



Τ.Ε.Ι ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ:

"Οι επιδράσεις του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική και στην εφηβική ηλικία "

Ονόματα Φοιτητριών:

ΓΚΑΤΖΟΓΙΑ ΜΑΡΙΑ

ΜΠΑΤΣΙΛΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΜΠΕΛΛΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

Υπεύθυνη Καθηγήτρια: Νομικού Αντωνία

ΠΑΤΡΑ 2014

Ευχαριστίες

Με το πέρας της πτυχιακής αυτής εργασίας, θα θέλαμε να εκφράσουμε τις θερμές μας ευχαριστίες σε όλους εκείνους που μας προσέφεραν τη πολύτιμη βοήθεια τους στην εκπόνησή της. Αρχικά θα να θέλαμε να ευχαριστήσουμε την κα. Νομικού Α. επιβλέπουσα της πτυχιακής μας εργασίας για την εμπιστοσύνη που μας έδειξε με την ανάθεσή της, καθώς και την στήριξη που μας προσέφερε σε όλη τη διάρκεια της εκπόνησής της. Τέλος ένα μεγάλο ευχαριστώ στις οικογένειές μας που βρίσκονται στο πλευρό μας και μας στηρίζουν σε κάθε μας προσπάθεια όλα αυτά τα χρόνια, καθώς και τους εξαιρετικούς συναδέλφους και φίλους μας που στάθηκαν συνοδοιπόροι στο ταξίδι προς τη γνώση.



«Δηλώνω υπεύθυνα ότι το κείμενο που σας παραθέτω είναι από προσωπική μελέτη, έρευνα και εργασία. Οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν αναγράφονται στην βιβλιογραφία καθότι γνωρίζω ότι η λογοκλοπή θεωρείται παράπτωμα και μπορεί να επιφέρει νομικές κυρώσεις καθώς επίσης η οποιαδήποτε αναπαραγωγή του χωρίς την έγγραφη άδεια του υπευθύνου-επιμελήτριας τιμωρείται από το νόμο»

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ευχαριστίες.....	2
Περίληψη	7
Abstract.....	9
Κεφάλαιο 1ο: Εισαγωγή	10
1.1 Το πρόβλημα.....	10
1.2 Αποσαφήνιση όρων	14
1.2.1 Ορισμός παιδικής ηλικίας.....	14
1.2.2. Ορισμός εφηβείας.....	16
1.2.3 Ορισμός ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....	20
1.2.4 Ορισμός διαδικτύου	21
1.3 Συμβολή της εργασίας στην κεκτημένη γνώση.....	22
Κεφάλαιο 2ο: Παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη του παιδιού.....	24
2.1 Ατομικοί παράγοντες	26
2.2 Ψυχολογικοί και κοινωνικοί παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη.....	28
2.2.1 Προγεννητική περίοδος	28
2.2.2 Βρεφική ηλικία και νηπιακή ηλικία.....	29
2.2.3 Προσχολική ηλικία	30
2.2.4 Μέση παιδική ηλικία	31
2.2.5 Εφηβεία.....	32
2.2.6 Το οικογενειακό περιβάλλον	33
2.2.7 Το σχολικό περιβάλλον	34
Κεφάλαιο 3ο: Κίνδυνοι από το Διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	36
3.1 Κίνδυνοι του διαδικτύου στα παιδιά.....	36
3.2 Η ιστορική εξέλιξη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....	44

3.3 Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αποσπούν την προσοχή.....	47
3.4 Κατηγορίες Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	48
3.5 Παράγοντες επικινδυνότητας.....	51
3.6 Βασικές ψυχολογικές διεργασίες/συνθήκες του διαδικτύου	53
3.7 Κοινότητες στα διαδικτυακά παιχνίδια.....	58
3.8 Τα κίνητρα και οι τύποι παικτών	61
Κεφάλαιο 4ο: Αντιμετώπιση κινδύνων	65
4.1 Τρόποι αντιμετώπισης	66
4.1.1 Ρόλος οικογένειας	66
4.1.2 Ρόλος του σχολείου	69
4.1.3 Ρόλος της Πολιτείας	70
4.1.4 Ρόλος του κοινωνικού λειτουργού	71
4.2 Εθισμός και άλλα διαδικτυακά φαινόμενα	72
4.2.1 Τύποι διαδικτυακής εξάρτησης	76
4.2.2 Προφίλ εθισμένου στο διαδίκτυο - Συνοσυρότητα με άλλες διαταραχές.....	76
4.2.3 Υπηρεσίες σχετικά με τον εθισμό στο Διαδίκτυο.....	83
4.2.4 Το φαινόμενο «cyber bullying»	91
4.2.5 Παιδική πορνογραφία	98
4.2.6 Ναρκωτικά και Διαδίκτυο.....	99
Κεφάλαιο 5ο: Η άλλη όψη του νομίσματος.....	100
5.1 Θετικές επιδράσεις του διαδικτύου	101
5.2 Το ηλεκτρονικά παιχνίδια και κοινωνικοποίηση.....	105
5.3 Το ηλεκτρονικά παιχνίδια στον βωμό της εκπαίδευσης.....	108
5.4 Ιστοχώροι ψυχαγωγίας και μάθησης	109
Κεφάλαιο 6ο: Συζήτηση - Συμπεράσματα.....	117
6.1 Συμπεράσματα	118
6.2 Προτάσεις	122
Βιβλιογραφία	124

<i>Ξενόγλωσση Μεταφρασμένη</i>	128
<i>Άρθρα</i>	129
<i>Περιοδικά</i>	131
<i>Ηλεκτρονικές Διευθύνσεις</i>	131

Περίληψη

Στη σημερινή εποχή της συνεχούς εξέλιξης και ανάπτυξης των ΤΠΕ το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλει στη ζωή των παιδιών. Τους δίνουν τη δυνατότητα να συγκεντρώσουν πληροφορίες, να μάθουν, να κοινωνικοποιηθούν και να ψυχαγωγηθούν. Πολλές φορές όμως οι κίνδυνοι που κρύβει το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πολλοί και μπορούν να έχουν επιβλαβή αποτελέσματα για την ψυχοσωματική υγεία των παιδιών. Ιδιαίτερη βαρύτητα για την αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων έχει ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού.

Αντικείμενο επομένως της παρούσας εργασίας ήταν *«οι επιδράσεις του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην παιδική ηλικία»*. Επομένως βασικός σκοπός της μελέτης μας ήταν η διερεύνηση των επιδράσεων αυτών στα παιδιά, η μελέτη δηλαδή της επιρροής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου στα παιδιά.

Από την βιβλιογραφική επισκόπηση προέκυψε ότι όταν η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου είναι λελογισμένη δεν υπάρχουν προβλήματα στην συμπεριφορά και στα συναισθήματα των παιδιών. Στις περιπτώσεις που διαγνωστεί κάποιο πρόβλημα μπορούν να βοηθήσουν εκτός από το σχολείο και τους γονείς και ειδικοί επιστήμονες, όπως οι κοινωνικοί λειτουργοί μέσα από διάφορα προγράμματα αποκατάστασης.

Abstract

In this era of constant evolution and development of ICT, the internet and video games have invaded the lives of children. They enable them to gather information, learn, socialize and be entertained. Many times, however, the dangers of the internet and computer games are many and can have harmful effects on the mental and physical health of children. The role of social worker is important for addressing these problems.

The object of this study, therefore, was "the effects of the internet and computer games in childhood ". Therefore, the main object of our study was to investigate these effects on children, that is to study the influence of computer games and the internet on children.

The literature review revealed that there are no problems on children's behavior and emotions, when the use of computer games and the Internet is reasonable. In case a problem is diagnosed, apart from the school and the parents there are special scientists, such as social workers, who can help through various rehabilitation programs.

Κεφάλαιο 1ο: Εισαγωγή

1.1 Το πρόβλημα

Σε μια εποχή που η τεχνολογική και η ψηφιακή επανάσταση έχει επιφέρει νέα δεδομένα σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, το διαδίκτυο έχει καταφέρει να εισβάλει στην καθημερινότητα όλων. Τα τελευταία χρόνια, οι εξελίξεις στις Τεχνολογίες Επικοινωνιών και Πληροφορικής (ΤΕΠ) είναι δραματικές. Βομβαρδιζόμαστε καθημερινά με καινοτομίες που μόλις πριν από λίγα χρόνια έλειπαν από τη ζωή μας. Σε αντίθεση με τους ενήλικες τα παιδιά έχουν μεγαλώσει με αυτές τις τεχνολογίες, με αποτέλεσμα τις περισσότερες φορές, να βρίσκονται ένα βήμα μπροστά σε θέματα όπως το Διαδίκτυο. Το Διαδίκτυο μπορεί να αποτελέσει για τα παιδιά ένα εξαιρετικό περιβάλλον για μάθηση, ενημέρωση, ψυχαγωγία, για να συνομιλήσουν με φίλους ή απλώς να χαλαρώσουν και να ερευνήσουν διάφορα θέματα. Μπορεί, όμως, το Διαδίκτυο, όπως και το καθημερινό μας περιβάλλον, να είναι και επικίνδυνο.

Ωστόσο τα παιδιά είναι πιο ευάλωτα και πιο επιρρεπή στις επιδράσεις αυτών των τεχνολογιών. Το διαδίκτυο ενώ μπορεί να αποτελέσει μιας πρώτης τάξεως ευκαιρία για μάθηση, ενημέρωση και ψυχαγωγία μπορεί να καταστεί ταυτόχρονα και επικίνδυνο. Το διαδίκτυο κρύβει πολλούς κινδύνους για ένα μικρό παιδί καθώς δεν μπορεί να διακρίνει εκείνους που κρύβονται πίσω από την ανωνυμία και εκμεταλλεύονται την αφέλεια, την περιέργεια και την ευκολοπιστία του. Έτσι μπορεί εύκολα να πέσει θύμα εκμετάλλευσης. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, το διαδίκτυο μπορεί να εθίσει το παιδί καθώς αυτό θα επιδιώκει να ασχολείται συνεχώς με τον υπολογιστή με αποτέλεσμα να αποσύρεται από την ίδια του τη ζωή και τις δραστηριότητες και αναζητά μια τεχνητή πραγματικότητα. Η απομόνωση και η αποφυγή των προσωπικών επαφών είναι τα πρώτα σημάδια του

εθισμού του παιδιού στο διαδίκτυο. Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι οι παράγοντες που μπορούν να προκαλέσουν τον εθισμό του παιδιού στο διαδίκτυο είναι πολυποίκιλοι και πολυεπίεδοι. Ως εκ τούτου, σε ευρωπαϊκό επίπεδο έχουν αναπτυχθεί δράσεις και προγράμματα που στοχεύουν στη δημιουργία ασφαλέστερων συνθηκών αξιοποίησης των δυνατοτήτων του Διαδικτύου (Οικονόμου, Κωνσταντίνου, 2008).

Σύμφωνα με τους Οικονόμου, Κωνσταντίνου (2008) αυτό που θα προβληματίσει περισσότερο γονείς και δασκάλους είναι ο συνεχώς αυξανόμενος χρόνος που περνά ένας μαθητής στο διαδίκτυο. Αυτό συμβαίνει κυρίως σε παιδιά μοναχικά με χαμηλή αυτοεκτίμηση καθώς τους δίνεται η ψευδαίσθηση ότι είναι ιδιαίτερα και μπορούν να τα καταφέρουν σε ένα φανταστικό κόσμο, ξεφεύγοντας από την πραγματικότητα που τους εγκλωβίζει. Παράλληλα, μέσα από τις ΤΠΕ και το διαδίκτυο τα παιδιά έρχονται σε επαφή με πολλά και ποικίλα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο απομακρύνονται από τα παραδοσιακά παιχνίδια και αρέσκονται πια στη νέα πραγματικότητα που εισέβαλλε στη ζωή τους αλλά δυστυχώς αγνοούν οι μεγαλύτεροι (Χρήστου, 2007, σ. 13).

Ένας από τους μεγαλύτερους κινδύνους είναι οι επιτήδαιοι χρήστες που εκμεταλλεύονται την ανωνυμία που προσφέρει το Διαδίκτυο. Μέσα από τις σελίδες αυτές μπορείτε να ενημερωθείτε πώς λειτουργούν αυτοί οι επιτήδαιοι, ποια ηλικία είναι η πιο ευάλωτη και πώς μπορεί να μειωθεί ο κίνδυνος. Θα μάθετε πώς μπορεί να αντιληφθεί ο γονιός εάν το παιδί έχει γίνει στόχος ενός τέτοιου επιτήδειου και τι πρέπει να κάνει ο γονιός σε μια τέτοια περίπτωση.

Ταυτόχρονα τα παιδιά έρχονται ολοένα και περισσότερο σε επαφή με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Εξαιτίας όμως της αλματικούς τεχνολογικής εξέλιξης της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της ολοένα και ρεαλιστικότερης όσον αφορά τα γραφικά απόδοση των βίαιων κατά πλειοψηφία θεμάτων τους,

αναπτύχθηκε έντονη κινδυνολογία ως προς τις πιθανές επιπτώσεις της ενασχόλησης των παιδιών με το ηλεκτρονικό παιχνίδι (Χρήστου, 2007, σ.83). Αξίζει να αναφερθεί ότι τα παιδιά έλκονται περισσότερο από τα βίαια και πολεμικά παιχνίδια με εντυπωσιακά γραφικά, γεγονός που οδήγησε πολλούς επιστήμονες να διερευνήσουν τις πιθανές επιπτώσεις που μπορεί να έχουν στα παιδιά (Χρήστου, 2007, σ.83).

Προκειμένου να καταφανούν οι επιπτώσεις που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα παιδιά χρειάστηκε η συνδρομή πολλών επιστημών σε Ευρώπη και Αμερική, όπως ιατρών, ψυχολόγων, κοινωνιολόγων και παιδαγωγών που μελέτησαν και μελετούν το φαινόμενο αυτό. Προέκυψε επομένως κατά με τους Setzer και Duckett (οπ. αναφ. η Χρήστου, 2007, σ.84) ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι υπεύθυνο για μια σειρά απο διαταραχές ψυχοκινητικές και προβλήματα υγείας που μπορούν να φτάσουν στον εθισμό, αλλαγή της προσωπικότητας και της συμπεριφοράς, ελλειμματική προσοχή, συναισθηματικό κενό, απώλεια ελεύθερης βούλησης και κριτικού στοχασμού.

Στην Ευρώπη και ειδικά στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, η έρευνα στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει αρχίσει και συνεχίζεται εδώ και είκοσι χρόνια περίπου. Όπως προκύπτει από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας η προσέγγιση που γίνεται είναι διεπιστημονική. Ιατρική ,ψυχολογική ,κοινωνιολογική και παιδαγωγική.

Ερευνώνται οι διαφορές στη χρήση, οι επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη συμπεριφορά των παιδιών όπως και οι επιδράσεις στην υγεία, τη γνωστική ανάπτυξη, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων και επί πλέον η χρήση τους στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης. Η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών εφαρμόζεται στο στρατό των ΗΠΑ ως μέσο άσκησης (Herz, κ.ά.,

2002) χρησιμοποιήθηκε δε και ως διαγνωστικό μέσο για διάφορες κυρίως ψυχικές ασθένειες (Pore, κ.ά., 1996 όπως αναφ. στο Χρήστου 2007).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανήκουν στην νέα πολυμερική κουλτούρα που βασίζεται στην ψηφιακή τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών ενώ έχουν γίνει απαραίτητο συστατικό στην καθημερινή ζωή των παιδιών (Fromme, 2003, σ.1). Τέλος παρά τα πρόσφατα εμπειρικά ευρήματα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ακόμα κατατάσσονται σαν μια παιδική ή εφηβική δραστηριότητα.

Το πρόβλημα που τίθεται σε αυτή τη εργασία είναι να γίνει μια εκτίμηση της σχέσης των παιδιών τόσο με το διαδίκτυο όσο και με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καθώς και των επιπτώσεων που δημιουργούνται από αυτά. Πιο αναλυτικά το ενδιαφέρον μας ενισχύθηκε για μια εργασία που θα περιλαμβάνει στοιχεία για το προφίλ των χρηστών - παιδιών σε σχέση με το χρόνο που αφιερώνουν σε αυτή τη δραστηριότητα, το είδος του λογισμικού που προτιμούν, τα συναισθήματα που τους δημιουργούνται, τους λόγους χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου, τα χαρακτηριστικά που τους προσελκύουν σε αυτά αλλά και τη γονεϊκή παρέμβαση, τη παρέμβαση του σχολείου αλλά και το ρόλο του κοινωνικού λειτουργού.

Η καταγραφή που επιχειρείται σε αυτή την εργασία αποκτά ιδιαίτερη βαρύτητα καθώς είναι γεγονός ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι και το διαδίκτυο έχει μπει για τα καλά στην καθημερινότητα των παιδιών επηρεάζοντάς την κατά πολύ. Το ενδιαφέρον ενισχύεται και από το γεγονός του παγκόσμιου χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

1.2 Αποσαφήνιση όρων

Στο σημείο αυτό κρίνεται σκόπιμο να εμβαθύνουμε και να αποσαφηνίσουμε μερικούς όρους όπως παιδική ηλικία, εφηβεία, ηλεκτρονικό παιχνίδι και διαδίκτυο.

1.2.1 Ορισμός παιδικής ηλικίας

Η παιδική ηλικία ξεκινά από τα πρώτα χρόνια της ζωής του ανθρώπου μέχρι και την εφηβεία του (12^ο με 13^ο έτος). Σύμφωνα με την αναπτυξιακή και εξελικτική ψυχολογία, η πορεία της παιδικής ηλικίας σκιαγραφείται με μια σειρά σταδίων. Κάνοντας μια σύντομη ιστορική αναδρομή στο πως αντιλαμβάνονταν τη παιδική ηλικία παλαιότερα, μπορεί κανείς να αντιληφθεί έκπληκτος πως οι άνθρωποι κατέληξαν να θεωρούν τη παιδική ηλικία ως μια πολύ κρίσιμη κι ενδιαφέρουσα περίοδο στη ζωή του ανθρώπου, πρόσφατα. (Shaffer, 2004)

Πιο συγκεκριμένα, παλαιότερα οι γονείς δεν έδιναν ιδιαίτερη σημασία στα δικαιώματα των παιδιών(Bjorklund & Bjorklund 1992, όπως αναφέρεται στον Shaffer). Οι κοινωνίες της Καρχηδόνας, της Σπάρτης και της Ρώμης αντιμετώπιζαν τα παιδιά σαν απλά αντικείμενα αφού τα χρησιμοποιούσαν σε θυσίες ή ακόμη επέλεγαν και να τα σκοτώσουν εάν γεννιούνται από κάποια παράνομη σχέση ή με κάποια αναπηρία. (de Mause 1974 όπως αναφέρεται στον Shaffer 2004).

Στη Σπάρτη τα αγόρια ακόμη και από την ηλικία των επτά χρόνων δεν πήγαιναν σχολείο αλλά έμεναν κανονικά σε στρατώνες κάτω από πολύ βίαιες συνθήκες προκειμένου να σκληραγωγηθούν. (de Mause 1974, Despert1965 όπως αναφέρεται στον Shaffer). Είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον πως μέχρι και το 12^ο αιώνα μ.Χ., τα παιδιά στην Ευρώπη που τα σκότωναν οι γονείς τους, δε θεωρούνταν φόνος. (de Mause όπως αναφέρεται στον Shaffer 2004).

Τα παιδιά στον Μεσαίωνα δε δέχονταν τις τρυφερές στιγμές με τις αγκαλιές και τα χάδια που δέχονται τα παιδιά στην σημερινή εποχή από τους γονείς τους.

Τα πράγματα άρχιζαν να αλλάζουν σταδιακά κατά τη διάρκεια του 17^{ου} αιώνα . Διάφοροι θρησκευτικοί ηγέτες και φιλόσοφοι της εποχής, τόνιζαν τη σπουδαιότητα της παιδικής ηλικίας και την αθωότητα της ψυχής τους. Μάλιστα πρότειναν πως είναι αναγκαίο τα παιδιά να πηγαίνουν σχολείο. Έτσι οι γονείς σταμάτησαν σταδιακά να χειραγωγούν στα παιδιά τους και να τα αντιμετωπίζουν με περισσότερη ζεστασιά. (Aries 1962, Despert 1965 όπως αναφ. στον Shaffer 2004). Εν συνεχεία διατυπώθηκαν πολλές απόψεις για το αν τα παιδιά γεννιούνται από τη φύση τους «καλά» ή «κακά». Μέχρι και σήμερα επικρατεί ο όρος που έθεσε ο John Locke (1660/1923) «*tabula rasa*» , (άγραφος πίνακας) δηλαδή ότι τα παιδιά δεν είναι ούτε καλά ούτε κακά εκ φύσεως και κυρίαρχο ρόλο έχουν οι γονείς στην διαπαιδαγώγησή τους. Κάπως έτσι φτάσαμε στη σημερινή εποχή όπου τα παιδιά δε μοιάζουν καθόλου με εκείνο του 12αίωνα μ.Χ. ούτε με τα παιδιά της Σπάρτης. Στη σημερινή εποχή όπου κατακλυζόμαστε από πληθώρα γνώσεων η παιδική ηλικία και η εξέλιξη της αφορά καθαρά το ρόλο της οικογένειας, του σχολείου και γενικότερα της πολιτείας.

Η οικογένεια θα θέσει τις σωστές βάσεις, θα δώσει τα σωστά ερεθίσματα και το σχολείο θα τα εμπλουτίσει προκειμένου όταν φτάσουν τα παιδιά στην εφηβική ηλικία να μπορούν να τα αξιοποιήσουν. (Shaffer 2004).

1.2.2. Ορισμός εφηβείας

Όπως σημειώνει και ο Freud (1905, στο Μανωλόπουλος 1987) , η εφηβεία ορίζεται ως η μεταβατική περίοδος στη ζωή του ατόμου από την παιδική στην ενήλικη ζωή, η οποία ξεκινά «βιολογικά» με τις σωματικές αλλαγές που παρατηρούνται και ολοκληρώνεται «ψυχολογικά» με την ολοκλήρωση της σεξουαλικής ζωής. Η μετάβαση αυτή, εμπεριέχει πολυάριθμες αλλαγές που επηρεάζουν το νέο ποικιλοτρόπως. Αναγκάζεται να δεχτεί τις εξωτερικές αλλαγές του αλλά και τις μεταβολές στον τρόπο που αντιμετωπίζεται από το οικογενειακό και κοινωνικό του περιβάλλον. Εκεί τοποθετούνται οι προσδοκίες, οι απαιτήσεις και η πίεση για αποδέσμευση από τους γονείς.

Τα στάδια της εφηβείας που παρατηρούνται είναι τρία. Το αρχικό, το μέσο και το τελικό. Κατά το αρχικό στάδιο, (11 – 14) ετών, το παιδί, διακατέχεται από αισθήματα ανυπομονησίας και θυμού. Είναι μυστηριώδης, ενεργητικό, απρόβλεπτο και έχει απαιτήσεις. Επίσης, ασχολείται εκτενέστερα με τον εαυτό του και είναι ευάλωτο στους πειραματισμούς. Στο μέσο στάδιο (14 – 17) ετών, το Εγώ του ατόμου ωριμάζει. Υπάρχει έντονος ανταγωνισμός με τους γονείς και επικέντρωση στις παρέες και σε ασχολίες που επιδεικνύουν δημιουργικότητα. Στο τελευταίο στάδιο (17 – 20) ετών, ο νέος διαπνέεται από ψυχική ισορροπία και ολοκλήρωση. Μανωλόπουλος (1987)

Κατά την εφηβεία, υπάρχουν ψυχολογικές αλλαγές στο άτομο οι οποίες είναι η αναβίωση της παιδικής σεξουαλικότητας, η αίσθηση απώλειας αντικειμένου, η κίνηση μεταξύ παλινδρόμησης και ανάπτυξης, η δεύτερη διεργασία αποχωρισμού – ατομικοποίησης και η επώδυνη βαθμιαία διαδικασία της από – ιδανικοποίησης. Κατά την αναβίωση της παιδικής σεξουαλικότητας, η A. Freud (1958) αναφέρεται στην αφορμή που βρίσκει ο νέος κατά την εφηβική ηλικία, να λάβει εκδίκηση για τις οιδιπόδειες και προ οιδιπόδειες απογοητεύσεις

αλλά και να διαπράξει αιμομικτικές και δολοφονικές σκέψεις που πιθανόν να είχε. Για να αποφευχθούν τα παραπάνω, ο έφηβος χρησιμοποιεί μηχανισμούς άμυνας σημαντικότεροι από τους οποίους είναι η μετάθεση της λίμπιντο, η αναστροφή του συναισθήματος, η απόσυρση της λίμπιντο με την εκδήλωση αισθημάτων παντοδυναμίας και ριψοκίνδυνων συμπεριφορών και η παλινδρόμηση. Κατά τη μετάθεση της λίμπιντο, ο έφηβος στρέφει την προσοχή του περισσότερο στο φιλικό του περίγυρο από τον οικογενειακό που την είχε μέχρι τότε. Στην αναστροφή του συναισθήματος, τα θετικά συναισθήματα προς τους γονείς γίνονται αρνητικά και κατά την παλινδρόμηση το άτομο αποδεσμεύεται προσωρινά από τις αγχώδεις αιμομικτικές ιδέες μπαίνοντας σε μια διαδικασία επιβλαβής για τον ίδιο καθώς χάνει την ταυτότητά του (Τσούτης, Μανωλόπουλος 1987)

Γενικά

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία του Freud (1915 στο Αναστασόπουλος και συν. 1998) «το άτομο ταυτίζεται με το αντικείμενο της αγάπης και επομένως βλάπτοντας τον εαυτό του, βλάπτει και το αντικείμενο». Μέχρι την ηλικία των 60 ετών, οι αγχογόνοι παράγοντες είναι ψυχικές συγκρούσεις .

Όπως υποστηρίζει και ο Roch et al (1977, στο Αναστασόπουλος και συν. 1998) η περίοδος της εφηβείας αποτελεί τη μετάβαση από την παιδική στην ενήλικη ζωή. Η ανάπτυξη της προσωπικότητας και η ανάγκη για αποχωρισμό από τον οικογενειακό δεσμό μπορούν να οδηγήσουν το άτομο στην έντονη προσκόλληση του σε κάτι ή ακόμα και στον εθισμό από κάποιο αντικείμενο. Οι κίνδυνοι που ελλοχεύουν από το άγχος του αποχωρισμού αλλά και από την ανάγκη να αποκτήσει ο έφηβος την ολοκληρωτική εικόνα του εαυτού του, οδηγούν σε αυτοκαταστροφική συμπεριφορά, αυτοκτονικές τάσεις αλλά και

παλινδρόμηση. Επιπλέον νιώθουν την ανάγκη να ζήσουν έστω για λίγο σε έναν ψεύτικο κόσμο μακριά από τα προβλήματα που τους απασχολούν, ένας τέτοιος κόσμος είναι το διαδίκτυο με αποτέλεσμα να προσηλώνονται σε αυτό και να παρουσιάζουν εξάρτηση.

Έφηβοι που έχουν υποστεί συναισθηματική αποστέρηση από την οικογένεια, δυσκολεύονται να κάνουν ουσιώδης και υγιείς σχέσεις, κάνουν χρήση ουσιών, παρουσιάζουν συμπτώματα εθισμού, έχουν έντονη σεξουαλικότητα, αυτοτραυματικές τάσεις, και κατάθλιψη. Επίσης, όταν οι κοινωνικές δομές είναι ανεπαρκείς και δεν ικανοποιούν τον έφηβο, ο ίδιος, μπορεί να οδηγηθεί στην αυτοκαταστροφική συμπεριφορά. Άλλος λόγος, είναι πως αισθάνονται σωματικά επαρκείς και δυνατοί, επομένως μπορούν να κάνουν κακό στον εαυτό τους (Τσιαντής 1993).

Παρατηρείται πως σε οικογένειες στις οποίες έχει υπάρξει χωρισμός γονέων αλλά και τακτές αλλαγές οικίας, υπάρχει η περίπτωση οι νέοι να αποπειραθούν να τερματίσουν τη ζωή τους. Άλλοι παράγοντες μπορεί να αποτελέσουν οι δυσλειτουργίες στην οικογένεια όπως η περίπτωση αλκοολισμού των γονέων, χρήση ουσιών των γονέων ή του εφήβου, εθισμό των γονέων στις Τεχνολογίες Πληροφόρησης, παρελθοντικές αυτοκτονίες στο στενό οικογενειακό περιβάλλον του νέου, η σχολική ή επαγγελματική αποτυχία, η συναισθηματική απογοήτευση αλλά και πολιτιστικοί παράγοντες όπως οι περιπτώσεις μετανάστευσης. Άλλοι παράγοντες σχετίζονται με ψυχολογικά προβλήματα του νέου αλλά και με την εμφάνιση κατάθλιψης. Στην εφηβεία, ο νέος, έρχεται αντιμέτωπος με ανάμεικτα συναισθήματα λύπης και χαράς αλλά και με την κατάθλιψη, η οποία θεωρείται εξελικτική διαταραχή, αρκετά συχνή στους εφήβους. Η κατάθλιψη, μπορεί να οδηγήσει τον έφηβο σε συμπεριφορές ενάντια

στο νόμο και τον κοινωνικό περίγυρο, σε χρήση ουσιών και τέλος, εθισμό ακόμα και στην αυτοκτονία. Τσιαντής (1993).

Οι λόγοι της εφηβικής κατάθλιψης έχουν αρκετά μεγάλο σημείο συσχέτισης με τις σωματικές και ψυχολογικές αλλαγές τις οποίες και καταλαβαίνει ο νέος. Επίσης, σχετίζονται με το πένθος που βιώνουν για τις παλιές σχέσεις τους και τις χαρές της παιδικής ηλικίας, οι χαλαροί δεσμοί αίματος και ο απογαλακτισμός από το οικογενειακό σύστημα.

Επίσης, όπως σημειώνεται και στον Κουρκουτά (2001), οι οικογένειες με υψηλές απαιτήσεις για το παιδί τους και φιλοδοξίες που ξεπερνούν τις δυνατότητές τους, προκαλούν στο παιδί άγχος και πίεση. Δεν καταφέρνει να ενισχύσει θετικά τον έφηβο, με αποτέλεσμα το παιδί να εκδηλώσει κάποια στιγμή έντονη συμπεριφορά με εθιστικές σχέσεις με κάποιο μέλος της οικογένειας ή και με κάποιο αντικείμενο. Μέλη οικογενειών πάλι, που δεν είναι στενά δεμένα μεταξύ τους, με απροσδιόριστους ρόλους και συχνές συγκρούσεις, μπορούν να επηρεάσουν αρνητικά τον έφηβο.

Το παιδί, έχει μια εξιδανικευμένη εικόνα για τους γονείς του. Όταν εισέλθει στην εφηβεία και αρχίσει να αντιλαμβάνεται τα πράγματα αλλιώς, υπάρχει πιθανότητα, η τέλεια εικόνα που είχε για τους γονείς του να σβηστεί και να οδηγηθεί στην κατάθλιψη. Τσιαντής (1993)

1.2.3 Ορισμός ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι άνθρωποι αντιδρούν διαφορετικά στον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι, ανάλογα με τα αν έχουν παίξει ποτέ ή όχι ένα τέτοιο παιχνίδι. Η γενιά της δεκαετίας του '80 κι έπειτα, έχει εκτεθεί σε ηλεκτρονικά παιχνίδια σε όλη τη διάρκεια της ζωής της. Ένα παιχνίδι είναι ένας σωματικός ή πνευματικός διαγωνισμός που διέπεται από κανόνες και αποσκοπεί στη διασκέδαση ή την ανταμοιβή των συμμετεχόντων (Zyda, 2005). Σύμφωνα με τον Zyda (2005), ο ορισμός αυτός δεν διαφέρει από αυτόν για το ηλεκτρονικό παιχνίδι, το οποίο ορίζει ως έναν πνευματικό διαγωνισμό, με τη βοήθεια ενός υπολογιστή, με συγκεκριμένους κανόνες και σκοπό τη διασκέδαση, την ψυχαγωγία ή κάποιο έπαθλο.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για υπολογιστή ή κονσόλες είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται συχνά. Τυπικά, υπάρχει μια οθόνη, μέσω την οποίας ικανοποιούνται οι αισθήσεις του παίχτη και αντιμετωπίζεται το παιχνίδι. Οι συσκευές εισόδου ποικίλουν, ανάλογα με το παιχνίδι και το υλικό, και μπορεί να είναι ένα πληκτρολόγιο, ένα ποντίκι, ένα joystick κλπ. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να παίζονται σε μια οθόνη τηλεόρασης, σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε μια κονσόλα, σε ένα κινητό τηλέφωνο κλπ. (Kirriemuir, 2002).

Ουσιαστικά, τα περισσότερα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως κάποια μορφή προσομοίωσης, όπως αναφέρει ο Kirriemuir (2002). Προσομοιώσεις με μεγαλύτερο ρεαλισμό παρουσιάζουν τα σύγχρονα παιχνίδια αγώνων, αθλητισμού, πολιτισμών, μαχών και προσομοιώσεις επιχειρήσεων. Λιγότερο ρεαλισμό παρουσιάζουν τα παιχνίδια περιπέτειας, φαντασίας και διαστημικών μαχών. Βέβαια, υπάρχουν και προσομοιώσεις που περιλαμβάνουν παιχνίδια γρίφων και άλλα παραδοσιακά παιχνίδια (Kirriemuir, 2002).

1.2.4 Ορισμός διαδικτύου

Το διαδίκτυο είναι ένα σύνολο από συνδεδεμένες συσκευές οι οποίες έχουν ως στόχο ,τη μεταξύ τους επικοινωνία .Είναι μια ομάδα παγκόσμιων πόρων πληροφοριών. Αυτοί οι πόροι έχουν τόσο μεγάλο εύρος ώστε να είναι δύσκολο να τους κατανοήσει ένα ανθρώπινο ον. Γι αυτό το λόγο όχι μόνο δεν υπάρχει ούτε ένας άνθρωπος που να κατανοεί όλες τις πλευρές του Διαδικτύου , αλλά δεν υπάρχει και κανένας που να γνωρίζει το μεγαλύτερο μέρος του. (Hahn,1994)

Τα τελευταία χρόνια οι διαδικτυακές τεχνολογίες έχουν παρουσιάσει μεγάλη εξέλιξη ,δημιουργώντας έτσι αλλαγές στην ανθρώπινη δραστηριότητα. Η ανάπτυξη αυτή στον τομέα της διαδικτυακής τεχνολογίας είχε σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία δικτύων διασύνδεσης .Ο αριθμός των δικτύων διασύνδεσης είναι αρκετά μεγάλος και ο πιο διάσημος εξ αυτών φαίνεται να είναι το διαδίκτυο.

Στο διαδίκτυο μπορεί να συνδεθεί οποιοσδήποτε ,είτε είναι φυσικό πρόσωπο ,εταιρεία ,εκπαιδευτικό ίδρυμα, οργανισμός κ. α. Από το 1980 ολοένα και περισσότερες εταιρείες αποκτούν σύνδεση στο διαδίκτυο. Το 1990 στο διαδίκτυο ήταν συνδεδεμένες 3.000 συσκευές ,αριθμός ο οποίος αυξάνεται θεαματικά κατά της επόμενες δεκαετίες .

Το 1962 ο Paul Baran,πρότεινε τη μεταγωγή πακέτων ως τον πιο αποτελεσματικό τρόπο μετάδοσης δεδομένων.

Το 1969 δημιουργείται από το Υπουργείο Άμυνας των ΗΠΑ, ένα δίκτυο μεταγωγής ονομαζόμενο ARPANET (Advanced Research Project Agency Net Work) που είχε ως στόχο να μεταφέρει πληροφορίες από το ένα άκρο στο άλλο.

Το 1982 έρχεται στο προσκήνιο ένα σύνολο με κανόνες επικοινωνίας ,ενώ το 1983 δημιουργείται το πακέτο MILNET (Military Network).

Το 1985 εμφανίζεται ένα νέο δίκτυο το NSFNET(National Science Foundation Net Work) ωφέλιμο για ακαδημαϊκές και ερευνητικές κοινότητες.

Το 1990 παρέχεται η δυνατότητα πρόσβασης σε όλους τους χρήστες ύστερα από τη δημιουργία των Εταιρειών Παροχής Υπηρεσιών Διαδικτύου (Internet Service Providers)

Το 1997 δημιουργούνται πάνω από 4.500 τέτοιου είδους υπηρεσιών στον κόσμο ενώ παράλληλα δημιουργείται το Ελληνικό Πανεπιστημιακό Διαδίκτυο (GuNet Greek Universities Net Work) στο οποίο υπάγονται όλα τα ΤΕΙ και ΑΕΙ της χώρας .

Κατά τη δεύτερη χιλιετία, οι συνδεδεμένες συσκευές ξεπερνούν τις 100.000 και οι χώρες οι οποίες εμπλέκονται είναι περισσότερες από 300.Από εκεί και έπειτα τα αποτελέσματα της χρήση του διαδικτύου παρουσιάζουν θεαματική αύξηση καθώς για κάποιους αποτελεί μέσο επικοινωνίας ,για κάποιους άλλους μια τεράστια εγκυκλοπαίδεια ενώ δεν είναι λίγοι εκείνοι που θεωρούν το διαδίκτυο ως μέσο έκφρασης και ελευθερίας λόγου.(Τσιλιγκρίδης και συν 2001).

1.3 Συμβολή της εργασίας στην κεκτημένη γνώση

Σχετικά με τη χρησιμότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου εξακολουθούν να υπάρχουν δυο αντιμαχόμενες θεωρήσεις. Η μια υποστηρίζει ότι μπορούν να προσφέρουν γνώσεις και εμπειρίες στο παιδί μέσα από μια διασκεδαστική διαδικασία. Η αντίθετη ισχυρίζεται ότι τέτοια παιχνίδια προκαλούν εθισμό στα παιδιά καθώς επηρεάζουν τα συναισθήματά τους (Haagsma M., 2008, σ.6).

Κατά την Haagsma η έρευνα σε αυτό το γρήγορα αναπτυσσόμενο φαινόμενο της σχέσης μεταξύ παιδιών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι μεγάλης σημασίας. Είναι εμφανές ότι οι έρευνες των τελευταίων χρόνων έχουν ποικίλα συμπεράσματα. Είναι αναγκαίο να μάθουμε τα αποτελέσματα από την εντατική απασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεδομένου ότι σημαντικός αριθμός παιδιών είναι εξαρτημένος από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι παράγοντες που οδηγούν στην εξάρτηση από τα παιχνίδια πρέπει να εξεταστούν όπως επίσης και ποιες είναι οι συνέπειες της εντατικής χρήσης των παιχνιδιών στα παιδιά(Haagsma M., 2008, σ.6).

Κεφάλαιο 2ο: Παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη του παιδιού

Υποστηρίζεται ότι η ανάπτυξη και η αλλαγή αφορούν σε όλο το εύρος της ζωής του ανθρώπου σε ένα πλαίσιο συνεχούς αλληλεπίδρασης και έκφρασης εσωτερικών κληρονομικών παραγόντων, δυνατοτήτων (διαδικασία ωρίμανσης), εμπειριών και ερεθισμάτων (διαδικασία μάθησης) και εξωτερικών δηλαδή του φυσικού, κοινωνικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος (Pervin, 1978).

Στην ερμηνεία της διαδικασίας της ανάπτυξης και συμπεριφοράς αναφέρονται οι κάτωθι θεωρητικές προσεγγίσεις.

- Η ψυχοδυναμική προσέγγιση με κύριους εκφραστές της τους Freud, Adler και Erikson κατά την οποία εσωτερικοί και ασυνείδητοι παράγοντες επηρεάζουν την ανάπτυξη.
- Η Συμπεριφορική των Watson, Skinner και Bandura, σύμφωνα με τους οποίους αυτό που παίζει ρόλο στην ανάπτυξη είναι η παρατηρήσιμη συμπεριφορά και τα εξωτερικά ερεθίσματα που την προκαλούν.
- Η γνωστική του Piaget που μελετά τη νοητική δραστηριότητα και την επίδραση της στην συμπεριφορά.

- Η ανθρωπιστική των Rogers και Maslow, οι οποίοι υποστηρίζουν ότι κάθε άτομο έχει εγγενώς την τάση προς υψηλότερα επίπεδα ωρίμανσης και πραγμάτωσης.
- Η συναφειακή / αλληλεπίδραση των Vygotsky και Bronfenbrenner μελετά την ανάπτυξη των ατόμων σε σχέση με την αλληλεπίδραση τους με το κοινωνικό τους περιβάλλον. (Pervin, 1978)

Σκοπός του κεφαλαίου αυτού είναι να αναδείξει τους παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη του παιδιού. Για το λόγο αυτό γίνεται αναφορά για τους ψυχολογικούς και κοινωνικούς παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη από την προγεννητική περίοδο μέχρι την εφηβεία.

Έρευνες αποδεικνύουν ότι κατά τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας ποικίλοι παράγοντες επιδρούν στην εξέλιξη ενός ανθρώπου. Έμφαση δίνεται στους ατομικούς παράγοντες και στους παράγοντες του οικογενειακού, σχολικού και ευρύτεροι κοινωνικού περιβάλλοντος. Η επίδραση του κάθε παράγοντα εμφανίζεται σε διαφορετικό βαθμό σε κάθε άτομο, καθότι κάθε άτομο αποτελεί μέλος μίας κοινωνικής ομάδας και κάθε κοινωνική ομάδα εντάσσεται και λειτουργεί εντός συγκεκριμένου πολιτισμικού περιβάλλοντος-πλαίσιου. Υπάρχει διαρκής αλληλεπίδραση ανάμεσα σε αυτά τα είδη παραγόντων: «...η συμπεριφορά κάθε παιδιού παίρνει νόημα από τις σχέσεις μέσα στις οποίες εντάσσεται το παιδί,[...] οι σχέσεις αυτές με τη σειρά τους είναι ενταγμένες σε συστήματα, όπως είναι οι οικογένειες[...] και αυτά είναι δυνατό να κατανοηθούν μόνο στο πλαίσιο της κοινωνίας, τμήμα της οποίας αποτελούν.» (Faulkner και Woodhead, 1999, σ. 40). Προσεγγίζουμε στη συνέχεια τους παράγοντες αυτούς και την επίδραση τους στην εξέλιξη του παιδιού.

2.1 Ατομικοί παράγοντες

Βασικοί παράγοντες που επηρεάζουν την εξέλιξη του παιδιού, οι ατομικοί παράγοντες που συντελούν στην διαφοροποίηση του κάθε ατόμου σε σχέση με τους υπόλοιπους στην ίδια κοινωνική ομάδα και στο ίδιο πολιτισμικό περιβάλλον. Κάθε παιδί είναι μοναδική οντότητα. Η ατομική ανάπτυξη και συμπεριφορά διαμορφώνεται από ένα συνδυασμό κληρονομικών και περιβαλλοντικών παραγόντων. Επιπρόσθετα η ηλικία που έχει το παιδί από άποψη νοητικού πλαισίου επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο αντιδρά το παιδί στα περιβαλλοντικά ερεθίσματα (Μπεζεβέγκης, 1991). Η έρευνα πάνω σε παιδιά προϋποθέτει την κατανόηση των παραγόντων που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του παιδιού. Το αποκαλούμενο ταμπεραμέντο (temperament) και το συμπεριφορικό ύφος (behavioral style) ενός παιδιού, ως το σύνολο των ατομικών διαφορών που εμφανίζονται πρώιμα στη ζωή, παραμένουν σταθερά στο χρόνο, αναφαίνονται σε διάφορες καταστάσεις, συνδέονται με την κληρονομικότητα και ανταποκρίνονται στο σύνολο των ατομικών παραγόντων που επηρεάζουν την εξέλιξη του παιδιού (Baron, 1995). Το ταμπεραμέντο μπορεί να οριστεί σαν μια ιδιαίτερη συμπεριφορά ή συναισθηματικό στυλ το οποίο επηρεάζει τον ατομικό τρόπο λειτουργίας και αλληλεπίδρασης μέσα στο περιβάλλον. Η έννοια της καλής προσαρμογής αναφέρεται στο πως οι γονείς και οι δάσκαλοι τροποποιούν τις αλληλεπιδράσεις τους με το παιδί για να ανταποκριθούν στις ατομικές ανάγκες της ιδιοσυγκρασίας τους.

Τα παιδιά που δεν παρουσιάζουν κάποιο συγκεκριμένο ταμπεραμέντο παρουσιάζουν ένα συνδυασμό χαρακτηριστικών:

- ∅ **Επιφυλακτικότητα:** Πρόκειται για την περίπτωση που τα παιδιά δεν ανταποκρίνονται καλά στις αλλαγές και χρειάζονται χρόνο για να τις συνηθίσουν.

Τα παιδιά με αυτή την ιδιοσυγκρασία δεν είναι τόσο ενεργά και έχουν την τάση

να αντιδρούν αρνητικά σε κάτι νέο. Ωστόσο οι αντιδράσεις τους γίνονται πιο θετικές όταν εξοικειωθούν και με την εμπειρία.

- Ø Ευελιξία: Τα παιδιά που παρουσιάζουν ευελιξία είναι ήρεμα, προσαρμόσιμα και έχουν προβλέψιμες συνήθειες. Έχουν θετική προοπτική και προσαρμόζονται καλά στις αλλαγές και νέες εμπειρίες.
- Ø Νευρικήτητα: Τα νευρικά παιδιά έχουν έντονες αντιδράσεις και αναστατώνονται εύκολα. Μπορούν να αντισταθούν και φοβούνται νέους ανθρώπους και νέες εμπειρίες. Έχουν ακανόνιστες καθημερινές συνήθειες. (Berk, 2009)

Επιπλέον, υπάρχουν και «καθαρά» βιολογικής φύσης παράγοντες που επηρεάζουν την εξέλιξη ενός παιδιού. Αν, για παράδειγμα, ένα παιδί γεννηθεί τυφλό ή κωφό, η εξέλιξή του θα είναι διαφορετική, τουλάχιστον τα πρώτα χρόνια της ζωής του. Αυτό θα συμβεί, διότι η στέρηση βασικών βιολογικών λειτουργιών επηρεάζει –διαταράσσει– αρχικά την ανάπτυξη των ψυχολογικών λειτουργιών του και αργότερα την ταχύτητα με την οποία το συγκεκριμένο παιδί θα κατακτήσει τη μητρική του γλώσσα. Η ελλειμματική αισθητικοκινητική του ανάπτυξη εμποδίζει το σχηματισμό των πρώτων γνωστικών δομών στις οποίες στηρίζεται η ψυχική ανάπτυξη του παιδιού (Piaget, Wallon). Το συγκεκριμένο παιδί θα θεωρείται μειονεκτικό και απροσάρμοστο. Σύμφωνα με τον Κρασανάκη (1987, σ. 83): *«Καλή λειτουργία των αισθήσεων και μάλιστα των ανώτερων (οράσεως και ακοής) σημαίνει καλή ψυχική ανάπτυξη, απρόσκοπτη μάθηση και προσαρμογή στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον, στο οποίο ζει το παιδί. Με βάση την αρχή αυτή το οικογενειακό και κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού (Sameroff και Chandler) οφείλει να προστατεύσει και να ασκήσει τις αισθήσεις του.»*

2.2 Ψυχολογικοί και κοινωνικοί παράγοντες που επηρεάζουν την ανάπτυξη

Κοινωνικοί παράγοντες όπως το φύλο, η εθνότητα, ο πολιτισμός, η θρησκεία, κοινωνικοί θεσμοί (σχολείο, γάμος, επάγγελμα, ομάδες ομηλίκων) και ψυχολογικοί (προσωπικότητα, ενδοοικογενειακές σχέσεις, συναισθηματικοί δεσμοί) εξετάζονται ως προς την επίδρασή τους σε κάθε αναπτυξιακό στάδιο. (Pervin, 1978)

2.2.1 Προγεννητική περίοδος

Η ανάπτυξη και η διαμόρφωση της προσωπικότητας υπόκειται σε γενετικές και περιβαλλοντικές επιδράσεις από την στιγμή της σύλληψης (Leavitt & Coldson, 1996 όπως αναφ στο Pervin 1978). Η ενδομήτρια δραστηριότητα ανταποκρίνεται στα εξωμήτρια ερεθίσματα, διαφέρει βέβαια από έμβρυο σε έμβρυο και αποτελεί προάγγελο της μετά τη γέννηση συμπεριφοράς. . (Pervin, 1978)

Η οικογένεια οφείλει να παρέχει ασφαλές προγεννητικό περιβάλλον στο έμβρυο. Περιλαμβάνεται αποφυγή έκθεσης της μητέρας σε παράγοντες τερατογένεσης όπως χρήση αλκοόλ, κάπνισμα, ναρκωτικά, φάρμακα, έκθεση σε περιβαλλοντική μόλυνση, κακή διατροφή, ελλιπής φροντίδα υγείας, μολυσματικές ή σεξουαλικά, μεταδιδόμενες ασθένειες που θα προκαλέσουν αποβολή του εμβρύου, βραχυπρόθεσμες ή μακροπρόθεσμες βλάβες (Leavitt & Coldson, 1996 όπως αναφ στο Pervin 1978).

Αξίζει να αναφερθεί ότι χαμηλό μορφωτικό και κοινωνικοοικονομικό επίπεδο γονέων με απουσία κοινωνικής υποστήριξης θα έχει αντίθετα αποτελέσματα. Η ηλικία της μητέρας επίσης σχετίζεται με κύηση υψηλού κινδύνου. Έφηβες πιθανώς να γεννήσουν πρόωρα με υψηλό ποσοστό θνησιμότητας βρεφών σε σχέση με μητέρες ηλικίας 20-30 χρόνων (Kirchengast &Hartmann,2003), ενώ γυναίκες μεγαλύτερες από 50 χρονών έχουν 25% πιθανότητες να γεννήσουν παιδί με σύνδρομο Down .

Η ψυχολογική κατάσταση και συμπεριφορά και των δύο γονέων επηρεάζουν την ανάπτυξη του εμβρύου. Μια κακοποιημένη ψυχολογικά ή σωματικά μητέρα με αυξημένα επίπεδα stress αυξάνει τις πιθανότητες της βλάβης του εμβρύου της. (Kirchengast &Hartmann,2003)

2.2.2 Βρεφική ηλικία και νηπιακή ηλικία

Η βρεφική ηλικία χαρακτηρίζεται από εντυπωσιακές αλλαγές σε γνωστικό, νοητικό και συναισθηματικό -κοινωνικό τομέα ανάπτυξης βάσει των οποίων το βρέφος ανταποκρίνεται στο καινούριο περιβάλλον, έρχεται σε επαφή με τον κόσμο, αρχίζει να μαθαίνει και αντιδρά στα πρόσωπα γύρω του.

Εθνοτικές και πολιτισμικές διαφορές αντανακλώνται σε γενετικά χαρακτηριστικά των βρεφών και καθορίζουν τη χρονική στιγμή που θα εμφανιστούν ορισμένες κινητικές ή γλωσσικές δεξιότητες ανάλογα με τον τρόπο που τις διδάσκουν οι γονείς, σε σχέση με το φύλο του βρέφους και στο βαθμό που αυτό είναι δυνατό από τους βιολογικούς περιορισμούς (Gleason et al.,1994). Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι η διατροφή, ο υποσιτισμός ή η παχυσαρκία, η απόφαση της μητέρας να θηλάσει ανάλογα με την ηλικία, την κοινωνική θέση, την οικονομική κατάσταση και τη φυλή επηρεάζουν τη σωματική ανάπτυξη του βρέφους.

Η βρεφική αντίληψη της νοητικής ζωής του εαυτού και των άλλων (Erikson,1963),η διαμόρφωση κοινωνικών και συναισθηματικών δεσμών (είδος προσκόλλησης) με τα μέλη της οικογένειας και τους άλλους (Rosen &Burke 1999) επηρεάζουν το είδος των σχέσεων που θα αναπτύξει το βρέφος στην μετέπειτα ζωή του.

Η παρεχόμενη φροντίδα από τους γονείς, όταν ανταποκρίνεται στις ανάγκες του βρέφους με στοργή, υποστήριξη, βοηθά στην ομαλή ανάπτυξη του βρέφους από την άλλη η υπερπροστασία ή αδιαφορία επηρεάζουν το βρέφος καθώς επηρεάζουν και το είδος της προσκόλλησης που θα αναπτυχθεί (ασφαλής προσκόλληση, αμφίθυμη, αποδιοργανωμένη), το βαθμό που θα ενθαρρυνθεί η ανεξαρτησία του βρέφους καθώς και ο βαθμός της συναισθηματικής και κοινωνικής ικανοποίησης που θα προκύψει (Rosen &Burke 1999).

2.2.3 Προσχολική ηλικία

Η προσχολική ηλικία είναι η περίοδος που διαμορφώνεται η έννοια του εαυτού, αναπτύσσεται η φυλετική και εθνοτική ταυτότητα, η ταυτότητα του φύλου, η ηθικότητα του παιδιού. Ταυτόχρονα το παιδί σε αυτή τη φάση της ζωής του μαθαίνει να διαμορφώνει φιλικές σχέσεις και μέσω του παιχνιδιού αντιλαμβάνεται την ομάδα, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνει να είναι αυτόνομο και αυτάρκες (Feldman,2009).

Πολιτισμός και κοινωνία διαμορφώνουν τη γνωστική ανάπτυξη ανάλογα με το τι είναι σημαντικό για τα μέλη της και το είδος της συνεργασία που αναπτύσσεται μεταξύ του παιδιού, των συνομηλίκων του αλλά και των ενηλίκων. Η υποστήριξη των γονέων και των εκπαιδευτικών για να μάθει, τα διαθέσιμα πολιτισμικά εργαλεία, τα υλικά (μολύβια, βιβλία, υπολογιστές), η γλώσσα, η θρησκεία, οι

αντιλήψεις, το κοινωνικοοικονομικό επίπεδο της οικογένειας επηρεάζουν την γλωσσική τους ανάπτυξη (Hart,2000).

2.2.4 Μέση παιδική ηλικία

Πρόκειται για την περίοδο της ζωής του ανθρώπου που χαρακτηρίζεται από την εκτίναξη της ανάπτυξης των σωματικών, γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Κληρονομικοί, ενθοτικοί και φυλετικοί παράγοντες καθορίζουν τον τρόπο που αντιλαμβάνεται το παιδί τον εαυτό του, διαμορφώνει την αυτοεκτίμησή τους, τις σχέσεις του με τους άλλους. Είναι το στάδιο διαμόρφωσης των χαρακτηριστικών της αυτοπεποίθησης ή κατωτερότητας, της υψηλής ή χαμηλής αυτοεκτίμησης, της ανάπτυξης της ηθικότητας μέσω τιμωρίας και επιβράβευσης και συμμόρφωσης με κοινωνικούς κανόνες. Το φύλο του παιδιού καθορίζει το είδος του παιχνιδιού (βίαιες εκρήξεις στα αγόρια, ήρεμα επεισόδια στα κορίτσια) και των φιλικών σχέσεων (ομαδικότητα στα αγόρια, ανά ζεύγη στα κορίτσια) (Koska et al.,2002).

Η σειρά γέννησης του παιδιού, ο ανταγωνισμός με τα αδέρφια, η ποιότητα των σχέσεων των γονέων, οι ώρες επαγγελματικής απασχόλησης των γονιών, το είδος της ανατροφής, οι γονικές πρακτικές, η κακοποίηση, η προσωπικότητα των γονέων, το πρότυπο συμπεριφοράς και η σχέση τους με το κοινωνικό περιβάλλον, το είδος της οικογένειας (δυο γονείς εργαζόμενοι, πολυγενεακές, μονογονεϊκές, μεικτές ή ομοφυλοφιλικών ζευγαριών, ορφανοτροφεία) αποτελούν παράγοντες που επηρεάζουν όλους τους τομείς της ανάπτυξης του ατόμου. Για παράδειγμα ενδοοικογενειακές συγκρούσεις με αυξημένα επίπεδα άγχους μπορεί να επηρεάσουν αρνητικά τη σωματική ανάπτυξη (Koska et al.,2002) ή μοναχοπαίδια να έχουν υψηλότερες επιδόσεις στο σχολείο με σύγκριση παιδιά που έχουν αδέρφια (Koska et al.,2002).

Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι άλλος ένας παράγοντας που επηρεάζει την ανάπτυξη του παιδιού είναι το χαμηλό κοινωνικοοικονομικό επίπεδο της οικογένειας που συνεπάγεται χαμηλή ποιότητα διατροφής, ανεπαρκή ιατρική περίθαλψη, κακές συνθήκες διαβίωσης, μεγαλύτερο κίνδυνο ατυχημάτων και ασθενειών. Το σχολικό περιβάλλον διαμορφώνει και διαπλάθει τον τρόπο σκέψης και αντίληψης του κόσμου που περιβάλλει το παιδί. Οι προσδοκίες των εκπαιδευτικών και οι ερμηνείες που δίνει για τους παράγοντες που καθορίζουν τη συμπεριφορά του (θεωρία κινήτρων, αιτιακές αποδόσεις), απόδοση της σχολικής αποτυχίας / επιτυχίας σε εσωτερικούς ή εξωτερικούς παράγοντες, σε ασταθείς ή σταθερές αιτίες, ελέγξιμες ή μη διαμορφώνουν τη συμπεριφορά (ντροπή, υπερηφάνεια), τις μελλοντικές προσδοκίες και συναισθήματά του (λύπη, θυμός). Θα ήταν παράληψη να μην αναφερθεί ότι οι αιτιακές αποδόσεις επηρεάζονται από πολιτισμικούς και φυλετικούς παράγοντες (Phillipson, 2006).

2.2.5 Εφηβεία

Η οικογένεια, οι ενδοοικογενειακές συγκρούσεις, το σχολικό περιβάλλον, τα ενδιαφέροντα, οι ομάδες ομηλικών και οι επιρροές τους μέσω κοινωνικής σύγκρισης και μίμησης, το κοινωνικό και πολιτικό status της οικογένειας, οι διαφορές του φύλου, οι σχέσεις με το άλλο φύλο, οι πολιτισμικές και φυλετικές διαφορές επηρεάζουν τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη του εφήβου (Κουρκούτας, 2001).

Ο έφηβος καλείται να ισχυροποιήσει την ταυτότητα του Εγώ, να αποκτήσει βιωματική εικόνα σώματος, αυτοεκτίμηση, να επιλύσει συγκρούσεις με γονείς λύνοντας οριστικά το οιδιπόδειο, επενδύοντας συναισθηματικά αλλού, σε άλλα άτομα του κοινωνικού του περιβάλλοντος (Κουρκούτας, 2001), με αυτό τον τρόπο περνά ομαλά στην πρόιμη ενήλική ζωή.

2.2.6 Το οικογενειακό περιβάλλον

Η οικογένεια δεν θα μπορούσε να μη συμπεριληφθεί ως βασικός παράγοντας την εξέλιξη του παιδιού. Οι σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των μελών, η αγωγή και τα πρότυπα που έχει το παιδί, η γενικότερη οργάνωση, δομή και λειτουργία της οικογένειας καθώς και οι προσδοκίες των γονέων από το παιδί καθορίζουν σημαντικά την εμφάνιση ή όχι προβλημάτων, το είδος και την ένταση των συμπτωμάτων (Shaffer 2004)

Το παιδί παρουσιάζει τους στενότερους δεσμούς με την οικογένεια, ζει και αναπτύσσεται μέσα σε αυτή. Τα πρώτα πρότυπα του τα αποκτά μέσα από το προφίλ των μελών της οικογένειας. Έτσι λοιπόν, η συμβολή της στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού και του χαρακτήρα είναι καθοριστική. Επιπλέον, η οικογένεια αναγνωρίζεται ως η ισχυρότερη περιβαλλοντική επίδραση στο παιδί και ως. (Shaffer 2004)

Αναλύονται στη συνέχεια κάποιες λειτουργίες της οικογένειας σε σχέση με το παιδί.

- Ø Ικανοποίηση βιολογικών αναγκών του παιδιού. Πρόκειται για μια παροχή της οικογένειας που η σημασία της είναι αυτονόητη και επεκτείνεται χρονικά από τη γέννηση μέχρι την ανεξαρτητοποίηση του ατόμου.
- Ø Συναισθηματική στήριξη. Αποτελεί ανάγκη για το παιδί η συναισθηματική στήριξη της οικογένειας όχι μόνο τα πρώτα χρόνια της ζωής του αλλά και στην μετέπειτα πορεία του.
- Ø Η αίσθηση του «ανήκειν». Η οικογένεια με την ικανοποίηση των βιολογικών και συναισθηματικών αναγκών του παιδιού αλλά και τους δεσμούς που καλλιεργεί

μεταξύ των μελών της, θέτει τα όρια μέσα στα οποία το παιδί νιώθει ασφαλές ως μέλος μιας ομάδας με την οποία μοιράζεται σκοπούς και αξίες. (Kail et all 2011)

2.2.7 Το σχολικό περιβάλλον

Το σχολικό περιβάλλον παίζει καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη των παιδιών. Τα προγράμματα και οι στρατηγικές διδασκαλίας, η στάση του εκπαιδευτικού και η σχέση μαζί του, η ένταξη ή μη του παιδιού στην ομάδα των συμμαθητών του ακόμη και οι συνθήκες των εγκαταστάσεων του σχολείου, όπως παράδειγμα η συγκέντρωση πολλών παιδιών σε μικρούς χώρους που δεν ευνοούν την εκτόνωση τους. (Χρηστάκης, 2010)

Φθάνοντας, στο σχολείο το παιδί είναι φορέας όλης της εμπειρίας που απέκτησε στις σχέσεις με την οικογένειά του. Αυτό δε σημαίνει ότι ως το σημείο αυτό η προσωπικότητά έχει διαμορφωθεί ολοκληρωτικά και ότι πλέον δεν υπάρχει περαιτέρω εξέλιξη. Μετά τα έξι χρόνια η ψυχική και σωματική ωρίμανση συνεχίζεται ενώ επηρεάζεται διαρκώς από το περιβάλλον. Στη φάση αυτή της ανάπτυξης το παιδί ζει υπό την διπλή επίδραση των γονέων και των σχολικών σχέσεων. (Χρηστάκης, 2010)

Η συναισθηματική ενέργειά του προσανατολίζεται περισσότερο προς τη δραστηριότητα, δηλαδή αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη επιθυμία για γνώση και κατανόηση. Το παιδί έχει αυξημένη ικανότητα για συγκέντρωση, αντλεί ευχαρίστηση από τη δουλειά του σχολείου και βρίσκει ικανοποίηση στο να μαθαίνει συνεχώς νέα πράγματα. Με τον τρόπο αυτό νιώθει ότι αρχίζει η σταδιακή του είσοδος στον κόσμο των ενηλίκων.

Εκτός βέβαια από το να βοηθά το παιδί στην κατάκτηση των γνώσεων, το σχολείο έχει και μια άλλη πολύ σημαντική αποστολή, είναι ο χώρος και ο θεσμός μέσω του οποίου αντιλαμβάνεται τον εαυτό του ως μέλος μιας κοινότητας

ανθρώπων. Στο σχολείο θα γνωρίσει τη σημασία της κοινωνικής ζωής και θα αναπτύξει τις κοινωνικές του ικανότητες. Μαθαίνει να υπάρχει και να λειτουργεί ως μονάδα εκτός οικογένειας καθώς προσαρμόζεται με άγνωστους συνομηλίκους και ενηλίκους, εδραιώνει δηλαδή καινούριους δεσμούς με τους δασκάλους και τους συμμαθητές του.

Η σχολική επιτυχία δεν είναι μια εύκολη υπόθεση καθώς οι απαιτήσεις από το παιδί είναι πολλές. Πρώτα απ' όλα πρέπει να μπορεί να αντέχει ένα μεγάλο διάστημα την ημέρα μακριά από το οικογενειακό περιβάλλον. Επίσης, το παιδί εκτός από το ότι οφείλει να ανταποκρίνεται στα μαθησιακά του καθήκοντα πρέπει όπως είδαμε νωρίτερα, να προσαρμόζεται με αγνώστους συνομηλίκους και ενηλίκους, χωρίς να έχει τη δυνατότητα να ξεφεύγει από το συγκεκριμένο πλαίσιο. (Χρηστάκης, 2010)

Κεφάλαιο 3ο: Κίνδυνοι από το Διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

3.1 Κίνδυνοι του διαδικτύου στα παιδιά

«...Όλοι γνωρίζουμε ότι, αν σε μια πρίζα παροχής ηλεκτρικού ρεύματος, αντί για το κανονικό φως της ηλεκτρικής συσκευής, τοποθετήσουμε ένα καρφί, μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα το ρεύμα θα μας έχει σκοτώσει ακαριαία. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και με το διαδίκτυο. Αν δεν ακολουθούμε τους σωστούς κανόνες χρήσης, οι συμπεριφορές μας ενδέχεται να γίνουν υψηλού κινδύνου, με πιθανές αρνητικές εκβάσεις ακόμα και για την ίδια μας τη ζωή...» αναφέρει χαρακτηριστικά στο βιβλίο «Εθισμός στο διαδίκτυο και άλλες διαδικτυακές συμπεριφορές υψηλού κινδύνου» ο κ. Σφακιανάκης.

Η χρήση των συσκευών σύνδεσης με το παγκόσμιο δίκτυο από ολοένα και περισσότερες οικογένειες στην εποχή των ΤΠΕ, καθιστούν ευκολότερη την πρόσβαση στο διαδίκτυο, ιδίως από τα παιδιά. Πρόκειται βεβαίως για ένα από τα χρησιμότερα όργανα αποκόμισης πληροφοριών, γνώσεων αλλά και ψυχαγωγίας για τα παιδιά, που όμως παράλληλα εγκυμονεί σοβαρούς κινδύνους και δυσάρεστες εκπλήξεις. Ιστοσελίδες με ακατάλληλο περιεχόμενο, ιοί και απάτες

είναι δυνατόν να βλάψουν τους νεαρούς αυτούς χρήστες, προκαλώντας σοβαρές ζημιές στο ψυχολογικό τους υπόβαθρο.

Σύμφωνα με τη πρόσφατη έρευνα της B2B International (2013) για λογαριασμό της εταιρίας Kaspersky Lab, κάθε οικογένεια είχε στη κατοχή της περισσότερους από δυο ηλεκτρονικούς υπολογιστές με τον παγκόσμιο μέσο όρο έτσι, να ανέρχεται στις 2,5 συσκευές, ταμπλέτες (tablet) και έξυπνα τηλεφωνά (smartphones), συσκευές τις οποίες κάνουν χρήση τα παιδιά χωρίς βέβαια να εφαρμόζονται οι απαραίτητες ρυθμίσεις Γονικού Έλεγχου (Computer για όλους, 2013). Μέσα από την ανάλυση των δεδομένων των εργασιών του Γονικού Έλεγχου, στην ίδια έρευνα, εξήχθη το συμπέρασμα ότι μέσα στο πρώτο πεντάμηνο του 2013 τα παιδιά επισκέφτηκαν σελίδες κοινωνικής δικτύωσης κατά 31,26%, ιστοσελίδες πορνογραφικού υλικού και ερωτικού περιεχομένου κατά 16,83%, online καταστήματα κατά 16,65%. Στη συνέχεια τα chats και τα fora με ποσοστό 8,09%, τα web-mail με ποσοστό επισκεψιμότητας 7,39%, πηγές που περιέχουν παράνομο λογισμικό με 3,77% και τα casual παιχνίδια με ποσοστό 3,19%. Εδώ θα πρέπει να τονιστεί και το γεγονός ότι παρατηρήθηκε επισκεψιμότητα ατόμων παιδικής ηλικίας από 0.8% - 2% σε ιστοσελίδες που είχαν ως περιεχόμενο όπλα, τυχερά παιχνίδια, ναρκωτικά. Καταγράφηκαν συνολικά πάνω από πενήντα εκατομμύρια προσπάθειες επίσκεψης σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και περισσότερες από εικοσιπέντε εκατομμύρια απόπειρες πρόσβασης σε σελίδες πορνογραφικού περιεχομένου (computer για όλους, 2013). Σύμφωνα λοιπόν με όλα αυτά τα στοιχεία, παρατηρείται ότι οι γονείς οφείλουν να είναι πιο προσεκτικοί με τα παιδιά τους και να τα ελέγχουν πιο συχνά.

Αξίζει να τονιστεί το γεγονός ότι οι προτιμήσεις των παιδιών επηρεάζονται από το ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό τους περιβάλλον με αποτέλεσμα αυτές να διαφέρουν από χώρα σε χώρα. Η κατηγορία «Ιστοσελίδες πορνογραφικού και

ερωτικού περιεχομένου» παραδείγματος χάριν στις ΗΠΑ, καταλαμβάνει την πρώτη θέση στην κατάταξη με 22,02%, τα online καταστήματα την δεύτερη θέση με 19,50% και τέλος έρχονται τα κοινωνικά δίκτυα με ποσοστό 18,88%. Παρόμοια είναι και η κατάσταση στην Αγγλία, με τις πορνογραφικές ιστοσελίδες να βρίσκονται στην πρώτη θέση με ποσοστό 23,27%, ακολουθούν τα online καταστήματα με 19,59% και τα κοινωνικά δίκτυα με 16,14%. Αξίζει όμως να σημειωθεί ότι στη Βρετανία τα παιδιά προτιμούν τα casual παιχνίδια (5,94%) από τα fora (4,84%). Και στη Γερμανία παρατηρούνται ανάλογες προτιμήσεις, με πολύ μικρές διαφορές συγκριτικά με τις προαναφερθείσες χώρες (Computer για όλους, 2013).

Συνεχίζοντας λοιπόν, ανάλογα πάντα με την έρευνα της B2B International (2013, οπ. Αναφ στο Computer για όλους, 2013) τα στοιχεία που καταγράφονται στην Ιαπωνία διαφοροποιούνται εντελώς, καθώς οι σελίδες με τη μεγαλύτερη επισκεψιμότητα που παρουσιάζονται στα παιδιά είναι αυτές που σχετίζονται με «Chats και Forum» (34,25%). Παρατηρείται δηλαδή, μια αποθάρρυνση προς τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης. Στη συνέχεια, σελίδες πορνογραφικού και ερωτικού περιεχομένου καλύπτουν το ποσοστό του 23,28%, και τα online καταστήματα το 16,89%. Το πόρισμα της έρευνας όπως καταγράφηκε ήταν ότι «η πρόληψη είναι καλύτερη από τη θεραπεία. Στο σύγχρονο κόσμο, η πρόσβαση σε οποιοδήποτε τύπο πληροφορίας έχει γίνει ευκολότερη από ποτέ. Την ίδια στιγμή, τα παιδιά είναι ιδιαιτέρως ευάλωτα και ο τρόπος που αντιλαμβάνονται τα πράγματα είναι αφελής. Επομένως, η χρήση εργαλείων για την προστασία των παιδιών από τα ακατάλληλα ψηφιακά υλικά θα έπρεπε να γίνει υποχρεωτική» (Computer για όλους, 2013).

Αναλυτικότερα λοιπόν, μπορούμε να καταλήξουμε στους σημαντικότερους κινδύνους που προέρχονται από τη συνεχή χρήση του διαδικτύου):

- **Ακατάλληλο Περιεχόμενο:** Πρόκειται για καθετί που μπορεί να προκαλέσει σε ένα μικρό παιδί διαταραχές στη ψυχολογία του, να σοκάρει ή ακόμη να το οδηγήσει σε λάθος συμπεριφορές. Περιεχόμενα τέτοιου είδους μπορεί να είναι σελίδες με ρατσιστικό καθώς και με ξενοφοβικό περιεχόμενο, με πορνογραφικό υλικό, με σκηνές βίας και σελίδες τυχερών παιχνιδιών.

- **Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam):** Πρόκειται για τα μηνύματα που εμφανίζονται ως διαφημιστικά επισφαλών προϊόντων όπως διαφορές υπηρεσίες, τυχερά παιχνίδια, πορνογραφικό υλικό κτλ. Έχουν τη μορφή αλυσιδωτών μηνυμάτων (chain e-mails), ζητώντας από τον παραλήπτη την προώθηση τους σε περισσότερα άτομα, τα οποία γνωρίζει. Κάθε φορά όμως που προωθείται ένα τέτοιο μήνυμα, μαζί με αυτό προωθείται και η ηλεκτρονική διεύθυνση όλων των προηγούμενων ατόμων που το προώθησαν. Έτσι καταλήγουμε σε έναν τελικό παραλήπτη ο οποίος είναι άγνωστος, και άγνωστες καθώς επίσης και οι προθέσεις του όσων αφορά τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις που επρόκειτο να εμφανιστούν στο εν λόγω μήνυμα (Σιώμος και συν 2012).

- **Αποξένωση:** Πληθώρα ερευνών έχει δείξει ότι πολλά παιδιά καταναλώνουν πολλές ώρες στον υπολογιστή είτε παίζοντας παιχνίδια, είτε σερφάροντας στο διαδίκτυο, είτε επικοινωνώντας με φίλους τους, με αποτέλεσμα την αλλαγή στη συμπεριφορά τους, την απομόνωση τους ακόμη και την αποξένωση τους από τον πραγματικό κόσμο. Η επικοινωνία των παιδιών με τον κοινωνικό του περίγυρο σταδιακά φθείρεται, γεγονός που τα κάνει να αισθάνονται ασφάλεια μόνο στα πλαίσια της διαδικτυακής κοινωνικής τους ζωής (Σιώμος και συν 2012).

• **Αποπλάνηση (Grooming):** Πρόκειται για έναν σοβαρό κίνδυνο που έρχονται αντιμέτωπα άτομα νεαρής ηλικίας. Άγνωστοι, εκμεταλλεζόμενοι την ανωνυμία που τους παρέχεται από το διαδίκτυο, προσπαθούν να προσεγγίσουν ανήλικα παιδιά με στόχο την σεξουαλική παρενόχληση. Δίνοντας ψεύτικα στοιχεία ξεκινούν συζητήσεις με τα πιθανά θύματα τους αποσκοπώντας στην ανάπτυξη φιλικών σχέσεων και στην εκμείευση πληροφοριών (π.χ. τόπο διαμονής, σχέση με γονείς, σεξουαλικές εμπειρίες κλπ). Κατά την Shannon (2008) ο πιο δημοφιλής τρόπος προσέγγισης αυτών των επιτήδειων με τα ανήλικα παιδιά, είναι τα δωμάτια επικοινωνίας (chat rooms), διαδικτυακοί τόποι στους οποίους άνθρωποι ποικίλης ηλικίας και από όλο τον κόσμο συνομιλούν μεταξύ τους. Όμως, λόγω της ανωνυμίας που κυριαρχεί στον διαδικτυακό χώρο, κανείς δε μπορεί να είναι σίγουρος για τα στοιχεία που προβάλλει κάποιος καθώς και για την εγκυρότητα τους.

• **Βίαια Παιχνίδια:** Πρόκειται για παιχνίδια βίας, παιχνίδια ρόλων και παιχνίδια πολέμου που στοχεύουν στον σταδιακό εθισμό των παιδιών ανεβάζοντας την αδρεναλίνη στα ύψη. Έτσι, παρατηρείται στα παιδιά σιγά σιγά, αλλαγή στη συμπεριφορά τους και στον ψυχισμό τους και συχνά υιοθετούν τις βίαιες συμπεριφορές των ηρώων που αντικρίζουν στα παιχνίδια τους (Σιώμος και συν 2012).

• **Εθισμός (Internet Addiction):** Πρόκειται για το αποτέλεσμα πολύωρης, ανεξέλεγκτης και μη ορθής χρήσης του διαδικτύου. Στα παιδιά που παρουσιάζουν τον εθισμό παρατηρείται ότι αλόγιστη κατανάλωση χρόνου ή ακόμη και χρημάτων, αλλαγή στη συμπεριφορά τους, μείωση της λειτουργικότητας τους, καθώς και εμμονή με το Διαδίκτυο. Σύμφωνα με την Chakraborty (2010), απομακρύνονται από τις αγαπημένες τους ασχολίες, υιοθετούν ανθυγιεινό τρόπο

ζωής, παραμελούν τη προσωπική τους ζωή, εγκαταλείπουν το σχολείο, έρχονται σε σύγκρουση με τους γονείς τους και παρουσιάζουν έντονο θυμό και ένταση που οδηγεί ακόμη και στη βία. Στην Ελλάδα σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία της Μονάδας Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ), το φαινόμενο είναι συχνότερο σε αγόρια, σε δυσλειτουργικές οικογένειες και σε παιδιά που παρουσιάζουν κατάθλιψη ή υπερκινητικό σύνδρομο(Σιώμος και συν 2012).

- **Εκφοβισμός (Cyberbullying):** Πρόκειται για την εσκεμμένη, συχνή και εχθρική συμπεριφορά απέναντι σε μια ομάδα ατόμων ή σε ένα άτομο που αποσκοπεί στην συναισθηματική και ψυχολογική βλάβη. Έχει τη μορφή ενός ρατσιστικού, εκφοβιστικού, προσβλητικού ή πρόστυχου ηλεκτρονικού μηνύματος, φωτογραφίας ή βίντεο και μπορεί να προκαλέσει την περιθωριοποίηση την απομόνωση καθώς και τον αποκλεισμό των παιδιών(Σιώμος και συν 2012).

- **Επιβλαβείς Συμπεριφορές:** Λόγω της πληθώρας των πληροφοριών που υπάρχουν στο διαδίκτυο και είναι αδύνατο να μπορέσουν να ελεγχθούν, τα παιδιά είναι δυνατόν να εκτεθούν σε σελίδες που θα οδηγήσουν σε επιβλαβής συμπεριφορές όπως αυτοκτονία, βουλιμία, ανορεξία, τυχερά παιχνίδια ακόμη και σατανισμό (Σιώμος και συν 2012).

- **Ηλεκτρονικός Τζόγος:** Είναι η δραστηριότητα κατά την οποία δυο ή περισσότερα άτομα συναντώνται διαδικτυακά παίζοντας τυχερά παιχνίδια και στοιχηματίζοντας, και εν τέλει ρισκάροντας να χάσουν όγκο χρημάτων (Σιώμος και συν 2012).

- **Ιοί (Virus):** Πρόκειται για επιβλαβή και κακόβουλα προγράμματα που εγκαθίστανται εν αγνοία του χρηστή και είναι δυνατόν να ενεργοποιηθούν σε κάποια προκαθορισμένη στιγμή ή ύστερα από κάποια συγκεκριμένη ενέργεια. Όταν όμως συμβεί αυτό υπάρχει μεγάλος κίνδυνος καταστροφής δεδομένων,

υποκλοπής προσωπικών αρχείων και άνοιγμα διαφόρων παραθύρων στην οθόνη εκτελώντας διάφορα προγράμματα χωρίς την έγκριση του χρήστη(Σιώμος και συν 2012).

• **Παιδική Πορνογραφία:** Πρόκειται για έναν από τους σοβαρότερους κινδύνους του διαδικτύου καθώς δείχνει ανήλικα παιδιά να συμμετέχουν σε σεξουαλικές πράξεις ή καταστάσεις που υποδηλώνουν σεξουαλική δραστηριότητα. Οι κακοποιοί έχοντας πρόσβαση σε φωτογραφίες κακοποιημένων παιδιών, εκδηλώνουν το έντονο σεξουαλικό τους ενδιαφέρον για τα παιδιά και έτσι εμφανίζονται σε σελίδες που αυτά δείχνουν μεγαλύτερη προτίμηση με σκοπό την παρενόχληση τους.

• **Παράβαση Ιδιωτικότητας:** Παρά τις απεριόριστες δυνατότητες που παρέχει το διαδίκτυο στους χρήστες του, ταυτόχρονα τους εκθέτει. Σε κάθε ηλεκτρονικό μήνυμα που στέλνει ο χρήστης και σε κάθε σελίδα που επισκέπτεται εκθέτονται προσωπικά του στοιχεία. Έτσι, όταν ένα παιδί θέλει να στείλει κάποιο μήνυμα ταυτόχρονα δίνει και πληροφορίες στο άτομο αυτό ή ακόμη και σε πολλά άτομα αν δεν είναι προσεκτικό. Πρέπει λοιπόν, το παιδί να επισκέπτεται διάφορες ομάδες συζητήσεων (groups ή listservers) με σύνεση και γονική επιτήρηση. Έτσι με τη σειρά τους, και οι γονείς πρέπει να γνωρίζουν ότι τα παιδιά εξακολουθούν να αφήνουν ίχνη με τη χρήση οποιουδήποτε φυλλομετρητή, δηλαδή ο φυλλομετρητής αναγνωρίζει κ ενδεχομένως να δίνει τον αριθμό του υπολογιστή καθώς και της σελίδες επίσκεψης, στον παροχέα Διαδικτύου. Αν ο φυλλομετρητής λοιπόν, χειρίζεται και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, τότε είναι δυνατόν να δώσει και την ηλεκτρονική διεύθυνση καθώς και το τηλέφωνο της οικογένειας. Επίσης τα λεγόμενα «cookies», φυλούν στον υπολογιστή πληροφορίες από τις ιστοσελίδες που μπορεί να επισκέφτηκαν τα παιδιά (όπως όνομα χρήστη, προτιμήσεις, πληροφορίες εγγραφής σε μια σελίδα), πληροφορίες

τις οποίες παράνομες εταιρίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν πουλώντας τις σε εταιρίες Marketing. Πολύ προσεκτικοί πρέπει να είναι επίσης οι γονείς, όταν τα παιδιά τους έχουν λογαριασμούς σε σελίδες κοινωνικών δικτύων όπου επιτρέπουν την αποστολή φωτογραφιών και την αποθήκευση προσωπικών σημειώσεων γιατί εύκολα μπορεί να έχει πρόσβαση ένας παιδόφιλος με στόχο να υποκλέψει προσωπικά δεδομένα και να αποπλάνηση το παιδί. (Σιώμος και συν 2012).

- **Υποκλοπή Προσωπικών Στοιχείων (Fishing):** Η υποκλοπή προσωπικών δεδομένων στο Διαδίκτυο συνίσταται σε σοβαρή απειλή καθώς μπορεί να εξαπατήσει ένα παιδί και να το κάνει να δώσει προσωπικές πληροφορίες σε κάποια «πλαστή ιστοσελίδα» (π.χ. διεύθυνση, αριθμό πιστωτικής κάρτας, αριθμό τηλεφώνου κλπ), κλέβοντας ή πλαστογραφώντας έτσι, τα στοιχεία του θύματος ή ακόμη και να μπορεί να έχει πρόσβαση στα δεδομένα του θύματος.

- **Παραπληροφόρηση (Misinformation):** Ο όγκος των πληροφοριών που παρέχονται στο Διαδίκτυο δεν είναι πάντοτε ακριβής και αξιόπιστος. Είτε για εμπορικούς λόγους, είτε για την αποπλάνηση των χρηστών, είτε για λόγους κέρδους και προπαγάνδας, οι πληροφορίες εμφανίζονται αναληθείς, τροποποιημένες και ψευδείς με αποτέλεσμα την παραπλάνηση του χρήστη. (Σιώμος και συν 2012).

- **Παραποίηση της Γλώσσας:** Παρατηρείται συνεχή αλλοίωση της γλώσσας, αφού ολοένα και περισσότερο τα παιδιά γράφουν στα μηνύματα που αποστέλλουν στα λεγόμενα «greeklish». Πρόκειται δηλαδή για ελληνικά γραμμένα με λατινικούς χαρακτήρες, λόγω της εύκολης και γρήγορης επικοινωνίας που παρέχουν, παραμελώντας έτσι τον τονισμό και την ορθογραφία των λέξεων (Σιώμος και συν 2012).

- **Φυσικές Παθήσεις:** Από την άσκοπη και πολύωρη χρήση του Διαδικτύου παραμονεύουν σοβαροί κίνδυνοι για την υγεία των παιδιών. Διαταραχές όρασης, προβλήματα που προκύπτουν από την εκθεση σε ακτινοβολία, μυοσκελετικές παθήσεις που προέρχονται από τις επαναλαμβανόμενες κινήσεις που κάνουν τα παιδιά χωρίς να κάνουν ένα διάλειμμα από τον υπολογιστή. Επίσης μπορούν να προκληθούν σοβαρές κακώσεις όπως ευθιασμός του αυχένα. Πόνος του αγκώνα (tennis elbow), τενοντίτιδα, πηχαιοκαρπική άρθρωση και άλλες παθήσεις στενά συνδεδεμένες με την αλόγιστη χρήση του υπολογιστή(Σιώμος και συν 2012).

3.2 Η ιστορική εξέλιξη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Τη δεκαετία του '60 είχαμε την εμφάνιση των πρώτων ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά τη δεκαετία του '70 είχε πολλαπλασιαστεί η ύπαρξή τους. (Video games, TV games, Computer games, Electronic games) (Haddon, 1988).

Το 1965 περίπου, η εταιρεία παιχνιδιών SEGA δημιουργείται και σχεδιάζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πλατφόρμας. Εκείνη την εποχή ξεκινούν ερευνητές να σχεδιάζουν διαδραστικά παιχνίδια τηλεόρασης. Τη συγκεκριμένη περίοδο είχε κυκλοφορήσει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι πλατφόρμας , το «Persicope». Σκοπός του παίκτη ήταν να καταφέρει να στοχεύσει σωστά και να πυροβολήσει στο κέντρο του κάθε στόχου. (Haddon, 1988)

Αρκετά χρόνια έπειτα και συγκεκριμένα το 1976 έχουμε την εμφάνιση και άλλων ηλεκτρονικών παιχνιδιών από την Atari. Η συγκεκριμένη εταιρεία είχε δημιουργήσει το «Atari pong» παιχνίδι κατά το οποίο ο κάθε παίκτης έπρεπε να στοχεύει την περιοχή του αντιπάλου και να χτυπάει τη μπάλα που βρισκόταν εκεί ενώ παράλληλα προσπαθούσε να τον εμποδίσει να κάνει το ίδιο. Το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό παιχνίδι παρότι ήταν κάτι απλό και δεν λειτουργούσε

παρά μόνο όταν υπήρχε σύνδεση της κονσόλας με την τηλεόραση , πουλήθηκε σε εξαιρετικά μεγάλες ποσότητες. (Haddon, 1988).

Την περίοδο εκείνη και ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είχαν γίνει ανάρπαστα εμφανίστηκαν στο χώρο της βιομηχανίας εκτός από την Atari κι άλλες εταιρείες. Αναφορικά οι συγκεκριμένες εταιρείες ήταν η Kee Games, η Magnavox, η Growher and Woods , η Fairchild, η Exidy και η Midway. Τα παιχνίδια των συγκεκριμένων εταιρειών ήταν παιχνίδια περιπέτειας , παιχνίδια πλατφόρμας με χρήση επεξεργαστή, κονσόλες οι οποίες λειτουργούσαν με κασέτες παιχνιδιών που άλλαζαν κ.α . με το πέρασ του χρόνου η Apple το 1972 θέλοντας να δημιουργήσει και να πουλήσει κάτι διαφορετικό σχεδίασε το «Apple II» το οποίο διέθετε έγχρωμα γραφικά. Αργότερα και για να προκληθεί το ενδιαφέρον των αγοραστών τις κινήσεις της Apple ακολούθησαν πιστά και η Nitendo , η Atari , η Sega και η Infocom (Haddon, 1988).

Τη δεκαετία του 1980 και συγκεκριμένα το 1985 κάνει την εμφάνισή του ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής και έτσι μπαίνει ένα τέλος στην απεριόριστη πώληση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μέχρι εκείνη την περίοδο βρισκότανε σε τρομερή άνοδο εξαιτίας των πωλήσεων. (Haddon, 1988).

Από το 1970 και μέχρι τα μέσα του 1980 όλες οι παιχνιδομηχανές που είχαν κατασκευαστεί απαιτούσαν και τη χρήση ενός πληκτρολογίου. Εξαρχής παρουσιαζότανε σαν υπολογιστές λόγω της δυνατότητας αποθήκευσης προγραμμάτων και χρησιμοποιήθηκαν αποκλειστικά και μόνο σαν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παρόλα ταύτα και λόγω της μεγάλης ύπαρξης και επανάστασης που είχε προκληθεί από τους χρήστες και τους παραγωγούς των ηλεκτρονικών παιχνιδιών , όλοι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και οι κονσόλες παιχνιδιών διέθεταν υποδοχές για δισκέτες ή εσωτερικές κασέτες. (Haddon, 1988).

Τη δεκαετία του '90 η ανάπτυξη που παρατηρείται σε όλους τους τομείς δεν είναι δυνατόν να μην κάνει την εμφάνισή της και στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στο προσκήνιο είναι εταιρείες όπως η Sony, η Cyan, η Microsoft, η Electronic Arts καθώς και η Panasonic ενώ αυτή που φαίνεται να κυριαρχεί είναι η Must καθώς έχει δημιουργήσει το πιο εμπορικό παιχνίδι όχι μόνο της δεκαετίας εκείνης αλλά και των ακόλουθων (Haddon, 1988). Τη δεκαετία εκείνη κυκλοφόρησαν αρκετά ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία προσομοιάζονταν και παραλλάσσονταν με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αποτέλεσμα αυτού φυσικά ήταν η πρώτη θέση που είχαν καταλάβει στις πωλήσεις προς το αγοραστικό κοινό.

Καμιά διαφορά δεν φαίνεται να υπάρχει και τη δεκαετία του 2000. Η φυσική εξέλιξη των καταστάσεων, των μηχανών και της εποχής βρίσκει σύμφωνη και την εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Όλο και περισσότερα παιχνίδια κατασκευάζονται και η προσέλκυση του κοινού είναι αναπόφευκτη. Οι προβλέψεις του προηγούμενου καιρού πως οι παιχνιδομηχανές που έχουν κατασκευαστεί θα μπορέσουν να ξεπεράσουν τους υπολογιστές σε ότι αφορά τις αποδόσεις και τις δυνατότητες επεξεργασίας είναι πια γεγονός (Haddon, 1988).

Κατά τον Haddon, (1988), η κουλτούρα του κόσμου έχει εξελιχθεί και αναπτυχθεί τις τελευταίες τρεις δεκαετίες εξαιτίας της ευχαρίστησης και της διασκέδασης που οι υπολογιστές και οι παιχνιδομηχανές προσφέρουν στους χρήστες τους. Αποτέλεσμα αυτών είναι η δημιουργία ποικιλίας παιχνιδιών είτε αυτά είναι φορητά είτε σε υπολογιστές όπως επίσης και σε κινητά τηλέφωνα. Καταλήγοντας στη δεκαετία του 2010 γίνεται κατανοητό πως τα παιχνίδια που παίζονται μέσω διαδικτύου είναι εκείνα που έχουν προκαλέσει το ενδιαφέρον των περισσότερων χρηστών (Haddon, 1988).

3.3 Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αποσπούν την προσοχή

Εκτός από τη διασκέδαση που χαρίζουν στους χρηστές τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, παρατηρούμε ότι τον τελευταίο καιρό, έχει γίνει λόγος και για τα λοιπά χαρακτηριστικά αυτών.

Έτσι ο Prensky (2001), κατόπιν ενδελεχής μελέτης οδηγήθηκε στο εξής συμπέρασμα, ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι απαρτίζεται από έξι βασικά δομικά χαρακτηριστικά:

- **Τους κανόνες:** πρόκειται για τα μετρά που τίθενται, ώστε οι παίχτες να λειτουργούν σύμφωνα με καθορισμένους τρόπους. Έτσι, συμβαίνει, το παιχνίδι να γίνεται δίκαιο και να ενθουσιάζει περισσότερο τον παίχτη.
- **Τους σκοπούς και τους στόχους:** πρόκειται για τη προσπάθεια που θα καταβάλλουν οι παίχτες, μέσω της τήρησης των κανόνων, ούτως ώστε να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα, τη νίκη.
- **Την έκβαση και την ανάδραση:** πρόκειται για ένα ειδικό χαρακτηριστικό που κάνει τον παίχτη να παρατηρεί διαρκώς την πρόοδο και την επίτευξη των στόχων του. Ο παίχτης θα πετύχει την ανάδραση μόνο αν μέσω μιας ενέργειας, κατορθώσει να αλλάξει κάποιο στοιχείο του παιχνιδιού. Αξιοσημείωτο εδώ είναι, ότι η ανάδραση μπορεί να είναι άμεση και ποικιλόμορφη (π.χ. από εξωτερικό κριτή, από πολλούς χρήστες κλπ) πληροφορώντας τον παίχτη αν η κρίση του και οι ενέργειες του τον απομάκρυναν ή τον οδήγησαν πιο κοντά στον στόχο του.
- **Τη σύγκρουση, τον ανταγωνισμό, την πρόκληση και την αντιπαράθεση:** πρόκειται για τα συναισθηματικά χαρακτηριστικά που απορροφούν τον παίχτη, τραβούν τη προσοχή του και εντείνουν το ενδιαφέρον του για το παιχνίδι. Πρόκειται δηλαδή, για τις συναισθηματικές καταστάσεις του παίχτη στη

προσπάθεια του να επιλύσει τα προβλήματα που ενδεχομένως εμφανιστούν στη διάρκεια του παιχνιδιού.

- **Τη διάδραση:** πρόκειται για τον κοινωνικό χαρακτήρα των παιχνιδιών, δηλαδή τη σχέση που επρόκειτο να αναπτύξει ο παίχτης και με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή αλλά και με τους άλλους παίχτες.
- **Την αναπαράσταση ή το σενάριο:** πρόκειται για χαρακτηριστικά που υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια και βασίζονται σε ένα θέμα συγκεκριμένο η αφηρημένο, άμεσο η έμμεσο και εμπεριέχει όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού, αφηγηματικά η σεναριακά. Περιλαμβάνει επίσης, και το στοιχείο της φαντασίας καθορίζοντας έτσι τη ταυτότητα του παιχνιδιού.

3.4 Κατηγορίες Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Αξίζει να υπάρξει αναφορά στις κατηγορίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς επίσης και στα είδη τους. Κατά τον Prensky (2001) οι κυριότερες κατηγορίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι τέσσερις όσον αφορά το είδος τους. Λόγω του μεγάλου εύρους ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς και της τεράστιας ποικιλίας τους όπως επίσης και των διαφορών των στόχων τους και των χαρακτηριστικών τους είναι δύσκολο να αναφερθούν όλες οι κατηγορίες. Για το λόγω αυτό θα γίνει λόγος για τις εξής τέσσερις:

- Ø Τα παιχνίδια ανταγωνισμού
- Ø Τα παιχνίδια τύχης
- Ø Τα παιχνίδια προσομοίωσης
- Ø Τα παιχνίδια κίνησης

Σωστό θα ήταν να αναφερθεί πως έπειτα από έρευνες που πραγματοποιήθηκαν από τους κατασκευαστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κατέληξαν ότι δεν είναι δυνατή η κατηγοριοποίηση τους διότι το κάθε παιχνίδι υπάρχει περίπτωση να ανήκει σε περισσότερες από μία κατηγορίες εξαιτίας των κοινών τους χαρακτηριστικών με άλλα παιχνίδια.

Την τελευταία δεκαετία έχει δημοσιευθεί στην online εγκυκλοπαίδεια wordiq μια νέα κατηγορία ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναλογικά με τα χαρακτηριστικά και τους στόχους τους. Αυτές οι κατηγορίες είναι :

- **Παιχνίδια περιπέτειας:** Στο είδος αυτού του παιχνιδιού ο παίκτης ο οποίος και πρωταγωνιστεί στο παιχνίδι έχει σαν στόχο να επιλύσει τη σειρά των γρίφων που υπάρχουν για να οδηγηθεί στη σεναριακή πλοκή του παιχνιδιού. Συνήθως τα παιχνίδια αυτά απαρτίζονται από σκηνές επιστημονικής φαντασίας , τρόμου , κωμωδίας ή σάτιρας.
- **Εκπαιδευτικά παιχνίδια:** Σε αυτά κατατάσσονται και οι κάρτες , τα επιτραπέζια παιχνίδια κ.α Στόχος τους είναι να εκπαιδεύσουν τους χρήστες καθώς τους προσφέρουν αρκετές γνώσεις. Είναι παιχνίδια διασκεδαστικά τα οποία απευθύνονται σχεδόν σε κάθε ηλικία.
- **Παιχνίδια μάχης:** Στόχος των παικτών σε αυτά τα παιχνίδια είναι να μην ηττηθούν από τον αντίπαλο στην πολεμική μάχη την οποία έχει προκληθεί. Αντίπαλος εκτός από κάποιον άλλο παίκτη μπορεί να είναι και ο ίδιος ο υπολογιστής.
- **First- person shooter παιχνίδια:** Τα παιχνίδια αυτά ανήκουν στα παιχνίδια προσομοίωσης. Ο κάθε παίκτης πρέπει με γρήγορες κινήσεις να αντιμετωπίσει τον αντίπαλο πυροβολώντας τον με το όπλο που κρατάει.

- **Παιχνίδια περιπέτειας:** Πρόκειται για παιχνίδια στα οποία ο παίχτης είναι ο πρωταγωνιστής μιας ιστορίας και απαιτείται να λύσει διάφορους γρίφους ή να βρει αντικείμενα προκειμένου να συνεχίσει την πορεία του.
- **Εκπαιδευτικά παιχνίδια:** Πρόκειται για παιχνίδια που έχουν ως βασικό σκοπό τους να διδάξουν το χρήστη. Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από εκπαιδευτικά παιχνίδια που το καθένα για διαφορετικό γνωστικό πεδίο και απευθύνονται σε όλες σχεδόν τις ηλικίες.
- **Παιχνίδια μάχης:** Είναι παιχνίδια που αφορούν πολεμικές μάχες και πολεμικές επιχειρήσεις. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να παιχτούν ανάμεσα σε δύο παίχτες, ένας εκ των οποίων μπορεί να είναι και ο ίδιος ο υπολογιστής.
- **First – person shooter παιχνίδια:** Πρόκειται για παιχνίδια που βάζουν τον παίχτη να χειρίζεται ένα όπλο με σκοπό να καταπολεμήσει τον εχθρό. Είναι πολύ βίαια, γρήγορα και απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά. Είναι ουσιαστικά παιχνίδια προσομοίωσης.
- **Μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια και μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων:** Πρόκειται για παιχνίδια που βασίζονται σε εικονικούς κόσμους για παίχτες που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.
- **Διαδραστικές ταινίες:** είναι τα παιχνίδια στα οποία ο παίκτης πρέπει να ελέγξει τις κινήσεις των ηρώων του. Οι σκηνές δράσεις είναι βασισμένες σε πραγματική κινηματογράφηση.
- **Παιχνίδια πλατφόρμας:** ο παίχτης πραγματοποιεί μάχες πάνω σε επίπεδες επιφάνειες τις οποίες αποκαλεί πλατφόρμες.
- **Παιχνίδια γρίφων:** παιχνίδια τα οποία συνήθως θεωρούνται και εκπαιδευτικά καθώς ο παίκτης πρέπει πολλές φορές να κινείται μέσα σε λαβύρινθο, να λύνει γρίφους και να διερευνά περίπλοκες καταστάσεις.

- **Αγωνιστικά παιχνίδια:** είναι εκείνα τα παιχνίδια όπου ο παίκτης προσπαθεί να συναγωνιστεί και να νικήσει τους συμπαίκτες του σε αγώνες ταχύτητας.
- **Παιχνίδια ρόλων:** ο παίκτης τοποθετείται σε μια «φανταστική» θέση και σκοπό έχει να εξολοθρεύσει τον αντίπαλό του.
- **Σοβαρά παιχνίδια:** είναι από τα καινούργια παιχνίδια. Σκοπός τους είναι η επιμόρφωση των παικτών όσων αφορά έννοιες του πραγματικού κόσμου.
- **Αθλητικά παιχνίδια:** παιχνίδια τα οποία παρουσιάζουν διαφόρους αγώνες ποδοσφαίρου, μπάσκετ , τένις κλπ και τοποθετούν τον παίκτη στη θέση του αγωνιζόμενου.
- **Παιχνίδια στρατηγικής:** συνήθως είναι πολεμικά παιχνίδια. Σκοπός του παίκτη είναι να καταλήξει έπειτα από τον προσχεδιασμό των κινήσεών του στη νίκη του παιχνιδιού.
- **Παραδοσιακά παιχνίδια:** Είναι η μίμηση των γνωστών επιτραπέζιων παιχνιδιών όπως είναι το σκάκι, το τάβλι κτλ.

3.5 Παράγοντες επικινδυνότητας

Η εξέλιξη των ΤΠΕ και η επανάσταση στη βιομηχανία θεάματος και ψυχαγωγίας προσφέρουν ευρεία πρόσβαση στη γνώση και στην ψυχαγωγία με πολλαπλά μέσα και ποικίλους τρόπους. Με αυτό τον τρόπο καλλιεργείται η φαντασία, η οξυδέρκεια, τα ενδιαφέροντα και οι ικανότητές των χρηστών (Χρήστου, 2007, σελ. 83-89). Ωστόσο όμως σύμφωνα με τη Χρήστου (2007, σελ. 83-89) το διαδίκτυο κρύβει πολλούς κινδύνους για τη διαμόρφωση της προσωπικότητας των νέων. Ως βασικοί παράγοντες επικινδυνότητας μπορούν να θεωρηθούν η έλλειψη συγκέντρωσης και στοχοθεσίας, η εσφαλμένη ταύτιση της

συλλογής πληροφορίας με τη γνώση, η σπατάλη χρόνου, η μείωση της ενσυναίσθησης αλλά και ο εθισμός-εξάρτηση που προκαλούν βλάβες στην ψυχική και πνευματική του ανάπτυξη.

Η εξάρτηση και ο εθισμός που εμφανίζουν τα παιδιά από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές έχουν καταργήσει τους παραδοσιακούς τρόπους μάθησης και ψυχαγωγίας. Αποτέλεσμα αυτού είναι τα παιδιά να βρίσκονται σε μια συνεχή αδράνεια, παθητικότητα και κοινωνική απομόνωση (Χρήστου, 2007, σελ. 83-89).

Σύμφωνα με τους Livingstone & Haddon, (2008) και κατά την πρώτη τους προσέγγιση είναι πολύ πιθανό τα παιδιά να αντιμετωπίσουν διάφορες επικίνδυνες καταστάσεις που προκύπτουν οπότε και για το λόγο αυτό είναι αναγκαίο να επαναπροσδιορίσουν οι βασικές τους ανάγκες. Αναφορικά λοιπόν με αυτό, το Δίκτυο EU Kids Online βάσει των διαθέσιμων ερευνών από όλη την Ευρώπη ταξινομήσε τις πιθανές επικίνδυνες εμπειρίες που μπορεί να αντιμετωπίσουν τα παιδιά από την πλοήγησή τους στο διαδίκτυο. Ανάμεσα στις άλλες, ταχτοποίησαν δραστηριότητες όπως η πρόσβαση σε υλικό παράνομης φύσης, σε περιεχόμενο ρατσιστικού, βίαιου ή σεξουαλικού περιεχομένου, ο εκφοβισμός ή η παρενόχληση, η εμπορική εκμετάλλευση του χρήστη, η επαφή με αγνώστους ή ο εθισμός στη χρήση του διαδικτύου (Young, 1996). Οι Hasebrink et al, (2009) κατέταξαν σχηματικά τους κινδύνους που κρύβουν τόσο το διαδίκτυο όσο και η πλοήγηση στο διαδίκτυο (εικ. 1).

Ο ρόλος του παιδιού/ Χαρακτήρας εμπειρίας	<u>Εμπορικοί</u>	<u>Επιθετικοί</u>	<u>Σεξουαλικοί</u>	<u>Αξίες</u>
Περιοζόμενο (το παιδί ως παραλήπτης)	Διαφήμιση, spam, χορηγίες	Βίαιο υλικό	Πορνογραφικό ή ανεπιθύμητο σεξουαλικό υλικό	Ρατσισμός, παραπλανητικές πληροφορίες (π.χ. ναρκωτικά)
Επαφή (το παιδί ως συμμετέχων)	Ταυτοποίηση/αλίευση προσωπικών πληροφοριών	Θύμα εκφοβισμού/ παρενόχλησης	Λήψη ανεπιθύμητων σεξουαλικών μηνυμάτων, επαφή με αγνώστους	Αυτοτραυματισμός, προσηλυτισμός
Δραστηριότητα (το παιδί ως δρών)	Παράνομη λήψη υλικού, παραβίαση προσωπικού απορρήτου, τζόγος	Εκφοβισμός/ παρενόχληση τρίτου	Αποστολή/ ανάρτηση πορνογραφικού υλικού, σεξουαλική παρενόχληση	Παροχή πληροφοριών (π.χ. αυτοκτονία/ συζητήσεις για νευρική ανορεξία)

Εικόνα 1: Κατηγοριοποίηση της επικινδυνότητας

(Πηγή: Hasebrink et al, 2009)

3.6 Βασικές ψυχολογικές διεργασίες/συνθήκες του διαδικτύου

Τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων προϋποθέτουν την ύπαρξη του διαδικτύου καθώς και των τεχνικών χαρακτηριστικών ώστε να πραγματοποιηθούν. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών είναι εκείνα που αναλύθηκαν σε μεγαλύτερο βαθμό καθώς εκτός από τους ήχους, τις εικόνες και την επαφή ενός χρήστη απαραίτητο ήτανε το παιχνίδι να έχει ένα σενάριο. Το μέρος του διαδικτύου δεν είναι καθόλου απλό να διερευνηθεί καθώς στον κυβερνοχώρο και στα διαδικτυακά παιχνίδια επιτρέπονται βασικές ψυχολογικές αλλά και

κοινωνικές διεργασίες . Για το λόγο αυτό θα προχωρήσουμε στην ανάλυση αυτών των διεργασιών: (Σιώμος συν 2012)

- **Ρευστή – Πολλαπλή Ταυτότητα:** Κατά την Turkle, (1995, 2005) οι χρήστες του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν επικοινωνούσανε μέσω της ομιλίας αλλά μέσω του γραπτού λόγου. Κάτι τέτοιο τους διευκόλυε στο να παρουσιάζουν τον εαυτό τους διαφορετικά , συνήθως όπως θα ήθελαν να είναι και όχι το τι είναι στην πραγματικότητα. Βάση της Ρευστής-Πολλαπλής ταυτότητας το άτομο ένιωθε ελεύθερο συναισθηματικά αλλά και κοινωνικά. Χρόνια μετά βέβαια, τα παιχνίδια μέσω προγράμματος έδιναν τη δυνατότητα στους χρήστες να μιλάνε μεταξύ τους. Στην περίπτωση που κάποιος χρήστης αντιδρούσε στο να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα ομιλίας και ήθελε να «κρύβεται» πίσω από το γραπτό λόγο αυτομάτως κάτι τέτοιο προϋπέθετε μια πιθανή προβληματική συμπεριφορά.
- **Κοινωνική Ισότητα:** Κατά τους Mehra, Merkel & Bishop 2004, (οπ. αναφ. Σιώμος συν 2012) δεν υπάρχει κανένα συννοριακό όριο , καμία κοινωνική τάξη αλλά ούτε και φυλή στο χώρο του διαδικτύου. Σε ορισμένα παιχνίδια ιεραρχίας για παράδειγμα είναι πολύ πιθανό να κατέχει την υψηλότερη κοινωνική θέση κάποιος χρήστης που στην φυσιολογική του ζωή δεν είχε την μόρφωση και την κοινωνική θέση που θα επιθυμούσε. Το ίδιο φυσικά μπορεί να συμβεί και με άτομα που δημιουργούν φιγούρες παιχνιδιού οι οποίες είναι πανέμορφες και ελκυστικές ενώ στην πραγματικότητα η εικόνα τους δεν πλησιάζει διόλου την εικόνα που παρουσιάζουν
- **Διαδικτυακή άρση των αναστολών:** Ο συνδυασμός της ανωνυμίας και της άρσης των αναστολών αρκετές φορές οδηγεί στη χαλάρωση τους. Η ασφάλεια της ανωνυμίας που χαρακτηρίζει συχνά κάποιους χρήστες του διαδικτύου τους δίνει τη δυνατότητα να εκφραστούν όπως θα ήθελαν να γίνει και στην

πραγματικότητα, να παρουσιάσουν τον εαυτό τους και να αναλύσουν τις σκέψεις τους είτε να ανοιχτούν αρκετά σε άτομα που δείχνουν να ενδιαφέρονται για αυτά. Βέβαια εάν η άρση των αναστολών συνδυαστεί με την Ρευστή-Πολλαπλή ταυτότητα μπορεί να οδηγήσει σε άσχημες συμπεριφορές όπως για παράδειγμα επικίνδυνες ρατσιστικές συμπεριφορές , χρήση υβριστικής γλώσσας κ.α. Επιπροσθέτως η άρση των αναστολών μπορεί πολύ εύκολα να τοποθετήσει έναν χρήστη στη θέση του θύματος αφού είναι πολύ πιθανό επιτήδειοι να τον εκμεταλλευτούν. (Σιώμος συν 2012)

- **Φαντασία και αληθινός κόσμος:** Οι χρήστες του διαδικτύου στην ουσία γνωρίζουν ότι μεταξύ της πραγματικότητας και της φαντασίας υπάρχουν κάποια όρια. Δηλαδή γνωρίζουν πως οι κανόνες του διαδικτύου πολλές φορές διαφέρουν από τους κανόνες της πραγματικότητας. Για το λόγο αυτό και συγκεκριμένα για να αποφεύγουν την πραγματικότητα πολλοί χρήστες ακολουθούν τους κανόνες του διαδικτύου (Yee, 2006 οπ. αναφ. Σιώμος 2012). Σε περιπτώσεις όπου το άτομο δεν μπορεί να διαχωρίσει τους δύο αυτούς κόσμους τότε υπάρχει πιθανό πρόβλημα ψυχοπαθολογίας . (Σιώμος συν. 2012)
- **Ανωνυμία:** Είναι κάτι το οποίο όπως αναφέραμε ξαναδίνει τη δυνατότητα στον παίκτη και χρήστη του διαδικτύου να παρουσιάζει κάποιον άλλο εαυτό συνήθως με αρκετά στοιχεία παραβατικότητας. Στα παιχνίδια του διαδικτύου όμως ο χρήστης που παρουσιάζει μια τέτοια συμπεριφορά αρκετές φορές στιγματίζεται και η εταιρία δικαιωματικά δεν του επιτρέπει να συνδεθεί στο παιχνίδι (Ban). (Σιώμος συν. 2012)
- **Αορατότητα:** Είναι η δυνατότητα που έχει ο παίκτης να προχωρά από τη μια ιστοσελίδα σε κάποια άλλη ενώ οι υπόλοιποι χρήστες «βλέπουν» μόνο τα ίχνη που αφήνει. (Σιώμος συν. 2012)

- **Κοινωνικός Πλουραλισμός και επιλογή:** Είναι η δυνατότητα που έχει ο κάθε χρήστης να επιλέγει να έρθει σε διαδικτυακή επαφή με άτομα που ανήκουν σε άλλους γεωγραφικούς τόπους άλλης εθνικότητας και κουλτούρας. Κάτι τέτοιο γίνεται εφικτό και στα διαδικτυακά παιχνίδια. Ο παίκτης επιλέγει ποια θα είναι τα κριτήρια των εικονικών του φίλων (friend list) και ποιούς θα απορρίψει (ignore list). Συμπερασματικά οι χρήστες συνήθως επιλέγουν τους «φίλους» των παιχνιδιών ανάλογα με τα χαρακτηριστικά των πραγματικών τους φίλων. (Σιώμος συν 2012)
- **Τα γραπτά μένουν (scripta manet):** Είναι γνωστό πως οτιδήποτε υπάρχει στο γραπτό λόγο μένει. Το ίδιο συμβαίνει και με το διαδίκτυο. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να συνομιλούν γραπτώς με άλλους χρήστες. Τα όσα θα γραφούν μπορεί να δημοσιοποιούνται έτσι ώστε να τα διαβάζουν και άλλοι χρήστες είτε να είναι στην ιδιωτικότητα των δύο χρηστών. Το ίδιο συμβαίνει και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο λόγος που διατηρούνται οι συνομιλίες από κάθε εταιρεία είναι καθαρά και μόνο για την ασφάλεια των παικτών και της ίδιας της εταιρείας. (Σιώμος συν 2012).
- **Νέοι τρόποι επικοινωνίας:** Κατά κύριο λόγο όπως έχουμε προαναφέρει , στο διαδίκτυο επικρατεί ο γραπτός λόγος. Βέβαια τα τελευταία χρόνια την εμφάνισή τους έχουν κάνει διάφορες εικονικές «φάτσες» (emotes) με τις οποίες ο χρήστης μπορεί να εκφράσει το θυμό του, τη λύπη , τη χαρά, τη στεναχώρια , την έκπληξή του , χρησιμοποιώντας τις. Στο διαδικτυακό χώρο των παιχνιδιών οι παίκτες επικοινωνούν μέσω προγραμμάτων ομιλίας όπως είναι το Teamspeak και το Ventrilo. Για το λόγο αυτό πιθανότατα τα τελευταία χρόνια παρατηρείται σύσφιξη των σχέσεων των παικτών. (Σιώμος συν 2012)
- **Μείωση των αισθήσεων:** Έχουμε ήδη αναφέρει πολλές φορές πως ο γραπτός λόγος στο διαδίκτυο υπερισχύει του προφορικού. Καθώς λοιπόν δεν υπάρχει άλλη

δυνατότητα οι χρήστες παύουν να χρησιμοποιούν συχνά τις άλλες αισθήσεις τους όπως για παράδειγμα τον προφορικό λόγο. Πέραν των διαδικτυακών παιχνιδιών που η χρήση του λόγου πραγματοποιείται με μεγαλύτερη συχνότητα δεν χρησιμοποιείται ιδιαίτερα η αίσθηση αυτή καθώς οι παίκτες έχουν εφεύρει άλλους τρόπους επικοινωνίας όπως έχουμε αναφέρει παραπάνω. (Σιώμος συν 2012)

- **Υπερρεαλιστική αντίληψη:** Η μείωση των αισθήσεων που επικρατεί στο διαδίκτυο σε σύγκριση με τις ιδιότητες και τις εικόνες που μπορεί να προσφέρει στον κάθε χρήστη σαφώς και έχουν τη δυνατότητα να τους μεταφέρουν σε άλλους φανταστικούς κόσμους. Από τη στιγμή που ο χρήστης με το πάτημα ενός κουμπιού από τον έναν «κόσμο» διαδικτυακής σύνδεσης μπορεί να μεταφερθεί σε διαφορετικό σαφώς και η εικόνα του εαυτού του που παρουσιάζει στους υπόλοιπους χρήστες μπορεί να είναι διαφορετική. Εάν κάτι τέτοιο λοιπόν μπορεί να πραγματοποιείται στις απλές διαδικτυακές «σελίδες» , στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οι εικόνες και οι καταστάσεις που βρίσκονται οι παίκτες μοιάζουν περισσότερο με όνειρο όπως αναφέρει ο Σιώμος συν (2012).
- **Ευαλωτότητα των μέσων:** παρότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και το διαδίκτυο μπορούν να παρέχουν τόσες δυνατότητες και τόσα μέσα στους χρήστες δεν παύουν να είναι ηλεκτρονικές συσκευές που μπορούν να χαλάσουν οποιαδήποτε στιγμή είτε σαν συσκευή είτε σαν λογισμικό. Εάν ένας υπολογιστής χαλάσει και διακόψει τη λειτουργία του τη στιγμή που κάποιος παίκτης βρίσκεται σε μια κρίσιμη μάχη και ανήκει σε μια διαδικτυακή ομάδα που απαρτίζεται από αρκετούς παίκτες πιθανότατα θα ηττηθούν με πολύ πιθανό αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένταση μεταξύ των παικτών. (Σιώμος συν 2012)

3.7 Κοινότητες στα διαδικτυακά παιχνίδια

Το διαδίκτυο έχει αναπτυχθεί με ταχύτατους ρυθμούς καθώς παρέχει τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να βρίσκει ένα κοινό σημείο συνάντησης με άτομα τα οποία έχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με το ίδιο άτομο αλλά και με το πώς παρουσιάζεται στον πραγματικό κόσμο. (Blanchard 2008, Wellman & Gyllia, 1999) Κάτι τέτοιο βασίζεται σε ψυχοκοινωνικές ρίζες κατά τους Riva & Galimberti (1997) οι οποίοι αναφέρουν « α) διαδικτυακή πραγματικότητα , δηλαδή ένα κοινωνικό σύστημα όμοιο με δίκτυο που μέσω της ανατροφοδότησης των χρηστών δημιουργεί γνωστικές δομές οι οποίες θεωρούνται πλέον ως κάτι που συμβαίνει μεταξύ των ατόμων και όχι μέσα στα άτομα β) εικονική συζήτηση , ένα νέο μοντέλο επικοινωνίας το οποίο παρουσιάζει χαρακτηριστική ασυμμετρία ανάμεσα στον αποστολέα και τον δέκτη του μηνύματος και γ) κατασκευή ταυτότητας όπου μία μηχανή δηλαδή ο υπολογιστής ξεπερνά την παθητική σχέση μέσου- ατόμου και καθιστά το άτομο ενεργό χρήστη επηρεάζοντας τη διαμόρφωση της ατομικότητάς του» (οπ .αναφ Σιώμος συν 2012 σελ 129- 130). Οι κοινότητες που δημιουργούν οι χρήστες συνδυάζουν κάποια στοιχεία όσον αφορά τα τεχνικά κομμάτια και τα στοιχεία που έχουν σχέση με την κοινωνικοποίηση . Κατά τον Beniger (1987) οι κοινότητες που δημιουργούν οι χρήστες στα παιχνίδια του διαδικτύου κάθε άλλο παρά «πραγματικές» θεωρούνται.

Στη διαδικασία να διαχωρίσει και να αναλύσει τέσσερις ομάδες διαδικτυακών χρηστών μπαίνει η Mckenna (2002, 2008)

- **Ομάδες οργάνωσης:** Κατά Σιώμος συν (2012) δεν έχουμε ιδιαίτερα τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής ταυτότητας και του σκοπού παρότι είναι μια οργανωμένη ομάδα αντιθέτως παρατηρείται η έλλειψη της εμπιστοσύνης.
- **Ομάδες κοινωνικής φύσης:** Σε αυτή την ομάδα έχουμε τον διαχωρισμό των δυο κατηγοριών α) τις ομάδες κοινού δεσμού και β) τις ομάδες κοινής ταυτότητας. Η πρώτη ομάδα χαρακτηρίζεται από τη συνοχή που υπάρχει και η δεύτερη από την ταύτιση των μελών.
- **Στιγματισμένες ομάδες:** Κατά τους Mckenna & Bargh (1998) στην ομάδα αυτή ανήκουν τα άτομα που βρήκαν υποστήριξη από τους ομοίους τους. Συνήθως σε αυτή τη διαφοροποιημένη ομάδα ανήκουν οι ομοφυλόφιλοι.
- **Ομάδες υποστήριξης:** Άτομα τα οποία προσπαθούν να αλληλοϋποστηρίχουν έχοντας έναν κοινό στόχο απέναντι στο πρόβλημά τους. Για παράδειγμα σε αυτή την ομάδα κατατάσσονται φορείς του Aids , καρκινοπαθείς ή αλκοολικοί. (Davison, Pennebaker & Dickerson 2000).

Όσον αφορά τα διαδικτυακά παιχνίδια δεν εμφανίζουν κοινά χαρακτηριστικά με εκείνα των γενικότερων «σελίδων» του διαδικτύου. Γενικότερα αυτές οι ομάδες κατατάσσονται στις ομάδες κοινής ταυτότητας στις οποίες πέρα από τον κοινό στόχο οι παίκτες δεν μοιράζονται κάτι περισσότερο από τον κοινό τους στόχο για την έκβαση της επιτυχίας του παιχνιδιού και την ψυχαγωγίας τους από αυτό (Mckenna 2008). Πάραυτα μπορεί να κάνουν την εμφάνισή τους υποομάδες που έχουν κοινά χαρακτηριστικά όπως είναι οι «ομάδες επιδρομών» (raid groups) , οι συντεχνίες (guilds) κ.α

« Οι Steinkuehler και Williams (2006) εξέτασαν τα διαδικτυακά παιχνίδια υπο το πρίσμα της θεώρησης του Oldenburg (1999) ο οποίος χαρακτήρισε τα πολυμέσα ως «τρίτα μέρη» μείζονος κοινωνικής και αλληλεπιδραστικής

σημασίας πέρα από το σπίτι και το χώρο εργασίας σύμφωνα με τη θεωρία του Putnam (2000).» Σιώμος συν (σελ 133, 2012).

Κατά τον Oldenburg (1999) η θεωρία των «τρίτων μερών» χαρακτηρίζεται από:

- **Το ουδέτερο έδαφος:** Ο κάθε χρήστης μπορεί να κινηθεί σε οποιονδήποτε διαδικτυακό χώρο επιθυμεί χωρίς να υποχρεούται σε συναλλαγές με άλλους χρήστες.
- **Επίπεδα:** Το εάν ο χρήστης θα γίνει αποδεκτός από τους υπόλοιπους χρήστες δεν έχει καμία σχέση με το τι συμβαίνει στην πραγματική του ζωή.
- **Συζήτηση ως κύρια απασχόληση:** Κατά κύριο λόγο οι χρήστες ψυχαγωγούνται και κοινωνικοποιούνται μέσω των συζητήσεων.
- **Ευκολία στην πρόσβαση και την παραμονή:** Το διαδίκτυο προσφέρει στους χρήστες του ευκολία στην πρόσβαση και στην παραμονή τους στις ιστοσελίδες που οι ίδιοι επιθυμούν.
- **Οι «σταθεροί»:** Είναι οι μόνιμοι χρήστες διαδικτυακών παιχνιδιών. Σκοπός τους είναι να ανακαλύψουν νέα μέλη και να τους προσδώσουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.
- **Χαμηλό προφίλ:** Χώροι οι οποίοι προσφέρουν ζεστασιά σε χρήστες που δεν χρειάζεται να προσποιούνται.
- **Διάθεση για παιχνίδι:** Οι χρήστες αλληλεπιδρούν σε κάθε τομέα του διαδικτυακού παιχνιδιού.
- **Ένα σπίτι εκτός σπιτιού:** Κατά τον Seamon (1979, στο Steinkuehler & Williams, 2006)(οπ .αναφ. Σιώμος συν 2012) οι χρήστες νιώθουν τη ζεστασιά και το αίσθημα χαλάρωσης που νιώθουν όταν βρίσκονται σπίτι τους παρότι «σερφάρουν» σε διαδικτυακές «σελίδες» και παιχνίδια.

3.8 Τα κίνητρα και οι τύποι παικτών

Ένας από τους στόχους των ερευνητών που ασχολήθηκαν με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων μαζικής συμμετοχής ήταν να καθορίσουν τις κατηγορίες χρηστών και έπειτα να διερευνήσουν τα κίνητρά τους, έτσι ώστε να κατανοήσουν τους λόγους που τόσο μεγάλος αριθμός χρηστών επιλέγει να ασχολείται με το διαδίκτυο τόσες ώρες κάθε μέρα (Bartle, 2003).

Αρχικά προχώρησε στην κατηγοριοποίηση ο διαχειριστής του παιχνιδιού «Habitant», R.Farmer το 1992 (Bartle, 2003). Οι κατηγορίες ήταν οι εξής:

- **«Παθητικοί»:** Είναι οι παίκτες οι οποίοι δεν θα συνδεθούν σε καθημερινή βάση στο διαδίκτυο και όταν το κάνουν έχουν σαν στόχο απλά και μόνο την ψυχαγωγία τους.
- **«Ενεργοί»:** Για τους παίκτες αυτούς κύρια ενασχόληση τους είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια και για το λόγο αυτό συνήθως έχουν φτάσει στα μεγαλύτερα επίπεδα του παιχνιδιού.
- **«Εμπνευστές»:** Είναι συνήθως οι χρήστες-παίκτες που έχουν οργανώσει τις ομάδες.
- **«Φροντιστές»:** Χρήστες αρκετά κοινωνικοί οι οποίοι συνήθως απασχολούνται από την εταιρία που έχει κατασκευάσει τα διαδικτυακά παιχνίδια.
- **«Σπασίκλης-Θεοί»:** Εκτός από τους κατασκευαστές των διαδικτυακών παιχνιδιών έχουν και οι ίδιοι αρκετές γνώσεις πάνω σε αυτά και συνήθως το επιδεικνύουν διορθώνοντας τους υπόλοιπους χρήστες.

Από την άλλη πλευρά ο Bartle(2003) ρωτώντας τους ίδιους τους παίκτες ποια είναι τα κίνητρά τους δημιούργησε τις εξής κατηγορίες:

- Είναι οι **απλοί παίκτες** οι οποίοι αντιλαμβάνονται το διαδικτυακό κόσμο ως παιχνίδι και τίποτα περισσότερο. Στόχος τους είναι να εξελίσσονται όσο περισσότερο είναι δυνατό.
- **«Εξερευνητές»:** Εξερευνούνε κάθε μέρος του διαδικτυακού παιχνιδιού το οποίο θεωρούνε πως απλά τους παρέχει ψυχαγωγία. Στόχος τους είναι να κατανοήσουν όσα περισσότερα αφορούν το παιχνίδι.
- Στην Τρίτη ομάδα ανήκουν οι παίκτες που έχουνε σαν στόχο τους **την επικοινωνία και τις διαπροσωπικές σχέσεις** που αναπτύσσονται με τους υπόλοιπους συμπαίκτες.
- **«Εκτελεστές»:** Ανήκουν εκείνοι οι παίκτες που θεωρούνε ευχαρίστηση το να βγαίνουν νικητές από τα παιχνίδια και να κατατροπώνουν τους υπόλοιπους παίκτες.

Στη συνέχεια και άλλοι ερευνητές κατηγοριοποίησαν τους παίκτες βάσει των κινήτρων τους όπως για παράδειγμα ο Yee.(2006) (Σιώμος συν (2012)).

Ο Μακρής 2010, 2012, καθόρισε δεκατρείς κατηγορίες κινήτρων οι οποίες είναι:

- Ψυχαγωγία
- Απόδραση από την πραγματικότητα- Αποφυγή της πραγματικότητας
- Κοινωνικοποίηση – Κοινωνική Αποδοχή
- Δημιουργία Persona- ενός ιδανικού εαυτού
- Έλλειψη ενδιαφερόντων στη πραγματική ζωή
- Επίτευξη
- Ανάδειξη- Επίδειξη

- Άσκηση εξουσίας
- Προσφορά- Δημιουργικότητα
- Αυτοκαθορισμός- Αυτοεκπλήρωση
- Κέρδος
- Δράση
- Συμμόρφωση με τη μόδα (Trend)

Όλες οι κατηγορίες έχουν μια διαφοροποίηση όσον αφορά τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους αλλά κάθε μία από αυτές κατέχει τον δικό της ρόλο στο πως κάθε παίκτης θα διαμορφώσει και θα διατηρήσει τη συμπεριφορά του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή πέρα από αυτό.

Συμπερασματικά, είναι αρκετά σημαντικό να αναφέρουμε πως οι γνώσεις όσον αφορά τα διαδικτυακά παιχνίδια και το διαδίκτυο είναι ανεπαρκής καθώς οι ερευνητές έχουν ασχοληθεί ελάχιστα με το συγκεκριμένο θέμα και παρόλα ταύτα οι απόψεις είναι αντικρουόμενες. Στην Ελλάδα βέβαια οι έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί είναι σχεδόν μηδενικές.

Ο διαδικτυακός κόσμος και συγκεκριμένα τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να τοποθετούν τους παίκτες σε έναν ελκυστικό διαφορετικό κόσμο ο οποίος προσελκύει συνεχώς τα νεαρά άτομα επειδή τους δίνει τη δυνατότητα να ζούνε και να κινούνται ελεύθερα . Παρόλα αυτά τα άτομα- παίκτες οδηγούνται σε ψυχοπαθολογικές συμπεριφορές εξάρτησης από το διαδίκτυο και τα παιχνίδια. Για το λόγο αυτό ειδικοί επιστήμονες προσπαθούν να κατανοήσουν τις συμπεριφορές των παικτών έτσι ώστε να καταπολεμήσουν αυτό το νέο φαινόμενο.

Επιπλέον στους χρήστες του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει παρατηρηθεί αλλαγή στη συμπεριφορά , στην κοινωνική και επαγγελματική τους ζωή καθώς και στις σχέσεις αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα επειδή αρκετές είναι οι φορές που η εξάρτησή τους , τους κρατάει μακριά από όλα αυτά και προκαλεί ελλείψεις συμπεριφορές.

Τέλος σωστό θα ήταν να αναφέρουμε την έλλειψη ερευνών για περαιτέρω κατανόηση του προβλήματος του εθισμού στο διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Κεφάλαιο 4ο: Αντιμετώπιση κινδύνων

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω το *Διαδίκτυο* και τα *Ηλεκτρονικά παιχνίδια* μπορούν να προκαλέσουν βλάβες όχι μόνο στη ψυχολογία του παιδιού αλλά και στον οργανισμό του . Για να αποφευχθούν τέτοια περιστατικά η καλύτερη λύση είναι η πρόληψη και η έγκυρη ενημέρωση. Επομένως τόσο οι γονείς, όσο οι εκπαιδευτικοί, η πολιτεία αλλά και οι κοινωνικοί λειτουργοί, δε θα πρέπει να εθελουφλούν να αλλά να ασχοληθούν ουσιαστικά με το πώς να μάθουν στα παιδιά να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο και να παίζουν σε αυτό σωστά. Στην εποχή που διανύουμε τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το Διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια από την ηλικία των τριών- τεσσάρων χρόνων.

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι να αναφέρουμε, πως σύμφωνα με μελέτες στην ηλικία των επτά χρόνων η χρήση του Διαδικτύου είναι περιορισμένη στα παιχνίδια κυρίως και σε παρακολούθηση παιδικών έργων. Από τα επτά και μετά τα παιδιά χρησιμοποιούν το διαδίκτυο τόσο για να συγκεντρώσουν πληροφορίες για το σχολείο τους όσο και για ψυχαγωγία (να παίζουν και να μιλήσουν με φίλους). Σκοπός του κεφαλαίου αυτού είναι η καταγραφή της αντιμετώπισης των κινδύνων εξετάζοντας το ρόλο της οικογένειας του σχολείου και του κοινωνικού λειτουργού.

4.1 Τρόποι αντιμετώπισης

Η αντιμετώπιση αυτών των κινδύνων πρέπει να είναι πολύπλευρη, δηλαδή να στηρίζεται από τους γονείς, το σχολείο, την Πολιτεία και τους κοινωνικούς λειτουργούς.

4.1.1 Ρόλος οικογένειας

Η οικογένεια και πιο συγκεκριμένα οι γονείς, είναι αυτοί που φροντίζουν την διαπαιδαγώγηση των παιδιών και διασφαλίζουν την ασφάλεια τους. . (Βρυζάς Κ, Τσιτουρίδου Μ. 2005). Βάση της έρευνας του Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων του Γ. Καταρέλου και Π. Παπαδόπουλου, που πραγματοποιήθηκε το 2012, οι γονείς συνδέουν τη χρήση του Διαδικτύου περισσότερο με τις γνώσεις που αυτό προσφέρει στα παιδιά και λιγότερο με την ανάγκη και τις υπηρεσίες που προσφέρει.

Οι γονείς αφού ενημερωθούν εκτενέστερα για τους κινδύνους και τα οφέλη του Διαδικτύου θα πρέπει να δημιουργήσουν κάποιους κανόνες για τα παιδιά τους, προκειμένου να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο και να παίζουν με ασφάλεια ηλεκτρονικά παιχνίδια στο σπίτι. (Χατζής Τ. Π 2006) Τέτοιοι κανόνες θα μπορούσαν να είναι οι εξής:

- ▼ Πρέπει να γίνει αντιληπτό στα παιδιά πως ότι βλέπουν στο Διαδίκτυο δεν είναι απαραίτητα σωστό και αληθές.
- ▼ Ο υπολογιστής πρέπει να βρίσκεται στο σαλόνι προκειμένου να μπορεί ο γονέας να ελέγχει τι παρακολουθεί το παιδί του.
- ▼ Να μη χρησιμοποιούν τα πραγματικά τους στοιχεία (όνομα, διεύθυνση, φωτογραφίες κ.λπ.) σε περίπτωση που συνομιλούν με κάποιον και να μιλούν πάνοντε με άτομα που γνωρίζουν.

- ▼ Να μην επιδιώκουν να γνωριστούν με άτομα που δεν γνωρίζουν.
- ▼ Να ελέγχουν τη προσβασιμότητα στις σελίδες που επισκέπτονται σε περίπτωση που υπάρχει κάποιος ιός και «κατέβει» στον υπολογιστή με το άνοιγμα της σελίδας με αποτέλεσμα να «μολύνει» τον υπολογιστή.
- ▼ Η χρήση του Διαδικτύου και των Ηλεκτρονικών παιχνιδιών πρέπει να γίνεται κάτω από συγκεκριμένες ώρες οι οποίες θα ήταν ιδανικό να μη ξεπερνούν τις δύο ώρες ημερησίως.

(Βρυζάς Κ, Τσιτουρίδου Μ. 2005)

Οι παραπάνω κανόνες θα πρέπει να εφαρμόζονται από τα παιδιά όχι μόνο στο σπίτι τους αλλά θα πρέπει να τους υιοθετήσουν τα παιδιά και στα σπίτια των φίλων αλλά και στα ίντερνετ καφέ. Στη περίπτωση αυτή η συνεργασία με τους άλλους γονείς θα βοηθούσε αρκετά γιατί θα υπάρχει ο έλεγχος ακόμα και στα σπίτια των φίλων τους, έχοντας έτσι ένα πιο ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. (Χατζής Τ. Π 2006).

Οι γονείς πολλές φορές επειδή δε γνωρίζουν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο ή γενικότερα τον υπολογιστή προκειμένου να παίξουν κάποιο Ηλεκτρονικό παιχνίδι με τα παιδιά τους, δείχνουν έντονα αυτή τους την αδυναμία στα παιδιά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να δυσκολεύεται ο έλεγχος που οφείλεται να κάνουν οι γονείς σχετικά με το ποιες σελίδες επισκέπτονται και τα παιδιά λένε ψέματα δημιουργώντας έτσι μια ψεύτικη σχέση εμπιστοσύνης(Βρυζάς Κ, Τσιτουρίδου Μ. 2005).

Οι γονείς πριν αγοράσουν κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι με τα παιδιά τους, πρέπει να τα ρωτάνε πρώτα τι είδους ηλεκτρονικό παιχνίδι θέλουν να αγοράσουν και στη συνέχεια αφού το εγκρίνουν και το αξιολογήσουν προχωρούν στην αγορά του (BuchmanD, Funk J 1996). Στην αντίθετη περίπτωση που δεν υπάρχει η γονεϊκή

παρέμβαση συνήθως τα παιδιά πηγαίνουν μόνα τους σε καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και αγοράζουν παιχνίδια όχι κατάλληλα-συνήθως βίαια. (Dill&Dill 2005)

Οι γονείς πρέπει να επηρεάσουν και να στρέψουν τα παιδιά τους στα θετικά στοιχεία του Διαδικτύου και στα οφέλη που μπορούν να πάρουν παίζοντας ένα παιχνίδι στον υπολογιστή. Οφείλουν να διαβάζουν τα έντυπα που υπάρχουν μέσα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να θέτουν κανόνες στη ώρα που θα παίζει το παιδί. Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να παρατηρούν τα παιδιά τους όταν παίζουν παιχνίδια στον υπολογιστή και είναι ιδιαίτερα σημαντικό να παίζουν τέτοια παιχνίδια μαζί τους και να «σερφάρουν» μαζί. (BuchmanD, Funk J 1996).

Το τελευταίο είναι ιδιαίτερα σημαντικό γιατί ο γονιός έρχεται πιο κοντά στο παιδί και μπορεί πιο εύκολα να του εξηγήσει τη διαφορά ανάμεσα στην εικονική πραγματικότητα και τη βία ενός παιχνιδιού σε σχέση με τη πραγματικότητα της αληθινής ζωής και τη διαφορά του να παίζει με έναν υπολογιστή και ψεύτικους συμπαίκτες σε σχέση με το να παίζει με τους φίλους του οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι. (Χατζής Τα Η 200).

Ο ρόλος επομένως των γονέων όσο και αδύναμοι να είναι στο κομμάτι της γνώσης για τη χρήση του Διαδικτύου και εκτενεστέρα του υπολογιστή πρέπει να είναι ισχυρός και καταλυτικός, γιατί μόνον εάν τεθούν οι σωστές βάσεις από τη νεαρή ηλικία του παιδιού θα επιτευχθεί ένα καλύτερο αποτέλεσμα στη σωστή και όχι στην αλόγιστη χρήση του Διαδικτύου και των Ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

4.1.2 Ρόλος του σχολείου

Μετά την οικογένεια αμέσως επόμενη είναι κ η ενημέρωση που πρέπει να γίνεται από το σχολείο. Ο σκοπός του σχολείου είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με αυτόν των γονέων. Από τη μια να μεταδώσει γνώσεις και πληροφορίες στους μαθητές του και από την άλλη να τα εντάξει στην κοινωνία. Τον ίδιο ρόλο επομένως οφείλει να κρατήσει και με το Διαδίκτυο. Βασικός σκοπός του σχολείου στο συγκεκριμένο θέμα είναι αρχικά να μάθει το παιδί να χρησιμοποιεί σωστά τον υπολογιστή. (L.M. Rossi και συν. 2006). Μαζί με τα παιδιά ενημερώνονται και οι γονείς από το σχολείο για τη σωστή χρήση του Διαδικτύου. Οι καθηγητές που αποτελούν το σχολείο, πρέπει από τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού να ευαισθητοποιηθούν να εκπαιδευτούν και οι ίδιοι σχετικά με το Διαδίκτυο τα οφέλη αλλά και τους κινδύνους που επιφέρει. Συνηθίζεται στα σχολεία να γίνεται χρήση των υπολογιστών μόνο στις βασικές λειτουργίες των υπολογιστών, δηλαδή στο να μαθαίνουν τα παιδιά να γράφουν στο Microsoft Word ή να χρησιμοποιούν τη Ζωγραφική και άλλα παρόμοια προγράμματα. Θα ήταν επομένως ιδιαίτερα χρήσιμο να διδάσκεται στα παιδιά και η χρήση του Διαδικτύου.(Χατζής T. 2006)

Ο υπεύθυνος καθηγητής που διδάσκει το μάθημα υπολογιστών το οποίο πρέπει να διδάσκεται υποχρεωτικά από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου, οφείλει να ενημερώσει τα παιδιά για τους κινδύνους που υπάρχουν, να γνωρίζουν τι πρέπει να προσέχουν και να τους καθοδηγεί στο πώς να το χρησιμοποιούν σωστά. Το μάθημα θα γινόταν ακόμη πιο ενδιαφέρον και για τα παιδιά, εάν πλοηγούνταν σε ιστοσελίδες εκπαιδευτικές έτσι ώστε να περαστεί το μήνυμα στα παιδιά ότι το Διαδίκτυο μπορεί να τους προσφέρει πληθώρα

γνώσεων, αλλά και σε ιστοσελίδες που είναι αφιερωμένες στην ασφαλή πλοήγηση στο Διαδίκτυο όπως για παράδειγμα, www.saferinternet.gr, www.safeline.gr και άλλες. (L.M. Rossi και συν. 2006). Η ανάθεση εργασιών για το σπίτι που να σχετίζεται με το Διαδίκτυο, όπως για παράδειγμα η εύρεση όλων των σημαιών της κάθε χώρας και η εκτύπωση τους στο σχολείο ή η δημιουργία ενός βίντεο για τις δραστηριότητες των παιδιών στο σχολείο και το «ανέβασμά» του στο Διαδίκτυο, προσφέρει στα παιδιά και διασκέδαση στο σπίτι αλλά και γνώση. Τις ώρες που τα παιδιά θέλουν να χαλαρώσουν ο υπεύθυνος καθηγητής μπορεί να τους προτείνει εκπαιδευτικά παιχνίδια και παιχνίδια διασκέδασης χωρίς βίαια στιγμιότυπα, ανάλογα με τις ανάγκες του παιδιού από την παιδική έως και την εφηβική ηλικία. (L.M. Rossi και συν. 2006).

Το σχολείο επίσης όπως προαναφέρθηκε είναι υπεύθυνο να ενημερώσει τους γονείς δημιουργώντας ημερίδες με ομιλητές που έχουν γνώση πάνω στο θέμα, προκειμένου να ευαισθητοποιηθούν οι ίδιοι αλλά και να πληροφορηθούν. (Γ.Ν. Κορμάς και συν. 2007)

4.1.3 Ρόλος της Πολιτείας

Η πολιτεία δεν μπορεί να μένει εξωτερικός παρατηρητής όλης αυτής της κατάστασης. Θα πρέπει να λάβει θέση και να ενδιαφερθεί για τη σωστή χρήση της τεχνολογίας έτσι ώστε να είναι ένα όπλο για την ανάπτυξη και την εξέλιξη.

Αυτό που θα έπρεπε να κάνει άμεσα η πολιτεία είναι η ενημέρωση των χρηστών του διαδικτύου, τις υποχρεώσεις αλλά και τα δικαιώματα που έχει κάποιος όταν χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο, τη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης της οικογένειας, των σχολικών συμβούλων για τους κινδύνους που κρύβει το διαδίκτυο για τα παιδιά,

τη κυκλοφορία ενημερωτικού υλικού αλλά και η διοργάνωση εκστρατείας και καμπάνιας με θέμα ασφαλές διαδίκτυο (Ρόμπορας, 2012).

4.1.4 Ρόλος του κοινωνικού λειτουργού

Με βάση το Προεδρικό Διάταγμα 891/1978 ΔΕΚ 213/7-12/78 ΤΑ, το αντικείμενο εργασίας του κοινωνικού λειτουργού στις σχολικές μονάδες και στις σχολικές μονάδες ειδικής αγωγής είναι ευρύτατο. (Σύνδεσμος Κοινωνικών Λειτουργών Ελλάδος) .

Η ύπαρξη κοινωνικών λειτουργών στα σχολεία θα βοηθούσε στη δημιουργία ημερίδων και πρωτότυπων ιδεών σε συνεργασία με τους καθηγητές και τους γονείς. Έτσι τα παιδιά θα διασκεδάζουν θα βοηθούσαν αλλά και θα ενημερώνονταν. Ο σχολικός κοινωνικός λειτουργός εκπαιδεύεται για να είναι σε θέση να αντιληφθεί πότε και σε ποια παιδιά ξεκινά ο εθισμός στο Διαδίκτυο. Ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού στον εθισμό του Διαδικτύου στο παιδί θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα υποστηρικτικός . Αρχικά θα πρέπει να γίνει συζήτηση με τους γονείς και τους δασκάλους και στη συνέχεια να ξεκινήσει τη θεραπεία με το παιδί. (Σιώμος Κ. Φλώρος Γ. 2012).

Η θεραπεία που θα ξεκινήσει ο κοινωνικός λειτουργός με το παιδί είναι ανάλογη με ποιο μοντέλο ταιριάζει και με ποιο μοντέλο δουλεύει συνήθως ο κοινωνικός λειτουργός και αυτό που θεωρεί πιο χρήσιμο για το παιδί.(Gerald C. 2005)

Εφόσον επιλέξει τη θεραπεία ο κοινωνικός λειτουργός θα ενημερώσει το παιδί για το πρόβλημα του εθισμού του και θα βρει ένα τρόπο επικοινωνίας μαζί του.

Έχει ρόλο:

- ◆ Εμπυχωτή
- ◆ Αξιολογητή
- ◆ Συμβούλου
- ◆ Παιδαγωγού
- ◆ Κλινικού θεραπευτή

(Perlman H. H1998), (Παπαϊωάννου Κ, 1998)

Αρχικά, ξεκινώντας τη θεραπεία, ο κοινωνικός λειτουργός συλλέγει πληροφορίες για το παιδί ή τον έφηβο με εθισμό. Θέτει στόχους και ξεκινά τη θεραπεία. Το πιο σημαντικό βέβαια στοιχείο για να πετύχει η θεραπεία είναι ο εξυπηρετούμενος να δεχτεί το πρόβλημα του εθισμού. Σε πολλές περιπτώσεις κρίνεται απαραίτητο να ξεκινήσει ομαδική θεραπεία και με τους γονείς, εφόσον έχουν προηγηθεί αρκετές συναντήσεις με τον εξυπηρετούμενο-παιδί ή έφηβο. (Perlman H. H1998).

4.2 Εθισμός και άλλα διαδικτυακά φαινόμενα

Με το πέρασμα του χρόνου και την ευρύτατη διάδοση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του Διαδικτύου αυξάνεται συνεχώς η αλληλεπίδραση μεταξύ των ατόμων που αν και ζούνε σε διαφορετικούς τόπους βάσει των κοινών τους ενδιαφερόντων μπορούν πλέον να συναντώνται σε έναν κοινό διαδικτυακό χώρο (Wilson & Peterson 2002 όπως αναφ στο Σιώμος και συν. 2012). Κατά καιρούς με διάφορες μελέτες έγινε γνωστό πως η πρώτη αιτία εθισμού στο διαδίκτυο είναι η κοινωνικοποίηση που προσφέρει στους χρήστες του. (Preece 2000 όπως αναφ στο Σιώμος και συν. 2012). Ορισμένοι Ακαδημαϊκοί αναφέρουν ότι η συνεχόμενη ενασχόληση με το διαδίκτυο μπορεί να θεωρηθεί είτε παθολογική είτε εθιστική

και πως συγκεκριμένα κάτι τέτοιο το ονομάζουμε «τεχνολογικό εθισμό». (Griffiths 1996a, 1998, όπως αναφ. στο Σιώμος και συν 2012). Τους τεχνολογικούς εθισμούς τους κατατάσσουν σε δύο κατηγορίες:

- a. Τους μη χημικούς εθισμούς και
- b. Τους συμπεριφορικούς εθισμούς.

Και οι δύο εθισμοί προϋποθέτουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών και των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Οι εθισμοί επίσης μπορούν να διαχωριστούν σε : *Παθητικούς* (λ.χ. τηλεόραση) και *Ενεργητικούς* (λ.χ. ηλεκτρονικά παιχνίδια) όπου και τα δύο χαρακτηρίζονται από στοιχεία παρακίνησης και ενίσχυσης. Τα δύο αυτά στοιχεία συμβάλλουν κατά κύριο λόγο στην εθιστική τάση που προκύπτει (Griffiths 1995).

Η δυσκολία που ανακύπτει ως προς τον ορισμό του εθισμού προς το διαδίκτυο είναι ότι δε μπορεί να υπάρξει ένας ολοκληρωμένος ορισμός. Ο λόγος που οι ερευνητές αδυνατούν να καταλήξουν σε ένα συγκεκριμένο ορισμό είναι η βασική ορολογία που σχετίζεται με το διαδίκτυο. Αναφορικά κάποιες από τις ονομασίες που αφορούν τον εθισμό του διαδικτύου είναι οι παρακάτω:

- § Internet addiction disorder (διαταραχή εθισμού στο διαδίκτυο)
- § Pathological internet use (παθολογική χρήση του διαδικτύου)
- § Excessive internet use (υπερβολική χρήση του διαδικτύου)
- § Problematic internet use(προβληματική χρήση του διαδικτύου)
- § Compulsive internet use (καταναγκαστική χρήση του διαδικτύου) (Widyanto & Griffiths 2008)

Κάποιες επιπλέον ονομασίες που αφορούν τον εθισμό στο διαδίκτυο :

- ✓ Cyberspace addiction (εθισμός στον κυβερνοχώρο)
- ✓ Online addiction (εθισμός σύνδεσης στο διαδίκτυο)

- ✓ Net addiction (εθισμός στο διαδίκτυο)
- ✓ Internet disorder (διαταραχή διαδικτυακού εθισμού)
- ✓ High internet dependency (υψηλή εξάρτηση από το διαδίκτυο) (Davis 2002 Hur 2006 όπως αναφ. στο Σιώμος 2012).

Ο εθισμός στο διαδίκτυο αναφέρθηκε αρχικά από το ψυχίατρο Ivan Goldberg το 1996. Έπειτα η συνεχόμενη παθολογική ενασχόληση των ατόμων με το διαδίκτυο ορίστηκε από τη Young η οποία βασίστηκε και σε κάποια χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που ταυτίζονταν με το διαδίκτυο (1998), αργότερα υπήρξε ενίσχυση και από τον Davis (2001).

Σύμφωνα με τον Davis η παθολογική χρήση του διαδικτύου χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: τη συγκεκριμένη παθολογική χρήση του διαδικτύου (SP14) και τη προβληματική χρήση του διαδικτύου.

Στη πρώτη κατηγορία κατατάσσονται όλοι εκείνοι οι χρήστες που ασχολούνται με τραπεζικές συναλλαγές, διακίνηση πορνογραφικού υλικού, δημοπρασίες και εμπορικές συναλλαγές. Στη δεύτερη κατηγορία κατατάσσονται άτομα που δεν έχουν αντιληφθεί τον εθισμό τους από το διαδίκτυο με αποτέλεσμα να μην είναι αρκετά λειτουργικοί και να αναστέλλουν τις καθημερινές τους συνήθειες.

Εν συνεχεία και έχοντας υπ' όψιν όλες τις προαναφερθείσες προσεγγίσεις που αφορούν τη διαταραχή του εθισμού στο διαδίκτυο κατά τον Σιώμο (2012), προχωρούμε στη διάκριση της βαρύτητας στη χρήση του διαδικτύου και αναφέρουμε την κατηγοριοποίηση των συμπεριφορών:

- Τυπική χρήση του διαδικτύου, είναι η λογική χρήση του διαδικτύου όπου αυτό είναι χρήσιμο και απαραίτητο. Ο έφηβος πλοηγείται στο διαδίκτυο κυρίως για εργασιακούς λόγους χωρίς βέβαια να παύει να υπάρχει η προειδοποίηση των ειδικών για πιθανότητα κατάχρησης.

- Προβληματική χρήση του διαδικτύου, δεν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος λόγος πλοήγησης στο διαδίκτυο αντιθέτως η χρήση του γίνεται αυτοσκοπός. Σε αυτή τη περίπτωση υπάρχει προειδοποίηση κατάχρησης
- Κατάχρηση του διαδικτύου, επαναλαμβανόμενη και συνεχής χρήση του διαδικτύου από τον έφηβο . Κατά τη διάρκεια της ενασχόλησης με το διαδίκτυο ο έφηβος πιθανότητα να αντιμετωπίσει σοβαρές δυσκολίες και αποτυχίες στο χώρο του σχολείου , εμφανίζει προβλήματα κοινωνικά και διαπροσωπικά ενώ πολλές φορές παρατηρούνται ελλείψεις στη σίτιση και τον ύπνο και πιθανότατα προβλήματα με το νόμο.
- Εξάρτηση από το διαδίκτυο , σε αυτή τη περίπτωση αναφερόμαστε σε ασθένεια καθώς ο έφηβος έχει περάσει στην καταναγκαστική χρήση του διαδικτύου . Η διάγνωση της εξάρτησης αυτής προϋποθέτει ο έφηβος κατά τη διάρκεια ενός χρόνου να συμβαδίζει με τρία τουλάχιστον παράλληλα από τα εξής(Σιώμος και συν 2012):
 1. Ανάπτυξη ανοχής, πιθανή αύξηση της ενασχόλησης με το διαδίκτυο
 2. Συμπτώματα στέρησης, πιθανότατο αίσθημα ψυχικής δυσφορίας
 3. Επιπλέον χρήση του διαδικτύου παρότι ο έφηβος είχε προϋποθέσει μικρότερο χρονικό διάστημα
 4. Περισσότερη ενασχόληση του εφήβου με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή έτσι ώστε να ανακαλύψει νέους τρόπους σύνδεσης του στο διαδίκτυο
 5. Έντονη επιθυμία του εφήβου να μειωθούν οι ώρες ενασχόλησης του με το διαδίκτυο. Συνήθως ανεπιτυχείς.
 6. Συνεχής παραίτηση της κοινωνικοποίησης του και γενικότερα οτιδήποτε αφορά τις υποχρεώσεις του.
 7. Συνεχιζόμενη χρήση του διαδικτύου παρότι ο ίδιος γνωρίζει πως αντιμετωπίζει πρόβλημα το οποίο προκαλείται ούτως ή άλλως από τη χρήση.

8. Εθισμός στο διαδίκτυο, αυτή η περίπτωση αναφέρεται στους εφήβους που πληρούν τα περισσότερα απο τα παραπάνω κριτήρια. (Σιώμος και συνεργάτες 2012).

4.2.1 Τύποι διαδικτυακής εξάρτησης

Σύμφωνα με την Young (2001) και τον Golberg(1997) , υπάρχουν ορισμένοι τύποι διαδικτυακής εξάρτησης. Ενδεικτικά αναφέρονται:

- I. Cyber stalking- οποιοσδήποτε εκφοβισμός του χρήστη από κάποιον άλλον χρήστη στο Διαδίκτυο.
- II. Cyber relation- ερωτικές σχέσεις του χρήστη με άλλους διαδικτυακούς χρήστες όπου και οι δύο εμπλεκόμενοι δεν θέλουν να συναντηθούν από κοντά στο φυσιολογικό περιβάλλον.
- III. Cyber porn – Ο χρήστης είναι εθισμένος με πορνογραφικό υλικό το οποίο και «κατεβάζει» στον υπολογιστή του
- IV. Online game- ο χρήστης παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια στο Διαδίκτυο κυρίως ομαδικά, με αληθινά χρήματα (κυρίως τζόγο)
- V. Chat room addiction – ο χρήστης μιλά με άτομα που δε γνωρίζει στα λεγόμενα *διαδικτυακά δωμάτια*.
(όλα τα παραπάνω είναι από τα επιστημονικά άρθρα που αναγράφονται ξεχωριστά στη βιβλιογραφία)

4.2.2 Προφίλ εθισμένου στο διαδίκτυο - Συνοσυρότητα με άλλες διαταραχές

Η εξάρτηση από το Διαδίκτυο αναγνωρίζεται από την ψυχολογική και ψυχιατρική κοινότητα ως ξεχωριστή ψυχοσωματική διαταραχή. Όπως

αναφέρθηκε και παραπάνω, ο Αμερικανός ψυχίατρος Ivan Goldberg στις αρχές τις δεκαετίας του 90, ήταν ο πρώτος που χαρακτήρισε το φαινόμενο «internet addiction». Στη συνέχεια, σύμφωνα με τα κριτήρια του DSM-IV (1995) η Young (1998), πρότεινε μια δέσμη κριτηρίων για τη διάγνωση της εξάρτησης από το Διαδίκτυο, τα οποία αναφέρονται ακριβώς, παρακάτω.

Τα άτομα που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο δεν χαρακτηρίζονται από ομοιογένεια. Σύμφωνα με έρευνες οι χρήστες του διαδικτύου που έχουν εθιστεί διαφέρουν βάσει του προφίλ τους. Οι χρήστες του διαδικτύου λοιπόν που έχουν εθιστεί σε αυτό σύμφωνα με τους Mafe και Blas (2006) είναι συνήθως νεαρά άτομα μορφωμένα και συνήθως έχουνε αρκετά καλή σχέση με του υπολογιστές. Κατά τους Soule et al, τα άτομα εκείνα που έχουνε περισσότερες πιθανότητες να εθιστούν στη χρήση του διαδικτύου είναι νέοι άντρες , οι ομοφυλόφιλοι, οι σπουδαστές, μεσήλικες γυναίκες και άτομα τα οποία δεν κατέχουν μια στοιχειώδη μόρφωση. Βέβαια αυτά τα χαρακτηριστικά των εθισμένων ατόμων έρχονται σε ρήξη με το στερεότυπο που προϋπήρχε και ήθελε το φύλο να συσχετίζεται άμεσα με τον εθισμό. Βάσει ερευνών δεν υπάρχει διαφορά μεταξύ των φύλων και της χρήσης του διαδικτύου όσον αφορά τις ώρες ενασχόλησης τους με το αντικείμενο. Πάραυτα οι επιστήμονες καταλήγουν στο γεγονός πως όσο πιο έμπειρος είναι ο χρήστης τόσο αυξάνονται και οι ώρες που ασχολείται με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο. (Σφακιανάκης και συν 2012)

Εάν κάποιος εξετάσει το θέμα του εθισμού στο διαδίκτυο και από τη μεριά της κλινικής ψυχιατρικής θα αντιληφθεί πως τα άτομα αυτά είναι άτομα τα οποία συνήθως πάσχουν από κατάθλιψη, διπολική διαταραχή, μοναξιά , σεξουαλικό καταναγκασμό και αυτοκτονικό ιδεασμό. (Morahan- Martin, 2005). Από την άλλη πλευρά και σύμφωνα με τους Thatcher και Goolan 2005 τα εθισμένα από το

διαδίκτυο άτομα , το συνδυάζουν πολλές φορές με τη φιλία, τις συγκινήσεις, την ελευθερία και την ανεξαρτησία. Μέσω του διαδικτύου τα άτομα πολλές φορές μπαίνουν στην διαδικασία να δημιουργήσουν έναν νοητό εαυτό τους όπως ακριβώς θα ήθελαν να είναι (Young ,1997). Επιπροσθέτως κάποιες άλλες έρευνες συμπεραίνουν πως η αιτία του εθισμού στο διαδίκτυο είναι η Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής με Υπερκινητικότητα (ΔΕΠ_Υ) (Ha et all 2006, Yey et all 2007 2009, Yoo et all 2004 όπως αναφ στο Σφακιανάκης και συν 2012).

Τα εθισμένα στο διαδίκτυο άτομα δηλώνουν πως είναι ευχαριστημένα και ενθουσιασμένα εξαιτίας της υψηλής κοινωνικότητας και της ανταλλαγής ιδεών που υφίσταται στο διαδίκτυο και συγκεκριμένα στα «chat room» . Υπάρχει η δυνατότητα να συνάψουν πιο στενές φιλικές ή ερωτικές σχέσεις οι οποίες είχαν μεγαλύτερο ποσοστό επιτυχίας από ότι στην πραγματικότητα. (Young 1996). Σύμφωνα με τη Young το 86% των ατόμων που έχουν εθιστεί στο διαδίκτυο θεωρούν θετικό στοιχείο το ότι μπορούν να διατηρούν την ανωνυμία τους, το 63% έχουν σα θετικό στοιχείο την άμεσα πρόσβαση σε αυτό, το 53% θεωρεί το διαδίκτυο ασφαλές ενώ το 37% δηλώνει πως χρησιμοποιεί αρκετά το διαδίκτυο λόγω της εύκολης χρήσης. (Σφακιανάκης και συν 2012)

Η προσπάθεια των ερευνητών να δημιουργηθεί το προφίλ των εθισμένων ατόμων βασίστηκε και στην ίδια τη βιομηχανία. Τα αποτελέσματα που υπήρχαν όσον αφορά τις ηλικιακές ομάδες, έδειξε πως για την ηλικιακή ομάδα 18 έως και 35 ετών, ποσοστό δηλαδή 72% χρησιμοποιούσε το διαδίκτυο. Κάτι τέτοιο συνέβαινε όπως αποδείχθηκε έπειτα απο έρευνες σπουδαστών κολεγίων η οποία είχε πραγματοποιηθεί από το Pew Internet (2002) λόγω του ότι υπήρξε μια πρόωμη υιοθέτηση των τεχνολογιών δηλαδή οτι τα συγκεκριμένα άτομα ήταν παιδιά που σε πολύ μικρή ηλικία είχαν εξοικειωθεί με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.(Σφακιανάκης και συν 2012)

Διαγνωστικά κριτήρια

Τα διαγνωστικά κριτήρια της Young για την εξάρτηση από το Διαδίκτυο είναι τα εξής:

- *«Αισθάνεσαι απορροφημένος στο διαδίκτυο (σκέψου μια προηγούμενη ή μια μελλοντική περίοδο σύνδεσης στο διαδίκτυο);»*
- *«Αισθάνεσαι την ανάγκη να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο για, διαρκώς αυξανόμενα, χρονικά διαστήματα για να επιτύχεις την ικανοποίησή σου; »*
- *«Έκανες, επανειλημμένα, προσπάθειες, που δεν ήταν επιτυχημένες, για να ελέγξεις ή να περιορίσεις ή να σταματήσεις ολοκληρωτικά τη χρήση του διαδικτύου»;*
- *«Αισθάνεσαι ανήσυχος, βαρύθυμος, μελαγχολικός και ευέξαπτος όταν προσπαθείς να περιορίσεις ή να σταματήσεις ολοκληρωτικά το διαδίκτυο;»*
- *«Όταν είσαι συνδεδεμένος με το διαδίκτυο, παραμένεις συνδεδεμένος για περισσότερο χρόνο από όσο σκόπευες αρχικά; »*
- *«Έχεις χάσει ή κινδύνευσες να χάσες μια σημαντική σχέση, μια σημαντική εργασία, μια εκπαιδευτική ευκαιρία ή μια ευκαιρία καριέρας, επειδή είσαι χρήστης του διαδικτύου; »*
- *«Είπες ποτέ ψέματα σε μέλη της οικογένειάς σου, στο γιατρό σου ή στον ψυχολόγο σου, για να κρύψεις την έκταση της χρήσης, από σένα, των εφαρμογών του διαδικτύου;»*
- *«Χρησιμοποιείς το διαδίκτυο, σαν ένα τρόπο απόδρασης από τα προβλήματα*

ή ανακούφισης της πολύ κακής σου διάθεσης; (π.χ. αισθήματα έλλειψης βοήθειας, ενοχής, ανυπομονησίας, μελαγχολίας)» (Young K. 1998 και 2001)

Σύμφωνα με τους, Beard& Wolf 2001 377-38, πρέπει να υπάρχουν όλα τα παρακάτω :

1. Τον / την απασχολεί συνεχώς το Διαδίκτυο (σκέφτεται τη προηγούμενη δραστηριότητα στο Διαδίκτυο ή ανυπομονεί για την επόμενη)
2. Νιώθει την ανάγκη να χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο για όλο και περισσότερο χρόνο προκειμένου να αισθανθεί ικανοποίηση
3. Έχει κάνει ανεπιτυχείς προσπάθειες να ελέγξει , να ελαττώσει ή να σταματήσει τη χρήση του Διαδικτύου
4. Είναι ανήσυχος /-η , κακόκεφος / -η , μελαγχολικός / -η ή ευερέθιστος /- η όταν επιχειρεί να ελαττώσει ή να σταματήσει τη χρήση του διαδικτύου
5. Παραμένει συνδεδεμένος / η για περισσότερο χρόνο απ' όσο σκόπευε αρχικά

Τουλάχιστον ένα από τα παρακάτω:

1. Έχει διακινδυνεύσει την απώλεια μιας σημαντικής σχέσης εργασίας, εκπαιδευτικής ή επαγγελματικής ευκαιρίας λόγω του διαδικτύου.
2. Έχει πει ψέματα σε μέλη της οικογένειας του/της, στον ψυχοθεραπευτή του/της, ή σε άλλους για να αποκρύψει το βαθμό της εμπλοκής του/της με το διαδίκτυο.
3. Χρησιμοποιεί το διαδίκτυο ως τρόπο διαφυγής από τα προβλήματα ή ανακούφισης από μια δυσφορική κατάσταση που βιώνει (πχ αισθήματα ανικανότητας, ενοχής, άγχους, κατάθλιψης)

Σύμφωνα με τους Shapira et al, 2003 207-216, τουλάχιστον ένα από τα παρακάτω:

- A. 1.Συνεχής απασχόληση με την χρήση του Διαδικτύου που βιώνεται ως ανεξέλεγκτη.
2. Υπερβολική χρήση του Διαδικτύου για χρονικά διαστήματα μεγαλύτερα από αυτά που είχε σχεδιάσει αρχικά το άτομο

B. Η χρήση του Διαδικτύου ή η συνεχής απασχόληση με τη χρήση του προκαλεί σημαντική κλινική δυσφορία/ κατάπτωση ή ανεπάρκεια σε κοινωνικούς, επαγγελματικούς ή άλλους σημαντικούς τομείς λειτουργικότητας του ατόμου.

Γ. Η υπερβολική χρήση του Διαδικτύου δεν παρουσιάζεται αποκλειστικά κ μόνο κατά τη διάρκεια περιόδων υπο μανίας ή μανίας και δεν ερμηνεύεται καλύτερα από άλλες διαταραχές.

Η επίδραση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον ύπνο των εφήβων

Οι έρευνες που βασίζονται στις διαταραχές του ύπνου και στην αλληλεπίδραση της υπερβολικής χρήσης του διαδικτύου είναι ελάχιστες. Κατά τον Van den Bulck 2004(όπως αναφ. στο Σιώμος και συν. 2012) και την έρευνα που πραγματοποίησε σε 2546 παιδιά στο Βέλγιο παρατηρήθηκε πως τα παιδιά

εκείνα που χρησιμοποιούσαν περισσότερες ώρες την εβδομάδα το διαδίκτυο φάνηκε να είναι λιγότερο κουρασμένα από τα παιδιά που το χρησιμοποιούσανε ελάχιστα.

Σε μια μεταγενέστερη έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τον Van den Bulck & Eggermon 2006, σε εφήβους του Βελγίου διαπιστώθηκε πως τα αγόρια με ποσοστό 28,2% και τα κορίτσια με ποσοστό 14,7% χρησιμοποιούσαν το διαδίκτυο για να τους κουράσει αφού επέλεγα να ασχοληθούν με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για να κοιμηθούν. Κάτι τέτοιο βέβαια προϋπέθετε λιγότερες ώρες ύπνου και περισσότερη κούραση στους εφήβους. Στη Γερμανία μια ακόμη έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε παιδιά ηλικίας 11 ετών διαπιστώθηκε πως η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή μειώνει το πρώτο τέταρτο του σταδίου του ύπνου, καθυστερεί τον ύπνο και επιμηκύνει το δεύτερο στάδιο του ύπνου (Dworak et al 2007 όπως αναφ. στο Σιώμος και συν. 2012). Τέλος σε παρόμοια έρευνα έγινε γνωστό ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν την ποιότητα του ύπνου. Κατά τη μελέτη αυτή τα παιδιά που είχαν παίξει προηγουμένως ηλεκτρονικά παιχνίδια καθυστερούσαν την επέλευση του ύπνου σημαντικά, είχε επίσης ελαττωθεί ο REM ύπνος, αλλά δεν υπήρχε διαφορά ανάμεσα στις δυο ομάδες σε ότι αφορούσε τον ύπνο βραδέων κινήσεων. (Hiquchi et al 2005 όπως αναφ. στο Σιώμος και συν. 2012). Συμπερασματικά για να προληφθεί ο εθισμός των εφήβων από το διαδίκτυο πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν και οι συνέπειες που προκαλεί ακόμη και στις βασικές ανάγκες των ίδιων.

4.2.3 Υπηρεσίες σχετικά με τον εθισμό στο Διαδίκτυο

Προκειμένου να μπορούν να αντιμετωπιστούν φαινόμενα εθισμού από τον Διαδίκτυο ή τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια, έχουν δημιουργηθεί ορισμένες υπηρεσίες για θεραπεία και συμβουλευτική(σε όλες τις υπηρεσίες αυτές, υπάρχει κοινωνικός λειτουργός).

Στο συγκεκριμένο σημείο, δε θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε τα φαινόμενα αυτοκτονιών που στις μέρες μας έχουν αυξηθεί ραγδαία. Αναζητώντας λοιπόν στο Google ορισμένες λέξεις που σχετίζονται με την αυτοκτονία παρατίθενται αρκετά blogs και forums που αναφέρουν πολλούς τρόπους για να αυτοκτονήσει κανείς ανώδυνα. Για το λόγο αυτό έχουν δημιουργηθεί ειδικά διαμορφωμένες σελίδες βοήθειας για να αποφευχθούν τέτοιες συμπεριφορές. Πιο συγκεκριμένα:

- Ø Κλίμακα στο www.suicide-help.gr
- Ø Γραμμή αυτοκτονίας 801 801 99999

Η γραμμή παρέμβασης βρίσκεται υπό την εποπτεία του Υπουργείου Υγείας και Κοινωνικής Αλληλεγγύης. Λειτουργεί καθημερινά επί εικοσιτετραώρου βάσεως με αστική χρέωση. Η επικοινωνία είναι δυνατόν να γίνει μέσω κινητού ή σταθερού τηλεφώνου και πραγματοποιείται στη βάση της αρχής του απορρήτου. Η γραμμή απευθύνεται σε άτομα με αυτοκτονικούς ιδεασμούς, προηγούμενες απόπειρες, αυτοκαταστροφικές τάσεις, σε άτομα που βιώνουν απώλεια και σε όσους έχουν υπόνοια ύπαρξης ενός περιστατικού που σχετίζεται με την αυτοκτονία. Στόχος της γραμμής είναι η άμεση αντιμετώπιση της κρίσης του καλούντα σε βραχυπρόθεσμο επίπεδο και κατόπιν η μακροπρόθεσμη ψυχιατρική και ψυχολογική παρακολούθησή του. Ειδικότερα, για το δεύτερο αυτό επίπεδο παρέμβασης ο αιτών είναι δυνατόν να λάβει υπηρεσίες από τους επαγγελματίες της Κλίμακας ή και να παραπεμφθεί σε άλλες υπηρεσίες ψυχικής υγείας. Επιπλέον, η υποστήριξη προβλέπεται να απευθύνεται και στην οικογένεια του ατόμου που τηλεφωνεί. Την τηλεφωνική υποστήριξη καλύπτουν ψυχολόγοι, ψυχίατροι

μετά από ειδική εκπαίδευση. Εθελοντικά προσφέρουν υπηρεσίες κοινωνικοί λειτουργοί και άλλοι επαγγελματίες, επίσης μετά από παρακολούθηση σχετικών σεμιναρίων. Κατά τη διάρκεια 2009-2011 πραγματοποιήθηκαν στην Αθήνα τρία σεμινάρια με στόχο την εκπαίδευση επαγγελματιών που θα στελεχώσουν την υπηρεσία. Η εκπαίδευση διήρκησε 24-33 ώρες και συμπεριλάμβανε θεωρητική και βιωματική κατάρτιση σε ποσοστό 60% και 40% αντίστοιχα. Πιο συγκεκριμένα, εκπαιδεύτηκαν 56 άτομα που προέρχονταν από τον επαγγελματικό χώρο κυρίως της ψυχολογίας και της κοινωνικής εργασίας. Οι υπόλοιποι εκπαιδευόμενοι προέρχονταν από το χώρο της νοσηλευτικής, της ειδικής αγωγής και γενικότερα της φροντίδας στον τομέα της ψυχικής υγείας (Κλίμακα & 1018 2012). Ειδικότερα, στην Πάτρα πραγματοποιήθηκε εκπαιδευτικό σεμινάριο που διήρκησε δύο ημέρες. Στο σεμινάριο συμμετείχαν περίπου 20 άτομα προερχόμενα από το χώρο της ψυχικής υγείας και πιο συγκεκριμένα ιατροί, ψυχολόγοι, νοσηλευτές και κοινωνικοί λειτουργοί. Η εκπαίδευση παρασχέθηκε, όπως και στα προαναφερόμενα σεμινάρια, σε θεωρητικό και βιωματικό επίπεδο. Έμπειροι επαγγελματίες στον τομέα της τηλεφωνικής συμβουλευτικής και της πρόληψης της αυτοκτονίας που εργάζονται στην Κλίμακα ανέλαβαν την παροχή της κατάρτισης μέσω τηλεδιασκέψεων και role playing (Κλίμακα 2012β). Παρόμοια σεμινάρια έχουν υλοποιηθεί στις νοτιοανατολικές Κυκλάδες και αναμένεται η πραγματοποίησή τους στη Θεσσαλονίκη και στη Λάρισα, ώστε να διευρυνθεί η δράση της γραμμής (Κλίμακα & 1018 2012).

Ø Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος

Υπόλοιπες υπηρεσίες για τον εθισμό στο Διαδίκτυο

- § Τμήμα παθολογικής χρήσης του Διαδικτύου ενηλίκων «**μονάδα απεξάρτησης 18 και άνω**». Τόσο η τοξικομανία όσο και η προβληματική χρήση υπηρεσιών του Διαδικτύου αφορούν τον θεραπευτικό χώρο των εξαρτήσεων, έτσι δημιουργήθηκε το εξειδικευμένο κέντρο Υποδοχής και Αντιμετώπισης παρόμοιων περιστατικών. Στο τμήμα αυτό παρέχεται ατομική και ομαδική ψυχοθεραπεία, ομάδες τέχνης και σωματικής έκφρασης αλλά κι εναλλακτικές ομάδες ψυχοεκπαιδευτικού χαρακτήρα.

Διεύθυνση :Βουρνάζου 37, Αμπελόκηποι, Αθήνα

Τηλέφωνο.: 210-6448980, 210-6448003 κος Σταυρόπουλος, κα Χρόνη.

- § **ΚΕΘΕΑ ΠΛΕΥΣΗ**- τμήμα συμβουλευτικής για εφήβους για τη προβληματική χρήση του Διαδικτύου, γραμμή **1145**

Προσφέρει ψυχολογική υποστήριξη μέσα από τη διαδικασία της ενεργητικής ακρόασης και της συζήτησης σε κλίμα σεβασμού και εμπιστοσύνης. Η υπηρεσία εγγυάται το απόρρητο των πληροφοριών και το σεβασμό στο δικαίωμα της ανωνυμίας.

Λειτουργεί από Δευτέρα έως Παρασκευή, από τις 09:00 έως τις 21:00 με αστική χρέωση για όλη την Ελλάδα.

Η Γραμμή Βοήθειας ανήκει στο Δίκτυο Υπηρεσιών του ΚΕΘΕΑ ΙΘΑΚΗ στη Θεσσαλονίκη, το οποίο περιλαμβάνει υπηρεσίες απεξάρτησης για ενήλικες

([πρόγραμμα διαμονής](#), [πρόγραμμα εξωτερικής παρακολούθησης](#)), για εφήβους ([ΚΕΘΕΑ ΑΝΑΔΥΣΗ](#)), για [εξαρτημένους γονείς](#) και τη γραμμή βοήθειας για τις εξαρτήσεις.

§ Ειδικό τακτικό ιατρείο παιδιών και εφήβων για την αντιμετώπιση του εθισμού στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το Διαδίκτυο στο **Ιπποκράτειο Νοσοκομείο Θεσσαλονίκης, 2310- 892417**

Το ειδικό ιατρείο στην παρούσα φάση έρχεται να καλύψει το κενό που υπάρχει στην Ελλάδα σε εξειδικευμένες υπηρεσίες Ψυχικής υγείας, για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών και των εφήβων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο. Η λειτουργία του ξεκίνησε τον Σεπτέμβριο του 2008 και ήδη έχει αντιμετωπίσει 20 κλινικά περιστατικά. Στελεχώνεται από διεπιστημονική ομάδα επαγγελματιών ψυχικής υγείας διαφορετικών ειδικοτήτων με επιστημονικά υπεύθυνο τον κ. Χριστιανόπουλο Κρίτων και υπεύθυνο σχεδιασμού και οργάνωσης τον κ. Σιώμο Κωνσταντίνο.

Κύριοι στόχοι του ιατρείου αποτελούν:

α) Εξέταση όλων των εφήβων 10-18 ετών με προβληματική χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου,

β) η διάγνωση του εθισμού των εφήβων στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές με την Κλίμακα εθισμού των εφήβων στους Η.Υ (Κ.Ε.ΕΦ.Υ) (Σιώμος και συν 2008) και την κλίμακα YDQ (Diagnostic Questionnaire for Internet Addiction), των 8 ερωτήσεων για τον εθισμό στο Διαδίκτυο, βασισμένο στα κριτήρια του DSM-IV για το παθολογικό τυχερό παιχνίδι το οποίο μεταφράστηκε στην Ελληνική γλώσσα,

γ) η θεραπευτική αντιμετώπιση των διαγνωσμένων περιπτώσεων εθισμού στο διαδίκτυο εφαρμόζοντας

- συμβουλευτική παρέμβαση στον έφηβο και στην οικογένεια,
- ειδικό εξατομικευμένο πρόγραμμα περιορισμού της υπερβολικής χρήσης και εκμάθησης ενός ορθολογικότερου τρόπου χρήσης των νέων τεχνολογιών από τον έφηβο,
- γνωστικοσυμπεριφορική ψυχοθεραπευτική παρέμβαση,
- φαρμακοθεραπεία σε περιπτώσεις συννοσηρότητας με άλλες ψυχικές διαταραχές,,
- σε πολύ σοβαρές περιπτώσεις όπου μπορεί να συνυπάρχει αυτοκτονικός ιδεασμός και μείζον καταθλιπτική διαταραχή, καθώς και συμπτώματα καχεξίας εξαιτίας της συνεχόμενης πολυήμερης ενασχόλησης με το διαδίκτυο (π.χ διαδικτυακά παιχνίδια) θα υπάρχει η δυνατότητα ενδονοσοκομειακής νοσηλείας στην Ψυχιατρική κλινική παιδιών και εφήβων.

Το ειδικό ιατρείο λειτουργεί κάθε Πέμπτη, 9-2μ.μ, στο χώρο των εξωτερικών ιατρείων της Ψυχιατρικής Κλινικής παιδιών και εφήβων του Ιπποκράτειου Νοσοκομείου Θεσσαλονίκης και το τηλέφωνο επικοινωνίας είναι το 2310-892417.

§ Ψηφιακή κλινική για τον εθισμό στο Διαδίκτυο

Δημιουργήθηκε το Μάρτιο του 1997 από την Kimberly Young. Αρχικά η κλινική παρείχε συμβουλευτική σε ατομικό και οικογενειακό επίπεδο. Σήμερα υπάρχουν τρία είδη στήριξης:

1. Συμβουλευτική μέσω mail, για τις συμβουλές στον εξυπηρετούμενο με εμπιστευτικό τρόπο- ο εξυπηρετούμενος έχει την δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα σε 1εως 3 συνεδρίες.
2. Συμβουλευτική σε δωμάτια συζητήσεων, είναι συζήτηση σε πραγματικό χρόνο μεταξύ εξυπηρετουμένου και θεραπευτή.
3. Συμβουλευτική μέσω τηλεφώνου, παρέχει αμεσότερη επαφή για γρήγορο αποτέλεσμα στον εξυπηρετούμενο

§ Συμβουλευτική μέσω τηλεφώνου στη γραμμή υπο-ΣΤΗΡΙΖΩ της Μονάδας Εφηβικής Υγείας στο Νοσοκομείο Παίδων Π.Α Κυριακού

Η Μονάδα Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.) της Β΄ Παιδιατρικής Κλινικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, Νοσοκομείο Παίδων «Π. & Α. Κυριακού», πτέρυγα «Ελένη Δαλακούρα», απευθύνεται σε εφήβους 11-18 ετών και παρέχει υπηρεσίες που καλύπτουν το φάσμα των αναγκών της ηλικίας αυτής. Βασικές αιτίες προσέλευσης είναι η παχυσαρκία, οι διαταραχές πρόσληψης τροφής (ανορεξία, βουλιμία), θέματα ανάπτυξης, ενδοκρινολογικά, γυναικολογικά, ψυχοκοινωνικά, μαθησιακές δυσκολίες, σχολική φοβία, οικογενειακή δυσλειτουργία, αντισύλληψη-σεξουαλική αγωγή, επαγγελματικός προσανατολισμός, εθισμός τη χρήση του Διαδικτύου, του κινητού τηλεφώνου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κ. α. Απευθύνεται σε γονείς παιδιά και εφήβους. Η Γραμμή Βοηθείας ΥποΣΤΗΡΙΖΩ 80011 80015 είναι χωρίς χρέωση για αστικές και υπεραστικές κλήσεις (με την υποστήριξη του ΟΤΕ). Στελεχώνεται από εξειδικευμένους παιδοψυχολόγους σε θέματα χρήσης – κατάχρησης διαδικτύου για τα παιδιά και τους εφήβους. Λειτουργεί στη Μονάδα Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.), στο Παράρτημα του Νοσοκομείου Παίδων «Π. & Α. Κυριακού», **Μεσογείων 24, Γουδή, Δευτέρα-Παρασκευή και ώρες 09:00-15:00**. Στο σημείο αυτό είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον να αναφερθούν ορισμένα στατιστικά στοιχεία όπως

δώθηκαν από την ομάδα στήριξης του υπο-ΣΤΗΡΙΖΩ. Πιο συγκεκριμένα, η Γραμμή Βοηθείας δέχτηκε κατά την περίοδο λειτουργίας της από τον Ιανουάριο 2011 έως και Ιούνιο 2012 συνολικά **2440 αιτήματα**. Τα **82%** προήλθαν μέσα από τηλεφωνική επικοινωνία στον αριθμό χωρίς χρέωση 800 11 80015 ενώ ένα ποσοστό της τάξης του **18%** επέλεξε να επικοινωνήσει ηλεκτρονικά μέσω email στη διεύθυνση help@saferinternet.gr. Όσον αφορά στα δημογραφικά στοιχεία, η πλειοψηφία των αιτημάτων (78%) προήλθε από ενήλικες (κυρίως γονείς), ενώ οι επαγγελματίες και οι ανήλικοι που απευθύνθηκαν στη γραμμή ακολουθούν με ποσοστό 10% και 12%, αντίστοιχα. Αναφορικά με τον τύπο του αιτήματος, η πλειοψηφία των αιτημάτων αφορούσε σε θέματα εξάρτησης (36%), ενώ στη δεύτερη θέση βρίσκονται τα αιτήματα αφορούσαν σε γενικές πληροφορίες για την ασφάλεια στο διαδίκτυο (30%). Στην τρίτη θέση, με ποσοστό 11%, αναδείχθηκε μια νέα κατηγορία που αφορά στα προβλήματα με τις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και ιδιαίτερα μέσω της διάσημης ιστοσελίδας «Facebook» (π.χ. ψευδή προφίλ). Το προσωπικό της Γραμμής Βοηθείας παρείχε ψυχολογική υποστήριξη και συμβουλευτική, ή / και έδωσε ανάλογες πληροφορίες σε 1402 αναφορές. Επιπλέον 437 περιπτώσεις (γονείς ή/και έφηβοι) παραπέμφθηκαν στα ιατρεία της Μονάδας Εφηβικής Υγείας για να ενταχθούν στο πρόγραμμα της Μ.Ε.Υ. για τους εφήβους με υπερβολική ενασχόληση με το Διαδίκτυο. Τέλος, 407 περιπτώσεις παραπέμφθηκαν στη γραμμή καταγγελιών Safeline.gr και στη Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος για περιπτώσεις ηλεκτρονικού εγκλήματος, ή σε άλλους αρμόδιους φορείς αντίστοιχα με τη φύση της αναφοράς (π.χ. καταναλωτικές οργανώσεις κ.λπ.)

§ Συμβουλευτική μέσω Διαδικτύου

§ www.kethea.gr

§ www.youth-health.gr

§ www.safeinternet.gr

Υπόλοιπες υπηρεσίες εκτός Ελλάδας

§ Bradford Regional Medical Center ,**1-800-446-2583**, 116 Interstate Parkway Bradford, PA 16701 . Στη συγκεκριμένη κλινική τονίζονται τα οφέλη της χρήσης του Διαδικτύου και γενικότερα το Διαδίκτυο ως ένα εργαλείο μόρφωσης και εκπαίδευσης. Η θεραπεία γίνεται σε ατομικό και οικογενειακό επίπεδο, με ειδικούς θεραπευτές ψυχολόγους, κοινωνικούς λειτουργούς και κλινικούς θεραπευτές.

§ 1-800-928-9139, γραμμή τηλεφωνικής υποστήριξης για εφήβους, για τον εθισμό στο Διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

www.netaddiction.com

www.safeinternet.org

www.familysafeinternet.com

Μια νέα εθελοντική ομάδα κοινωνικών λειτουργών ξεκίνησε με έδρα τη Πάτρα το 2012 και αφορά το Διαδίκτυο στο σχολείο. Οι «**Κοινωνικοί Λειτουργοί εν..τάξη**», έχουν ως σκοπό να δείξουν στους μαθητές το πραγματικό κόσμο και όχι τον εικονικό. Είναι μια ιδέα των κοινωνικών λειτουργών Κοντονή Κ, Περικλέους Ε και Θεοδωρόπουλου Δ. Η ομάδα αυτή έχει πολλές δράσεις στη Πάτρα με ημερίδες και προγράμματα street work, όπως αυτό που διοργανώθηκε

τελευταία με αφορμή την ημέρα ασφαλούς Διαδικτύου που γιορτάστηκε για πρώτη φορά στις 11 Φεβρουαρίου 2014.

4.2.4 Το φαινόμενο «cyber bullying»

Ο όρος “cyber bullying”, (διαδικτυακός εκφοβισμός), δημιουργήθηκε από τον Καναδό Bill Belsey και αφορά πειράγματα, απειλές, διάδοση άσχημων και προσβλητικών φημών, αποστολή μηνυμάτων με υβριστικό περιεχόμενο από ανηλίκους σε συνομήλικους τους, (Kowalski et al 2008, όπως αναφ. στο Φλώρος Γ. και συν. 2012).

Ο εκφοβισμός γενικότερα είναι μια επιθετική συμπεριφορά που έχει ως σκοπό την κυριαρχία του πιο ισχυρού. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και στον διαδικτυακό εκφοβισμό. Δε γίνεται μόνο μια φορά, αλλά επαναλαμβάνεται πολλές φορές με σκοπό την έντονη ψυχολογική βία και δυστυχώς τα θύματα δε το αναφέρουν σχεδόν ποτέ στους γονείς τους. (Nansel et al 2001 όπως αναφ. στο Φλώρος Γ και συνεργάτες 2012).

Σε ότι αφορά το φύλο του παιδιού ή του εφήβου βάσει ερευνών τα αγόρια εκφοβίζουν διαδικτυακά συχνότερα απ’ ότι τα κορίτσια αλλά αυτοί που δέχονται τον εκφοβισμό είναι σχεδόν στο ίδιο ποσοστό αγόρια και κορίτσια. (Nansel et al 2001 όπως αναφ στο Φλώρος και συν. 2012). Ο διαδικτυακός εκφοβισμός ξεκινά με ψευδή στοιχεία προς το πρόσωπο του θύματος και στη συνέχεια αρχίζει η ψυχολογική πίεση που καταλήγει σε ψυχολογική βία. Χλευάζουν τους συνομηλικούς τους και τους απειλούν μέσω μηνυμάτων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email). Όπως έχει αναφέρει

ο King, «Αυτό που καθιστά τον εκφοβισμό μέσω διαδικτύου τόσο επικίνδυνο είναι το γεγονός ότι ο καθένας μπορεί να τον πράξει χωρίς να χρειάζεται να αντιμετωπίσει το θύμα του. Δε χρειάζεται να είναι κανείς δυνατός ή γρήγορος αρκεί ένας υπολογιστής και η επιθυμία να τρομοκρατήσει» (King 2006, όπως αναφ στο Φλώρος Γ και συνεργάτες 2012, σελ 181).

Βάση έρευνας που πραγματοποιήθηκε από το μη κερδοσκοπικό οργανισμό ΝΕΟΙ από 442 παιδιά ηλικίας 13 έως 17 χρόνων (275 αγόρια και 147 κορίτσια), διαπιστώθηκε ότι το 16% των αγοριών και το 22% των κοριτσιών έχουν δεχθεί εκφοβισμό με δημοσίευση στο Διαδίκτυο προσωπικών φωτογραφιών. Το 11% με λεκτικό εκφοβισμό και το 35% εκφοβισμό με χυδαίο λεξιλόγιο. Το 10% έχει απαντήσει θετικά στην ερώτηση εάν έχουν εκφοβίσει διαδικτυακά φίλο ή γνωστό και το 42% απάντησε ότι έχουν κάποιο γνωστό που έχει πέσει θύμα εκφοβισμού. (Φλώρος Γ και συνεργάτες 2012)

Προφίλ παιδιών που πέφτουν θύμα εκφοβισμού

- Ø Είναι ήσυχα κι ευαίσθητα παιδιά που κλαίνει συχνά
- Ø Έχουν λίγους φίλους και είναι κοινωνικά απομονωμένα
- Ø Είναι αγχώδη με καταθλιπτική διάθεση
- Ø Είναι σωματικά πιο αδύναμα από τα υπόλοιπα
- Ø Περνούν περισσότερο χρόνο με ενήλικους
- Ø Έχουν κάποιο σωματικό πρόβλημα

Προφίλ παιδιών που εκφοβίζουν

- Ø έχουν ηγετική προσωπικότητα
- Ø είναι επιθετικά
- Ø έχουν δυσκολία στο να υπακούουν κανόνες

- Ø είναι σκληρά και δεν έχουν ενσυναίσθηση
- Ø συχνά σχετίζονται με ενήλικους αλλά με επιθετικό τρόπο.
(Φλώρος και συνεργάτες 2012)

Μορφές εκφοβισμού στο Διαδίκτυο

- ο Αποστολή υβριστικών μηνυμάτων (flaming)
- ο Παρενόχληση (harassment)
- ο Δυσφήμιση (denigration)
- ο Προσωποποίηση (impersonation)
- ο Έξοδος και απάτη (outing and trickery)
- ο Καταδίωξη στο Διαδίκτυο (cyber stalking)
- ο Το χαρούμενο χαστούκισμα (happy slapping)

Χαρακτηριστικά που εκφοβίζουν μέσω του Διαδικτύου

Τα χαρακτηριστικά παιδιών που εκφοβίζουν διαδικτυακά είναι ίδια με αυτά του εκφοβισμού γενικότερα (Olweus 1993a, όπως αναφέρεται στο Φλώρος και συν 2012). :

- ✓ Έχουν κυρίαρχες προσωπικότητες
- ✓ Έχουν έντονο χαρακτήρα , είναι παρορμητικά και απογοητεύονται εύκολα
- ✓ Παρουσιάζουν περισσότερες βίαιες συμπεριφορές σε σχέση με τα υπόλοιπα παιδιά
- ✓ Έχουν δυσκολία να ακολουθήσουν κανόνες

- ▼ Εμφανίζονται σκληρά και δείχνουν λίγη ενσυναίσθηση και συμπόνια για τα θύματά τους
- ▼ Συχνά σχετίζονται με ενηλίκους με επιθετικούς τρόπους
- ▼ Είναι καλοί στο να μιλάνε για τον εαυτό τους όταν βρίσκονται σε δύσκολες καταστάσεις (Φλώρος και συν 2012, σελ 189).

Γενικότερα δεν υπάρχει ένα συγκεκριμένο προφίλ του παιδιού που εκφοβίζει. Συνήθως οι περισσότεροι το κάνουν επιπόλαια αλλά υπάρχουν και παιδιά – έφηβοι , που έχουν ως στόχο να πληγώσουν τα θύματά τους. (Kowalski, 2006).

Η ανία και η ανάγκη για επιβολή δύναμης , ο θυμός, η αντεκδίκηση και η ανάγκη για προσοχή είναι μερικοί άλλοι παράγοντες που ωθούν ένα παιδί στον διαδικτυακό εκφοβισμό. Σύμφωνα με τον Parry Aftab(2006, όπως αναφ. στο Φλώρος και συν 2012), υπάρχουν τέσσερις τύποι παιδιών που εκφοβίζουν διαδικτυακά:

- Ο εκδικητικός άγγελος- είναι παιδιά που έχουν υποστεί τα ίδια παλαιότερα εκφοβισμό και το κάνουν για εκδίκηση.
- Ο πεινασμένος για δύναμη- αναφέρεται σε παιδιά που έχουν την ανάγκη να ηγούνται των άλλων, προκαλώντας τους τον φόβο. Τα παιδιά αυτά συνήθως έχουν βιώσει το διαζύγιο των γονιών τους, αποχωρισμό ενός αγαπημένου προσώπου ή έντονη επιθετικότητα
- Τα κακά κορίτσια –είναι κορίτσια που εκφοβίζουν διαδικτυακά επειδή δεν έχουν να ασχοληθούν με κάτι άλλο, ή για ευχαρίστηση χωρίς όμως να έχουν κάποιον ιδιαίτερο στόχο να βλάψουν κάποιον
- Ο απρόσεκτος εκφοβιστής- αφορά παιδιά που εκφοβίζουν χωρίς να ξέρουν γιατί, ίσως επειδή έχουν αναγκαστεί να το κάνουν από κάποιον άλλον.

Επειδή οι μέθοδοι διαδικτυακού εκφοβισμού είναι πολλές, είναι δύσκολο να αποκτήσει κανείς ακριβή στατιστικά στοιχεία. Σύμφωνα με την αξιολόγηση της fight crimes (www.fightcrimes.org), η προ εφηβεία και πιο συγκεκριμένα, στην ηλικία 9 έως 11 χρόνων, φαίνεται πως είναι χρόνος ακμής κατά τον οποίο αυξάνονται τα περιστατικά εκφοβισμού στο Διαδίκτυο, για τη χρονιά του 2012. Εξίσου σημαντικό είναι να αναφερθούν οι σχολικές επιδόσεις των θυμάτων αλλά και των εκφοβιστών. Τα θύματα διαδικτυακού εκφοβισμού είχαν βαθμούς πάνω από το μέσο όρο, ενώ οι εκφοβιστές έχουν χαμηλές σχολικές επιδόσεις (Li, 2006).

Σύμφωνα με την έρευνα των Kowalski&Limber (2006), διαπιστώθηκε ότι τα θύματα διαδικτυακού εκφοβισμού είχαν υψηλότερο κοινωνικό άγχος σε σχέση με τα παιδιά που δεν είχαν εμπλακεί σε εκφοβισμό. Επίσης τα παιδιά που δεν είχαν εμπλακεί σε εκφοβισμό είχαν υψηλότερη αυτοεκτίμηση. Για τον διαδικτυακό εκφοβισμό γενικότερα είχαν γίνει πολλές έρευνες πράγμα που σημαίνει πως το φαινόμενο αυτό ενδιαφέρει ολοένα και περισσότερο τους ερευνητές όλου του κόσμου. (Kowalski& Li, 2006)

Ρόλος γονέων στο φαινόμενο «cyber bullying».

Οι γονείς πρέπει να αντιδράσουν καταλυτικά και να βοηθήσουν τα παιδιά τους είτε έχουν εκφοβιστικές συμπεριφορές είτε αυτά που είναι θύματα εκφοβισμού. Έρευνα του Kowalski (et al 2008), έδειξε πως το 70% των εφήβων που έχουν δεχτεί μηνύματα εκφοβισμού βρίσκονται στο σπίτι και μόνο το 30% στο σχολείο.

Οι γονείς όμως σε ποσοστό 93% δεν γνωρίζουν με τι ασχολούνται τα παιδιά τους στο Διαδίκτυο. (Φλώρος, Φισούν και συν 2012)

Ορισμένα σημάδια που δηλώνουν ότι το παιδί έχει πέσει θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού και πρέπει να προσέχουν οι γονείς είναι τα παρακάτω:

- ✚ Το παιδί παύει ξαφνικά να χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του.
- ✚ Φαίνεται νευρικό όταν βλέπει ένα μήνυμα στο ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο (e-mail) ή στον ιστότοπο κοινωνικής δικτύωσης, που χρησιμοποιεί
- ✚ Δεν θέλει να πάει στο σχολείο
- ✚ Αρνείται να βγει από το σπίτι του
- ✚ Είναι θυμωμένο και απογοητευμένο
- ✚ Αρνείται να παίξει με τους φίλους του
- ✚ Γίνεται μοναχικό
- ✚ Οι βαθμοί του στο σχολείο μειώνονται

Σχετικά με το παιδί- θύτη, οι γονείς πρέπει να προσέξουν τα παρακάτω:

- ✚ Χρησιμοποιεί τον υπολογιστή περισσότερο τις βραδινές ώρες
- ✚ Θυμώνει όταν οι γονείς του απαγορεύουν να χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του
- ✚ Γελά ειρωνικά όταν κάνει χρήση του διαδικτύου
- ✚ Μιλά υποτιμητικά για τους συνομηλίκους του

Οι γονείς, εάν αντιληφθούν ότι τα παιδιά τους έχουν πέσει θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού πρέπει να ενημερώσουν τα παιδιά τους να μη διαγράψουν τα μηνύματά που τους έχουν σταλεί προκειμένου να τα χρησιμοποιήσουν ως αποδεικτικό στοιχείο. Στη συνέχεια εάν ο θύτης είναι κάποιος φίλος του παιδιού θα ήταν σωστό οι γονείς να ενημερώσουν και την οικογένεια του παιδιού με σκοπό να σταματήσει το θέμα εκεί. Εάν όμως ο εκφοβισμός συνεχιστεί, τότε πρέπει να ενημερωθεί η Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος. Τέλος εάν το παιδί

συνεχίζει να νιώθει φοβισμένο τότε πρέπει να καταφύγει για ψυχολογική υποστήριξη σε κάποιον κοινωνικό λειτουργό ή σε ψυχολόγο. (Φλώρος, Φισούν και συν 2012)

Οι γονείς για περισσότερη ενημέρωση σχετικά με την ασφαλή πλοήγηση μπορούν να απευθυνθούν στις παρακάτω ιστοσελίδες:

- ✓ Ελληνική εταιρία μελέτης της διαταραχής του εθισμού στο διαδίκτυο www.hasiad.gr
- ✓ I-SAFE Inc. www.isafe.org
- ✓ Netsmartz
- ✓ Stop bullying now www.hrsa.gov
- ✓ Cyber bully help www.cyberbullyhelp.com
- ✓ www.safeinternet.gr

(Φλώρος, Φισούν και συν 2012)

Ρόλος σχολείου στο φαινόμενο cyber bullying

Τις περισσότερες φορές, ο θύτης και το θύμα είναι από το ίδιο σχολείο επομένως το σχολείο εμπλέκεται ιδιαίτερα. Ο Kowalski(2008), ο οποίος έχει ερευνήσει σε βάθος το φαινόμενο αυτό θεωρεί πως θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον

για τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τον εκφοβισμό και να τα μοιράζουν στα παιδιά για να το συμπληρώσουν ανώνυμα. Βάση των απαντήσεών τους θα μπορούν να δουν τη διάσταση που έχει το φαινόμενο στους μαθητές. Επιπροσθέτως θα μπορούσαν να μιλήσουν με κάποιο ειδικό που γνωρίζει πολύ καλά το φαινόμενο αυτό, προκειμένου να ενημερωθούν και οι ίδιοι αλλά και τα παιδιά.

Όπως άλλωστε αναφέρθηκε και σε παραπάνω ενότητα σχετικά με τη γενικότερη στάση των γονέων και των εκπαιδευτικών στην ασφαλή πλοήγηση, γονείς και εκπαιδευτικοί οφείλουν να συνεργάζονται για την εξάλειψη αυτού του φαινομένου. (Kowalski 2008) Ο κυριότερος στόχος που επιτυγχάνεται με τη «συμμαχία» γονέων και εκπαιδευτικών είναι η αποκατάσταση της σχέσης του θύματος με το θύτη και όχι κατευθείαν η ποινή του. (Kowalski 2008).

4.2.5 Παιδική πορνογραφία

Ο όρος «*παιδική πορνογραφία*», όπως είναι φυσιολογικό φέρνει στον ανθρώπινο νου πολύ δυσάρεστες εικόνες. Δυστυχώς όμως είναι ένα φαινόμενο που εξελίσσεται ραγδαία σε ολόκληρο το κόσμο. Στην Ελλάδα , το θετικό των πραγμάτων είναι πως δεν υπάρχουν οργανωμένα κυκλώματα παραγωγής υλικού που σχετίζονται με τη παιδική πορνογραφία. Ιδιαίτερα σημαντικό που πρέπει να αναφερθεί , είναι πως η παιδική πορνογραφία είναι τρίτη σε σειρά σε ολόκληρο

το πλανήτη σε οικονομικό τζίρο με ετήσια κέρδη που ξεπερνούν τα τρία δισεκατομμύρια ευρώ. (Σφακιανάκης και συν, 2012) . Το παράξενο όλων είναι ότι οι ηλικίες που ασχολούνται με τη παιδική πορνογραφία ξεκινούν από την ηλικία των 15 χρόνων και φτάνουν μέχρι την ηλικία των 72 χρόνων. Συνήθως είναι άτομα που κανείς δε θα φαντάζονταν, άτομα με δικές τους οικογένειες και μικρά παιδιά, επιστήμονες, ακόμα και δάσκαλοι και άλλοι. Μέχρι στιγμής στη χώρα μας έχουν δικαστεί 710 Έλληνες είτε για διακίνηση είτε για διαδικτυακό (on line) εμπόριο με παιδικό υλικό. (Σφακιανάκης και συν, 2012)

Μια άλλη συμπεριφορά που εκφράζεται μέσω του διαδικτύου που σχετίζεται με τη παιδική πορνογραφία είναι και η *αποπλάνηση ανηλίκων (grooming)*. Τα άτομα αυτά που αποπλανούν ανηλίκους, προσεγγίζουν τα παιδιά ή τους εφήβους υποκρινόμενοι ότι είναι άτομα της ίδιας ηλικίας με σκοπό την σεξουαλική κακοποίηση και στη συνέχεια προσπαθούν να πουλήσουν το υλικό σε συνεργάτες τους. Η Δίωξη Ηλεκτρονικού Εγκλήματος σε συνεργασία με το Χαμόγελο του Παιδιού, έχουν εντοπίσει και διασώσει πολλά περιστατικά δίνοντας παράλληλα και ψυχολογική υποστήριξη στα παιδιά ή στους εφήβους. (Σφακιανάκης και συν, 2012)

4.2.6 Ναρκωτικά και Διαδίκτυο

Ένας ακόμη εξίσου σημαντικός με τους παραπάνω, διαδικτυακός κίνδυνος είναι η *διακίνηση ναρκωτικών*. Δυστυχώς τα ναρκωτικά όσο κι αν θεωρούνται απαγορευμένα, μπορεί πολύ εύκολα να τα βρει κανείς ακόμη και στο Διαδίκτυο. Μάλιστα σε διάφορες ιστοσελίδες υπάρχουν πολύ καλά κρυμμένοι άνθρωποι που πουλάνε ναρκωτικά είτε κάποιοι που αναζητούν άτομα για τη διακίνηση –τα

λεγόμενα «βαποράκια». Η διακίνηση ναρκωτικών όμως στο Διαδίκτυο δεν υπάγεται καν σε κλίμακα επικινδυνότητας λόγω του ότι οδηγεί απευθείας στο θάνατο τα παιδιά ή τους εφήβους. (Σφακιανάκης και συνεργάτες, 2012)

Κεφάλαιο 5ο: Η άλλη όψη του νομίσματος

Όλα τα πράγματα στη ζωή έχουν δύο όψεις ,την καλή και την κακή.. Δεν θα μπορούσε λοιπόν η χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών να βομβαρδίζεται μόνο από αρνητικά στοιχεία. Η πληθώρα πλεονεκτημάτων του Διαδικτύου αφορά κατά κύριο λόγο τους ενήλικες. Από τη δυνατότητα που τους προσφέρει για να «κατεβάσουν» μια ταινία μέχρι το να πραγματοποιήσουν ηλεκτρονικά τις οικονομικές συναλλαγές τους. Όμως τα θετικά δεν αφορούν μόνο τους ενήλικες αλλά και τα παιδιά και τους εφήβους. Το διαδίκτυο εμπεριέχει πολλά θετικά τα οποία συμβάλλουν στην εξέλιξη του παιδιού. Βασικός σκοπός του κεφαλαίου αυτού είναι η ανάδειξη των θετικών στοιχείων όσον αφορά το θέμα του διαδικτύου αλλά και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και πως αυτό επιδρά στην κοινωνικοποίηση των παιδιών.

5.1 Θετικές επιδράσεις του διαδικτύου

Κρίνεται σκόπιμο να μην εστιάζει κανείς στη μία όψη του νομίσματος ,τη θετική ή την αρνητική αντίστοιχα αλλά να μελετά το θέμα ολόπλευρα και σφαιρικά και να εστιάζει σε κάθε του διάσταση έτσι ώστε να είναι σε θέση να αναγνωρίσει κανείς και τα οφέλη του και τα μειονεκτήματα του. Θα πρέπει να γίνει αντιληπτό ότι ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιεί κανείς το διαδίκτυο αποτελεί κριτήριο θετική ή αρνητικής επιρροής στους χρήστες, για το λόγο αυτό κρίνεται απαραίτητη η ορθή του χρήση. Θα ήταν ωφέλιμο να προσδιοριστεί ότι η σωστή χρήση του διαδικτύου αποτελεί τον κύριο παράγοντα μιας και ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων, η λήψη αποφάσεων και ο ρυθμός παραγωγής εναπόκειται στο χρήστη και όχι στο διαδίκτυο(Kirriemuir, & McFarlane)(2004). Η διαδικασία επομένως της σωστής χρήσης του διαδικτύου παρουσιάζει θετικές επιδράσεις στο παιδί και στον έφηβο καθώς παύουν πλέον να έχουν το ρόλο του παθητικού δέκτη και αναλαμβάνουν ενεργά δράση . (Papert 1980).

Σύμφωνα με τους Kirriemuir, & McFarlane (2004) όσο πιο ενεργητικά συμμετέχει το παιδί η ο έφηβος στη διαδικασία της χρήση του διαδικτύου ,τόσο πιο ξεκάθαρες γίνονται οι θετικές του επιδράσεις .Επιπρόσθετα κάνουν λόγο για εμπλουτισμό της κριτικής ικανότητας των παιδιών και των εφήβων και φυσικά της σύνθετης σκέψης που αποκτιέται ύστερα από την ορθή του χρήση. Με την άποψη αυτή φαίνονται σύμφωνοι και οι Bennet και Diener (1997) οι οποίοι υποστήριξαν πως η ορθή αξιοποίηση του διαδικτύου έχει θετικό αντίκτυπο και σε άλλους τομείς αφού ενισχύει την αυτοεκτίμηση του χρήστη μαθητή, τη συγκέντρωσή του ,συμβάλλει στην επίτευξη των στόχων και στην δημιουργία νέων στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων. ο (Mandinacht 1987; White 1984; Okagaki & Frensch 1994).

Έρευνες οι οποίες έχουν πραγματοποιηθεί γύρω από το θέμα ,είναι αντιμαχόμενες καθώς προκύπτουν αρνητικά και θετικά αποτελέσματα σαν συνέπεια της χρήσης του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Πολλοί είναι εκείνοι οι ερευνητές που προασπίζονται ότι το διαδίκτυο προσφέρει έναν υγιή τρόπο επικοινωνίας και διασκέδασης. Οι Brown & Riley (1995), πραγματοποίησαν μια έρευνα σε παιδιά ηλικίας 9-11, από την οποία προέκυψε ότι τα παιδιά λειτουργούν με πολύ πιο θετικό τρόπο στο να λύνουν τα προβλήματα που δημιουργούνται όταν υπάρχει η καθοδήγηση από κάποιον ενημερωμένο ενήλικα. Όταν τα παιδιά καθοδηγούνται τότε αυτά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ, να έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο τη δημιουργική τους ικανότητα . Με αυτό τον τρόπο ενισχύεται η φαντασία των παιδιών, η δίψα για μάθηση, η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, οι μνημονικές διεργασίες, η καλλιέργεια της παρατηρητικότητας και η αισθητική και κινητική ανάπτυξη (Brown & Riley 1995),. Παρόμοια είναι και τα ευρήματα μιας έρευνας του Βιτούλη (2005) που πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα. Από την έρευνα αυτή προέκυψε ότι η χρήση του Η/Υ συμβάλει στην ανάπτυξη της αυτενέργειας των παιδιών και της σχολικής τους επίδοσης. (Βιτούλης,2005)

Παλαιότερα οι άνθρωποι συνήθιζαν να αλληλογραφούν και να στέλνουν τα γράμματα τους με το ταχυδρομείο. Στην εποχή όμως που διανύουμε το ταχυδρομείο έχει αντικατασταθεί από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή αλλιώς e-mail. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο έκανε την επικοινωνία των ανθρώπων πιο εύκολη και γρήγορη. Τους έδωσε τη δυνατότητα να ανταλλάσουν όχι μόνο γράμματα αλλά και φωτογραφίες, βίντεο και οτιδήποτε άλλο βρίσκεται σε ψηφιακή μορφή. Τα πιο γνωστά ηλεκτρονικά ταχυδρομεία είναι το *yahoo* και το *hotmail*. (Κολυβά 2011)

Δε θα μπορούσαμε να μην αναφέρουμε το Διαδίκτυο ως πλέον το βασικότερο μέσο επικοινωνίας. Όσο κι αν εξελίσσονται τα κινητά τηλέφωνα με κάμερες υψηλής ευκρίνειας και όσο κι αν οι εταιρείες επικοινωνίας τάζουν συνεχώς χαμηλότερες χρεώσεις, ο κόσμος είναι σαφές πως προτιμά το Διαδίκτυο. Μέσω αυτού, μπορεί να επικοινωνήσει σε κάθε γωνιά του πλανήτη χωρίς καμία χρέωση. Οι νέοι και τα παιδιά που έχουν μέσα κοινωνική Δικτύωσης ή *Skype*, συνομιλούν με τους φίλους τους ή τους συγγενείς τους που βρίσκονται μακριά, μέσω κάμερας ή μέσω μηνυμάτων στα λεγόμενα *chat rooms*. Τις περισσότερες φορές μάλιστα οι έφηβοι έχουν διαδικτυακούς φίλους, άτομα που δεν γνωρίζουν από όλο τον κόσμο. Στη περίπτωση αυτή κι αν βέβαια δεν υπάρχει κανένας κίνδυνος από αυτούς που αναφέρθηκαν στα πιο πάνω κεφάλαια, τους παρέχεται η δυνατότητα να γνωρίσουν όσο πιο «κοντά» γίνεται νέους πολιτισμούς, τη καθημερινότητα και τα ενδιαφέροντα των συνομήλικων τους σε άλλες χώρες. (Κολυβά 2011).

Αρχικά, στο κομμάτι της εκπαίδευσης υπάρχει πλούτος πληροφοριών για οποιοδήποτε θέμα. Τα παιδιά και οι έφηβοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Διαδίκτυο για τις εργασίες τους και για επιπλέον γνώση. Αναζητώντας οτιδήποτε στο παγκόσμιο ιστό έχουν πρόσβαση σε πολλές υπηρεσίες και σε δεδομένα βιβλιοθηκών. (Καταρέλος και συν, 2009). Σε πιο μεγάλες ηλικίες το Διαδίκτυο προσφέρει τη δυνατότητα εκπαίδευσης εξ αποστάσεως. Συνήθως η εκπαίδευση μέσω Διαδικτύου αφορά άτομα που για λόγους κάποιας αναπηρίας ή δυσχερούς οικονομικής δυνατότητας προτιμούν να μορφωθούν μέσω Διαδικτύου. Η μόρφωση εξ αποστάσεως προσφέρει και τη δυνατότητα στο νέο να μορφώνεται από το σπίτι αλλά βοηθά και στην εκμάθηση της γενικότερης χρήσης του υπολογιστή. (Castells 2005)

Επιπροσθέτως μέσω του *YouTube*, μπορούν να παρακολουθήσουν ενδιαφέροντα εκπαιδευτικά βίντεο ή και ακόμη την αγαπημένη τους μουσική,

χρησιμοποιώντας έτσι το Διαδίκτυο ως μέσο χαλάρωσης και ψυχαγωγίας. Λόγω του υπερφορτωμένου πλέον προγράμματος του σχολείου τα παιδιά δε παρακολουθούν τηλεόραση, όμως μπορούν να δουν Διαδικτυακά την αγαπημένη τους σειρά, αλλά και να ενημερωθούν για τα νέα ολόκληρου του πλανήτη. Γι' αυτό το σκοπό υπάρχουν εκατοντάδες *blogs* και *sites*, ακόμα και ηλεκτρονικές εφημερίδες που παρέχουν όλες τις στήλες (οικονομικές, πολιτικές, στήλες μόδας και γενικότερα ότι υπάρχει στην επικαιρότητα). (Κολυβα, 2011).

Μέσα λοιπόν από το διαδίκτυο το παιδί ανοίγει νέους ορίζοντες όχι μόνο όσον αφορά το θεσμό της επικοινωνίας αλλά και της μάθησης και εξέλιξης του. Έτσι λοιπόν τα παιδιά χρησιμοποιώντας τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και το διαδίκτυο μπορούν να καταρτηθούν επαγγελματικά σαν συγγραφείς ή συντάκτες. Επέρχεται πρόοδος του παιδιού στο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας καθώς του παρέχεται η δυνατότητα να καλλιεργήσει την κριτική του σκέψη, την γλωσσική του ικανότητα και να εξασκηθεί στο δημιουργικό λόγο γράφοντας σε *blogs*, ψηφιακές εφημερίδες, ιστοσελίδες, λίστες ενημέρωσης, κτλ. (Μαίστρος, 2010).

Η Greenfield (1984) μίλησε πρώτη για την ανάπτυξη γνωστικών ικανοτήτων από την ενασχόληση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ορισμένα από αυτά είναι τα εξής:

- Βελτίωση οπτικοακουστικού συντονισμού
- Βελτίωση της αντίληψης του χώρου και της αναζήτησης
- Βελτίωση της διακριτικής ικανότητας μεταξύ ερεθισμάτων και κατάδειξη τους, όπως και της γενικής προσοχής των οπτικών ερεθισμάτων. (Greenfield 1999, σελ. 403-412). Επιπροσθέτως διαπιστώθηκε ότι οι έφηβοι που κάνουν χρήση του Διαδικτύου για δύο χρόνια αποκτούν καλύτερη δεξιότητα απόγνωσης. Η χρήση του Διαδικτύου δίνει τη δυνατότητα στο παιδί ή στον έφηβο να βρίσκεται σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε πληροφορίες. Έτσι ο μέσος χρήστης πρέπει να

ανταπεξέλθει γνωσιακά σε πολλαπλές εργασίες την ίδια στιγμή. (multitasking). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την ενεργοποίηση ευρύτερων νευρωνικών δικτύων και την αιμάτωση περιοχών του εγκεφάλου.

5.2 Το ηλεκτρονικά παιχνίδια και κοινωνικοποίηση

Η συζήτηση που ανοίγει από τις διάφορες μελέτες ,αποδεικνύει ότι πολλές από αυτές εμπεριέχουν δύο άξονες έρευνας που μπορούν να τεθούν υπό μελέτη. Ο πρώτος άξονας αφορά την προσφορά της χρήσης του διαδικτύου στην εξέλιξη και τη μάθηση. Ο δεύτερος άξονας αλλάζει διάσταση και επικεντρώνεται στη χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τη μορφή εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Σύμφωνα με το Lavender η ορθή χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν μπορεί παρά να προσφέρει θετικά αποτελέσματα ,κυρίως στο θέμα της κοινωνικοποίησης των παιδιών. Στο σημείο αυτό είναι σκόπιμο να αναφερθεί ότι εξειδικευμένοι επιστήμονες έχουν δρομολογήσει προσπάθειες ώστε να προβληθούν μέσα από τη χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, θετικές και επιθυμητές συμπεριφορές οι οποίες επιδιώκεται να μιμηθούν από τα παιδιά με στόχο να συνετιστούν και να προβληματιστούν γύρω από τα κοινωνικά προβλήματα που μαστίζουν ολόκληρο τον κόσμο . (Lavender, 2006 οπ. αναφ η Μαυρομμάτη Μ.2008).

Όπως υποστηρίζει ο Prensky, (2006, σ. 96) τα παιδιά και οι έφηβοι που χρησιμοποιούν σωστά το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να εξελιχτούν κοινωνικά καθώς έρχονται σε επαφή με άλλους παίχτες είτε μέσα από το παιχνίδι είτε μέσα από διάφορες ιστοσελίδες. Ο Squire υποστηρίζει ότι η ανθρώπινη επικοινωνία μέσο διαδικτύου ,αποκτά διαφορετική

διάσταση καθώς οι χρήστες (παίκτες) συναναστρέφονται αντιπάλους ή συμπαίκτες από όλο τον κόσμο.(Prensky,2006)

Ένα ακόμη θετικό της χρήσης του διαδικτύου είναι ότι τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να επισκέπτονται σελίδες οι οποίες προσφέρουν συμβουλές καθώς και πολλές πληροφορίες για θέματα που τους απασχολούν. Πολλές είναι και οι σελίδες εκείνες που τα παιδιά μπορούν να αναρτήσουν δικό τους υλικό σχετικό με κάποιο παιχνίδι στο οποίο έχουν πρόσβαση όλοι οι ενδιαφερόμενοι και που μπορεί ο καθένας να παραθέσει τα δικά του σχόλια. (Χρήστου,2006)

Επιπλέον σύμφωνα με το Χρήστου (2006) η χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επιφυλάσσει θετικά αποτελέσματα όσον αφορά το κομμάτι των δεξιοτήτων του παίκτη. Ενισχύει την αντίληψη, τη μαθηματική σκέψη και γενικότερα τις μνημονικές διεργασίες.(Dorman 1997).

Το συμπέρασμα αυτό , έρχεται έως ένα βαθμό σε αντιπαράθεση με τα αποτελέσματα πειραματικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε από τους Oygen και Besko και αφορούσε τον έλεγχο των επιπτώσεων που δημιουργούνται με τη χρήση στα παιδιά και κατά πόσο αυτό επηρεάζει τη μνημονική τους διεργασία. Στο πείραμα αυτό συμμετείχαν 120 παιδιά από 4-7 ετών με κανονικό δείκτη νοημοσύνης, ανεξαρτήτως κοινωνικής τάξης και εθνικότητας. Η σύγκριση έγινε ανάμεσα σε ηλεκτρονικά παιχνίδια και διάφορα κείμενα ανάγνωσης και είχε ως στόχο να εντοπίσει σε ποιες από τις δύο περιπτώσεις επιτυγχάνεται σε μεγαλύτερο βαθμό η ανάκληση της μνήμης από τα παιδιά. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν ανέδειξαν σε χαμηλότερο επίπεδο την ανάκληση της μνήμης ,στην περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Προέκυψαν όμως και ευρήματα που αποδεικνύουν τη χρησιμότητα του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαν μέσο μάθησης ,καθώς ανέδειξαν την αυξημένη στρατηγική ικανότητα των παιδιών κατά τη χρήση. (Χρήστου,2006)

Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι η εξέλιξη της πορείας του παιχνιδιού, οφείλεται στην ενεργητική ή μη δραστηριότητα της συμμετοχής του παίκτη στη διαδικασία. (Παπανουτσόπουλος, 2010).

Έτσι λοιπόν τα θετικά στοιχεία που μπορούν να αποκομίσουν τα παιδιά παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πολλά. Πιο αναλυτικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν κατά τον Prensky,

- Να συμβάλουν στα πέντε επίπεδα μάθησης των παιδιών μέσα από την παιγνιώδη δραστηριότητα.
- Να συμβάλουν στην ανάπτυξη συνηθειών και ικανοτήτων ώστε τα παιδιά να γίνονται πιο αποτελεσματικά και να επιλύουν προβλήματα.
- Να ευαισθητοποιήσουν τα παιδιά σε διάφορα θέματα κοινωνικοπολιτικά.
- Να συμβάλουν στη διαμόρφωση του συστήματος ηθικών αξιών και αρχών.

(Prensky, 2006 σ.σ 64-115):

Το ερώτημα όμως που γεννάται στο σημείο αυτό είναι γιατί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν και να ωφελήσουν με αυτό τον τρόπο τα παιδιά.

Σύμφωνα με τον Prensky (2006, σ. 113-115) τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ωφελούν τα παιδιά γιατί τα μαθαίνουν:

- Να αναλαμβάνουν δράσεις και πρωτοβουλίες
- Να συμμετέχουν σε δραστηριότητες και να έχουν στόχους
- Να διαχειρίζονται καταστάσεις
- Να συνεργάζονται προκειμένου να πετύχουν τον στόχο τους

- ü Να ανακαλύπτουν στρατηγικές
- ü Να βελτιώνουν τις δεξιότητές τους (Prensky ,2006)

Συγκεκριμένα, η ανάληψη δράσης, η συμμετοχή σε δραστηριότητες έχοντας συγκεκριμένους στόχους και η παράλληλη διαχείριση άμεσων αναγκών και μακροπρόθεσμων στόχων αποτελούν ατομικές συνήθειες, σε αντίθεση με την κατάκτηση στόχων μέσα από ομαδική προσπάθεια, την επικοινωνία, την ανακάλυψη στρατηγικών που ενισχύουν τη συλλογική προσπάθεια και τη συνεχή βελτίωση των διαθέσιμων δεξιοτήτων, οι οποίες αποτελούν συνήθειες ενταγμένες σε κοινωνικό πλαίσιο (Παπανουτσόπουλος, 2010).

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι στα ομαδικά παιχνίδια ή αλλιώς στα παιχνίδια πολλών χρηστών τα οποία παίζονται από εκατομμύρια παίκτες στον κόσμο απαρτίζονται από διάφορες ομάδες οι οποίες ακολουθούν ένα σύστημα κανόνων και ηθικών αξιών. Σημαντικά οφέλη καταγράφονται από μελέτης που έχουν διεξαχθεί πάνω στη χρήση Διαδικτυακών Παιχνιδιών Πολλών Χρηστών (MMORPGs). (Παπανουτσόπουλος, 2010) Η αποδοχή των ηρώων του κάθε παιχνιδιού από τους παίκτες του εξαρτάται από το ήθος ,τις κινήσεις και το χαρακτήρα του εικονικού ήρωα του παιχνιδιού. (Παπανουτσόπουλος, 2010).

5.3 Το ηλεκτρονικά παιχνίδια στον βωμό της εκπαίδευσης

Κατά τον Jones, (1998), εκείνο που συναρπάζει το ενδιαφέρον των παιδιών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, εξαρτάται από το στοιχείο της πρόκλησης που αυτά περιέχουν τη φαντασία και την περιέργεια του παίκτη για το περιεχόμενο του παιχνιδιού. (Jones, 1998) Δημιουργείται στη συνέχεια το ερώτημα, πότε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εμπεριέχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

Σύμφωνα με τον Jones, (1998), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπαίνουν στο βωμό της εκπαίδευσης καθώς οδηγούν τα παιδιά στο να ασχοληθούν με ένα συγκεκριμένο αντικείμενο χωρίς να προβάλλεται το στοιχείο της μάθησης και της εκπαίδευσης που αυτά κρύβουν και βοηθούν τα παιδιά να έχουν τον έλεγχο του χρόνου και των κινήσεων τους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από παιχνίδια με ξεκάθαρους στόχους που ενισχύουν τη συγκέντρωση του παίκτη.(Jones, 1998) Επιπρόσθετα, στα παιχνίδια αυτά που καθίστανται ως εκπαιδευτικά προβάλλεται η αποτελεσματική ανατροφοδότηση ,ο ανταγωνισμός ,η αντιπαράθεση και η αναπαράσταση ενός σεναρίου. (Prensky, 2001 οπ. αναφ. οι Μαραγκός και Γρηγοριάδου, 2010).

5.4 Ιστοχώροι ψυχαγωγίας και μάθησης

Το Διαδίκτυο εκτός από ένα κόσμο επικοινωνίας ,πληροφόρησης και μάθησης ,αποτελεί και έναν ανοιχτό κόσμο ψυχαγωγίας .Επομένως γίνεται αντιληπτό ότι η περιήγηση των παιδιών στο διαδίκτυο ,ενισχύει εκτός από την επικοινωνία και την ψυχαγωγία τους. Για το λόγο αυτό υπάρχουν διαθέσιμοι ιστοχώροι στο διαδίκτυο τους οποίους μπορούν να επισκεφθούν τα παιδιά και να ψυχαγωγηθούν παίζοντας.(Καμμάς, 2013).

Για παράδειγμα αξίζει να αναφερθούμε στο «Wild Web Woods», ένα διαδικτυακό παιχνίδι δημιούργημα του Συμβουλίου της Ευρώπης με κύριο στόχο να προσφέρει στα παιδιά βασικές δεξιότητες και γνώσεις για την ασφαλή χρήση του Διαδικτύου. Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και η ιστοσελίδα του National Geographic για παιδιά καθώς τους παρέχει τη δυνατότητα να συλλέξουν πληροφορίες, να ενημερωθούν για περιβαλλοντικά θέματα, να παίξουν μέσα από

διάφορες δραστηριότητες, να δουν φωτογραφίες από τη χλωρίδα και την πανίδα όλου του κόσμου και να εξασκήσουν και τα αγγλικά τους καθώς η σελίδα είναι στην Αγγλική γλώσσα (Καμμάς, 2013).

Μια άλλη σελίδα στα αγγλικά είναι η μηχανή αναζήτησης που δημιουργήθηκε ειδικά για χρήση της από παιδιά, ώστε να αντλήσουν υλικό και πληροφορίες για θέματα σχετικά με ιστορία, βιογραφίες, επιστήμη, αστρονομία, γεωγραφία, μαθηματικά, τέχνη, αλλά και με πλούσιο λεξικό, δραστηριότητες και παιχνίδια. Στόχος της είναι η εύκολη πρόσβαση σε διαδικτυακό υλικό και η ενημέρωση μέσα από τη διασκέδαση (Καμμάς, 2013).

Μια άλλη πρόταση είναι οι «Περιπέτειες του Τραγανούλη στο Μαγικό Κόσμο των Διαφημίσεων στο Διαδίκτυο» μια δημιουργία του Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων (IOM) και του Media Awareness Network. Πρόκειται για ένα συναρπαστικό και συνάμα εκπαιδευτικό παιχνίδι για τη διαφήμιση στο διαδίκτυο που απευθύνεται σε παιδιά - χρήστες του διαδικτύου από 6 έως 12 ετών. Ο πρωταγωνιστής είναι ο Τραγανούλης, ένα διάσημο δημητριακό που μιλάει στα παιδιά για τις διαφημίσεις τροφίμων και τα μαθαίνει πώς να αναγνωρίζουν τις τεχνικές προώθησης που χρησιμοποιούν οι εταιρίες στο Διαδίκτυο (Καμμάς, 2013).

Αξίζει να σημειωθεί ότι υπάρχει και η ειδική ιστοσελίδα της Βουλής των Ελλήνων για τα παιδιά. Διαθέτει πλούσιες πληροφορίες για το πολίτευμα της χώρας και φωτογραφικό υλικό από το κτίριο της Βουλής. Επιπλέον, η ιστοσελίδα προσφέρει πλήθος διασκεδαστικών και παράλληλα επιμορφωτικών δραστηριοτήτων (κουίζ, ζωγραφική, κ.α.). Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και η ιστοσελίδα του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού σχεδιασμένη για τα παιδιά. Τα «ΙΜΕάκια» επισκέπτονται το Πολιτιστικό κέντρο «Ελληνικός Κόσμος» και ταξιδεύουν στην ιστορία και τον πολιτισμό του Ελληνισμού με όλα τα μέσα της

σύγχρονης τεχνολογίας. Στην ιστοσελίδα τα παιδιά μπορούν να βρουν πρωτότυπα εκπαιδευτικά παιχνίδια, οπτικοακουστικές περιηγήσεις στα «θέατρα» εικονικής πραγματικότητας, διαδραστικές εκθέσεις, αναπαράσταση ανασκαφών και ταξίδια σε φανταστικές θάλασσες μέσα σε αντίγραφα αρχαίων πλοίων (Καμμάς, 2013).

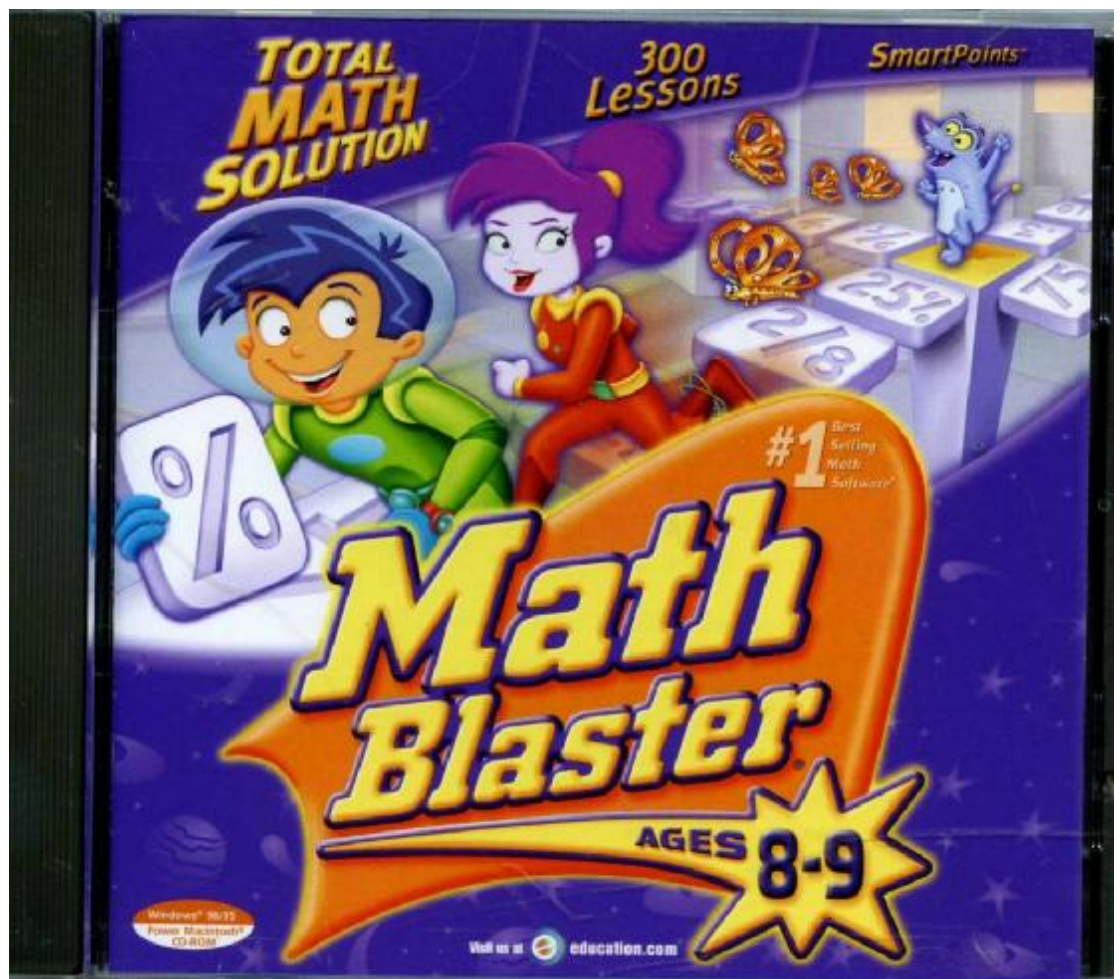
Αρκετά ενδιαφέρον παρουσιάζει και η σελίδα που σχεδίασε ο Οργανισμός Αντισεισμικού Σχεδιασμού και Προστασίας, ώστε τα παιδιά να μάθουν, διασκεδάζοντας, για το σεισμό και για τα μέτρα προστασίας που μπορούν να πάρουν πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από ένα σεισμό. Παράλληλα τα παιδιά μπορούν να επισκεφτούν τη Διαδικτυακή πύλη για τους μαθητές από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. Το Π.Σ.Δ. προσφέρει μια καινούργια δικτυακή του πύλη, αφιερωμένη στους μαθητές όπου μπορούν να βρουν νέα, εκπαιδευτικές εφαρμογές, ψυχαγωγικές εφαρμογές αλλά και ενοποιημένη πρόσβαση στις υπηρεσίες που προσφέρει στους μαθητές της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο (Καμμάς, 2013).

Θα ήταν παράληψη να μην αναφερθεί ότι υπάρχει και η Εγκυκλοπαίδεια του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού (ΕΜΕ). Ένα πραγματικά πρωτότυπο ηλεκτρονικό έργο με αντικείμενο τη συλλογή, καταγραφή, τεκμηρίωση, παρουσίαση και προβολή των ιστορικών δεδομένων της παρουσίας του ελληνικού στοιχείου σε όλη τη χωροταξική του εξέλιξη, που μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να αποκτήσουν εθνική συνείδηση και να γίνουν μικροί ιστορικοί. Άλλες εγκυκλοπαίδειες που μπορούν να επισκεφτούν τα παιδιά είναι η LivePedia.gr και η Βικιπαίδεια όπου όλοι οι χρήστες του Διαδικτύου έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν νέα άρθρα ή να βελτιώσουν και να διορθώσουν εκείνα που ήδη υπάρχουν. Παρόμοια είναι και η σελίδα «Γνώσις» που δημιουργήθηκε με στόχο την εξασφάλιση μίας ελεύθερης βάσης πληροφοριών για τον άνθρωπο, για τον

κόσμο, για την ιστορία και για τον πολιτισμό δίνοντας τη δυνατότητα στο παιδί να γράψει, να ανεβάσει και να σχολιάσει υλικό (Καμμάς, 2013).

Παραδείγματα εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Στο σημείο αυτό κρίνεται απαραίτητο να αναφερθούν μερικά παραδείγματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς από την πληθώρα που υπάρχουν. Το Math Blaster είναι ένα από τα πρώτο εμφανιζόμενα και συνάμα πιο δημοφιλή εκπαιδευτικά παιχνίδια. Το παιχνίδι αυτό, έχει βοηθήσει εκατομμύρια μαθητές να ενισχύσουν τις μαθηματικές τους ικανότητες.



Εικόνα 1 Αρχική Σελίδα του "Math Blaster"

Πηγή: Klopfer, 2008

Με το που επισκέπτεται το παιδί την αρχική σελίδα του παιχνιδιού, εμφανίζονται στην οθόνη έξι διαφορετικά πλαίσια τα οποία δίνουν τη δυνατότητα στον παίκτη να επιλέξει το πλαίσιο με την ηλικιακή ομάδα στην οποία ανήκει. Το παιχνίδι διαχωρίζεται στις εξής ηλικιακές κατηγορίες: 5-7 ετών, 6-8 ετών, 7-9 ετών, 9-12 ετών και οι ομάδες "Master the Basics" και "Pre Algebra" οι οποίες απευθύνονται σε μεγαλύτερες ηλικίες, καθώς εμπεριέχουν πιο εξειδικευμένα μαθηματικά. Στο παιχνίδι αυτό εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης ένα μαθηματικό πρόβλημα. Στο πάνω μέρος της οθόνης "στον ουρανό" εμφανίζονται οι προτεινόμενες λύσεις του προβλήματος. Ο παίκτης προσπαθεί, "χοροπηδώντας" από τη μία πλατφόρμα στην άλλη να "πιάσει" τη σωστή απάντηση. (εικ. 1) (Klopfer 2008)

Σύμφωνα με τον Klopfer (2008 σελ 23-26) τα παιχνίδια αυτά στοχεύουν στην εκμάθηση του παίκτη με διασκευαστικό τρόπο, χωρίς ο παίκτης να κατανοεί την εκπαιδευτική δραστηριότητα του παιχνιδιού. (Klopfer 2008)



Εικόνα 2 Αρχική σελίδα του jele. gr

Ένα άλλο παράδειγμα εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι το jele. Το jele είναι ένα παιχνίδι με εκπαιδευτικό σκοπό το οποίο απαρτίζεται από δραστηριότητες οι οποίες καλύπτουν την ύλη του δημοτικού σχολείου. Η σελίδα αυτή περιέχει πλούσια εφέ, χρώματα ήχο και εικόνες, προσελκύοντας με αυτό τον τρόπο την προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών. Οι δυνατότητες που προσφέρει στα παιδιά αφορούν την ενίσχυση των βασικών τους δεξιοτήτων καθώς και την βελτίωση της απόδοσή τους στην ανάγνωση και αριθμητική. Επιπρόσθετα το παιχνίδι αυτό, βοηθά τους μαθητές να εξοικειωθούν με το χώρο της εξερεύνησης και της ανακάλυψης καθώς επίσης να αναλάβουν ενεργό ρόλο σε τέτοιου είδους δραστηριοτήτων. Το σημαντικότερο στο παιχνίδι αυτό είναι ότι σε περίπτωση αδυναμίας του παίκτη, προσφέρεται βοήθεια στον ίδιο, ενώ δεν απουσιάζει η επιβράβευση όταν εκτελείται η σωστή κίνηση. (Jele, 2010).

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί και ένα άλλο εκπαιδευτικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, είναι το "Ευρωπαϊκές Χώρες" το οποίο έχει ως στόχο τη βελτίωση των

γεωγραφικών δεξιοτήτων των παιδιών. Βασικός άξονας του παιχνιδιού είναι ο χάρτης της Ευρώπης .Στο αριστερό μέρος της εικόνας εμφανίζονται τα ονόματα διαφόρων ευρωπαϊκών χωρών και ζητείται από τον παίκτη να τοποθετηθούν σωστά πάνω στο χάρτη .Σε περίπτωση λανθασμένης κίνησης ,''κοκκινίζει'' η σωστή περιοχή στο χάρτη ,υποδεικνύοντας έτσι στον παίκτη τη σωστή του θέση.



Εικόνα 3 Αρχική σελίδα ‘Ευρωπαϊκός Χάρτης’



Εικόνα 2 Στάδια παιχνιδιού

Πηγή: Μαραγκός, Γρηγοριάδου, 2004

Το παιχνίδι αυτό βασίζεται κυρίως στο να διδάξει στα παιδιά βασικές έννοιες της φυσικής όπως τη μάζα, την επιτάχυνση, την ταχύτητα, την κατανάλωση ενέργειας, τη ροπή, την τριβή και την βαρύτητα. Στο παιχνίδι αυτό οι παίκτες επισκέπτονται τον Πλανήτη Ήφαιστο και ύστερα από δική τους εξερεύνηση κρίνουν αν ο πλανήτης αυτός είναι κατάλληλος να κατοικηθεί. Οι παίκτες δημιουργούν ρομπότ τα οποία στέλνουν στον πλανήτη ώστε να τον προετοιμάσουν κατάλληλα για ζωή. (Μαραγκός, Γρηγοριάδου, 2004).

Κεφάλαιο 6ο: Συζήτηση - Συμπεράσματα

Με την παρούσα εργασία μελετήθηκαν ζητήματα που αφορούν στις επιδράσεις του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο περιβάλλον των παιδιών. Ειδικότερα εστίασαμε στη μελέτη και ανάδειξη των επιδράσεων του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο περιβάλλον των παιδιών, μελετώντας τη σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το διαδίκτυο στο πλαίσιο της κοινωνικής αλλά και της συναισθηματικής προσέγγισης. Ως εκ τούτου, στόχος της εργασίας ήταν να διερευνήσουμε τις επιδράσεις των

ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου στα παιδιά, αναδεικνύοντας πόσο ισχυρή είναι η εισβολή τους στις ζωές των παιδιών.

Από την βιβλιογραφική επισκόπηση προκύπτουν όχι μόνο ενδείξεις για τις επιδράσεις του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο περιβάλλον των παιδιών, αλλά και για τη σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το διαδίκτυο. Σκοπός του κεφαλαίου αυτού επομένως είναι η παρουσίαση των συμπερασμάτων.

6.1 Συμπεράσματα

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφερθεί ότι από την βιβλιογραφική επισκόπηση προέκυψε ότι δεν υπάρχουν μεγάλες αλλαγές στις συμπεριφορές και στα συναισθήματα των παιδιών τους, όταν η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου είναι ελεγχόμενη και χρησιμοποιούν μέσα σε λογικά πλαίσια τόσο το ιντερνέτ όσο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα παιδιά επομένως χρειάζονται ξεκάθαρα όρια και κανόνες που πρέπει να τηρούν, σχετικά με την πλοήγηση και το ηλεκτρονικό παιχνίδι τους, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι τους είναι κάτι ευχάριστο. Μόνο τότε τα παιδιά δεν αναπτύσσουν προβληματικές συμπεριφορές, ούτε βίαια ξεσπάσματα, ούτε εθισμό καθώς προτιμούν να βγαίνουν με τους φίλους τους και να παίζουν από το να είναι συνεχώς στον υπολογιστή.

Η διαπίστωσή μας αυτή ενισχύεται από την αντίληψη ότι το στάδιο διαμόρφωσης των χαρακτηριστικών της αυτοπεποίθησης ή κατωτερότητας, της υψηλής ή χαμηλής αυτοεκτίμησης, της ανάπτυξης της ηθικότητας και της υπακοής του παιδιού επιτυγχάνεται μέσω τιμωρίας και επιβράβευσης και συμμόρφωσης με κοινωνικούς κανόνες. Επίσης προέκυψε ότι τα παιδιά στην πλειοψηφία τους αγόρια παίζουν πιο βίαια παιχνίδια και θυμώνουν πιο πολύ όταν χάνουν. Γίνεται κατανοητό επομένως ότι το φύλο του παιδιού καθορίζει το είδος

του παιχνιδιού (βίαιες εκρήξεις στα αγόρια, ήρεμα επεισόδια στα κορίτσια) και των φιλικών σχέσεων (ομαδικότητα στα αγόρια, ανά ζεύγη στα κορίτσια).

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρουμε ότι σε μια περίπτωση που το παιδί εμφανίσει προβληματική συμπεριφορά, θα πρέπει να ζητηθεί η βοήθεια ειδικού επιστήμονα όπως ψυχολόγου ή κοινωνικού λειτουργού για να βοηθήσει στο παιδί αλλά και να μιλήσει στο σχολείο με αφορμή το συγκεκριμένο περιστατικό. Σε κάποιες περιπτώσεις τα παιδιά μπορούν να παρουσιάσουν τάσεις απομόνωσης από το υπόλοιπο περιβάλλον τους λέγοντας ψέματα για να μην βγουν έξω ή εμφανίζουν σημάδια κόπωσης ή ακόμα μπορεί να πέσουν θύματα διαδικτυακού εκφοβισμού. Σε αυτή την περίπτωση η βοήθεια του κοινωνικού λειτουργού είναι αναγκαία και απαραίτητη.

Ο κοινωνικός λειτουργός θεωρεί σκόπιμο τον έλεγχο της χρήσης του διαδικτύου. Με την εφαρμογή κάποιων θεωριών και κυρίως της Γνωστικής-Συμπεριφοριστικής θεωρίας στοχεύει ώστε να σταματήσουν ανάρμοστες συμπεριφορές στο Διαδίκτυο και συμβάλλει ώστε να αλλάξει ο άνθρωπος την στάση του και τις αντιλήψεις του, σχετικά με τη χρήση του υπολογιστή. Η επέμβαση από τον κοινωνικό λειτουργό μπορεί επίσης να έχει σαν αποτέλεσμα να διδάξει στα παιδιά και τους έφηβους τον υγιέστερο τρόπο αντιμετώπισης δυσάρεστων συναισθημάτων, όπως το στρες, το άγχος ,η κατάθλιψη .

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι οι προτιμήσεις των παιδιών στα παιχνίδια εξαρτώνται από το φύλλο τους. Τα αγόρια επιλέγουν παιχνίδια δράσης, πόλεμου, αθλημάτων και σελίδες κοινωνικής δικτύωσης. Το φύλλο του παιδιού επομένως καθορίζει το είδος του παιχνιδιού (βίαιες εκρήξεις στα αγόρια, ήρεμα επεισόδια στα κορίτσια) και των φιλικών σχέσεων (ομαδικότητα στα αγόρια, ανά ζεύγη στα κορίτσια).

Επίσης αξίζει να αναφερθεί ότι οι περισσότεροι γονείς επιθυμούν να παρεμβαίνουν τόσο στην πλοήγηση του παιδιού στο διαδίκτυο, όσο και στην επιλογή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αγοράζουν. Αυτό που τους εμποδίζει στην περίπτωση αυτή, είναι η άγνοια τους σχετικά με τον κόσμο της τεχνολογίας και συγκεκριμένα με τον κόσμο του διαδικτύου, όποτε θα προβούν σε απαγορεύσεις ή θα χρησιμοποιήσουν τα μέσα για ασφαλή πλοήγηση που διαθέτουν. Έτσι οι γονείς δε συζητούν με τα παιδιά τους για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζουν και τις σελίδες που επισκέπτονται, γεγονός που σημαίνει ότι είναι ανημέρωτοι, αλλά και όταν συζητούν δεν κατανοούν τον ιδιαίτερο κόσμο των παιχνιδιών. Πιστεύουν ότι έχουν υποχρέωση να παρεμβαίνουν, αλλά διαπιστώνουν στην πράξη ότι δεν διαθέτουν την απαραίτητη γνώση για να παρέμβουν με το σωστό τρόπο, διότι τα παιδιά γνωρίζουν καλύτερα το συγκεκριμένο παιχνιδόκοσμο. Έτσι αισθάνονται ότι χάνουν το σεβασμό των παιδιών τους.

Ένα άλλο σημείο αρκετά ενδιαφέρον είναι τα κριτήρια που επηρεάζουν τις επιλογές των παιδιών σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις σελίδες στο διαδίκτυο. Τα κριτήρια αυτά είναι η επικινδυνότητα ενός παιχνιδιού ή μιας σελίδας και η ασφάλειά τους. Οι σελίδες που επισκέπτονται συνήθως είναι κοινωνικής δικτύωσης και ιστότοποι με παιχνίδια. Οι φίλοι που επιλέγουν στο διαδίκτυο είναι φίλοι τους και στην πραγματική τους ζωή ή έχουν κοινούς γνωστούς και κοινά ενδιαφέροντα (ομάδες, σχολείο κτλ). Κάποια παιδιά επιλέγουν για διασκέδαση παιχνίδια γνώσεων. Ωστόσο όμως βασικό κριτήριο για τις επιλογές του είναι το αίσθημα της ανίας που νιώθουν τα παιδιά.

Ωστόσο τα κριτήρια επιλογής παιχνιδιών και σελίδων άπτονται των προσωπικών ενδιαφερόντων των παιδιών αλλά και των κανόνων που θέτουν οι γονείς, κριτήρια που σχετίζονται με την ασφάλεια κυρίως. Βασικό κριτήριο για την

επιλογή των παιχνιδιών είναι η ελκυστικότητα τους, η ανία και η πλήξη τους, η περιέργεια, η λανθασμένη χρήση του ελεύθερου χρόνου, η μόδα, η αδυναμία των γονέων να προσφέρουν στα παιδιά ενδιαφέρουσες δραστηριότητες με τις οποίες μπορούν να γεμίζουν τον ελεύθερο τους χρόνο ευχάριστα και φυσικά η τάση τους να γίνουν αποδεκτά .

Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί ότι θα πρέπει να ενσωματωθούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία καθώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν τη δύναμη να παρακινούν τα παιδιά να ασχολούνται με αυτά με έναν μοναδικό τρόπο, κάτι που δεν έχει τη δύναμη να κάνει ο τυπικός τρόπος εκπαίδευσης. Η δυναμική που διαθέτουν στο να προσελκύσουν τα παιδιά να ασχοληθούν οφείλεται στο ότι μπορούν να τους κεντρίζουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον. Πρέπει λοιπόν να αξιοποιηθεί αυτή η δυναμική των ηλεκτρονικών παιχνιδιών για να ενθαρρυνθούν οι μαθητές να χρησιμοποιούν τα παιχνίδια και να θέλουν να μάθουν παίζοντας.

Παράλληλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν τις γνωστικές τους ικανότητες και λειτουργίες. Πιο αναλυτικά τα βοηθούν να αναπτύξουν τις μνημονικές τους διεργασίες ,όπως είναι η μνήμη και η αντίληψη, ώστε να επεξεργάζονται παράλληλα πολλά δεδομένα, να συλλέγουν πληροφορίες, να επικοινωνούν, να παίζουν, να ενεργούν, να αναγνωρίζουν, να μαθαίνουν, να εξοικειώνονται με την τεχνολογία και να καλλιεργούν την φαντασία αλλά και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.

Τέλος θα πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχουν και μερικοί παράγοντες που μπορεί να επηρεάζουν την αποτελεσματικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που σχετίζονται με προσωπικά χαρακτηριστικά του παιδιού, τις προτιμήσεις και τις συμπεριφορές του. Αυτό βέβαια συμβαίνει γιατί όπως είναι φυσικό δεν έχουν

όλα τα παιδιά τις ίδιες προσλαμβάνουσες, την ίδια συμπεριφορά, τις ίδιες προτιμήσεις και τον ίδιο τρόπο χειρισμού και επίλυσης προβλημάτων. Έτσι όταν η πρόκληση είναι ανώτερη των δυνατοτήτων του παιδιού, του δημιουργείται ανησυχία και απογοήτευση, ενώ όταν είναι κατώτερη, του δημιουργείται το αίσθημα της ανίας.

6.2 Προτάσεις

Είναι γεγονός ότι η μεταβολή της κοινωνικής πραγματικότητας εξαιτίας των νέων τεχνολογιών αναπόφευκτα απαγόρευσε την εισβολή στον τομέα της ψυχαγωγίας των παιδιών και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου. Αποτέλεσμα είναι η μεταβολή της αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου τους. Η πραγματικότητα αυτή απαιτεί κάποιους επαναπροσδιορισμούς σε σχέση με την αγωγή των παιδιών στο πλαίσιο της σωστής αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου τους αλλά και της ενημέρωσης των γονέων.

Η εκπαίδευση για τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του διαδικτύου, των γονέων, των παιδιών και των εκπαιδευτικών για τη σημασία της χρήσης στο άτομο και το περιβάλλον του είναι αναγκαίο να μπει σε προτεραιότητα προγραμματισμού. Στο πλαίσιο αυτής της εκπαίδευσης και της πρόληψης αλλά και της θεραπείας θα πρέπει να επαναπροσδιοριστεί ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού. Κάθε επαγγελματίας μπορεί να έχει το δικό του τρόπο προσέγγισης σε θέματα που αφορούν το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα προβλήματα που προκύπτουν από αυτά. Έτσι ο κοινωνικός λειτουργός θα πρέπει να είναι εμπυχωτής, ώστε να μπορεί να εμπυχώνει τον μαθητή ότι θα μπορέσει να τα καταφέρει, αξιολογητής, για να μπορεί να αξιολογεί τα αποτελέσματα της

θεραπείας και των συναντήσεων, σύμβουλος για να μπορεί να δίνει αντικειμενικές συμβουλές στο μαθητή που έχει παρουσιάσει προβληματικές συμπεριφορές και να του προσφέρει εναλλακτικές τρόπους απασχόλησης, αλλά και παιδαγωγός ώστε να μπορεί να τον διδάξει νέους τρόπους συμπεριφοράς και οργάνωσης.

Οι γονείς απαιτείται να εμπλέκονται θετικά στην ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το διαδίκτυο, υιοθετώντας στάσεις, αντιλήψεις και πρακτικές ώστε να κατανοούν τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών τους. Να διαδραματίζουν ένα ρόλο υποστηρικτικό προς τα παιδιά τους έτσι ώστε να γίνονται από τα παιδιά πιο σωστές επιλογές και στο είδος του λογισμικού αλλά και στο χρόνο ενασχόλησης με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Οι εμπειριστατωμένοι έλεγχοι στην αγορά του λογισμικού των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η επιβολή κανόνων από την πολιτεία που θα αφορούν το τρίπτυχο χρήσης - περιεχομένου και ηλικίας είναι πλέον επιτακτική ανάγκη.

Στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού σχεδιασμού κρίνεται απαραίτητο πιο υπεύθυνοι φορείς να προωθήσουν συστηματικά και μεθοδευμένα το ηλεκτρονικό παιχνίδι σε μορφή εκπαιδευτικού λογισμικού, ως μια εξειδικευμένη εφαρμογή των ΤΠΕ στο σχολείο.

Ακόμα ως εκπαιδευτικό λογισμικό, το ηλεκτρονικό παιχνίδι και το διαδίκτυο θα πρέπει να κατακτήσει μια θέση (ασφαλή) στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου έτσι που το σχολείο να έχει τη δυνατότητα επαφής με την καθημερινότητα του παιδιού, γεγονός που θα του επιτρέπει να παρεμβαίνει πρακτικά όπου και όταν χρειάζεται με στόχο και σκοπό την ομαλή κοινωνικοποίηση των παιδιών.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- ✓ Αναστασόπουλος Δ. 1998: Η ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη στην εφηβεία. Βασική Παιδοψυχιατρική. Τόμος I και II. Εκδόσεις Καστανιώτη
- ✓ Βιτούλης, Μ.2005 : Δημιουργική σκέψη και χρήση Η/Υ. Διερεύνηση της επίδρασης που έχει η χρήση των Η/Υ στην ανάπτυξη της Δημιουργικής σκέψης των μαθητών.
- ✓ Βρυζάς Κ, Τσιτουρίδου Μ. 2005: Η Πρόκληση του κόσμου της προσομοίωσης – Οι γονείς απέναντι στα παιχνίδια των παιδιών στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή. Εκδόσεις Gutenberg
- ✓ Καμμάς Σ., (2013). Ιστοχώροι ψυχαγωγίας και μάθησης στο <http://www.saferinternet.gr/index.php?childobjId=Category104&objId=Category33&parentobjId=Page2> (11/5/2013).
- ✓ Καταρέλος Δ, Πολυδεύκης Παπαδόπουλος 2009: Οι έφηβοι και το Internet . Εκδόσεις Καστανιώτη
- ✓ Καλογρίδου-Κολυβά Μ, 2011: Οι πολλές όψεις του Διαδικτύου. Εκδόσεις Δρόμων
- ✓ Καπανιάρης Α.Γ. Παπαδημητρίου Ε. Μ 2012: Πληροφοριακός γραμματισμός στο νέο ψηφιακό σχολείο. Εκδόσεις Ζήτη
- ✓ Κορμάς Γ.Ν., Πεπόνης Γ.Ι., Lino M. Rossi 2006: Σύγχρονος ιατρικός και ψυχολογικός οδηγός για παιδιά. Εκδόσεις Σοκόλη
- ✓ Κορμάς Γ. Ν., Σαμαρά Β. 2007 : Η φάρμα του Διαδικτύου.
- ✓ Κουρκουτάς Η.Ε. 2001 Η ψυχολογία του εφήβου. Εκδόσεις Ελληνικά γράμματα
- ✓ Κρασανάκης Γ. 1987 : Η ψυχολογία του παιδιού . Εκδόσεις Κρασανάκη

- ▼ Μάνου Ν. 1997: Κλινική ψυχιατρική . Αναθεωρημένη έκδοση University studio press
- ▼ Μαΐστρος Γ.,(2010) Κοινωνικές Επιπτώσεις της Πληροφορικής στο http://glotta.ntua.gr/conferences/2010_CS-Social_Effects-Naoussa.pdf (5/2/20123).
- ▼ Μαραγκός Κ., Γρηγοριάδου Μ., 2004: Διερεύνηση των χαρακτηριστικών των κινήτρων και της δυναμικής χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία
- ▼ Μαυρομάτη Μ. 2011: Νέες Τεχνολογίες και Διαπολιτισμική Εκπαίδευση.
- ▼ Μανωλόπουλος Σ, Τσιαντής Γ 1987 : Σύγχρονα θέματα ψυχιατρικής. Εκδόσεις Καστανιώτη
- ▼ Μπεβεζέγκης Η.Γ. 1991: Ψυχολογικές και παιδαγωγικές επισημάνσεις για τη χρήση της πληροφορικής στην εκπαίδευση. Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα
- ▼ Οικονόμου Α, Κωνσταντίνου Μ 2008 : Χρήση του Διαδικτύου και κατανόηση των δυνατοτήτων και κινδύνων που περιλαμβάνει (Έρευνα από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο της Κύπρου)
- ▼ Παπαϊωάννου Κ. 1998: Κλινική Κοινωνική Εργασία . Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα
- ▼ Παπανουτσόπουλος Η., 2010:. Αξιοποίηση των Ψηφιακών Παιχνιδιών στο πλαίσιο του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών των Σχολείων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.
- ▼ Σιώμος Κ., Φλώρος Γ 2012: Έρευνα-Πρόληψη- Αντιμετώπιση των κινδύνων στη χρήση του Διαδικτύου. Συλλογικό έργο .Εκδόσεις Συλλογική εταιρία μελέτης
- ▼ Σιώμος Κ., Φλώρος Γ, Σφακιανάκης Ε. 2012: Εθισμός στο διαδίκτυο κι άλλες διαδικτυακές συμπεριφορές υψηλού κινδύνου . Εκδόσεις Λιβάνη

- ✓ Τσιαντής Ι. 1993: Ψυχαναλυτική ψυχοθεραπεία σε παιδιά κι εφήβους. Εκδόσεις Καστανιώτη
- ✓ Τσιλιγκρίδης
- ✓ Χατζής Τ., Μακρίδου – Μπούσιου Δ. 2006 : Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση Τόμος ΙΙ
- ✓ Χατζής Γ. Τ., 2006: Ηλεκτρονικό παιχνίδι /κοινωνικοποίηση και σχολείο
- ✓ Χρήστου Ι., 2007 : Παιδί και ηλεκτρονικό παιχνίδι. Εκδόσεις Ταξιδευτής
- ✓ Χρήστου Ι. 2006 :Στάση των παιδιών Ε' και ΣΤ' Δημοτικού απέναντι στο Ηλεκτρονικό Παιχνίδι και κοινωνική συμπεριφορά.

Ξενογλωσση Βιβλιογραφία

- ✓ Beard K.W , Wolf E. M 2001 : Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. Cyber psychological & Behavior 4(3). Pp 377-383
- ✓ Buchman D. D F, Jeane B 1998 : Video and computer games in the 90' s. Children today
- ✓ -Bartle R.A. 2003 Designing Virtual Worlds : New riders publishing
- ✓ -Beard K.W, Wolf E.M. 2001: Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. Cyber psychological & behavior 4 (3) p. (377-383)
- ✓ -Beniger J. 1987 :Personalization of Mass Media and the Growth of Pseudocommunity. Communication Research
- ✓ -Berk, Laura E 2009: Child development
- ✓ Brown M.& Riley T.(1995): Creation in cyberspace ,challenging clever kid with computers .Australian Educational Computing σ.32-35.

- ▼ -Buchhman Debra D Funk, Jeane B. : 1998 Video and Computer games in the 90's. Children today
- ▼ -Davison 2000 K.P Pennebaker J.W. & Dickerson S.S. : The Social Psychology of illness support groups
- ▼ -Davidson J.C., Martellozzo E. 2009: Educating children about sexual abuse and evaluating the police safer surfing programme
- ▼ -Dill K.E., Gentil D.A., Richter W.A., Dill J.I. 2005: Violence, sex, race and age in popular video games
- ▼ -Fromme J.2003: Computer games as a part of children's culture
- ▼ -Greenfield D.N. 1999: Psychological characteristics of compulsive internet use, a preliminary analysis.Cyber psychology & behavior
- ▼ -Griffiths M. 1995: Technological addictions, Clinical psychology Forum, 76, 14-19
- ▼ -Griffiths M., Barnes A.: Internet gambling : An on-line empirical study among student gamblers, 2008
- ▼ -Haasgma M. 2008: Gaming behavior among Dutch males: Prevalence and risk factors for children, faculty of behavioral sciences
- ▼ -Haddon L. 1998: Electronic and computer games: The history of an interactive
- ▼ -Hart B. 2000: A natural history of early language experience. Topics in early childhood special education
- ▼ -Herz J.C. 2002: Joustick nation. How video games ate our quarters, won our hearts and rewired our minds
- ▼ Jones, M. G. (1998): Creating Engagement in Computer-based Learning Environments, *available online: <http://itech1.coe.uga.edu/itforum/paper30/paper30.html>* (10/12/2013)
- ▼ -Kail Robert V. 2001: Children and their development

- ▼ -Kirriemuir J., 2002: Video gaming, education and digital learning technologies. Relevance and Opportunities
- ▼ Klopfer,E.(2008): Augmented Learning Research and Design of Mobile Educational Games,MITpress,Cambridge,Massasch
- ▼ -Koska W.,et all 2002: national bio diversity strategic plan
- ▼ -Kowalski R., Limbez S., Agatson P. 2008 : Cyber Bullying. Bullying in the digital age
- ▼ -Li Q 2006: Cyber bullying on schools. A research of gender differences
- ▼ -Mehra B. Merkel C., Bishop AP 2004: The internet for empowerment of minority and marginalized users
- ▼ -Paul B. 1962
- ▼ -Phillipson R. 2006: Entry in social network
- ▼ Prensky, M., (2001): ADigital Game-based Learning New York:NCGraw-Hill
- ▼ -Rosen K.S., Burke P.1999: Multiple attachment relationships with the family
- ▼ -Shapira N.A. Lessig M.C Goldsmith T.D et all 2003: Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria. Depression and anxiety
- ▼ -Young K.S., 2002: Caught in the signs of internet addiction on a winning strategy for recovery
- ▼ -Zyda M., 2005: From visual simulation reality to games
- ▼ -Wilson SM., Peterson C.C.: The anthropology of on-line communities

Ξενόγλωσση Μεταφρασμένη

- ▼ H. Harris Perlman : Κοινωνική Εργασία με Άτομα (Κ.Ε.Α) –Νέα συλλογική μέθοδος τεχνικής της κοινωνικής εργασίας, 1998

- ▼ Gerald Corey επιμ Ευαγγελία Κοτρώτσιου : Θεωρία της συμβουλευτικής και της ψυχοθεραπείας, 2005

- ▼ Faulkner, D. and Woodhead, M.,(επιμ.) 1999 *Εγχειρίδιο μελέτης*

- ▼ Feldman R., 2009. *Εξελικτική ψυχολογία. Δια βίος ανάπτυξη*. Αθήνα

- ▼ Schaffer D. R. 2004 *Εξελικτική ψυχολογία*

Άρθρα

Επιστημονικά άρθρα scholar Google

- www.psycom.net New Yorker Magazine January 13 1997. Πρόσβαση 20/2/2014 στις 17 :19

- The scientific world journal volume 8 (2008) pages 776-787, internet addiction in Chinese adolescents in Honh Kong : assessmet, profiles and psychosocial correlates Πρόσβαση στις 20/2/2014 στις 20:00

- Levine B 2006 «taking on the cyber Bullies». ,retrieved May 10th 2006 στο www.newsfactor.com/story Πρόσβαση στις 18/2/2014 στις 17:17

- Papert, S. (1980).Does easy do it?’’ Children ,games and learning’’διαθέσιμο online στο http://www.papert.org/articles_Doeseasydoit.html Πρόσβαση στις 3/1/2014 στις 21:30

- Lavender, T.(2006)Game just wanna have funor do they?’’ Measuring of the effectiveness of persuasive games’’ Paper presented to the Canadian Game

studies Association ,York University, Toronto, September 21,2006 Πρόσβαση στις 3/1/2014 στις 23:58

- McKenna, K.Y.A., «Influences on the Nature and Functioning of On-Line Groups», in A.Barak (ed). *Psychological Aspects of Cyberspace*, New York: Cambridge University Press., 2008 Πρόσβαση στις 12/2/2014 στις 21:18
- McKenna, K.Y.A. & Bargh, J. A., «Coming Out in the Age of the Internet: Identity Demarginalization through Virtual Group Participation», *Journal of Personality and Social Psychology*, 75,681- 694, 1998 Πρόσβαση στις 12/2/2014 01:53
- Mehra, B. Merkel, C. & Bishop, A. P., «The Internet for Empowerment of Minority and Marginalized Users», *New Media & Society*, 6(6), 781- 802, 2004 Πρόσβαση στις 9/2/2014 στις 08:53
- Turkle, S. : *Life on the screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Shuster , 1995 Πρόσβαση στις 9/2/2014 στις 10:00
- Turkle, S. : *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, London: The MIT Press, 2005 Πρόσβαση στις 9/2/2014 στις 10: 15
- Byron T., (2008). *Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review*, Department for Children, Schools and Families, Annesley, UK, March, διαθέσιμο στο: <http://media.education.gov.uk/assets/files/pdf/s/safer%20children%20in%20a%20digital%20world%20the%202008%20byron%20review.pdf>. Πρόσβαση στις 2/2/2013 15:32.
- S. Livingstone, L. Haddon, Anke G. & Kjørtan Ó., : *Risks and safety on the internet, The perspective of European children (2008)* Πρόσβαση 14/12/13, 17:20

Περιοδικά

- # Bennet and Diener , K.(1997).Habits of mind .A collaborative multimedia. Project helps titles students construct their own knowledge and improve their learning habits and cooperation skills .Learning and Leading with Technology, m March,σ.18-21.

- # Mandinacht, E.(1987)Clarifying the “A” in for learners of different abilities Educational Computer Res 3,1 (1987),113-128

- # Okagaki ,I. Frensch, P.(1994)Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence J. Appl. Development psycho 15.1 (1994)33-58.

- # Prensky, M., (2006). Twitch Speed. Keeping up with Young Workers. Reaching Younger Workers who think differently. The Conference Board's magazine, Across the Board <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Twitch%20Speed.html> (1/9/2013).

- # Squire ,K.(2008).’’Video games and education designing learning systems for an interactive age’’ Educational Technology 48pp 18-25

Ηλεκτρονικές Διευθύνσεις

- # www.kethea.gr

- # www.youth-health.gr
- # www.saferinternet.gr
- # <http://www.jele.gr/>
- # <http://www.papert.org/articles>
- # <http://www.thesis.ekt.gr>
- # <http://www.futurelab.org.uk>
- # http://issuu.com/djgeorgos/docs/computer_gia_olous_ioul-aug_2013
http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/primary_kyndinoi.html (5/2/2014).

- ü Πληροφορίες από τους «Κοινωνικούς Λειτουργούς εν..τάξη» -
<http://diadiktyopatra.blogspot.gr/> Πρόσβαση στις 1/2/2014 στις 12:30
- ü Σύνδεσμος Κοινωνικών Λειτουργών Ελλάδας <http://www.skle.gr/> Πρόσβαση
στις 1/2/2014 στις 13:00