ΨΗΦΙΑΚΟΣ «ΑΓΩΝΑΣ ΛΟΓΟΥ»

ΝΑΙ Ή ΌΧΙ ΣΤΗΝ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΜΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Η ψυχαγωγία με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ιδιαίτερα δημοφιλής στους νέους και όχι μόνο. Υπάρχει έντονος προβληματισμός για την ποιότητα αυτής της μορφής ψυχαγωγίας και εκφράζονται αντικρουόμενες απόψεις. Άλλοι θεωρούν πως οι θετικές επιδράσεις υπερτερούν των αρνητικών και άλλοι το αντίθετο. Σας παρουσιάζουμε και τις δύο πλευρές και αφήνουμε στην κρίση σας την επιλογή ή όχι αυτής της μορφής ψυχαγωγίας.

ΠΟΛΕΜΙΟΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Η εποχή μας χαρακτηρίζεται από το θρίαμβο της επιστήμης, της έρευνας και της τεχνολογίας. Πληθώρα επιτευγμάτων άλλαξε τις συνθήκες ζωής και ο άνθρωπος κατάφερε να απολαμβάνει πλήθος αγαθών και ανέσεων. Κορυφαία επιτεύγματα που άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την ψυχαγωγία είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από εκατοντάδες χρόνια. Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια εμφανίστηκαν στη δεκαετία του ’60 και η διάδοσή τους στις βιομηχανικά ανεπτυγμένες χώρες άρχισε στα τέλη της δεκαετίας του ’70, αρχικά στα ειδικά καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μετά στα σπίτια.

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας, η κυριαρχία της εικόνας στα μέσα ενημέρωσης, ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγαλουπόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού είναι κάποια από τα αίτια στα οποία μπορούμε να αναζητήσουμε την εκτεταμένη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με αποτέλεσμα μεγάλος αριθμός εταιρειών να παράγουν συνεχώς νέα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών δημιουργώντας έτσι μια εικονική πραγματικότητα. Πιο συγκεκριμένα οι νέες κονσόλες παιχνιδιών δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να μεταφερθούν στο χωροχρόνο καθώς μεγάλα κεφάλαια ιστορικής και πολιτιστικής κληρονομιάς μετατρέπονται από τους σχεδιαστές παιχνιδιών σε αρχεία δεδομένων και γραφικών με συναρπαστικούς ήρωες και σαφώς πιο ενδιαφέρουσα πλοκή.

Το ερώτημα που προκύπτει είναι σαφές: κινδυνεύει ή επωφελείται ο νέος από τα παιχνίδια αυτά;

Βέβαια τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν κάποια θετικά στοιχεία στους νέους: κυρίως ψυχαγωγία, γνώσεις και εξοικείωση με τη σύγχρονη τεχνολογία. Οι θετικές κριτικές λοιπόν 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, τη σταδιακή απευαισθητοποίησή τους στη βία η οποία μπορεί να οριστεί ως η σταδιακή μείωση ή εξάλειψη των γνωστικών, συναισθηματικών αντιδράσεων σ' ένα βίαιο ερέθισμα εξαιτίας της συχνής έκθεσης σ' αυτό, καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης. Επιπτώσεις ιδιαίτερα ανησυχητικές και γι' αυτό πρέπει να τις μελετήσουμε πιο διεξοδικά.

Η εικόνα ενός νέου που έχει γίνει «ένα» με την καρέκλα του και έχει τα μάτια «καρφωμένα» στο ηλεκτρονικό του παιχνίδι είναι, στην εποχή μας, ιδιαίτερα οικεία. Ακόμα κι όταν βρίσκεται μαζί με άλλους συνομηλίκους του, παρόλο που παίζουν δίπλα-δίπλα η μόνη κουβέντα που ανταλλάσσουν είναι «Εσύ τι σκορ έχεις;».

Ο πιο σημαντικός κίνδυνος λοιπόν που διατρέχει ο gamer (ο χρήστης) είναι ο κίνδυνος του εθισμού. Ο εθισμός αποτελεί καθαρά ψυχιατρικό φαινόμενο και συνδέεται με άλλα προβλήματα όπως η χαμηλή αυτοπεποίθηση, το σύνδρομο υπερκινητικότητας και ελλειμματικής προσοχής. Η υπερβολική έκθεση κυρίως σε βίαια βιντεοπαιχνίδια μόνο αρνητικές επιπτώσεις μπορεί να έχει. Οι πιο ευάλωτοι στον κίνδυνο του εθισμού στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι οι νέοι, διότι είναι εκείνοι οι οποίοι έχουν ενσωματώσει πολύ περισσότερο από άλλες ηλικιακές ομάδες την τεχνολογία στη ζωή τους. Έτσι οι γονείς λόγω της ελλιπούς εξοικείωσής τους με τις νέες τεχνολογίες δεν γνωρίζουν τι να πράξουν ώστε να ελέγξουν τα παιδιά τους στον τομέα αυτό. Κατά συνέπεια ο έφηβος περνά πολλές ώρες εβδομαδιαίως παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια μειώνοντας έτσι τον χρόνο που αφιερώνει στη μελέτη του (με συνέπεια την κακή επίδοση στο σχολείο), στην οικογένειά του περιορίζοντας παράλληλα τα χόμπι του και τις κοινωνικές συναναστροφές του. Επιπλέον ο εθισμός αυτός είναι πιθανό να οδηγήσει σε προβλήματα υγείας αυξάνοντας τον κίνδυνο εμφάνισης προβλημάτων όπως οφθαλμολογικές παθήσεις, παχυσαρκία κ, ά. Σύμφωνα με μελέτες τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μαζί με την τηλεόραση αποτελούν το δεύτερο παράγοντα πρόκλησης παχυσαρκίας, μετά την κατανάλωση πρόχειρου φαγητού.

Οι χρήστες των ηλεκτρονικών διατρέχουν και άλλους κινδύνους, καθώς δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις πρόκλησης ζημιών, όπως η μόλυνση του συστήματος από κάποιον ιό, εάν ο χρήστης παίζει on line (στο Διαδίκτυο).

Σύμφωνα με τα παραπάνω, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι οι αρνητικές επιδράσεις από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι περισσότερες και πιο επικίνδυνες σε σύγκριση με τα λιγοστά και αμφισβητούμενα πλεονεκτήματα, που μπορεί να προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία εξάλλου μπορούμε να τα αναζητήσουμε και σε άλλες μορφές παιχνιδιού ή ψυχαγωγίας.

Κωστής Αστέρης, Β΄ Λυκείου

ΥΠΕΡΜΑΧΟΣ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν έναν ελκυστικό αλλά ταυτόχρονα και επικίνδυνο τρόπο ψυχαγωγίας. Από τη μια μεριά συμβάλλουν στην συγκέντρωση, την παρατηρητικότητα, τη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη της φαντασίας, την ικανότητα απομνημόνευσης και επίλυσης προβλημάτων, στην εξοικείωση με την τεχνολογία και παράλληλα αυξάνουν την αυτοπεποίθησή του χρήστη αφού του δίνουν τη δυνατότητα του ελέγχου. Επιπλέον ορισμένα παιχνίδια, που ενσωματώνουν διαφορετικές Γλώσσες, αναδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, δηλαδή αποτελούν χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία και μεθόδους ομαλής κοινωνικοποίησης. Από την άλλη όμως υπάρχει ο κίνδυνος του εθισμού και η εμφάνιση της επιθετικότητας. Γι' αυτό θέτουμε πάντα όρια στον χρόνο και επιλέγουμε τα παιχνίδια που αντιστοιχούν στην ηλικία μας.

Από τα παραπάνω είναι σαφές ότι τα θετικά υπερτερούν των αρνητικών. Για να σας πείσω ότι μπορούμε να αποφύγουμε τις αρνητικές επιπτώσεις και να ωφεληθούμε και να διασκεδάσουμε μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με ασφάλεια θα σας παρουσιάσω ένα παράδειγμα με ένα παιγνίδι, το οποίο εμένα με γοητεύει. Είναι το League of Legends και θα σας ενημερώσω σχετικά με αυτό και επίσης για τα τελευταία updates που έχουν γίνει σε αυτό.

ΤΟ LEAGUE OF LEGENDS ΚΑΙ UPDATES

1) Τι είναι το League of Legends;

Το League of Legends είναι ένα Multiplayer παιχνίδι που αναπτύχθηκε και δημοσιεύθηκε από την εταιρεία Riot Games. Το παιχνίδι είναι ελεύθερο να το παίξει κάποιος χωρίς να πληρώσει χρήματα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε επίσημα στις 27 Οκτωβρίου 2009. Στο League of Legends είναι εγγεγραμμένοι περισσότεροι από 40 εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο. Είναι διαθέσιμο σε διάφορες γλώσσες, ανάμεσα σε αυτές και τα Ελληνικά.

2) Ποιος είναι ο σκοπός ή αλλιώς το Gameplay του League of Legends;

Το Gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ απλό. Υπάρχουν δύο ομάδες των τριών ή πέντε ατόμων αντίστοιχα. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταστρέψεις τον τελευταίο πύργο της αντίπαλης ομάδας. Παίζοντας το παιχνίδι θα καταλάβεις ότι πρέπει να εξολοθρεύσεις τους αντιπάλους σου όσες πιο πολλές φορές μπορείς ώστε να κερδίσεις χρυσό τον οποίον μπορείς να τον εξαργυρώσεις με διάφορα αντικείμενα. Υπάρχουν περίπου εκατόν είκοσι δύο περίπου ήρωες με το τελευταίο update του League of Legends. Εσύ διαλέγεις όποιον ήρωα θέλεις στην αρχή του παιχνιδιού.

3) Τι έγινε στο καινούριο update και ποιοι είναι οι ήρωες;

Με το τελευταίο update του League of Legends έχει αλλάξει η πίστα του, άλλα έχει προστεθεί και μία ακόμη ηρωίδα η Kalista. Θα σας αναφέρω όλους τους παίχτες του League of Legends με αλφαβητική σειρά.

Aatrox, Ahri, Akali, Alistar, Amumu, Anivia, Annie, Ashe, Azir, Blitzcrank, Brand, Braum, Caitlyn, Cassiopeia, Cho'Gath, Corki, Darius, Diana, Dr.Mundo, Draven, Elise, Evelynn, Ezreal, Fiddlesticks, Fiora, Fizz, Galio, Gangplank, Garen, Gnar, Gragas, Graves, Hecarim, Heimerdinger, Irelia, Janna, Jarvn IV, Jax, Jayce, Jinx, Kalista, Karma, Karthus, Kassadin, Katarina, Kayle, Kennen, Kha'zix, Kog'maw, LeBlanc, Lee Sin, Leona, Lissandra, Lucian, Lulu, Lux, Malphite, Malzahar, Maokai, Master Yi, Miss Fortune, Mordekaiser, Morgana, Nami, Nasus, Nautilus, Nidalee, Nocturne, Nunu, Olaf, Orianna, Pantheon, Poppy, Quinn, Rammus, Renekton, Rengar, Riven, Rumble, Ryze, Sejuani, Shako, Shen, Shyvana, Singed, Sion, Sivir, Skarner, Sona, Soraka, Swain, Syndra, Talon, Taric, Teemo, Thresh, Tristana, Trundle, Tryntamere, Twisted Fate, Twitch, Udyr, Urgot, Varus, Vayne, Veigar, Vel'Koz, Vi, Viktor, Vladimir, Volibear, Warwick, Wukong, Xerath, Xin Zhao, Yasuo, Yorick, Zac, Zed, Ziggs, Zilean, Zyra.

Αυτοί είναι όλοι οι ήρωες του League of Legends. Επίσης στο καινούριο update που θα πραγματοποιηθεί σε 2-3 εβδομάδες θα προστεθεί ένας νέος ήρωας ο Rek'Sai.

Πιστεύω ότι η παραπάνω παρουσίαση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού σας έπεισε πως η ηλεκτρονική ψυχαγωγία είναι ενδιαφέρουσα και συναρπαστική. Σας προτείνω λοιπόν να παίξετε και εσείς αυτό το παιχνίδι, αλλά με προσοχή! Πάντα να έχετε και ένα όριο χρόνου όταν παίζετε και μετά αφιερώστε τον υπόλοιπο ελεύθερο χρόνο σας στους πραγματικούς σας φίλους !

Καλή διασκέδαση

•Για περισσότερες πληροφορίες πατήστε: http://eune.leagueoflegends.com

Αντώνης Τούρλος Β΄ Γυμνασίου