

Συνεργατικό Άρθρο:

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη ζωή μας

Στο πλαίσιο του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας οι μαθητές συνεργάστηκαν σε ψηφιακό περιβάλλον και συνέγραψαν το παρακάτω άρθρο υπό την εποπτεία της φιλολόγου τους, κ. Σταματοπούλου.

Στις μέρες μας τα περισσότερα παιδιά, ιδιαίτερα οι έφηβοι ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, από αρκετά μικρή ηλικία. Στο εμπόριο υπάρχει μεγάλη ποικιλία, η οποία ικανοποιεί κάθε προτίμηση. Δημιουργοί τους είναι πολλές φορές μεγάλες εμπορικές εταιρίες. Για την ταύτιση των παιδιών με αυτά έχουν μερίδιο ευθύνης και οι δημιουργοί .

Γιατί όμως μας αρέσουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Είναι σίγουρο πια πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στις μέρες μας αρέσουν πολύ στα παιδιά. Ένας λόγος είναι γιατί περιέχουν δράση, περιπέτεια και στρατηγική. Παράλληλα, κάποια παιδιά ή ενήλικες ενδιαφέρονται για το περιεχόμενο του παιχνιδιού ή για το είδος του, δηλαδή αν το παιχνίδι είναι ομαδικό ή και όχι. Μια νέα διαφορετική κατηγορία που κερδίζει πολλούς νέους είναι τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, γιατί εντυπωσιάζουν με τις φαντασμαγορικές εικόνες και τα γραφικά τους .

Τα πλεονεκτήματα του να παίζει κανείς βιντεοπαιχνίδια είναι πολλά. Αρχικά, παίζοντας πολεμικά παιχνίδια ή παιχνίδια στρατηγικής, τα παιδιά εξασκούν τα αντανακλαστικά τους και την ικανότητα τους να μπορούν να συγκεντρώνουν το μυαλό τους σε πολλά διαφορετικά πράγματα ταυτόχρονα. Επίσης, τα παιδιά μαθαίνουν να σκέφτονται γρηγορότερα, λόγω της γρήγορης ανάπτυξης της ιστορίας του παιχνιδιού και της ταχείας αλλαγής των γεγονότων σε τέτοιου είδους βιντεοπαιχνίδια. Τέλος, εξασκούν τις γνώσεις και ακονίζουν το μυαλό των παιδιών, βάζοντάς τα να σκέφτονται στρατηγικά.



Τα μειονεκτήματα του να παίζει κανείς βιντεοπαιχνίδια είναι πολλά και δε λείπουν οι επικριτές τους. Αρχικά απομονώνουν τα παιδιά, με αποτέλεσμα να χάνουν τις απολαύσεις που αρμόζουν στην ηλικία τους π.χ. το παιχνίδι με φίλους, χρόνο με την οικογένεια ή ενασχόληση με άλλες δραστηριότητες, αθλητικές ή χόμπυ.



Επιπλέον, κουράζουν το μυαλό τους, οπότε δε μπορούν να ανταποκριθούν σε καθημερινές τους υποχρεώσεις (π.χ. σχολείο, δραστηριότητες). Επιπροσθέτως, όταν δεν είναι ελεγχόμενη από τους γονείς η ποιότητα του παιχνιδιού, δηλαδή το θέμα, οι πρωταγωνιστές, αυξάνεται η πιθανότητα να πέσουν τα παιδιά θύματα προπαγάνδας και να αποκτήσουν πρότυπα ρατσισμού και βίας. Τέλος, τα παιδιά δε γυμνάζονται, οπότε δημιουργούνται σε αυτά προβλήματα υγείας και δεν έχουν ενδιαφέροντα, πέρα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Συνοψίζοντας, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τα καλά, αλλά και τα κακά τους. Αυτό όμως δε σημαίνει, ούτε ότι πρέπει, ούτε ότι δεν πρέπει να τα παίζουμε. Σημαίνει όμως πως πρέπει να παίζουμε πάντα με μέτρο, διότι έχουν και κάποια οφέλη.

ΑΠΟ ΤΟΥΣ :

ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ ΚΥΠΑΡΙΣΣΙΑ

ΛΑΓΟΥΔΗ ΔΗΜΗΤΡΑ -ΑΓΑΠΗ

ΚΟΥΡΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ

ΚΟΥΤΣΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ