» στο Vygotsky L.S. *Νοός και Κοινωνία*, επιμ. Στ. Βουσιάδου, Αθήνα: Gutenberg.
- Welch A. J. (1995). «The Role of Books, Television, Computers and Video Games in Children's Day to Day Lives», Paper presented at the Annual Meeting of the International Communication Association (Albuquerque, NM, May 25-29 1995).
- Zamora S. (1984). «The Pedagogy of Games». In D. Peterson *Intelligent Schoolhouse: Reading on Computers and Learning*. Virginia: Reston Publ. Co.

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate how video games are used and why children choose to play them. The research was based on a random sample of 255 schoolchildren from two age-groups, 11-12 and 14-15.

The results of this study bring forward the extensive use of video games which become an integral part of a child's environment, particularly for boys. The two categories of video games for which children show a preference are games of action and adventure - fantasy. In video games children seek pleasure and entertainment, escape into an imaginary world, and relaxation, as well as active participation and the sense of superiority that derives from attaining their objective.

Τσιτουρίδου Μελομένη
επικ. καθηγήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα
Νηπιαγωγών Α.Π.Θ.
Βασ. Ολγας 191, 54646 Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: εργασίας 995008, οικίας 427166

Βρύζας Κωνσταντίνος
επικ. καθηγητής Κοινωνιολογίας
των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας
στο Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών Α.Π.Θ.
Συνταγματάρχου Αβδελά 8, 54635 Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: εργασίας 995018, οικίας 262405

Σεμεντεριάδης Θέμης
Παιδαγωγός
Υψηλάντου 26, 55337 Θεσσαλονίκη
Τηλέφωνο: 931778