



ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

**«Οι επιδράσεις της τηλεόρασης και των
βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά. Ερευνώντας
ειδικότερα τις επιδράσεις αυτών στον ελεύθερο
χρόνο τους και τη σχολική επίδοση»**

ΒΕΛΑΓ' NTENANTA
ΓΙΩΤΗ ΞΑΝΘΗ
ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΥ ΑΔΑΜΑΝΤΙΑ



ΠΑΤΡΑ, 2011



TECHNOLOGICAL EDUCATIONAL INSTITUTE OF PATRAS
FACULTY OF SCIENCES OF HEALTH AND CARE
DEPARTMENT OF SOCIAL WORK

«The effects of television and videogames on children. Researching specifically the effects of television and videogames on the spare time and school progress of children»

VELAJ DENADA

YOTI XANTHI

CHRISTOPOULOU ADAMANTIA



PATRA, 2011



ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΑΤΡΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Οι επιδράσεις της τηλεόρασης και των
βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά. Ερευνώντας
ειδικότερα τις επιδράσεις αυτών στον ελεύθερο
χρόνο τους και τη σχολική επίδοση»**

ΒΕΛΛΙ΄ ΝΤΕΝΑΝΤΑ

ΓΙΩΤΗ ΞΑΝΘΗ

ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΥ ΑΔΑΜΑΝΤΙΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΘΕΟΔΩΡΑΤΟΥ

Πτυχιακή εργασία για τη λήψη πτυχίου στην Κοινωνική Εργασία από το τμήμα Κοινωνικής Εργασίας της Σχολής Επαγγελμάτων Υγείας και Πρόνοιας του Ανώτατου Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος (Α.Τ.Ε.Ι.) Πάτρας.

ΠΑΤΡΑ – 2011

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ευχαριστίες	vi
Περίληψη	1
Abstract	2
Εισαγωγή	3
Σκοπός μελέτης	4

ΜΕΡΟΣ Α΄

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1.1 ΟΡΙΣΜΟΙ ΕΝΝΟΙΩΝ

α) Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας.....	5
β) Τηλεόραση.....	5
γ) Βιντεοπαιχνίδια.....	7
δ) Επιθετικότητα.....	7
ε) Βία.....	8

1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

α) Η ιστορία της τηλεόρασης	9
β) Ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών.....	13

1.3 ΡΟΛΟΙ

1.3.1) Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας.....	16
1.3.2) Τηλεόραση.....	16
1.3.2α) Στόχοι της τηλεόρασης	17

1.3.2β) Κοινωνικοποιητική λειτουργία της τηλεόρασης.....	19
1.3.3) Βιντεοπαιχνίδια.....	22
1.3.4) Ο ρόλος της οικογένειας.....	22

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

2.1) Επιδράσεις της τηλεόρασης.....	23
2.1α) Αυτά που προβάλλει η τηλεόραση ενέχουν βία.....	28
2.1β) Η λάθος αντιμετώπιση – η εμπορευματοποίηση της παιδικής ψυχαγωγίας.....	30
2.2) Οι ανάγκες των παιδιών.....	31
2.3α) Θεωρίες για τη θετική επίδραση της τηλεόρασης στα παιδιά.....	31
α) Η θεωρία της μη επίδρασης.....	32
β) Η θεωρία του εθισμού ή της συνήθειας.....	33
γ) Η θεωρία της κάθαρσης.....	34
δ) Η θεωρία της αναστολής ή της παρεμπόδισης.....	35
ε) Η θεωρία της νοητικής υποστήριξης.....	36
2.3β) Θεωρίες για την αρνητική επίδραση της τηλεόρασης στα παιδιά.....	37
α) Η θεωρία της γενικής συναισθηματικής διέγερσης.....	37
β) Η θεωρία του ερεθισμού ή της παρόρμησης.....	38
γ) Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης με παρατήρηση.....	39
δ) Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης με μίμηση.....	41
ε) Η θεωρία της δικαιολόγησης της επιθετικής και της εγκληματικής συμπεριφοράς.....	42
2.4) Τηλεόραση και ελεύθερος χρόνος.....	43
2.5) Η τηλεόραση και το παιχνίδι.....	45
2.6) Τηλεόραση και σχολική επίδοση.....	46

2.7) Η τηλεόραση στις σχέσεις γονέων-παιδιών.....	47
2.8) Διατροφή και τηλεόραση.....	49
2.9) Σεξ και τηλεόραση.....	50
2.10) Τσιγάρα-αλκοόλ και τηλεόραση.....	51

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....52

3.1) Η έλξη των βιντεοπαιχνιδιών: η σχέση με την τηλεόραση.....	53
3.1α) Άλλες αιτίες για την έλξη που ασκούν τα βιντεοπαιχνίδια.....	55
3.2) Πλεονεκτήματα χρήσης βιντεοπαιχνιδιών.....	55
3.3) Αρνητική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά.....	56
3.3α) Κρίσεις επιληψίας.....	58

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΒΙΑ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙ.....60

4.1) Τηλεοπτική βία.....	61
4.1α) Το παιδί τηλεθεατής.....	67
4.2) Η βία στα βιντεοπαιχνίδια.....	69
4.2α) Μακροχρόνια αποτελέσματα των βίαιων παιχνιδιών.....	73
4.2β) Τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικά.....	74

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΓΟΝΕΪΚΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΙΔΙΚΗ ΤΗΛΕΘΕΑΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....75

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥ.....80

ΜΕΡΟΣ Β΄

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

2.1) Σπουδαιότητα έρευνας.....	83
2.2) Σκοπός έρευνας.....	83
2.3) Στόχοι έρευνας.....	83
2.4) Ερευνητικά ερωτήματα.....	84
2.5) Είδος έρευνας.....	84
2.6) Πληθυσμός- κριτήρια δείγματος –δείγμα.....	84
2.7) Δειγματοληψία.....	85
2.8) Μεθοδολογικά εργαλεία.....	85
2.9) Χρονοδιάγραμμα.....	86
2.10) Συλλογή δεδομένων.....	86
2.11) Κριτήρια εισαγωγής και αποκλεισμού δεδομένων.....	87
2.12) Ζητήματα ηθικής και δεοντολογίας.....	87
2.13) Περιορισμοί έρευνας.....	89

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ.....89

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ/ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....116

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ.....123

ΒΙΒΛΟΓΡΑΦΙΑ.....128

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	131
A. Γραφήματα	131
B. Ερωτηματολόγιο	169
Γ. Άρθρα	173
Δ. Εικόνες	179
Ε. Νομοθεσία	180

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά την υπεύθυνη, καθηγήτρια του τμήματος Κοινωνικής Εργασίας, κα Θεοδωράτου για τη συνεργασία της και την πολύτιμη καθοδήγησή της κατά τη διάρκεια της συγγραφής της μελέτης μας. Τέλος θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους διευθυντές των 46^ο και 47^ο Δημοτικών Σχολείων, αλλά και τους δασκάλους για την βοήθεια και την υποστήριξή τους για την πραγματοποίηση της έρευνας.

Περίληψη

Η παρούσα εργασία μελετά τις επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά, τόσο βιβλιογραφικά όσο και με έρευνα, η οποία έχει σκοπό να διερευνήσει ειδικότερα τις επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση παιδιών Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης Δημοτικού Σχολείου.

Στο πρώτο κεφάλαιο, πραγματοποιείται μία προσπάθεια προσδιορισμού των εννοιών των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, τηλεόρασης, βιντεοπαιχνιδιών, επιθετικότητας και βίας. Ακολουθεί η ιστορική αναδρομή της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών. Στη συνέχεια αναλύονται οι ρόλοι των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και της οικογένειας. Ύστερα, αναφέρονται οι επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά.

Στο ίδιο κεφάλαιο γίνεται μια αναφορά για τη βία και το παιδί, ειδικότερα την τηλεοπτική βία και τη βία στα βιντεοπαιχνίδια. Τέλος, καταγράφονται κάποιες γονεϊκές στρατηγικές για την παιδική τηλεθέαση και τα βιντεοπαιχνίδια, όπως και ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, περιγράφεται η μεθοδολογία της έρευνας. Πιο συγκεκριμένα, τον λόγο για τον οποίο θεωρούμε την έρευνα αυτή σημαντική, τον σκοπό, τους στόχους και τα ερευνητικά ερωτήματα. Ακόμα, το είδος της έρευνας, ο πληθυσμός-δείγμα, τα κριτήρια δείγματος, η επιλογή εργαλείων έρευνας, ο τόπος και ο χρόνος έρευνας κλπ.

Στο τρίτο κεφάλαιο, επιχειρείται η κωδικοποίηση και η στατιστική ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, επιχειρείται μια εκτενής παρουσίαση των αποτελεσμάτων της μελέτης και η συζήτηση.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, η πτυχιακή εργασία ολοκληρώνεται με την παρουσίαση της συζήτησης των συμπερασμάτων της μελέτης και των συσχετισμών με την υπάρχουσα θεωρία και τις προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.

Ακολουθεί το παράρτημα, το οποίο περιλαμβάνει, τα γραφήματα, το ερωτηματολόγιο, την νομοθεσία, άρθρα και εικόνες.

Abstract

The present essay studies the effects of television and videogames on children, based on bibliography as much as on research, which has as a goal to investigate more specifically the effects of television and videogames on the spare time and school progress of children in the fifth and sixth grade of primary school.

In the first chapter, an attempt of defining the terms of the media, television, videogames, aggression and violence is realized. Then, the roles of the media, television, videogames and family are analyzed. Right after that, the effects of television and videogames on children are mentioned.

In the same chapter, there is a mention on violence and children and especially violence shown on television and videogames. Finally, some parental strategies concerning the rate of young viewers and videogames are listed, as the role of the social worker.

In the second chapter, the method followed for the research is described. More specifically, the reason why we consider this research significant, the purpose, the goals and the research inquires. In addition, the type of research, the sample population, the sample criteria, the choice of the research tools, place and time of research, etc are presented.

In the third chapter, the codification and statistic analysis of the research results is attempted.

In the fourth chapter, an extended presentation of the study results and a discussion is attempted.

In the fifth chapter, the dissertation is completed with the presentation of the discussion over the conclusions of the study and the correlations with the existent theory and the suggestions for further research.

The appendix follows, which includes the graphs, the questionnaire, the legislation, articles and pictures.

Εισαγωγή

Από τα σύγχρονα Μ.Μ.Ε., η τηλεόραση έχει προκαλέσει τις περισσότερες συζητήσεις και σχολιασμούς. Πολλά λέγονται και γράφονται καθημερινά από ειδικούς και μη ειδικούς, σχετικά με τα καλά και τα άσχημα, τις θετικές και τις αρνητικές επιδράσεις της τηλεόρασης, αλλά και των βιντεοπαιχνιδιών πάνω στα παιδιά. Μερικοί, εκθειάζουν την τηλεόραση σαν σκεύος ‘σοφίας και μάθησης’ κι άλλοι την παρουσιάζουν σαν σκεύος ‘κατάρας και συμφοράς’. Τη χαρακτηρίζουν ‘μαγικό κουτί’, ‘μπέιμπι σίττερ’, αλλά και την κατηγορούν σαν ‘χαζοκούτι’, ‘τσίχλα των ματιών’ κ.ά.

Η τηλεόραση, όπως και τα βιντεοπαιχνίδια, αποτελούν κομμάτι της καθημερινής ζωής και για τους ενήλικες, αλλά και για τα παιδιά. Τα τηλεοπτικά προγράμματα και τα παιχνίδια γίνονται στοιχείο αναφοράς της καθημερινής οικογενειακής ζωής, επιδρούν στην κατανομή του ελεύθερου χρόνου, στις συνήθειες, στην κοινωνική επικοινωνία, στη συμπεριφορά των παιδιών, στη σχολική επίδοση. Σήμερα τα παιδιά, όταν πηγαίνουν στο σχολείο, έχουν ήδη μια προσωπική εμπειρία και επαφή με τη σύγχρονη τεχνολογία. Τα παιδιά περνούν αρκετές ώρες μπροστά στην τηλεόραση και έχουν εξοικειωθεί σε ένα οπτικοακουστικό τρόπο πρόσληψης πληροφοριών και μάθησης. Έτσι τα νέα Μέσα μετατρέπονται σε φορείς κοινωνικοποίησης και μάθησης, αφού επηρεάζουν τα παιδιά κατά την κρίσιμη περίοδο της ψυχοπνευματικής τους ανάπτυξης. Δηλαδή, έχουν αποκτήσει ένα ρόλο παράλληλης αγωγής και μάθησης, σε σχέση με τους υπάρχοντες παραδοσιακούς θεσμούς. Η μεγαλύτερη ή η μικρότερη επίδραση της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά μπορεί να προσδιοριστεί από παραμέτρους, όπως η οικογένεια και το σχολείο.

Σκοπός μελέτης

Πρόθεση λοιπόν, της πτυχιακής αυτής εργασίας, είναι να παρουσιάσει τις θεωρίες και τους προβληματισμούς που αφορούν γενικά τις επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών, ερευνώντας ειδικότερα τις επιδράσεις αυτών στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση των παιδιών. Επίσης, γίνεται και μια αναφορά στο κεφάλαιο βία και παιδί.

Ταυτόχρονα γίνεται μια προσπάθεια να διερευνηθούν οι τρόποι παρέμβασης, ούτως ώστε να περιοριστούν οι αρνητικές επιδράσεις της τηλεθέασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά και να επισημανθούν μέθοδοι, ώστε οι γονείς να συνδέσουν δημιουργικά τη σύγχρονη τεχνολογία και το σύγχρονο τρόπο ζωής με τις ψυχοαναπτυξιακές και μαθησιακές ανάγκες των παιδιών.

ΜΕΡΟΣ Α΄

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

2.1 Ορισμοί εννοιών

α) Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας

Τα ΜΜΕ έχουν διπλή φύση. Είναι επιχειρήσεις και ταυτόχρονα είναι ο χώρος εκείνος της κοινωνίας όπου κατ' εξοχήν αναπαράγονται οι κοινωνικές σχέσεις. Ο πολιτισμός της καταναλωτικής-μεταβιομηχανικής κοινωνίας βρίσκεται στο κέντρο του υπνοδωματίου, του χώρου ανάπαυσης, του «living room» μας, κυρίαρχος του ζωτικού μας χώρου. Ο έρωτας, η φιλία, η εξουσία, η καθημερινότητά μας, μετασχηματίζονται στο πνεύμα του «λόγου» αυτού που κατακλύζει τον προσωπικό μας χώρο. «Τα σύγχρονα ΜΜΕ διεισδύουν και χρωματίζουν, όχι μόνο την ερμηνεία της πραγματικότητας, αλλά και την αντίληψη που έχουμε για τον ίδιο τον εαυτό μας. Τα ΜΜΕ εφοδιάζουν τον άνθρωπο της μάζας με ταυτότητα και φιλοδοξίες, τεχνική και αισθήματα». Η πληροφορία, ως στοιχείο ενημέρωσης, αλλά και κοινωνικού ελέγχου, έχει διεισδύσει ως τις ζώνες που θεωρούνταν μέχρι χθες μυστικές και απαραβίαστες, ρίχνοντας επιπλέον φως στα σημεία όπου η ανθρώπινη –και η κοινωνική ευρύτερα- συνείδηση είναι πιο ασθενικής αντοχής και πιο επιδεκτική επηρεασμού (Καμαριανός, 2005).

β) Τηλεόραση

Η τηλεόραση είναι ένα σύστημα τηλεπικοινωνίας που χρησιμεύει στη μετάδοση και λήψη κινούμενων εικόνων και ήχου εξ αποστάσεως. Αποτελεί το κυριότερο και δημοφιλέστερο Μέσο Μαζικής Επικοινωνίας και η χρήση της είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη σε όλο τον Κόσμο. Ο όρος καλύπτει ολόκληρο το φάσμα των τεχνικών και δραστηριοτήτων που αφορούν τα τηλεοπτικά προγράμματα, όπως και τη μετάδοσή τους. Συνήθως, λέγοντας "τηλεόραση" εννοούμε τη συσκευή, δηλαδή τον δέκτη, ο οποίος λαμβάνει το (τηλεοπτικό) σήμα που εκπέμπουν οι τηλεοπτικοί σταθμοί σε συγκεκριμένες συχνότητες (ή αλλιώς κανάλια) με την οθόνη που απεικονίζει το αποτέλεσμα της εκπομπής (μετατροπή του σήματος σε εικόνα και ήχο).

Η λέξη προέρχεται από το αρχαίο ελληνικό πρόθεμα "τηλε-" ("μακριά") και την λέξη "όραση"(www.wikipedia.org).

Ο τηλεοπτικός δέκτης λαμβάνει το τηλεοπτικό σήμα είτε ασύρματα είτε ενσύρματα. Η ασύρματη λήψη γίνεται με δύο τρόπους: Ο ένας τρόπος είναι η λήψη με κεραία στραμμένη σε κάποιο επίγειο σταθμό εκπομπής (που βρίσκεται

στην κορυφή κάποιου βουνού). Ο δεύτερος τρόπος είναι η λήψη από δορυφόρο μέσω δορυφορικής κεραίας (πίατο) και ειδικού δέκτη. Στην ενσύρματη λήψη έχουμε την καλωδιακή τηλεόραση (στην Ελλάδα λειτουργεί σε περιορισμένη κλίμακα στην Πλάκα, τα Εξάρχεια και το Κολωνάκι) και τη λήψη μέσω δικτύου (IPTV). Τα τελευταία χρόνια, η ανάπτυξη της ευρυζωνικής δικτύωσης (καθώς και οι νέες τεχνικές συμπίεσης τηλεοπτικού σήματος) κατέστησε ικανή τη μετάδοση τηλεοπτικού προγράμματος μέσω Διαδικτύου. Πρόσφατα έχει ξεκινήσει και η μετάδοση τηλεοπτικού σήματος μέσω δικτύου κινητής τηλεφωνίας (Mobile TV).

Η τηλεόραση είναι ένα μέσο που στοχεύει σε μια ιδιαίτερη μορφή επικοινωνίας, τη μαζική επικοινωνία, γιατί απευθύνεται σε ένα κοινό που είναι σχετικά πλατύ, ετερογενές και αδιαφοροποίητο. Πρόκειται για ένα σημαντικό μέσο κοινωνικοποίησης του ατόμου, μέσα από το οποίο αναπαρίστανται τρόποι ζωής, προωθούνται και μεταβιβάζονται έντεχνα αξίες, είδωλα και στερεότυπα, ενώ παράλληλα δημιουργούνται προσδοκίες για γεγονότα που πρόκειται να συμβούν. Σαν Μαζικό Μέσο Επικοινωνίας, η τηλεόραση δημιουργεί μια διπλή σχέση ανάμεσα στις εικόνες και τις ανθρώπινες πράξεις. Από τη μια χρησιμοποιεί συγκεκριμένη τεχνική που βασίζεται στον ήχο και την εικόνα και από την άλλη κατορθώνει να παρουσιάσει μια εντελώς νέα όψη της κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας, δίχως να την αξιολογεί ηθικά ή αισθητικά (Ρέππας, 1999).

Απόψεις παιδιών νηπιαγωγείου για το τι είναι η τηλεόραση

...Και μερικές απαντήσεις παιδιών νηπιαγωγείου στην ερώτηση τι είναι η τηλεόραση, το 1996...¹

Δείχνει όλο έργα. Έργα που σε κάνουν να φοβάσαι και άλλα που σε κάνουν να μη φοβάσαι. Τα βλέπω όλα και χαίρομαι.

Είναι μια μεγάλη κυρία που ζει μαζί μας. Είναι πάντα εκεί. Είναι κοντά μας συνέχεια. Μας κάνει παρέα.

...Τίποτε. Είναι κάτι που είναι με καλώδια και άμα βγάλεις τα καλώδια, τότε δεν παίζει.

Όταν κοιμάμαι και είναι σκοτεινά, φοβάμαι και θέλω να μένει ανοιχτή η τηλεόραση στο δωμάτιο μου.

¹ Από στοιχεία της Φ. Τσαλίκου.

γ) Βιντεοπαιχνίδια

Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η λέξη *βίντεο* στο *βιντεοπαιχνίδι* παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster.^[1] Ωστόσο, με την δημοφιλή χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια είναι γνωστά ως πλατφόρμες· παραδείγματα αυτών είναι οι προσωπικοί υπολογιστές και οι παιχνιδιομηχανές(κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών). Αυτές οι πλατφόρμες εκτείνονται από μεγάλα συστήματα υπολογιστή μέχρι συσκευές χειρός. Ειδικευμένα βιντεοπαιχνίδια όπως τα παιχνίδια arcade, ενώ προηγουμένως κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση.

Η μέση ηλικία του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι 30,2.

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

δ) Επιθετικότητα

Η προσπάθεια για μια εννοιολογική προσέγγιση για τον ορισμό της επιθετικότητας προσκρούει σε πολλές δυσκολίες. Η ίδια η πολυπλοκότητα του όρου, καθώς και η διαφορετική αφετηρία εκκίνησης των διαφόρων επιστημών και επιστημονικών κλάδων, οι οποίοι ασχολούνται με αυτήν, καθιστά σχεδόν αδύνατη τη διατύπωση ενός ενιαίου ορισμού κοινής αποδοχής. Σε αυτό συνεπικουρεί ακόμα και ο παράγοντας του κοινωνικοπολιτιστικού επιπέδου. Ωστόσο, παραθέτουμε κάποιους από τους αντιπροσωπευτικούς ορισμούς για την καλύτερη κατανόηση της τηλεοπτικής επιθετικότητας (Βουϊδάσκη, 1992).

Ο Δ. Γεώργας θεωρεί πως επιθετικότητα είναι ‘η πρόθεση ενός ατόμου να προκαλέσει σωματική ή ψυχική οδύνη σε κάποιον άλλον’, ενώ ο A. Buss ορίζει την επιθετικότητα ‘σαν μια συμπεριφορά, που προξενεί βλάβη σε ένα άλλο οργανισμό’. Σε αυτούς τους δύο ορισμούς, που διατυπώνονται πολύ γενικά, βλέπουμε ότι ο πρώτος χαρακτηρίζει την πρόθεση και όχι την συμπεριφορά, ενώ ο δεύτερος στερείται βασικών στοιχείων, που χαρακτηρίζουν την ανθρώπινη συμπεριφορά. Περισσότερο σαφής φαίνεται ο ορισμός του F. Merz, κατά τον οποίο η επιθετικότητα ‘περιλαμβάνει εκείνους τους τρόπους συμπεριφοράς, με τους οποίους στοχεύεται η άμεση ή έμμεση βλάβη ενός ατόμου και κατά το πλείστον ενός συντρόφου του ίδιου είδους’. Παρόμοιος με αυτόν είναι και ο ορισμός των M. Jander και D. Ullmann, όπου τα αποτελέσματα της επιθετικής πράξης κλιμακώνονται και φθάνουν από την απλή πρόκληση πικρίας μέχρι την καταστροφή. Κατά την γνώμη τους, ‘επιθετικότητα είναι μια συμπεριφορά, η οποία στοχεύει να προξενήσει συνειδητά ή ασυνείδητα βλάβη σε κάποιον, να τον πικράνει ή να τον τραυματίσει ή να καταστρέψει κάποιο αντικείμενο’.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο ορισμός του H. Zumkley, ο οποίος ορίζει τόσο την υπάρχουσα ετοιμότητα για επιθετικότητα (Aggressivitat), όσο και την εκδηλούμενη επιθετικότητα (Aggression) ως την συμπεριφορά εκείνη, της οποίας αποτέλεσμα ή σκοπός είναι η βλάβη ή ο τραυματισμός προσώπων ή των συμπεριόντων τους, ζώων ή αντικειμένων.

Θα ήταν ασφαλώς δυνατόν να αναφερθούν και άλλοι ορισμοί, δεν κρίνεται όμως αναγκαίο και ιδιαίτερα διαφωτιστικό, προκειμένου να γίνει περισσότερο κατανοητή η έννοια της επιθετικότητας (Βουϊδάσκη, 1992).

ε) Βία

Η εννοιολογική προσέγγιση του όρου βία και η αποδοχή ενός ενιαίου ορισμού είναι εξίσου δύσκολη όσο κι εκείνη της επιθετικότητας. Επιπλέον, χαρακτηρίζεται και από μια σημασιολογική χωροχρονική πολυμορφία. Έτσι μια άποψη υποστηρίζει πως η βία φαίνεται να είναι διαφορετικό πράγμα σε διαφορετικούς λαούς και συγχρόνως το ίδιο πράγμα μέσα στην ίδια κοινωνία. Παρακάτω δίνονται κάποιοι αντιπροσωπευτικοί ορισμοί της βίας (Βουϊδάσκη, 1992).

Ο H. Toch αντιλαμβάνεται τη βία σαν φυσική επιθετικότητα, που κατευθύνεται εναντίον προσώπων και προϋποθέτει μια κατάσταση δυο τουλάχιστον συμμετεχόντων μερών. Το στοιχείο της δύναμης και της εξουσίας, καθώς και του σκοπού για ατομική ή συλλογική βλάβη προσθέτουν στον ορισμό τους οι επόμενοι ερευνητές. Κατά τους B. Schorb και H. Theunert, ‘βία είναι η

εκδήλωση δύναμης ή και εξουσίας, που έχει σαν συνέπεια ή και σκοπό τη βλάβη μεμονωμένων ατόμων ή ομάδων ανθρώπων’.

Στο χώρο της επιστημονικής έρευνας σχετικά με τη βία, οι ειδικοί κάνουν λόγο για προσωπική και δομική βία, ανάλογα με το μικροκοινωνιολογικό ή το μακροκοινωνιολογικό χώρο, όπου αυτή εκδηλώνεται και ασκείται. Σύμφωνα με τους ερευνητές, προσωπική βία είναι αυτή ‘που περιλαμβάνει όλες τις μορφές των φυσικών και ψυχικών πράξεων βίας και που μπορούν να παρατηρηθούν μεταξύ προσώπων ή προσώπων και πραγμάτων. Αντίθετα, η δομική βία δεν εκδηλώνεται άμεσα κατά τη διάρκεια των διαπροσωπικών σχέσεων, αλλά βρίσκεται και γίνεται λειτουργική μέσα στις ίδιες τις κοινωνικές δομές. Με την έννοια αυτή, σαν ‘δομική βία χαρακτηρίζονται όλες οι μορφές βίας, οι οποίες βρίσκονται μέσα στις ίδιες τις δομές ενός κοινωνικού συστήματος και προέρχονται από άνισες συνθήκες κυριαρχίας, δύναμης και εξουσίας’.

Μεταξύ της δομικής και της προσωπικής βίας, υπάρχει στενή σχέση και συνάφεια, αφού η πρώτη προϋποθέτει τη δεύτερη. Η δομική βία δημιουργεί τις συνθήκες και τις προϋποθέσεις για την εκδήλωση της προσωπικής βίας, όταν αυτή αποστερεί το άτομο από τη δυνατότητα για τη σωματική και πνευματική του αυτοπραγμάτωση.

Μια προσεκτική ματιά στους παραπάνω ορισμούς της επιθετικότητας και της βίας οδηγεί στην άποψη, πως οι περισσότεροι από αυτούς μοιάζουν τόσο πολύ μεταξύ τους στην εννοιολογική τους διατύπωση, ώστε να οδηγείται κανείς στο συμπέρασμα, ότι μεταξύ της επιθετικότητας και της βίας δεν υπάρχει σημασιολογικά μεγάλη διαφορά(Βουϊδάσκη, 1992).

1.3 Ιστορική αναδρομή

α) Η ιστορία της τηλεόρασης

Πέρασαν ακριβώς 79 χρόνια για την εξέλιξη αυτή, αφού το 1927 μεταδόθηκε στις ΗΠΑ το πρώτο δελτίο ειδήσεων από την τηλεόραση.

Η τηλεόραση στην Ελλάδα

Επεισοδιακή, υπήρξε η αρχή της πρώτης λειτουργίας των σημαντικότερων οπτικοακουστικών μέσων στην Ελλάδα, γιατί ξεκίνησαν κάτω από παρόμοιες άσχημες εθνικές και πολιτικές συνθήκες, οι οποίες σηματοδότησαν πραγματικά και συνοδεύουν ακόμα μέχρι σήμερα την όλη πορεία και εξέλιξή τους.

Η ιστορία της Ελληνικής τηλεόρασης αρχίζει το 1951 οπότε με τον νόμο 1663 προβλέπεται η ίδρυση και λειτουργία ραδιοτηλεοπτικών σταθμών των Ενόπλων Δυνάμεων - διάταξη η οποία καταργείται 15 χρόνια αργότερα - ενώ παράλληλα

προβλέπεται και η λειτουργία της Υπηρεσίας Ενημέρωσης Ενόπλων Δυνάμεων (YENEΔ) που θα είχε την αρμοδιότητα για την εγκατάσταση και λειτουργία ραδιοτηλεοπτικών σταθμών (Jeanneney, 1999).

Στις αρχές της δεκαετίας του '60 ξεκινά η πειραματική μετάδοση τηλεοπτικών εκπομπών στη Θεσσαλονίκη. Ο πρώτος πειραματικός σταθμός Ελληνικής τηλεόρασης λειτούργησε το 1961 στη Θεσσαλονίκη από τη ΔΕΗ στα πλαίσια της Διεθνούς Έκθεσης Θεσσαλονίκης. Η επίσημη όμως έναρξη της Ελληνικής κρατικής τηλεόρασης έγινε το 1966.

Το 1970 το Εθνικό Ίδρυμα Ραδιοτηλεόρασης μετεξελίσσεται σε Εθνικό Ίδρυμα Ραδιοφωνίας και Τηλεόρασης (Ε.Ι.Ρ.Τ). Το 1975, με τη μεταπολίτευση, το Ε.Ι.Ρ.Τ μετατρέπεται σε Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση (Ε.Ρ.Τ) με σκοπό την «ενημέρωση, την επιμόρφωση και την ψυχαγωγία του Ελληνικού λαού».

Η έγχρωμη μετάδοση στην Ελληνική τηλεόραση εισέρχεται το 1979. Μέχρι τότε η τηλεόραση πέρασε από πολλά στάδια. Το πρώτο και το κυριότερο ήταν η βασική ανακάλυψη της λειτουργίας της. Οι πρώτες προσπάθειες, αναφέρει το Κέντρο Διάδοσης Επιστημών & Μουσείο Τεχνολογίας έγιναν με εικόνα τηλεόρασης 30-γραμμών τη δεκαετία του 1930.

Το 1940, τη χρονιά που ξέσπασε ο δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος, οι τακτικές τηλεοπτικές εκπομπές διακόπηκαν.

Μετά τον πόλεμο ξαναρχίζουν οι μεταδόσεις, αλλά ήταν λιγότερες σε αριθμό.

Το 1946 δώδεκα εμπορικοί τηλεοπτικοί σταθμοί λειτουργούσαν στις ΗΠΑ και οι πωλήσεις τηλεοπτικών συσκευών ανέβηκαν κατακόρυφα. Μετά ακολουθεί η έγχρωμη τηλεόραση

Στα τέλη της δεκαετίας του 1980 λειτουργούν στην Αμερική 1300 τηλεοπτικοί σταθμοί και το 98% των αμερικανικών νοικοκυριών διαθέτει τηλεόραση. Οι εκπομπές πραγματοποιούνται κάτω από καλύτερες τεχνικές συνθήκες και είναι έγχρωμες.

Η αντίστοιχη απελευθέρωση και ανάπτυξη της τηλεόρασης στην Ελλάδα άργησε πολλές δεκαετίες. Το 1987 η ΕΡΤ αναδιαρθρώνεται εν' όψει της εισαγωγής των ιδιωτικών σταθμών. Η ΕΡΤ1 και ΕΡΤ2 συγχωνεύονται σε ένα ενιαίο φορέα, την ΕΡΤ Α.Ε. που λειτουργεί ως ανώνυμη εταιρία νομικό πρόσωπο ιδιωτικού δικαίου. Η ΕΡΤ ελέγχεται και εποπτεύεται από το κράτος μέσω του Υπουργείου Προεδρίας της Κυβερνήσεως και έχει διοικητική και οικονομική αυτοτέλεια. Επίσης προβλέπεται η ίδρυση ενός Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων (ΙΟΜ) ως απλή διεύθυνση για τη «θεωρητική και εφαρμοσμένη έρευνα και μελέτη των οπτικοακουστικών μέσων» και δεύτερον μια Εταιρεία Παραγωγής και Εμπορίας Εκπομπών και Προγραμμάτων Ραδιοτηλεόρασης. Το 1989 ιδρύεται το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης για

την εποπτεία του ραδιοτηλεοπτικού πεδίου. Από το 1993 το αρμόδιο Υπουργείο είναι το Υπουργείο Τύπου και ΜΜΕ.

Η απορύθμιση του τηλεοπτικού πεδίου στα τέλη της δεκαετίας του '80 μεταμόρφωσε το τηλεοπτικό περιβάλλον της χώρας θέτοντας νέους όρους και φέρνοντας νέους πρωταγωνιστές στο προσκήνιο. Η Ελλάδα ως μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης επηρεάζεται άμεσα από την κοινή πολιτική της Ευρώπης που με την έκδοση της Πράσινης Βίβλου για μια «Τηλεόραση Χωρίς Σύνορα» διαμόρφωσε το κατάλληλο πλαίσιο για μια φιλελεύθερη πολιτική στο τηλεοπτικό πεδίο. Σύντομα κάνουν την εμφάνισή τους 140 ιδιωτικοί τηλεοπτικοί σταθμοί - εθνικοί και τοπικοί - ανατρέποντας έτσι το κρατικό μονοπώλιο. Η απορύθμιση είχε καταλυτική σημασία και για την εγχώρια διαφημιστική αγορά, στην οποία έδωσε τεράστια ώθηση. Επέτρεψε επίσης την ανάπτυξη ενός ολόκληρου τομέα παραγωγής τηλεοπτικών προγραμμάτων στην Ελλάδα, αλλά και την αύξηση της εισαγωγής τηλεοπτικών προγραμμάτων από άλλες χώρες.

Ιδιωτική τηλεόραση

Προς το τέλος του 1989 εμφανίζονται στις τηλεοπτικές συχνότητες τα δύο πρώτα ιδιωτικά κανάλια, το Mega Channel και ο Antenna TV, γεγονός που σηματοδοτεί την ουσιαστική αναδιάρθρωση του επικοινωνιακού πεδίου της χώρας. Με την πάροδο λίγων μηνών το ένα τηλεοπτικό κανάλι μετά το άλλο εμφανίζονται σε ολόκληρη την Ελληνική επικράτεια, εκπέμποντας είτε πανελλαδικά είτε τοπικά.

Συνδρομητικό κανάλι

Το 1994 εμφανίζεται το πρώτο συνδρομητικό κανάλι, το Filmnet, που προσέφερε εμπορικές ταινίες και ζωντανούς αγώνες ποδοσφαίρου. Το 1997 η EPT 2 μετεξελίσσεται σε NET με ενημερωτικό κυρίως προφίλ και η ET1 σε ψυχαγωγικό κανάλι ενώ πλέον από κρατική αποκαλείται δημόσια τηλεόραση. Το 1999 παρέχεται επίσημη άδεια λειτουργίας ψηφιακής δορυφορικής τηλεόρασης στο Nova αλλά η σύμβαση με το Ελληνικό δημόσιο και την Multichoice Hellas υπογράφεται στην εκπονή του έτους.

Η σημερινή εικόνα του Ελληνικού τηλεοπτικού πεδίου χαρακτηρίζεται από πολυμέρεια, πολυσυλλεκτικότητα και δυναμισμό. Παράλληλα προς τους κρατικούς τηλεοπτικούς σταθμούς που προσφέρουν υψηλές πληροφοριακές και ψυχαγωγικές υπηρεσίες, λειτουργούν πολλοί ιδιωτικοί τηλεοπτικοί σταθμοί, πανελλαδικής ή τοπικής εμβέλειας. Η EPT και ο Antenna TV έχουν τα δικά τους δορυφορικά προγράμματα για τους Έλληνες του εξωτερικού. Επίσης, στην Ελλάδα αναμεταδίδονται μέσα από τοπικές συχνότητες και δορυφορικά κανάλια όπως το CNN, το MCM, το Euronews και το γαλλικό TV 5.

Το 1988, η πίεση του κόσμου που ζητά κάτι νέο στις τηλεοπτικές συνήθειες αλλά και η πρωτοβουλία της τοπικής αυτοδιοίκησης αναγκάζει την ΕΡΤ να κάνει η ίδια αυτό που δεν ήθελε να κάνουν οι άλλοι. Η απόφαση λαμβάνεται, και ανακοινώνεται ότι η κρατική τηλεόραση «συμφώνησε» με 6 δορυφορικά κανάλια για την επίγεια αναμετάδοσή τους στην Αθήνα και άλλες μεγάλες πόλεις, συμπεριλαμβανομένης και της Θεσσαλονίκης, όπου ήδη ο δήμος είχε ξεκινήσει την μετάδοση όχι μόνο δορυφορικών προγραμμάτων, αλλά και του δικού του τηλεοπτικού καναλιού, του TV100 που είναι ο πρώτος μη κρατικός σταθμός στην Ελλάδα!

Για την κανονική λειτουργία της, η τηλεόραση στην Ελλάδα αντιμετώπισε σοβαρό πρόβλημα εξαιτίας της απουσίας ενός συγκεκριμένου θεσμικού πλαισίου λειτουργίας, ιδιαίτερα με τις σύγχρονες σημαντικές εξελίξεις μετά την εμφάνιση και τη λειτουργία της ιδιωτικής τηλεόρασης. Για την αντιμετώπιση αυτού του τόσο σοβαρού προβλήματος καταπατήστηκαν, εκτός φυσικά από την επίσημη πολιτεία, κυρίως νομικοί και προπάντων συνταγματολόγοι και προκλήθηκαν ζωηρές συζητήσεις μέχρι την τελική ρύθμιση, που είχαν σαν θετική συνέπεια την εμφάνιση μερικών εργασιών και μελετών, όπως το Σύνταγμα και την τηλεόραση, τη σχέση της τηλεόρασης με το κράτος, τη δυνατότητα εφαρμογής της νομοθεσίας και άλλα (Βουϊδάσκη, 1992).

Η τηλεόραση, σαν το πιο επαναστατικό μέσο της τεχνολογίας, σαν τεχνική και σαν τέχνη της εικόνας και του ήχου, προκάλεσε με την εμφάνισή της και τις άλλες τέχνες. Η σχέση και η συγγενειά της με τις άλλες τέχνες υπήρξε ενδιαφέρον αντικείμενο για συζητήσεις και για δημοσιεύσεις. Η αναζήτηση και η διαπίστωση της σχέσης της με το θέατρο, τον κινηματογράφο, τις εικαστικές τέχνες, τη δημοσιογραφία, τη λογοτεχνία, τη γλώσσα, τον αθλητισμό και άλλα απασχόλησαν τους ειδικούς (Βουϊδάσκη, 1992).

Για την τηλεόραση, που είναι πραγματικά μια ισχυρή δύναμη και εξουσία με δυνατότητες επηρεασμού της κοινής γνώμης, ενδιαφέρθηκαν οι πολιτικές δυνάμεις και κυρίως η κυβερνητική εξουσία του τύπου. Η κυβέρνηση, που έχει το μονοπώλιο της κρατικής τηλεόρασης, αλλά και τα πολιτικά κόμματα, προσπάθησαν και προσπαθούν πάντα να περάσουν την πολιτική και την ιδεολογία τους μέσα από αυτήν στους πολίτες και αυτό φυσικά έδινε και δίνει αφορμές για έρευνες και μελέτες (Βουϊδάσκη, 1992).

Η διεκδίκηση επομένως και η κατοχή αυτού του τόσο δυναμικού μέσου επικοινωνίας, καθώς και ο τρόπος χρήσης και λειτουργίας του από τους κατόχους των τηλεοπτικών σταθμών, υπήρξε και συνεχίζει να είναι ένα πολύ επίμαχο θέμα, το οποίο προκαλεί πάντα οξείες συζητήσεις, και κυρίως πολιτικές συγκρούσεις και αντιπαραθέσεις. Ο πλουραλισμός στην τηλεόραση, η ελευθερία της έκφρασης, ο πολιτικός διάλογος, ο προβληματισμός για την αντικειμενική πληροφόρηση και άλλα παρόμοια υποκινούν συχνά το κοινό και

κυρίως τους ενδιαφερόμενους για συζητήσεις, συνέδρια και δημοσιεύσεις(Βουϊδάσκη, 1992).

β) Ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών

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

Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space (παιχνίδι φλίπερ), το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, στην Ευρώπη, στην Ιαπωνία, αλλά και στην Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε γνωστό σε όλους, και το αναζητούσαν πολλοί, και είχε κάνει πάρα πολλές πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε τις ίδιες αντιδράσεις. Πάντως, τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι Αμερικάνικες και οι Ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών, κάτι το οποίο συμβαίνει ακόμη και σήμερα. Παρόλα αυτά, δεν είχαν όμως τόσες, όσες είχαν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού από εκεί άρχισε να εξελίσσεται η τεχνολογία. Από την στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή, με πολύ κόσμο, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Να δημιουργήσουν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Καλώς η κακώς, δεν πολυσυμπάθησαν πολλοί αυτήν την πρωτότυπη κίνηση, από τις Αμερικανικές εταιρίες. Και πάλι το πάνω χέρι είχαν και έχουν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού εμφάνισαν πασίγνωστες κονσόλες (φορητού τύπου), όπως η Nintendo, αλλά και η Sony, που παρουσίασε, μετά την έκδοση του PlayStation 2, και το PSP. Σήμερα, τα παιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά, και στους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

Δεκαετίες 1950-1960

Το 1949-50, περίπου, ο Τσάρλι Αντάμα, δημιούργησε ένα παιχνίδι με τίτλο *Bouncing Ball*, απο εκείνη την στιγμή, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν δειλά-δειλά τα πρώτα τους βήματα.

Τον Φεβρουάριο του 1951 ο Κρίστοφερ Στρέτσει, προσπάθησε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να αφορά το επιτραπέζιο παιχνίδι του ταβλιού στους

υπολογιστές Pilot ACE. Τον Οκτώβριο της ίδιας χρονιάς, πρόσθεσε μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης στο παιχνίδι.

Μετά από έναν χρόνο, δημιουργήθηκε το πρόγραμμα - παιχνίδι *OXO* από τον Αλεξάντερ Σάφτο Ντάγκλας, το οποίο είχε θέμα με το παιχνίδι με την τρίλιζα, αλλά με τα γράμματα **O** η **X**. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε για τον Αυτόματο Υπολογιστή, ο οποίος εφευρέθηκε από τον Τζόν Βον Νιούμαν. Αντίπαλος του παίκτη, ο υπολογιστής.

Το 1958, ο Γουίλιαμ Χίγκινμοθαμ, έφτιαξε ένα παιχνίδι, χρησιμοποιώντας Οσκιλοσκόπιο, και έναν αναλογικό υπολογιστή. Ο τίτλος, ήταν *Tennis for Two*, (Τένις για δύο), ένα παιχνίδι που αφορούσε το ολυμπιακό άθλημα του τένις. Στον Υπολογιστή, εμφανιζόταν ένα επίπεδο γήπεδο τένις, και ένα εμπόδιο που παριστάνει το φιλέ και το μπαλάκι εμφανίζεται πιο λαμπερό από τα υπόλοιπα. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού, ήταν διαθέσιμη μέχρι το 1959.

Το 1961, ένας μαθητής ο Στίβ Ράσελ, δημιούργησε το *Spacewar!*, ένα διαστημικό παιχνίδι, με πρωταγωνιστή ένα διαστημικό πύραυλο, όπου εξουδετερώνει ότι βρίσκεται μπροστά του.

Το 1966, ο Ράλφ Μπάερ, αποφασίζει να φτιάξει μια μηχανή παιχνιδιού. Συνεργάστηκε με τον Μπίλ Χάρισον, και χρησιμοποίησαν χρήσιμα ηλεκτρικά αντικείμενα. Έφτιαξαν ένα παιχνίδι ονόματι *Chase*, και ο Χάρισον δημιούργησε επίσης και ένα ψεύτικο όπλο το οποίο ήταν συνδεδεμένο με την μηχανή του παιχνιδιού, και όταν σκόπευες στον εχθρό που σε πυροβολεί, τον σκοτώνεις εσύ. Το 1969, δημιουργείτε η πρώτη κονσόλα που είναι μόνο και μόνο για να χρησιμοποιείται στο σπίτι.

Την ίδια χρονιά, ένας προγραμματιστής που δούλευε στην AT&T, ο Κέν Τόμπσον, έκανε ένα δικό του παιχνίδι, το *Space Travel*, το οποίο βρισκόταν στην ίδια κατηγορία με αυτό του Στίβ Ράσελ, αφού έχουν σχέση και τα δύο με το διάστημα. Χρησιμοποίησε τον κώδικα Fortran. Επίσης πρόσθεσε μαζί με τον Ντένις Ρίτσι, την γλώσσα προγραμματισμού PDP-7, ενώ χρησιμοποίησαν και το λειτουργικό σύστημα Unix, το οποίο τότε είχε πρωτοβγεί. Έτσι το *Space Travel*, έγινε το πρώτο παιχνίδι που είχε σύστημα Unix.

Δεκαετία 1970

Η Χρυσή εποχή των φλίπερ

Τον Σεπτέμβρη του 1971, δημιουργήθηκε το παιχνίδι *Galaxy Game*, απο μια παρέα μαθητών που σπούδαζαν στο πανεπιστήμιο του Στάφορντ. Βασισμένο από το *Spacewar!*, ήταν παιχνίδι το οποίο για να παίξεις, έπρεπε να ρίξεις κέρμα. Ύστερα, το 1972 βγήκε για οκτώ διαφορετικές κονσόλες.

Την ίδια επίσης χρονιά, οι Νόλαν Μπούσνελ και Τέντ Ντάμπνι, έφτιαξαν επίσης άλλο ένα παιχνίδι που αφορούσε το διάστημα, το *Computer Space*. Όμως δεν είχε κάποια ιδιαίτερη επιτυχία.

Οι Μπούσνελ και Ντάμπνι, κατάλαβαν πως το *Computer Space*, δεν έδειξε πολύ σημασία, και αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια εταιρία βιντεοπαιχνιδιών, την **Atari**. Ύστερα, έβγαλαν στην αγορά το παιχνίδι - φλίπερ *Pong*, το οποίο έδειξε σημαντική επιτυχία. Βασιζόταν στο άθλημα του τένις, όπως και το άλλο παιχνίδι, το *Tennis for Two*. Πουλήθηκαν 19.000 παιχνίδια - φλίπερ.

Ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, ήταν και είναι το *Space Invaders*, που δημιουργήθηκε το 1978. Η εταιρία που το έφτιαξε, είναι η γιαπωνέζικη **Taito**. Η **Taito**, έγινε πλήρως διάσημη, για την σειρά *Pac-Man*, και για το *Asteroids*. Παιχνίδια που βγήκαν το 1979 και 1980 αντίστοιχα. Αυτά κυρίως τα παιχνίδια, μπορούσαν να βρεθούν, στα εμπορικά κέντρα, σε ζαχαροπλαστεία, σε καταστήματα βιντεοπαιχνιδιών (όπως είναι λογικό), αλλά και σε εστιατόρια.

Οι Πρώτες Κονσόλες της 1ης γενιάς (1972-1977)

Όπως αναφέραμε, η πρώτη κονσόλα που ήταν αποκλειστικά για το σπίτι, κατασκευάστηκε από τον Ράλφ Μπάερ, Η κατασκευή της κονσόλας, άρχισε να δημιουργείται από το 1966, το οποίο ολοκληρώθηκε δύο χρόνια μετά, και το ονόμασε **The Brown Box**. Το σύστημα αυτό ανέλαβε η Magnavox Company, το 1972. Τον πρώτο χρόνο πουλήθηκαν 100.000 συστήματα.

Στην Ευρώπη, βγήκε το 1974, και μαζί με την κονσόλα, υπήρχε ως δώρο ένα βιντεοπαιχνίδι. Εκεί πουλήθηκαν 2.000.000 κομμάτια.

Κεντρικοί Υπολογιστές

Σε ένα πανεπιστήμιο ανάπτυξης παιχνιδιών, έφερε στην καθημερινή μας ζωή παιχνίδια για τους κεντρικούς υπολογιστές, στην δεκαετία του 1970. Δημιουργήθηκαν πολλά παιχνίδια, τα οποία έφτιαχναν κυρίως φοιτητές, με αποτέλεσμα πολλά από αυτά να είναι παράνομα. Ο λόγος είναι επειδή κάνανε αμφισβητήσιμη χρήση δαπανηρών υπολογιστικών πόρων.

1.3 Ρόλοι

1.3.1) Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας

Η μελέτη των μέσων μαζικής επικοινωνίας είναι πρωτεύουσας σημασίας, λόγω του σημαντικού ρόλου που παίζουν στην κοινωνία μας. Τα μέσα επηρεάζουν τα πιστεύω μας, τις προτιμήσεις μας και τη συμπεριφορά μας, συντελούν στη δημιουργία συζητήσεων με θέματα πολιτικού και πολιτισμικού περιεχομένου (Biagi, 1998).

Για να γίνει αντιληπτός ο ρόλος των ΜΜΕ και η επίδρασή τους στην κοινωνία μας, δίνεται έμφαση σε τέσσερα θέματα:

1. Τα μέσα είναι επιχειρήσεις που έχουν επικεντρωθεί στο κέρδος. Τονίζεται η αντίληψη ότι τα οικονομικά των μέσων καθορίζουν τον τρόπο που οι βιομηχανίες των μέσων αναπτύσσονται και λειτουργούν.
2. Η εξέλιξη των μέσων είναι άμεσα συνδεδεμένη με την πρόοδο της τεχνολογίας. Όπως φαίνεται από τα CD και την καλωδιακή τηλεόραση, η προηγμένη τεχνολογία προκαλεί ραγδαίες διαφοροποιήσεις στον τρόπο που λειτουργούν τα μέσα.
3. Η οργάνωση του πολιτικού συστήματος μιας χώρας επηρεάζει τη δομή των μέσων μέσα σε αυτή τη χώρα. Η αμοιβαία σχέση ανάμεσα στην κυβέρνηση και τα μέσα καθορίζει το ρόλο των μέσων.
4. Τα μέσα αντανακλούν και επηρεάζουν ταυτόχρονα την κοινωνία και τον πολιτισμό μέσα στον οποίο λειτουργούν. Τα μέσα είναι κοινωνικοί και πολιτισμικοί καθρέπτες, που παρουσιάζουν τις αξίες του έθνους. Η παρουσία τους σε θέματα πολιτισμού είναι τόσο καταλυτική, ώστε ορισμένες φορές μεταβάλλουν τον εθνικό διάλογο για να εστιάσουν την προσοχή σε ορισμένα θέματα και τάσεις.

1.3.2) Τηλεόραση

Η τηλεόραση καλύπτει το κάθε θέμα. Γι' αυτήν μετράει το ποσοστό τηλεθέασης και όχι οι συνέπειές του. Δεν κάνει διάκριση ανάμεσα σε ολοκληρωμένες και σε υπό ανάπτυξη προσωπικότητες, όπως είναι τα παιδιά. Έτσι αυτά εξοικειώνονται με τη βία και το θάνατο, χωρίς να είναι σε θέση να αντιμετωπίζουν τα σοβαρά αυτά θέματα κριτικά, ενώ πολύ συχνά υιοθετούν άσχημες συνήθειες ή συμπεριφορές που είδαν στην τηλεόραση, προσπαθώντας να μοιάσουν στους τηλεοπτικούς ήρωες. Δεν είναι λίγες οι φορές που τα παιδιά, προσπαθώντας να μιμηθούν τηλεοπτικούς ήρωες, άγγιξαν τα όρια της ύπαρξής τους, ζώντας τα ίδια και οι γονείς τους αληθινές τραγωδίες. Πέραν τούτου, η τηλεόραση, είναι κοινώς αποδεκτό, κυβερνάται από την ώρα. Στο όραμα του κέρδους, η πλοκή των τηλεοπτικών ιστοριών εξελίσσεται βάσει του προσφερόμενου τηλεοπτικού

χρόνου των διαφημίσεων. Αυτή όμως η πρακτική, εθίζει το παιδί στο να απορροφά γεγονότα με επιφανειακό τρόπο, να κλείνει τα αυτιά του και τα μάτια του στο μυστήριο, ευνουχίζοντας έτσι την περιέργεια, περιορίζοντας την φαντασία και κατευθύνοντας την κρίση του. Όταν το παιδί απορροφάει λέξεις και εικόνες για ώρες, χωρίς να κάνει καμία διανοητική προσπάθεια για να σχηματίσει τις δικές του σκέψεις και να εκφράσει τα δικά του αισθήματα, αδρανοποιεί τον εγκέφαλό του με ολέθριες για τη μετέπειτα ψυχοσωματική του εξέλιξη συνέπειες. Έχει υπολογιστεί ότι ένα παιδί του σήμερα, φθάνοντας κάποτε στην ηλικία των 70 χρόνων, θα έχει ξοδέψει επτά περίπου χρόνια της ζωής του βλέποντας τηλεόραση (Ρέππας, 1999).

Η πολλή παρακολούθηση τηλεόρασης παραμορφώνει την αίσθηση του χρόνου, συνθλίβει ή εξαφανίζει τις άλλες εμπειρίες, αδυνατίζει τις ανθρώπινες σχέσεις, αφού μειώνει στο ελάχιστο τις ευκαιρίες για συντροφιά και κουβέντα ανάμεσα στους ανθρώπους. Και όμως η τηλεόραση φαίνεται ότι δεν ικανοποιεί απόλυτα, γιατί πως αλλιώς μπορεί να εξηγηθεί το γεγονός ότι ο τηλεθεατής βλέπει συνέχεια για ώρες και κάθε μέρα; (Γουίν, 1991)

1.3.2α) Στόχοι της τηλεόρασης

Και στην ελληνική βιβλιογραφία γίνεται σαφής διάκριση των τριών στόχων που έχει να εκπληρώσει η τηλεόραση μέσα στα πλαίσια της μαθησιακής της διαδικασίας. Το τρίπτυχο: ψυχαγωγία –μόρφωση –πληροφόρηση. Η ψυχαγωγία, η μόρφωση και η ενημέρωση είναι τα τρία βασικά είδη των προγραμμάτων. Τόσο ο επικοινωνός, ο προγραμματιστής όσο και ο αποδέκτης ή τηλεθεατής νοιώθουν τη μεγάλη ανάγκη να συνυπάρχουν και τα τρία αυτά είδη στο πρόγραμμα. Κι αυτό μάλιστα με τη συνεχή προσπάθεια, ώστε η τηλεόραση να μη μετατρέπεται σε μέσο ψυχαγωγίας, ούτε σε σχολείο αλλά ούτε και σε όργανο πληροφόρησης (Βουϊδάσκη, 1992).

- 1) Ψυχαγωγία: Χωρίς αμφιβολία δεν υπάρχει κανένα άλλο μέσο μαζικής επικοινωνίας, το οποίο να προσφέρει στο παιδί τόσες πληθωρικές και ποικίλες δυνατότητες για διασκέδαση και ψυχαγωγία. Το κόλλημα στην κυριολεξία του παιδιού για πολλές ώρες στην τηλεοπτική οθόνη και η μαγική ελκυστικότητα που το τραβά, διαβεβαιώνουν αυτή την αλήθεια. Η διασκέδαση είναι μια από τις σπουδαιότερες λειτουργίες του τύπου και της τηλεόρασης. Η ανάγνωση ενός βιβλίου αλλά και η παρακολούθηση μιας τηλεοπτικής εκπομπής δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να διασκεδάσουν και να περάσουν ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο τους. Όμως η ανάγνωση ενός βιβλίου όσο κι αν είναι ευχάριστη και διασκεδαστική, απαιτεί κάποια προσπάθεια κι έχει σαν συνέπεια κάποιο κόπο, πράγμα το οποίο δεν συμβαίνει με την τηλεόραση. Το παιδί καθισμένο αναπαυτικά σε ευχάριστο και οικείο χώρο, απολαμβάνει πραγματικά την ψυχαγωγική εκπομπή, χωρίς ιδιαίτερο κόπο και προσπάθεια, παρακολουθώντας τις εικόνες που εναλλάσσονται με τη

συνοδεία της φωνής, του ήχου ή της μουσικής. Η τηλεόραση στο χώρο της διασκέδασης και της ψυχαγωγίας ασκεί στα παιδιά ιδιαίτερη γοητεία και ελκυστικότητα.

- 2) Μόρφωση: Ο κοινωνικοποιητικός ρόλος όμως της τηλεόρασης για τους τηλεθεατές όλων των ηλικιών και προπάντων για τα παιδιά παίρνει το κέντρο βάρους στη διαδικασία της παροχής και προσφοράς γνώσης και μόρφωσης. Αυτή η ιδιαίτερη βαρύτητα της παιδαγωγικής της σημασίας υπογραμμίζεται και από τους Έλληνες συγγραφείς. Μπορεί κανένας να υποστηρίξει την άποψη, ότι η σχέση μεταξύ τηλεόρασης και τηλεθεατή είναι παιδαγωγική σχέση και η τηλεοπτική εκπαιδευτική επικοινωνία είναι παιδαγωγική επικοινωνία. Υπάρχει η γενική αποδοχή, ότι η τηλεόραση πρέπει να ανεβάσει το μορφωτικό επίπεδο του λαού και να τον καλλιεργεί γενικά. Ισχύει ασφαλώς και για τη χώρα μας η παρατήρηση, ότι οι σχέσεις μεταξύ των μέσων μαζικής επικοινωνίας και του εκπαιδευτικού μορφωτικού συστήματος είναι στις αναπτυσσόμενες χώρες πολύ στενότερες από εκείνες των βιομηχανικών χωρών. Σχετικά πολλά μηνύματα, που μεταδίδονται από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα, αλλά πολλά παίζουν ένα σημαντικό μεγαλύτερο ρόλο στα πλαίσια της τυπικής μόρφωσης και αγωγής από ότι στις βιομηχανικές χώρες. Ειδικότερα η τηλεόραση με τις τεράστιες δυνατότητες που έχει, μπορεί να μεταδώσει γνώσεις και μόρφωση χωρίς δυσκολίες, αλλά αντίθετα με ευχαρίστηση και συνδυάζοντάς τις και με την ψυχαγωγία. Η εικόνα που παίρνουν τα παιδιά για τον κόσμο από την τηλεόραση διαφέρει πολύ από εκείνη που παίρνουν από διάφορα βιβλία, τις στατικές και μονότονες μεθόδους διδασκαλίας. Η τηλεόραση είναι σε θέση να μεταφέρει γνώσεις από όλο τον κόσμο, το φυσικό, τον πνευματικό, τον κοινωνικό και από όλους τους χώρους της ανθρώπινης ζωής κι εμπειρίας και να εμπλουτίζει τις γνώσεις μεγάλων και μικρών. Παρέχει σημαντικές υπηρεσίες στον εμπλουτισμό των γνώσεων σχετικά με το φυσικό κόσμο, την κοινωνική κι επαγγελματική ζωή και για το ρόλο των φύλων.
- 3) Πληροφόρηση: Στην ελληνική βιβλιογραφία η τηλεόραση και τα άλλα μέσα μαζικής επικοινωνίας ονομάζονται και μέσα μαζικής ενημέρωσης ή πληροφόρησης. Παρόλο που αυτός ο χαρακτηρισμός κοινωνιολογικά δεν είναι σωστός, δείχνει ωστόσο την αποστολή τους, που είναι και η ενημέρωση, το τελευταίο και εξίσου σημαντικό μέρος του τρίπτυχου ψυχαγωγία- μόρφωση- πληροφόρηση. Ανάμεσα στις άλλες βασικές λειτουργίες της τηλεόρασης πρέπει να συγκαταλεχθεί και η συλλογή καθώς και η διάδοση πληροφοριών, σχετικών με την επισκόπηση του περιβάλλοντος.

Με το πλήθος των πληροφοριών, με τις οποίες η τηλεόραση βομβαρδίζει συνεχώς τους τηλεθεατές, τους κρατά ενήμερους σχετικά με τα διάφορα

τοπικά, εθνικά ή διεθνή κοινωνικο- πολιτικά κι άλλα γεγονότα, τα οποία συνέβησαν πριν από λίγες ώρες ή συμβαίνουν συγχρόνως τη στιγμή, που εκείνοι τα παρακολουθούν στην οθόνη τους. Το μεγαλύτερο μέρος του προγράμματος της ελληνικής τηλεόρασης καλύπτεται από ενημερωτικές εκπομπές και η τηλεόραση περισσότερο από κάθε άλλο μέσο μαζικής επικοινωνίας παρέχει τόση πληροφόρηση, ώστε να μπορεί να πει κανένας, ότι αυτή η λειτουργία της ταυτίζεται με την ύπαρξή της. Και είναι τόσο μεγάλη αυτή η εκροή των τηλεοπτικών μηνυμάτων, τα οποία καταφθάνουν κάθε στιγμή στη μικρή οθόνη, ώστε να είναι μερικές φορές δύσκολη, αν όχι αδύνατη, η αποκωδικοποίηση και τελικά η πλήρης αποδοχή τους. Έτσι δίνουν την εντύπωση, πως κάποιος μεγάλος ανταγωνισμός γίνεται στο εθνικό αλλά και στο διεθνές σύστημα επικοινωνίας. Η συνεχής πραγματικά εισβολή κυρίως των δορυφορικών μηνυμάτων κάνει περισσότερο εύκολο το έργο της πληροφόρησης κι αυξάνει την αποτελεσματικότητα του ιμπεριαλισμού της πληροφόρησης (Βουϊδάσκη, 1992).

1.3.2β) Κοινωνικοποιητική λειτουργία της τηλεόρασης

Τα ήθη και τα έθιμα, το σύστημα αξιών και οι κανόνες συμπεριφοράς κάθε κοινωνικής ομάδας, δε μεταβιβάζονται βιολογικά από την προηγούμενη γενιά στην επόμενη. Ολόκληρη η πολιτισμική κληρονομιά, η μητρική γλώσσα, οι κοινωνικές αξίες και νόρμες, οι δεξιότητες και οι ποικίλες μορφές συμπεριφοράς μαθαίνονται και μεταβιβάζονται στους νέους ανθρώπους με τη βοήθεια των πολιτισμικών προτύπων του κοινωνικού περιβάλλοντος. Αυτή ακριβώς η δύναμη των μεσολαβητικών προτύπων και η δυνατότητα του παιδιού και του νέου ανθρώπου να αποδέχεται, να αφομοιώνει και να εσωτερικεύει τις κοινωνικές αξίες και νόρμες, παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωσή του σε κοινωνικο-πολιτιστική προσωπικότητα για την ολοκλήρωση και την ένταξή του στην ομάδα και στην κοινωνία γενικότερα. Όλα αυτά πραγματώνονται με την διαδικασία της κοινωνικοποίησης, κυρίως μέσα στις πρωτογενείς ομάδες, δηλαδή την οικογένεια, το σχολείο και την ομάδα συνομηλίκων της γειτονιάς, αλλά και στις δευτερογενείς ομάδες κοινωνικοποίησης στην συνέχεια.

Επιστήμονες, που ασχολούνται συστηματικά με το ρόλο που παίζουν και τις επιδράσεις που ασκούν τα μέσα μαζικής επικοινωνίας στα παιδιά και στους νέους, αποδίδουν σε αυτά κοινωνικοποιητικές ιδιότητες. Ειδικά η τηλεόραση με τις τεράστιες δυνατότητες επίδρασής της, θεωρείται από πολλούς δευτερογενής ή ακόμα και πρωτογενής παράγοντας κοινωνικοποίησης, τοποθετώντας την δίπλα στην οικογένεια και το σχολείο (Βουϊδάσκη, 1992).

Όπως λοιπόν, στη διαδικασία της κοινωνικοποίησης του νέου ανθρώπου στις ομάδες κοινωνικοποίησης, το ίδιο και κατά την κοινωνικοποιητική διαδικασία

από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας υπάρχουν, εκτός των άλλων, και οι δύο βασικοί παράγοντες: αυτός που κοινωνικοποιεί κι εκείνος που κοινωνικοποιείται. Εάν όμως στην πρώτη περίπτωση η επίδραση των φορέων κοινωνικοποίησης, γονέων και δασκάλων, είναι μονόδρομη προς την κατεύθυνση των παιδιών και καθοριστική γι' αυτά, στη δεύτερη περίπτωση υπάρχει αμοιβαιότητα και κοινωνικοποιητική αλληλεπίδραση μεταξύ επικοινωνού και αποδέκτη (Devereux, 2003).

Σύμφωνα με τον F. Ronneberger, κοινωνικοποίηση από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, είναι η αμφίδρομη διαδικασία, που συντελείται συγχρόνως τόσο στο επίπεδο του επικοινωνού, όσο και στο επίπεδο του αποδέκτη. Η ίδια η δημιουργία του μηνύματος αποτελεί την κοινωνικοποίηση του επικοινωνού από τη μεριά του αποδέκτη. Αντίθετα, το περιεχόμενο και η σημασία του μηνύματος, η μεταβίβασή του στον αποδέκτη, η επεξεργασία και η κατανόησή του με την έννοια τη επιρροής σε στάσεις και συμπεριφορά, αποτελεί την κοινωνικοποίηση του αποδέκτη από τη μεριά του επικοινωνού.

Οι παράγοντες, που συμμετέχουν στην διαδικασία της επικοινωνίας από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και ειδικότερα κατά τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης από αυτά, δεν συνδέονται με άμεση, ζωντανή και διαπροσωπική σχέση γνωριμίας μεταξύ τους, σε αντίθεση με την κοινωνικοποίηση μέσα στις διάφορες κοινωνικές ομάδες. Η επικοινωνία είναι μακρινή και σχεδόν απρόσωπη. Υπάρχει βέβαια η πιθανότητα να αναπτυχθούν 'προσωπικές' σχέσεις μεταξύ των επικοινωνών και κάποιων αποδεκτών σαν μεμονωμένα άτομα ή ακόμα και σαν ομάδες, χωρίς να γνωρίζονται και οι δυο μεριές πρόσωπο με πρόσωπο. Αυτή η περίπτωση είναι δυνατόν να εμφανιστεί στην τηλεοπτική επικοινωνία, όπου η εικόνα της δίνει πραγματικά μια κάποια άλλη διάσταση 'προσωπικής' γνωριμίας και κοινωνικής σχέσης (Βουϊδάσκη, 1992).

Με αυτή ακριβώς την κοινωνικοποιητική δυνατότητά της η τηλεόραση μεταβιβάζει στα παιδιά και στους νέους πρότυπα συμπεριφοράς και κοινωνικούς ρόλους, που δε γίνονται αποδεκτά από το κοινωνικό σύνολο και επηρεάζουν αρνητικά την κοινωνική τους συμπεριφορά. Σκληρές βίας και επιθετικότητας είναι πολύ συνηθισμένα φαινόμενα στην τηλεόραση. Τα παιδιά βλέπουν ένα πλήθος από παραδείγματα και μεθόδους, με τις οποίες μπορεί κανένας να τραυματίζει τους άλλους. Διαπιστώνουν ότι αυτές οι μέθοδοι εκδηλώνονται με σχετική σταθερότητα σαν μέσα για τη λύση των διενέξεων. Βλέπουν και βιώνουν καταστάσεις, που προκαλούν έντονα την προσοχή τους και τα φορτίζουν συναισθηματικά. Ακόμα, διαπιστώνουν ότι μπορεί να μην έχει επιτυχία ο κάθε κακός όταν χρησιμοποιεί βίαιες μεθόδους, αυτό όμως δε συμβαίνει με τον ήρωα ή τον πρωταγωνιστή. Συμπεραίνουν λοιπόν, ότι η βία και η επιθετικότητα μπορεί να ανταμειφθούν, φτάνει τα κίνητρα να είναι

κοινωνικά αποδεκτά. Για τη βία θα ασχοληθούμε εκτενέστερα σε επόμενο κεφάλαιο.

Η τηλεόραση, σαν κοινωνικοπολιτικός παράγοντας, με τις τεράστιες δυνατότητες που διαθέτει, καταφέρνει να διδάσκει και να μεταφέρει όλα αυτά τα πολιτισμικά στοιχεία των προτύπων συμπεριφοράς στους αποδέκτες της και προπάντων στους μικρούς τηλεθεατές, μερικές φορές μάλιστα πολύ καλύτερα από τους γονείς ή το δάσκαλο, εξαιτίας της χωροχρονικής της υπέρβασης. Η τηλεόραση μαγεύει, γιατί σε αυτήν το μη πραγματικό εμφανίζεται ως πραγματικό, το μακρινό γίνεται κοντινό και το ξένο και άγνωστο, γνωστό. Αποτελεί πραγματικά το πρώτο παράθυρο στον κόσμο, ιδιαίτερα για το παιδί, το οποίο βλέπει και μαθαίνει το στενότερο και τον ευρύτερο κοινωνικό του περίγυρο.

Η τηλεόραση έχει τεράστιες δυνατότητες προσφοράς γνώσης στο σύγχρονο κόσμο, που καλύπτει ολόκληρο το φάσμα της ψυχικής, κοινωνικής και βιολογικής υπόστασης του μεγάλου και του παιδιού. Περισσότερο από κάθε άλλο μέσο μαζικής επικοινωνίας, παίζει πολλούς και σημαντικούς ρόλους στην περιοχή της μεταβίβασης της ανθρώπινης γνώσης και μάθησης και συγχρόνως πραγματώνει πολλές επιθυμίες και προσδοκίες του παιδιού και του νέου. Με την παθητική της διασκέδαση και ψυχαγωγία, την παροχή πληθωρικών γνώσεων και πληροφοριών και την ικανοποίηση που προσφέρει στην παιδική περιέργεια, ασκεί τόσο πολλές και τέτοιου είδους επιδράσεις στον αναπτυσσόμενο άνθρωπο, που να είναι ικανές να επηρεάσουν και να διαμορφώσουν ολόκληρη την κοινωνική του συμπεριφορά (Clifford, Gunter, Mcaleer, 1995).

Η τηλεόραση, σε συνεργασία με την οικογένεια και το σχολείο και συντονισμένη με αυτούς τους παράγοντες στην κοινή στοχοθέτηση, στο έργο της κοινωνικοποίησης και της αγωγής του παιδιού, συμβάλλει σημαντικά στην γλωσσοκινητική του ανάπτυξη, στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του και οδηγεί στην ταχύτερη διαπροσωπική λεκτική του επικοινωνία με τους άλλους ανθρώπους. Η παρακολούθηση παιδικών και άλλων τηλεοπτικών εκπομπών που βρίσκει πολύ ενδιαφέρουσες το παιδί της σχολικής ηλικίας, του διεγείρουν ζωηρά το ενδιαφέρον για μάθηση, που εκδηλώνεται με το πλήθος των ερωτήσεων που υποβάλλει στους γονείς και στο δάσκαλο για την αναζήτηση της πληρέστερης γνώσης με την ανάγνωση βιβλίων.

Η τηλεόραση διευρύνει το γνωστικό και αντιληπτικό ορίζοντα του παιδιού με όλες αυτές τις γνώσεις και τις εμπειρίες, που εντελώς ανώδυνα και με τρόπο διασκεδαστικό συσσωρεύει μπροστά του. Μπορεί να βλέπει θαυμάσιες εικόνες και να ακούει συγχρόνως τα πιο συναρπαστικά σχόλια για παρθένα τροπικά δάση, για διαστημικές πτήσεις, για ξένες και μακρινές χώρες, για λαούς άγνωστους ή να παρακολουθεί αναπαυτικά, γεγονότα που συμβαίνουν στην άλλη άκρη της γης. Μπορεί να παρακολουθεί μεγάλες διεθνείς αθλητικές

διοργανώσεις, τα αποτελέσματα των εκλογών, καθώς και τις ενθρονίσεις και κηδείες προσωπικοτήτων και αρχηγών κρατών (Βουϊδάσκη, 1992).

Τα ήθη και τα έθιμα μιας μακρινής και σχεδόν απρόσιτης χώρας, οι κοινωνικές της παραδόσεις, η πολιτισμική της κληρονομιά, καθώς και ο τρόπος σκέψης, ζωής και συμπεριφοράς των ανθρώπων μπορεί να αποτελέσουν ένα ευχάριστο και διδακτικό θέαμα μιας τηλεοπτικής εκπομπής που μπαίνει στο σπίτι του. Αυτή η φαινομενική εγγύτητα, που προκαλεί αισθητική και ψυχική ικανοποίηση, ίσως υποκινήσει στο παιδί συναισθήματα συναθροπισμού και παγκοσμιότητας για το λαό εκείνης της μακρινής χώρας(Βουϊδάσκη, 1992).

1.2.3) Βιντεοπαιχνίδια

Ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών, είναι πρωτίστως η διασκέδαση του παιδιού. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιδί συνδυάζει μια μορφή εργασίας με ευχαρίστηση και επιστημονική αναζήτηση, προσπαθώντας να κατανοήσει τον τρόπο λειτουργίας των πραγμάτων με σκοπό την διεξαγωγή του παιχνιδιού (Raillon, 1993). Οι ψυχολογικές ερμηνείες του παιχνιδιού στο σύνολό τους επίσης υπογραμμίζουν το ρόλο του παιχνιδιού στην κοινωνικοποίηση, τη μάθηση συμβόλων και τρόπων κοινωνικής συμπεριφοράς και τη δημιουργικότητα, καθιστώντας το κεντρική δραστηριότητα στην πορεία της κοινωνικής και γνωστικής ωρίμανσης.

1.2.4) Ο ρόλος της οικογένειας

Είναι γνωστό ότι η οικογένεια αποτελεί το κύτταρο της κοινωνίας, έχοντας ως κύρια αποστολή την ανατροφή των παιδιών. Πόσο χρόνο αφιερώνουν όμως σήμερα οι γονείς στα παιδιά τους; Εξαιτίας μιας σειράς αλλαγών που σχετίζονται με την εργασία, την οικονομία και τις κοινωνικές δομές, οι σημερινοί γονείς δεν έχουν το χρόνο που οι δικοί τους γονείς αφιέρωναν παλιότερα στα παιδιά τους. Όταν τα παιδιά γυρίζουν από το σχολείο στο σπίτι, οι γονείς ή λείπουν ή είναι ψυχικά απόντες. Αποτέλεσμα: καλείται η τηλεόραση να γεμίσει το συναισθηματικό κενό στον κόσμο των παιδιών (Ρέππας, 1999).

Αν και οι γονείς σήμερα μπορούν, γιατί διαθέτουν την απαραίτητη μόρφωση και οικονομική ευχέρεια, δεν είναι τελικά σε θέση, λόγω των ποικιλότροπων πιέσεων που δέχονται στη ζωή τους ως ενήλικες, να καθοδηγήσουν και να κατευθύνουν την ψυχαγωγία των παιδιών τους. Αγανακτισμένοι ή απελπισμένοι στρέφονται λοιπόν προς το κράτος και τα τηλεοπτικά κανάλια, διεκδικώντας καλύτερα προγράμματα. Στην ουσία όμως διεκδικούν μια κατάλληλη ψυχαγωγία των παιδιών τους, με απώτερο σκοπό να βρουν οι ίδιοι λίγη ώρα

ησυχίας. Απαιτούν δηλαδή να παίζει η τηλεόραση ένα ρόλο που δεν επιθυμούν να παίζουν οι ίδιοι (Ρέππας, 1999).

Από τα παραπάνω καθίσταται σαφές ότι η σχέση του παιδιού με την τηλεόραση αποτελεί στην ουσία ένα οργανικό υποσύνολο των σχέσεων του παιδιού με την οικογένειά του, των σχέσεων στο εσωτερικό της οικογένειας, αλλά και της πολιτισμικής κατανάλωσης της ίδιας της οικογένειας. Αυτό βέβαια δεν μειώνει την κρατική ευθύνη να βοηθήσει, με κάθε μέσο, την δύσκολη και επίπονη αποστολή των γονιών να αναθρέψουν σωστά τα παιδιά τους (Ρέππας, 1999).

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Παιδί και τηλεόραση: ερευνητικές και επιστημονικές προσεγγίσεις

2.1) Επιδράσεις της τηλεόρασης

Η κοινωνική επιρροή του τηλεοπτικού δέκτη και γενικότερα των ηλεκτρονικών μέσων έχει καταστεί από τα σημαντικότερα ίσως πεδία ερευνητικού προσανατολισμού των ειδικών μελετητών.

Το θέμα αυτό έχει ως σήμερα απασχολήσει ιδιαίτερα τους κοινωνικούς επιστήμονες, μελετητές των ΜΜΕ. Είναι χαρακτηριστική και ενδεικτική η συζήτηση για την επιθετικότητα και τη βίαιη συμπεριφορά που τα ΜΜΕ μπορούν να προκαλέσουν. Η συζήτηση αυτή είναι ίσως η πιο ολοκληρωμένη μέχρι σήμερα, για τις επιπτώσεις των ΜΜΕ, τόσο στους ρόλους και τις θέσεις των υποκειμένων, όσο και στο κοινωνικό γίνεσθαι συνολικά. Χρειάστηκαν βέβαια αρκετά χρόνια μελετών (που ως αφετηρία τους έχουν την εποχή του βωβού κινηματογράφου) αλλά και αρκετές επιστημονικές αντιπαραθέσεις. Το πεδίο όμως ήταν πρόσφορο για τη συνάντηση όλων των ειδικοτήτων κυρίως των κοινωνικών επιστημών, κοινωνιολόγων, ψυχολόγων αλλά και παιδαγωγών. Η σύγκλιση αυτή που επέβαλε η πολυπλοκότητα του θέματος αλλά και η χρήση πολλών και διαφορετικών μεθοδολογικών εργαλείων και τεχνικών, δεν φώτισε μόνο σημαντικές πλευρές του φαινομένου, αλλά πλούτισε μεθοδολογικά και το ερευνητικό οπλοστάσιο των κοινωνικών επιστημών (Καμαριανός, 2005).

Η μελέτη των επιδράσεων των ΜΜΕ είναι κοινωνική ανάγκη, αφού επιδράσεις που αφορούν στην επιθετικότητα ή στη βία αποτελούν ίσως τις «σημαντικότερες μολύνσεις του δημοκρατικού πολιτισμού», όπως υποστηρίζει ο Karl Popper. Δεν είναι λίγες οι φορές που τα λόγια αυτά του Karl Popper μετουσιώθηκαν στην εφιαλτική πραγματικότητα των σύγχρονων δυτικών

κοινωνιών. Το Μάρτιο του 2001, η πόλη Σαντί, μια πόλη 58.000 κατοίκων στην Καλιφόρνια των ΗΠΑ, θρηνούσε δύο νεαρά παιδιά, μπροστά στις τηλεοπτικές κάμερες. Ο δεκαπεντάχρονος Άντι Γουίλιαμς, είχε ανοίξει πυρ, αδιακρίτως, εναντίον των συμμαθητών του στο σχολείο. Το περιστατικό αυτό δεν είναι ούτε μεμονωμένο ούτε περιστασιακό (Καμαριανός, 2005).

Ένα χρόνο ακριβώς πριν, το Μάρτιο του 2000, το περιοδικό διεθνούς κυκλοφορίας *Newsweek* κυκλοφορούσε με πρώτο τίτλο στο εξώφυλλο: *Φόνος στην πρώτη τάξη δημοτικού, η ζωή ενός εξάχρονου δολοφόνου. Πώς τα παιδιά μαθαίνουν το καλό και το κακό*. Στην Αγγλία, το 1993, δύο εντεκάχρονοι απήγαγαν ένα τρίχρονο αγόρι, το οποίο βασάνισαν και τελικά δολοφόνησαν με ανατριχιαστικό τρόπο. Η υπόθεση του εξάχρονου Owens, όπως και των ανήλικων στην Αγγλία, όπου ένας στους πέντε νέους έχει διαπράξει έγκλημα πριν γίνει 20 ετών, συγκλόνισαν τις δυτικές κοινωνίες. Η συζήτηση όμως είναι έντονη ήδη από το 1968. Η βρετανική κοινωνία δεν έχει ξεχάσει το έγκλημα της εντεκάχρονης Μαίρη Μπελ. Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια με ανησυχία καταγράφεται σωρεία περιστατικών εφηβικής βίας, είτε από άτομα είτε από συμμορίες και ομάδες. Ειδικοί μελετητές, εκπαιδευτικοί και αναλυτές των ΜΜΕ, έσπευσαν να μιλήσουν για την πρωταρχική σημασία που θα είχε η μελέτη του προβλήματος, αφού εξαιτίας του κινδυνεύει τόσο το εκπαιδευτικό σύστημα, όσο και η ίδια η κοινωνία (Καμαριανός, 2005).

Παρά όμως τη μεγάλη ερευνητική προσπάθεια και το ικανό επιστημονικό δυναμικό, εντούτοις είναι κοινή ομολογία πως το φαινόμενο της εκδήλωσης ή της αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς αποτελεί ακόμα ζητούμενο, θέμα επιστημονικής διαμάχης και κριτικής. Είναι όμως ιδιαίτερα σημαντική η θέση της L. Sheldon, η οποία εξάγεται από ερευνητικά δεδομένα, πως η βία αποτελεί σημαντικό ζήτημα και για τα παιδιά. Βέβαια, τα παραπάνω ισχύουν για τις αναπτυγμένες τεχνολογικά κοινωνίες, για την πλειονότητα των κοινωνιών των οικονομικά αναπτυγμένων και εύρωστων οικονομικά χωρών (Καμαριανός, 2005).

Πολλοί είναι εκείνοι που ανησυχούν για το γεγονός ότι η τηλεόραση όλο και πιο πολύ αναλαμβάνει το ρόλο της *ηλεκτρονικής μπίμπι σίτερ* ή κατά άλλους *γιαγιάς* (Ρέππας, 1999).

Έχει αποδειχθεί, και περί τούτου κανείς δεν έχει άλλωστε αμφιβολίες, ότι τα ΜΜΕ, και ιδιαίτερα η τηλεόραση, ασκούν σημαντική επίδραση στην εγκεφαλική λειτουργία του παιδιού και του εφήβου, των οποίων οι γνωστικές διαδικασίες αλλά και η ψυχοκοινωνική εξέλιξη επηρεάζονται εύκολα και θεαματικά.

Η πιο επικίνδυνη ίσως λειτουργία της τηλεόρασης είναι ότι παρουσιάζει τη σωματική ή ψυχική βία σαν κάτι φυσικό, προκαλώντας έτσι διαταραχές στον ψυχισμό των παιδιών. Σε πρόσφατη έρευνα του Πανεπιστημίου Αθηνών,

καταγράφηκαν 400 διαφορετικές μορφές άσκησης βίας, μέσα σε πέντε ώρες ενός πρωινού κυριακάτικου προγράμματος. Ακόμη και οι πρωταγωνιστές των λεγόμενων παιδικών προγραμμάτων δεν κάθονται, όπως σωστά έχει ειπωθεί, με σταυρωμένα χέρια, αλλά *ξύνουν τα νύχια τους για φασαρία*. Εκτός αυτού, η σημερινή τηλεόραση πουλά στα παιδιά όνειρα, δημιουργώντας εξωπραγματικά ή παραπλανητικά στερεότυπα, ακρωτηριάζει τη φαντασία μέσω της άμεσης εικόνας και εθίζει τους νέους στην χωρίς κοινωνικούς δεσμούς ψυχαγωγία. Επιστημονικές μελέτες συνδέουν την επί ώρες παρακολούθηση ραδιοτηλεοπτικών προγραμμάτων με την αύξηση της παιδικής εγκληματικότητας, τη γλωσσική συρρίκνωση, τη δυσλεξία, την επιθετική συμπεριφορά, το άγχος και, κυρίως, με τον περιορισμό της ικανότητας συνεπαγωγής (Ρέππας, 1999).

Κάποιοι υποστηρίζουν κατηγορηματικά ότι η τηλεόραση είναι μια «κατάρα» για τα παιδιά, στα οποία, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, προκαλεί κρίση άγχους όταν παρακολουθούν εκπομπές που κάθε άλλο παρά «παιδικές» μπορούν να χαρακτηριστούν. Είναι ενδεικτικά δύο παραδείγματα παιδιών 10 ετών στην Αγγλία που έπαθαν κρίση άγχους, αφού είχαν παρακολουθήσει μία τηλεοπτική εκπομπή τρόμου σχετική με φαντάσματα. Ποια είναι τα συμπτώματα; Φόβος για το σκοτάδι, αληθινές κρίσεις πανικού, αδυναμία να κοιμηθούν χωρίς την παρουσία του ενός ή και των δυο γονιών, νυχτερινοί εφιάλτες, εμμονή στις πιο τρομακτικές σκηνές του προγράμματος, άρνηση να πάνε στο σχολείο. Σε μια έρευνα σημειώνεται: «Όλοι πιστεύουμε ότι η τηλεόραση δεν είναι ακριβώς κάτι το ιδανικό για τα παιδιά μας», αλλά δεν υποπευόμαστε, ωστόσο, ότι μπορεί να βλάψει τον ψυχικό κόσμο τους, προκαλώντας ακόμη και αληθινές φοβίες (Χαλαζιάς, 1997).

Στα παιδιά 9-11 ετών αρέσει να τρομάζουν, αλλά μέσα σε ένα προστατευτικό πλαίσιο: «Πλάι τους πρέπει να υπάρχει ένα άτομο ικανό να τα καθησυχάσει, είτε είναι αυτό ο παππούς ή η γιαγιά, είτε ένας από τους γονείς».

Η μακρόχρονη τηλεθέαση λοιπόν, επιδρά αποφασιστικά στη διαμόρφωση ενός τύπου μελλοντικού ενήλικου, ο οποίος θα είναι κυριευμένος από φόβους και επιρρεπής σε εξωτερικούς κινδύνους, έναν ενήλικο στον οποίο θα έχει μειωθεί η έλλογη συνείδηση, εφόσον σαν παιδί δεν έμαθε να τεκμηριώνει ή να δικαιολογεί τις επιλογές ή απαιτήσεις του (Κορωναίου, 1995).

Από την άλλη πλευρά, τα παιδιά που αντιλαμβάνονται τον κόσμο μέσα από τις απεικονίσεις της τηλεόρασης είναι πιθανό να τις χρησιμοποιήσουν για να διαμορφώσουν τις καθημερινές δράσεις τους, επειδή δεν μπορούν να ξεχωρίσουν τις πραγματικές απεικονίσεις από τις τηλεοπτικές. Όταν αυτές οι 'δίοδοι' χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή, είναι πιθανό να παρέχουν ένα χρήσιμο μέσο για τη διαμόρφωση των δράσεών τους. Οι γονείς μπορεί να διασκεδάζουν με το παιδί τους που μιμείται τον Σούπερμαν, χρησιμοποιώντας την εικόνα (δίοδο) που έμαθε από την ταινία. Αλλά προφανώς θα

αναστατωθούν όταν θα ανακαλύψουν ότι αυτή η δίοδος είχε ως αποτέλεσμα το παιδί τους να προσπαθεί να πετάξει από τις ταρατσες των σπιτιών ή από τα τραπέζια. Οι γονείς γνωρίζουν ότι μια τέτοια «πτήση» είναι επινοημένη – μια πράξη που ανήκει αποκλειστικά στη σφαίρα της φαντασίας. Όμως τα παιδιά δείχνουν συχνά μια αξιοζήλευτη ικανότητα να αγνοούν τις επικίνδυνες επιπτώσεις των πράξεων που δομούνται από αυτές τις πράξεις. Σε αντίθεση με τους ενήλικες, τα παιδιά δεν μπορούν να διακρίνουν τις πράξεις που παρουσιάζονται στην τηλεόραση από το θετικό ή αρνητικό τρόπο που απεικονίζονται. Δεν θα πρέπει να μας προκαλεί έκπληξη, για παράδειγμα, όταν παρατηρούμε παιδιά να ταυτίζονται με ληστές που απεικονίζονται σε τηλεοπτικά προγράμματα. Με βάση της θεωρία της κοινωνικής μάθησης, μπορούμε να υποθέσουμε ότι αυτές οι πράξεις πιθανόν να γίνουν αντικείμενα μίμησης μόνο στο βαθμό που παρουσιάζονται με θετικές συνέπειες. Ωστόσο κάτι τέτοιο συμβαίνει σπάνια (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Άλλωστε είναι ενδεικτικά τα παραδείγματα των δύο αγοριών που δολοφόνησαν ένα μικρότερο αγόρι στη Βρετανία το 1993, όπως και του αγοριού που σκότωσε τους γονείς του στην Ατλάντα των ΗΠΑ το 1995. Όπως οι μελέτες του Bandura επισημαίνουν, τα μυθοπλαστικά προγράμματα και οι ενημερωτικές εκπομπές, λόγω της συντομίας τους, δεν παρέχουν τον απαραίτητα χρόνο στον τηλεθεατή και ιδιαίτερα στο παιδί να αναζητήσει τα αίτια ή να αναλογιστεί τις συνέπειες των βίαιων συμβάντων. Αν μάλιστα αναλογιστούμε ότι, σύμφωνα με μελέτες που έχουν διεξαχθεί στις ΗΠΑ, τα δελτία ειδήσεων δείχνουν μόνο το ένα δέκατο των ειδήσεων που φτάνουν σε ημερήσια βάση σε ένα τηλεοπτικό κανάλι, και αυτές που προκρίνονται αφορούν εγκλήματα, καταστροφές, δυσάρεστα γεγονότα, τότε είναι μάλλον αδύνατο να παραβλέψει κανείς τις έστω και έμμεσες επιπτώσεις των βίαιων συμβάντων.

Θα μπορούσαν όμως κάποιοι να υποστηρίξουν ότι, παρά την υποτιθέμενη ισχυρή ή όχι επιρροή των τηλεοπτικών απεικονίσεων βίας και επιθετικότητας στα νεαρά άτομα, οι εμπειρίες και τα βιώματα που έχουν από τη ζωή τους και το άμεσο κοινωνικό τους περιβάλλον λειτουργούν ανασταλτικά στην εκδήλωση παρόμοιων φαινομένων στις κοινωνικές ή διαπροσωπικές τους σχέσεις. Οι Schramm, Lyle και Parker έχουν καταλήξει: «Για κάποια παιδιά και κάτω από ορισμένες συνθήκες, κάποια μορφή τηλεόρασης είναι επιβλαβής. Για άλλα παιδιά στις ίδιες συνθήκες ή για το ίδιο παιδί σε διαφορετικές συνθήκες μπορεί να είναι ωφέλιμη. Για τα περισσότερα παιδιά, στις περισσότερες συνθήκες το μεγαλύτερο μέρος της τηλεόρασης δεν είναι ούτε ιδιαίτερα επιβλαβές ούτε ιδιαίτερα ωφέλιμο». Το ίδιο λίγο πολύ θα μπορούσε να λεχθεί ότι ισχύει για τους ενήλικες. Ενώ αυτό το λογικό επιχείρημα που αφορά στην τηλεοπτική βία γίνεται εύκολα αντιληπτό, νομίζουμε ότι αποκαλύπτει λίγα πράγματα για τον τρόπο με τον οποίον οι άνθρωποι μαθαίνουν να συμπεριφέρονται επιθετικά σε ορισμένες καταστάσεις. Συχνά αναρωτιόμαστε γιατί τα παιδιά ενθουσιάζονται βλέποντας τετριμμένες απεικονίσεις στην τηλεόραση. Ο ενθουσιασμός αυτός

είναι όντως τόσο παράξενος; Τα παιδιά βλέποντας τηλεόραση προσπαθούν να συναγάγουν κάποιο λογικό συμπέρασμα από το περιεχόμενό της. Προσπαθούν να ανταποκριθούν σε διαφορούμενες καταστάσεις, να μάθουν έναν περίπλοκο κώδικα, που αποτελείται από εικόνες και ήχους. Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν αυτόν τον κώδικα ώστε να κατασκευάσουν εκείνες τις διόδους που δημιουργούν εμπειρίες για τον εαυτό τους. Δεν προκαλεί μεγάλη έκπληξη ότι τα παιδιά συχνά κάνουν λάθος. Δεν περιμένουμε από ένα τετράχρονο παιδί να διαβάσει, αλλά κατά κάποιο τρόπο υποθέτουμε ότι είναι σε θέση να ταξινομήσει τις τηλεοπτικές εικόνες. Ως ενήλικες γνωρίζουμε να χρησιμοποιούμε τους πολύπλοκους κώδικες της τηλεόρασης με έναν κάπως πιο εξελιγμένο τρόπο. Τα παιδιά δεν το ξέρουνε. Ποιες είναι οι επιπτώσεις; Μερικοί θεωρούν ότι τα παιδιά μαθαίνουν τη βία από την τηλεοπτική παρακολούθηση και σταδιακά εκδηλώνουν επιθετικότητα στη ενήλικη ζωή τους. Δικαιολογείται αυτός ο φόβος; (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Οι έρευνες μπορούν να καταδείξουν μόνο κάποιες επιδράσεις στα παιδιά. Ωστόσο δεν είναι σε θέση να επιβεβαιώσουν ή να πιστοποιήσουν ότι θα έχει συνέπειες στη μετέπειτα ζωή τους. Όμως, αν δεχτούμε την άποψη ότι υπάρχει μια συνεχής αλληλεπίδραση ανάμεσα στο τηλεοπτικό προϊόν και στην κοινή γνώμη, μακροπρόθεσμα πραγματοποιείται μια μεταβίβαση προτύπων όσον αφορά στην κοινωνική συμπεριφορά, τις κοινωνικές νόρμες και δομές. Από την άλλη πλευρά, στην εποχή της τηλεοπτικής ηγεμονίας, η τηλεόραση είναι παράλληλα ένα λειτουργικό μέσο ισότιμο με οποιαδήποτε άλλη προσωπική εμπειρία, πράξη ή παρατήρηση που θα μπορούσε να έχει επιπτώσεις στη μάθηση ή στην καθημερινή δράση.

Παρά τις ατέλειες μιας τέτοιας θεώρησης, θα μπορούσε να λεχθεί ότι μέσα στον κοινωνικό περίγυρο οι άνθρωποι αλληλοεπηρεάζονται και διαμορφώνουν την κοινωνική τους συμπεριφορά, μια συμπεριφορά που στις μέρες μας είναι δυνατό να ανακληθεί από τη συσσωρευμένη απεικόνιση των τηλεοπτικών προτύπων, να εκδηλωθεί κάποια στιγμή, να μεταβιβαστεί και στη συνέχεια να αφομοιωθεί και από άλλα μέλη που ανήκουν στον άμεσο κοινωνικό περίγυρο του τηλεθεατή. Σε τούτο συντελεί και το γεγονός ότι η τηλεόραση είναι ένα «αταξικό» μέσο. Βέβαια. Οι τηλεθεατές δεν είναι παθητικοί δέκτες απέναντι στο τηλεοπτικό «κείμενο» και διατηρούν μια απόσταση από αυτό, Από τη στιγμή όμως που η τηλεόραση αποτελεί το νέο πεδίο της κοινής μας αναφοράς και εφόσον όλο και περισσότερο λειτουργούμε μέσα από τις εικόνες του, τότε δεν είναι εξωπραγματικό να υποστηριχτεί ότι οι άνθρωποι, μακροπρόθεσμα, είναι δυνατόν να μάθουνε και να μιμηθούνε τηλεοπτικές συμπεριφορές, όχι μόνο διαμέσου της παρατήρησης και της μίμησης, αλλά κυρίως διαμέσου της επανάληψης, η οποία αποτελεί ένα από τα βασικά συστατικά του «τηλεοπτικού κόσμου». Δεν υποστηρίζουμε ότι οι τηλεθεατές μαθαίνουν ή μιμούνται τα πρότυπα που προβάλλονται στην τηλεόραση απλώς και μόνο επειδή υπάρχουνε, αλλά μπορεί να τους επηρεάσουν από τη στιγμή που τα ίδια πρότυπα

συμπεριφορών, αντιλήψεων και σχέσεων παρουσιάζοντα, διαρκούν, μετατίθενται και επαναλαμβάνονται μέσα από τις εικόνες της τηλεόρασης σχεδόν σε ημερήσια συχνότητα. Έτσι λοιπόν η τηλεόραση στην εμπορευματική της μορφή μπορεί να μην προωθεί άμεσα τη βία, αλλά συμβάλει στη δημιουργία των συνθηκών που την κάνουν να φαίνεται λιγότερο αποκρουστική (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Ωστόσο επισημαίνουμε ότι θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί στις γενικεύσεις, καθώς η αύξηση των απεικονίσεων της τηλεοπτικής βίας στο εξωτερικό, ιδιαίτερα στις ΗΠΑ, συνδέεται με την οικονομική ύφεση, την αποσύνθεση της οικογένειας, την αύξηση της βίας και της εγκληματικότητας στις μεγάλες πόλεις, την εύκολη διαθεσιμότητα όπλων. Με άλλα λόγια, οι επιδράσεις της τηλεοπτικής βίας, όταν μάλιστα η σχέση «αιτίου» και «αποτελέσματος» δεν μπορεί να πιστοποιηθεί, πρέπει να θεωρούνται σε συνάφεια με τη βία που επικρατεί στο ευρύτερο κοινωνικό πεδίο (Παπαθανασόπουλος, 1997).

2.1α) Αυτά που προβάλλει η τηλεόραση ενέχουν βία

Με την τηλεοπτική υποστήριξη, με την οποία το παιδί πετυχαίνει την καλύτερη γλωσσική του ανάπτυξη και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του, του προσφέρονται συγχρόνως και άσχημες λέξεις και εκφράσεις, που εύκολα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν λεκτική βία και επιθετικότητα. Στα όμορφα τηλεοπτικά ταξίδια, που μεταφέρουν τα παιδιά σε μακρινές χώρες και άγνωστους λαούς, η ανθρώπινη βία κάπου θα έχει και σε αυτά τη δική της θέση. Στις προβαλλόμενες αθλητικές διοργανώσεις, που σκοπεύουν τουλάχιστον φαινομενικά, να καλλιεργήσουν το αγνό και ιδεώδες αθλητικό πνεύμα, πνέει ο ισχυρός άνεμος της βίας και της επιθετικότητας. Αθλητικοί χώροι μεταβάλλονται συχνά σε πεδία μάχης, σε ρινγκ συλλογικής πυγμαχίας και σε τόπο εκδήλωσης κάθε μορφής αντικοινωνικής συμπεριφοράς (Βουϊδάσκη, 1992).

Οι κοινωνικές παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμα κάποιων μακρινών και πρωτόγονων λαών, που φτάνουν στην τηλεοπτική οθόνη από την άλλη άκρη του πλανήτη μας, κάποιες απλές, αθώες σκηνές και περιστατικά της ζωής τους συχνά εκδηλώνονται με επιθετικότητα και βία. Η παρακολούθηση του τρόπου ζωής αυτών των ανθρώπων, αντί να ενισχύσει το πνεύμα αλληλοκατανόησης των λαών, ίσως να υποκινήσει το εθνικό συναίσθημα στο παιδί και να το κάνει να φέρεται επιθετικά σε παιδιά εθνικών μειονοτήτων ή αλλοδαπών.

Στην ίδια την εκπαιδευτική τηλεόραση, προγραμματίζεται για να μεταδώσει στο παιδί γνώση και ήθος, η βία και η επιθετικότητα κάνουν και εκεί την εμφάνισή τους. Η παρακολούθηση του θαυμαστού μικρόκοσμου και η συζήτηση που ακολουθεί οδηγεί αναπόφευκτα στη διάσπαση του ατόμου, στην ατομική

ενέργεια και στη χρήση της, στα πυρηνικά ατυχήματα αλλά και στην απειλή ενός παγκόσμιου πυρηνικού πολέμου με απρόβλεπτες συνέπειες. Μέσα από τις εντυπωσιακές τηλεοπτικές πτήσεις που κάνουν τα παιδιά με τη βοήθεια της μικρής οθόνης στον κόσμο του διαστήματος, μέσα από το θαυμασμό τους, θα διαπιστώσουν συγχρόνως και τον ανθρώπινο παραλογισμό να μεταφέρει ακόμα και εκεί τη βία και την επιθετικότητα με τα υπερσύγχρονα οπικά συστήματα και κυρίως με το πολυσυζητημένο 'Πόλεμο των Άστρων' (Βουϊδάσκη, 1992).

Αλλά και μια απλή προβολή των εκθεμάτων ενός πλούσιου και φημισμένου μουσείου δεν είναι πάντα τόσο αθώα. Ανάμεσα στα πολλά μουσειακά εκθέματα, τους πίνακες ζωγραφικής, τα αγάλματα και τόσα άλλα, όλα έργα του ανθρώπινου πολιτισμού, υπάρχουν και παρουσιάζονται στα μάτια των μικρών παιδιών και κάποιοι στρατηλάτες που είχαν οδηγήσει τους λαούς τους σε αιματοχυσίες και πολύνεκρες συγκρούσεις. Το πλήθος των πολεμικών μηχανών και εργαλείων που εκτίθενται στα μουσεία όλων των λαών της γης και για όλες τις περιόδους της ιστορίας τους, δίνουν πολλές φορές στο παιδί την εντύπωση, ότι μέλημα του ανθρώπου και του πολιτισμού, που ανέπτυξε από τα πανάρχαια χρόνια μέχρι σήμερα, ήταν η προσπάθεια ανακάλυψης και κατασκευής όλο και περισσότερο φονικών οπλικών συστημάτων για την εξόντωση του συνανθρώπου του (Βουϊδάσκη, 1992).

Αν μεταφερθούμε τώρα στο χώρο μιας άλλης σημαντικής κοινωνικοποιητικής λειτουργίας της τηλεόρασης, στην ειδησεογραφία και την πληροφόρηση, θα διαπιστώσουμε ότι κι εκεί η βία και η επιθετικότητα που μπορούν να παρακολουθούν τα παιδιά, ξεπερνά τα όρια κάθε φαντασίας. Δε θα ήταν υπερβολή αν έλεγε κανείς ότι οι αντιλήψεις και στάσεις, τις οποίες έχει η κοινωνία μας για την έκταση και τα αίτια του εγκλήματος και της επιθετικής συμπεριφοράς, επηρεάζονται σημαντικά από τον τρόπο με τον οποίο η τηλεόραση και τα άλλα μέσα μαζικής επικοινωνίας τα προβάλλουν. Σε αυτήν την περιοχή η τηλεόραση διακατέχεται πραγματικά από μια αχόρταγη και ανικανοποίητη ανάγκη για εικόνα. Παρουσιάζει μόνο εκείνο που θα προκαλέσει την κατά το δυνατόν μεγαλύτερη εντύπωση κατά την προβολή. Και πραγματικά εντυπωσιάζουν και συγκλονίζουν βαθιά μικρούς και μεγάλους τα τρομακτικά νέα, που τα καθημερινά δελτία ειδήσεων μας μεταφέρουν στο σπίτι.

Πολεμικές συρράξεις, εμφύλιοι πόλεμοι, επαναστατικά κινήματα, φυλετικές συγκρούσεις, πραξικοπήματα, αποτρόπαιες γενοκτονίες, τρομοκρατίες, αεροπειρατείες, εκρήξεις βομβών, ένοπλες και φονικές ληστείες, αιματηρές διαδηλώσεις, εμπρησμοί, δολοφονίες, ξυλοδαρμοί, γρονθοκοπήματα, βασανισμοί και κάθε είδους βία και επιθετικότητα που μπορεί να επινοήσει το ανθρώπινο μυαλό για να καταστρέψει τον άλλον, είναι μερικά μόνο από τα άπειρα συμβάντα συλλογικής ή ατομικής βίας, τα οποία η μικρή οθόνη με κάθε παρηρησία καθημερινά προβάλλει μπροστά στα μάτια μικρών και μεγάλων. Και δυστυχώς αυτή είναι η εικόνα της σύγχρονης πραγματικότητας, την οποία

αντανακλά η τηλεόραση, παρουσιάζοντας την καθημερινή ηθική της κάθε κοινωνίας, έτσι όπως αυτή εφαρμόζεται στην πράξη και όχι αυτή που θα έπρεπε να ακολουθούν οι άνθρωποι (Βουϊδάσκη, 1992).

Οι περισσότεροι ερευνητές συμφωνούν με την άποψη, ότι η επιθετική συμπεριφορά, που εμφανίζεται στην τηλεόραση, όπως και κάθε άλλη συμπεριφορά, μαθαίνεται και εφαρμόζεται αργά ή γρήγορα στην πράξη. Η επιθετική συμπεριφορά, όπως και όλες οι μορφές συμπεριφοράς, έχει την τάση για επέκταση και για γενίκευση. Όταν μαθευτεί και εάν εφαρμοστεί μια φορά, και μάλιστα με επιτυχία, τότε τείνει να εφαρμόζεται και σε άλλες καταστάσεις. Αυτή η τάση υπάρχει σε όλα τα παιδιά και σε πάρα πολλούς ενήλικες, όχι μόνο σε εκείνους που στο παρελθόν είχαν ασχοληθεί με επιθετικά πρότυπα, αλλά και σε εντελώς κανονικά και μη επιθετικά άτομα (Βουϊδάσκη, 1992).

1β) Η λάθος αντιμετώπιση – η εμπορευματοποίηση της παιδικής ψυχαγωγίας

Σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να υποπέσουμε στο μοιραίο λάθος να δαιμονοποιήσουμε την τηλεόραση, καταδικάζοντας και περιθωριοποιώντας την. Η τηλεόραση μπορεί να αποτελέσει για τα παιδιά αξιόλογη πηγή γνώσης και δύναμης, είναι δε σε θέση να διαμορφώνει ευγενείς χαρακτήρες, προάγοντας την ψυχική υγεία και προλαμβάνοντας νοσηρές καταστάσεις. Σημαντικός παράγοντας για την επίτευξη του ποθητού αποτελέσματος είναι βέβαια ο τρόπος προσέγγισης του παιδικού κόσμου.

Για πολλούς ενήλικους η παιδική ηλικία μοιάζει με ένα απόμακρο παρελθόν: Η προσέγγιση της, τις περισσότερες φορές, πραγματοποιείται ως αναδρομή μέσα από παραμορφωτικές αναμνήσεις. Έτσι τα παιδιά αναγκάζονται να ζουν στον κόσμο που καθημερινά κατασκευάζουν οι μεγάλοι, με τις προτεραιότητες που αυτοί αποδίδουν στις δικές τους αξίες και φιλοδοξίες. Αντί να ληφθούν ιδιαίτερα μέτρα προστασίας για τα παιδιά από τα ΜΜΕ, στην πραγματικότητα τα παιδιά γίνονται αντικείμενο εμπορικής εκμετάλλευσης. Όπως χαρακτηριστικά λέγεται, τα παιδιά αντιπροσωπεύουν τρεις αγορές σε μία: το κάθε παιδί από την ηλικία των επτά ετών και ύστερα έχει και ξοδεύει χρήματα για δικές του επιθυμίες και ανάγκες. Έχει επίσης την ικανότητα να επηρεάζει με τις προτιμήσεις του τις αγορές ολόκληρου του νοικοκυριού. Τέλος, τα παιδιά αντιπροσωπεύουν τους μελλοντικούς καταναλωτές, για το λόγο αυτό οι διαφημιστές αναζητούν τρόπους προκειμένου να τα εξοικειώσουν με τα προϊόντα τους (Ρέππας, 1999).

2.2) Οι ανάγκες των παιδιών

Οι ανάγκες των μικρών παιδιών είναι τελείως διαφορετικές. Το παιδί που βρίσκεται στην ανάπτυξή του, έχει ανάγκη να βρει ευκαιρίες, να δέσει τους θεμελιακούς οικογενειακούς δεσμούς του, ώστε να καταλάβει τον εαυτό του. Η τηλεόραση περιορίζει πολύ αυτές τις ευκαιρίες (Γουίν, 1991).

Το παιδί έχει ανάγκη να αναπτύξει την ικανότητα της αυτοδιάθεσης, ώστε να φτάσει στην ανεξαρτησία. Η τηλεόραση αντίθετα, διαιωνίζει την εξάρτηση.

Το παιδί έχει ανάγκη να αποκτήσει βασικές τεχνικές της επικοινωνίας- να μάθει να διαβάζει, να γράφει, να εκφράζεται με ευκολία και σαφήνεια- για να λειτουργήσει σαν κοινωνικό ον. Η παρακολούθηση όμως της τηλεόρασης δεν ευνοεί την γλωσσική ανάπτυξη, γιατί δεν απαιτεί καμιά λεκτική συμμετοχή από μέρους του παιδιού, παρά μόνο μια παθητική δεκτικότητα.

Το παιδί έχει ανάγκη να ανακαλύψει τη δύναμή του και την αδυναμία του ώστε να νοιώσει αργότερα σαν ενήλικας, πληρότητα τόσο στην εργασία του όσο και στην ψυχαγωγία. Βλέποντας όμως τηλεόραση δεν οδηγείται καθόλου σε τέτοιες ανακαλύψεις, αντίθετα περιορίζει πολύ τις ζωτικές δραστηριότητές του, που θα μπορούσαν αυθεντικά να δοκιμάσουν τα ταλέντα του.

Οι ανάγκες του παιδιού για φαντασία ικανοποιείται πολύ περισσότερο μέσα από τις δικές του παιδικές δραστηριότητες παρά μέσα από τις φτιαχτές φαντασιώσεις των μεγάλων, που του προσφέρει η τηλεόραση.

Η ανάγκη για διανοητικά ερεθίσματα βρίσκει την πλήρωσή της όταν το παιδί έχει τη δυνατότητα να χειρίζεται, να αγγίζει, να φτιάχνει μόνο του διάφορα αντικείμενα και όχι όταν παθητικά παρακολουθεί άλλους να τα κάνουν.

Τέλος, θα πρέπει να υπολογίσουμε και την ανάγκη του παιδιού να μάθει να ζει μέσα στην οικογένεια σαν μέλος της με την ανάλογη συμπεριφορά, για να γίνει με τη σειρά του, μια μέρα, ένας σωστός γονιός. Αυτά τα μαθήματα παίρνονται μόνο με τη δική του συμμετοχή στη ζωή της οικογένειας και με τις δικές του καθημερινές εμπειρίες σαν μέλος της. Όμως όλα δείχνουν πως η τηλεόραση έχει μια καταλυτική επίδραση στην οικογενειακή ζωή, αφού μειώνει τον πλούτο της και την ποικιλία της (Γουίν, 1991).

3α) Θεωρίες για τη θετική επίδραση της τηλεόρασης στα παιδιά

Τόσο οι θεωρίες και οι έρευνες της αρνητικής επίδρασης, όσο και αυτές της μη επίδρασης εντοπίζουν τις μελέτες τους στην επίδραση κυρίως των σκηνών βίας στην τηλεόραση. Η διαφοροποίηση των μελετών που αφορούν στην έρευνα των επιδράσεων της τηλεόρασης, δεν είναι μόνο ποιοτική, αλλά και ποσοτική.

Άλλωστε τα παιδιά δεν αποτελούν ένα ομοιογενές σύνολο, ούτε χρησιμοποιούν τα Μαζικά Μέσα Επικοινωνίας και τα ηλεκτρονικά μέσα με τον ίδιο τρόπο και για τον ίδιο σκοπό. Ο Papert, θα γράψει πως, άλλα χρησιμοποιούν τα ΜΜΕ για να ενδυναμώσουν τους κοινωνικούς τους δεσμούς δημιουργώντας και συμμετέχοντας στην κοινή συζήτηση και συνεπώς στην ομάδα, και άλλα για να απομονωθούν. Το πιο σημαντικό όμως και το άξιο έρευνας, είναι ότι «ο ζήλος τους πολλές φορές φέρνει στο μυαλό των γονιών τους τη λέξη εθισμό» (Καμαριανός, 2005).

Μια σειρά προσεγγίσεων υποστηρίζει, ότι η τηλεόραση είναι ένας καθρέφτης των τεκταινομένων στον κοινωνικό χώρο. Η άποψη αυτή, αποτελεί πάγια θέση στους υπευθύνους των τηλεοπτικών σταθμών, οι οποίοι θεωρούν πως δεν έχουν άλλη επιλογή και ουσιαστικά έχουν την ευθύνη να απεικονίζουν την πραγματικότητα όπως αυτή καθημερινά βιώνεται στην κοινωνία από το «μέσο» άνθρωπο. Το επιχείρημά τους είναι γραμμικά απλό: μια βίαιη κοινωνία παράγει μια βίαιη τηλεόραση. Αυτή η λογική αποενοχοποιεί τα ηλεκτρονικά μέσα από οποιαδήποτε ευθύνη για το περιεχόμενό τους, αφού ουσιαστικά, «η βία εμφανίζεται ως ενδογενές χαρακτηριστικό στοιχείο του ανθρώπινου παράγοντα».

Είναι όμως πολύ σημαντικό να διαχωρίσουμε τη βίαιη ή επιθετική συμπεριφορά έτσι όπως αυτή εντάσσεται σε μια μυθοπλαστική κατάσταση, από τη βία όπως αυτή προβάλλεται από τα δελτία ειδήσεων της τηλεόρασης και των ραδιοφωνικών σταθμών, αλλά και από τις εφημερίδες. Τα ΜΜΕ συνθέτουν παραμορφωτικά την καθημερινότητα με σκοπό την εμπορευματοποίηση της παραγόμενης εικόνας. Η παραμόρφωση της πραγματικότητας κατ' αρχήν στερεί από την κοινωνία την πολυπλοκότητά της. Τα πάντα παρουσιάζονται απλουστευτικά, σχεδόν γραμμικά και με περιορισμένη χρονική διάρκεια. Η τηλεόραση, θα γράψει ο J. Condry, στερεί από το παιδί την πραγματική περιέργεια, το αποθαρρύνει, αφού ο ίδιος ο τηλεοπτικός λόγος κρατά για τον εαυτό του το ρόλο του παντογνώστη. Απουσιάζει η γνώση του παρελθόντος και η αίσθηση του μέλλοντος, υπάρχει μόνο το παρόν. Και όμως η διείσδυση στην κοινωνική γνώση από την πλευρά των νεαρών παιδιών απαιτεί χρόνο, γνώση και εμπειρία πραγματικών καταστάσεων, όπου λειτουργούν ως κίνητρα. Παρακάτω παραθέτουμε μια σειρά από θεωρητικές και ερευνητικές προσεγγίσεις των επιδράσεων της τηλεοπτικής βίας.

α) Η θεωρία της μη επίδρασης

Πρόκειται για την ίδια θεωρία του μηδενικού αποτελέσματος, που εξαιτίας της εννοιολογικής της απολυτότητας αντικαταστάθηκε από το δόκιμο όρο της 'μη επίδρασης'. Βασική θέση της θεωρίας της μη επίδρασης, είναι ότι οι τηλεοπτικές σκηνές βίας και επιθετικότητας και προπάντων οι επινοημένες, δεν ασκούν κανενός είδους επίδραση στους τηλεθεατές και ειδικότερα στα παιδιά

και στους νέους, ούτε έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν επιθετικές τάσεις στην καθημερινή κοινωνική τους ζωή.

Οι υποστηρικτές αυτής της θεωρίας δεν στηρίζουν τα επιχειρήματά τους σε δικές τους έρευνες, άλλα στην άσκηση κριτικής εναντίον των εκπροσώπων των άλλων θεωριών που δέχονται τα αντίθετα από αυτούς. Καμιά, λένε, από τις μέχρι σήμερα έρευνες δεν απέδειξε καταφανώς, ότι η παρουσίαση βίας και επιθετικότητας στην τηλεόραση έγινε αιτία για την πρόκληση επιθετικής συμπεριφοράς. Ουσιαστικά, αμφισβητούν την εγκυρότητα και την αποτελεσματικότητα των αντίθετων ερευνών, θεωρώντας τις ως μη αντιπροσωπευτικές της πραγματικότητας.

Ακόμα, πιστεύουν πως, όσο ισχυρή κι αν είναι η επιρροή των σκηνών βίας και επιθετικότητας πάνω στα παιδιά και στους νέους κατά τη διάρκεια της τηλεοπτικής εκπομπής, οι πραγματικές τους εμπειρίες και τα πραγματικά τους βιώματα από τη ζωή αντενεργούν μετά το κλείσιμο της τηλεόρασης και υποβοηθούν στην απομάκρυνση όλων εκείνων των επιβλαβών παραστάσεων στις κοινωνικές διανθρώπινες σχέσεις τους. Γι' αυτό το λόγο, ο M. Kunczik, θεωρεί αδικαιολόγητη την ανησυχία για τη μελλοντική συμπεριφορά των παιδιών που βλέπουν βιαιότητες και επιθετικότητα στην τηλεόραση. Οι παράγοντες επίδρασης, που οδηγούν σε πράξεις βίας, πρέπει να αναζητηθούν πέρα από τη χρήση της τηλεόρασης, όσο αφορά τα κανονικά κοινωνικά ενταγμένα άτομα. Η βία των μέσων μαζικής επικοινωνίας είναι για τα φυσιολογικά, όχι όμως και για τα παθολογικά άτομα χωρίς σημασία για την πρόκληση πραγματικής βίας. Γι' αυτό και μια μείωση των σκηνών βίας και επιθετικότητας στην οθόνη δεν θα είχε οπωσδήποτε σαν αποτέλεσμα και τη μείωση της βίας στην κοινωνία.

Αυτή η θεωρία δέχτηκε οξεία κριτική από πολλές πλευρές, κυρίως για το λόγο ότι δεν μπορεί να αποδειχθεί εμπειρικά.

β) Η θεωρία του εθισμού ή της συνήθειας

Αισιόδοξοι εμφανίζονται και οι οπαδοί της θεωρίας του εθισμού ή της συνήθειας, στηρίζοντας τις απόψεις τους στην εμπειρική διαπίστωση, πως μια συνήθεια (καλή ή κακή) για να σταθεροποιηθεί και να επικρατήσει σε κάποιο συγκεκριμένο άτομο, απαιτεί συχνές επαναλήψεις και είναι αποτέλεσμα μακράς συσσωρευμένης σκέψης και πρακτικής. Μεταφέροντας αυτό το δεδομένο και στο σοβαρό πρόβλημα της επίδρασης της τηλεοπτικής βίας και επιθετικότητας υποστηρίζουν πως δεν είναι δυνατό η παρακολούθηση μιας ταινίας ή ενός τηλεοπτικού σίριαλ με βίαιο περιεχόμενο να προκαλέσει επιθετική συμπεριφορά στους θεατές. Ακόμη, έχει υποστηριχθεί ότι είναι δυνατό η συνήθεια από τη συνεχή θέα βίαιων και επιθετικών σκηνών να υποβοηθά την άμβλυνση και την

εξασθένηση της τάσης και της διάθεσης για επιθετική και βίαιη συμπεριφορά στην καθημερινή κοινωνική δράση.

Βασικοί θεμελιωτές της θεωρίας αυτής, είναι οι M. H. Thomas, R. S. Lazarus και R. S. Drabman, οι οποίοι κατέληξαν στα ερευνητικά τους συμπεράσματα πως τα άτομα που έχουν προηγούμενα εκτεθεί στην τηλεοπτική βία αντέδρασαν λιγότερο συναισθηματικά και έντονα όταν εκτέθηκαν στην πραγματική βία, σε αντίθεση με άτομα που δεν είχαν προηγουμένως παρακολουθήσει βίαια προγράμματα. Παρατήρησαν ακόμη, πως η συχνή παρακολούθηση βίαιων πράξεων, ενώ αρχικά δημιουργεί ισχυρή συναισθηματική φόρτιση, στη συνέχεια προκαλεί μείωση της διέγερσης και την τελική απευαισθητοποίηση για επιθετικές πράξεις.

Η θεώρηση αυτή επισημαίνει ότι η συνεχής παρακολούθηση τηλεοπτικής βίας οδηγεί τα παιδιά στη μιμητική εσωτερίκευση αντιδράσεων για ανάλογες καταστάσεις και στην αποδοχή και καλλιέργεια συνηθειών και πολιτισμικών νορμών, που ουσιαστικά νομιμοποιούν ως αποδέκτη τη βία στην κοινωνία. Εφόσον το παιδί έχει κατ' επανάληψη παρακολουθήσει στην τηλεόραση μορφές ακραίας και άλογης βίαιης συμπεριφοράς, τότε το πιο πιθανό είναι να θεωρήσει ότι η επιθετικότητα είναι ομαλή εκδήλωση και συμπεριφορά της σύγχρονης κοινωνικότητας.

Επανεξετάζοντας τα ερευνητικά αυτά συμπεράσματα, οι M. H. Thomas και R. S. Drabman στις μελέτες τους, θα υποστηρίξουν ότι τα επιθετικά φιλμ απωθούν έννοιες και επιθετικές παραστάσεις. Στη συνέχεια, μετά τη διατύπωση έντονης κριτικής όπως αυτή που άσκησε ο Kunczik στη θεωρία τους, άρχισαν να μετριάζουν τις αρχικές τους πίστεις, αποσυνδέοντας ουσιαστικά την εκδήλωση βίαιης συμπεριφοράς στην καθημερινή ζωή από τον εθισμό στις σκηνές βίας στην τηλεόραση.

γ) Η θεωρία της κάθαρσης

Η θεωρία της καθάρσεως υποστηρίζει πως η προβολή σκηνών βίας από τα ΜΜΕ, μπορεί να έχει θετικές επιπτώσεις στους αποδέκτες των μηνυμάτων τους. Οι Seymour Feshbach και Robert Sinser, υποστήριξαν ότι η παρακολούθηση προγραμμάτων βίας και επιθετικότητας μπορεί να οδηγήσει το θεατή στην κάθαρση με την αριστοτελική έννοια. Η θεωρία της καθάρσεως έχει τις απαρχές της στη θεωρία περί καθάρσεως του Αριστοτέλη, αλλά και στη θεωρία του S. Freud πως η επιθετικότητα προέρχεται από τη ματαιώση. Η επιθετικότητα και η βία στην τηλεόραση λειτουργεί καθαρτικά για το κοινωνικό υποκείμενο. Η ταύτιση με τον ήρωα που ενεργεί βίαια και επιθετικά, εξαγνίζει το θεατή και εξουδετερώνει την επιθετική του φόρτιση, η οποία θα μπορούσε να εκδηλωθεί στην κοινωνική του συμπεριφορά.

Στη διαμόρφωση της θεωρίας της καθάρσεως, διακρίνουμε τρεις ερευνητικές φάσεις. Κατά την πρώτη φάση, οι ερευνητές πίστευαν πως, κατά την ώρα της παρακολούθησης σκηνών βίας και επιθετικότητας, η φανταστική επιθετικότητα του θεατή μειώνει τη δική του βίαιη φόρτιση και τάση για επιθετικότητα. Στην δεύτερη φάση, αναθεωρώντας τις απόψεις τους, οι θιασώτες της εν λόγω θεωρίας υποστήριξαν την αναγκαιότητα μιας διαδικασίας ταύτισης του θεατή με τον ήρωα της εικονικής δράσης. Αντίθετα με ό,τι ανέφεραν στην πρώτη φάση, οι ερευνητές κατέληξαν πως η φανταστική επιθετική δράση δεν είναι αρκετή. Για να επιτευχθεί ικανοποιητικά η κάθαρση, απαιτείται η συμμετοχή του θεατή με τη διαδικασία ταύτισης. Συμπληρώνοντας τη θεωρία της καθάρσεως, στην τρίτη φάση, πρόσθεσαν ότι δεν αρκεί η φανταστική επιθετικότητα και συμμετοχή, αλλά για να επιτευχθεί η μείωση πρέπει να προβάλλονται έντονα οι συνέπειες της χρήσης βίας ως υπέρτατου σταδίου εξαθλίωσης, πόνου ή καταστροφής του θύματος της επιθετικής συμπεριφοράς. Η ευαισθητοποίηση του θεατή ματαιώνει κάθε διάθεσή του για εκδήλωση επιθετικότητας.

Η κριτική στη θεωρία της καθάρσεως, είχε ως πηγή της την ίδια την αδυναμία της θεωρίας να στηριχθεί στην εμπειρική πραγματικότητα.

Σημαντικούς υποστηρικτές βρήκε η θεωρία της καθάρσεως στο χώρο της διαφήμισης. Οι βιομηχανίες παραγωγής πολεμικών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αλλά και πολεμικών ταινιών, επικαλούνται τη θεωρία αυτή, υποστηρίζοντας πως χρησιμοποιώντας τα παιδιά τα παιχνίδια-όπλα εκτονώνουν τα πολεμικά τους ένστικτα, έτσι ώστε τελικά να γίνονται φιλειρηνικοί πολίτες.

Με οδηγό τη θεωρία της καθάρσεως μπορεί να παρατηρηθεί πως ουσιαστικά προσφέρεται στο δέκτη του μηνύματος μια προσωρινή εκτόνωση και ικανοποίηση των ενστίκτων του, δίχως όμως να αντιμετωπίζεται σοβαρά η αιτία του προβλήματος. Η προσωρινή αυτή ικανοποίηση εγκλωβίζει τον παθητικό αποδέκτη στον κόσμο της φανταστικής πραγματικότητας, απομονώνοντάς τον από την πραγματικότητα που συνεχώς γίνεται όλο και πιο δυσερμήνευτη, ενώ η επαφή μαζί της γίνεται όλο και πιο τραυματική. Οι George Comstock και Eli Rubinstein πάντως, κατέδειξαν ότι αυτό που εθεωρείτο κάθαρση ήταν ουσιαστικά μια διαδικασία μάθησης της μη επιθετικής συμπεριφοράς, μια διαδικασία εσωτερίκευσης στοιχείων που ακυρώνουν την επιθετικότητα.

δ) Η θεωρία της αναστολής ή της παρεμπόδισης

Η θεωρία της αναστολής ή της παρεμπόδισης εκπροσωπείται κυρίως από τον L. Berkowitz και τους συνεργάτες του και εκλαμβάνεται σαν ένα επεξηγηματικό μοντέλο στα αποτελέσματα των ερευνών του S. Feshbach, σε αντίθεση στη θεωρία τη κάθαρσης. Ο S. Feshbach, παρατήρησε πως η παρουσίαση επιθετικών και βίαιων σκηνών, δεν οδηγεί οπωσδήποτε σε καθαρισμό

αποτέλεσμα, αλλά ότι πιθανά να προκαλείται αύξηση των αναστολών που προϋπήρχαν στο θεατή και μέσω αυτής της αύξησης να παρεμποδίζεται η επιθετική του συμπεριφορά.

Με βάση αυτή την παρατήρηση, ο Berkowitz και οι συνεργάτες του διατύπωσαν τη θεωρία της αναστολής ή της παρεμπόδισης. Σύμφωνα με τα πορίσματά τους, η μείωση των επιθετικών τάσεων οφείλεται σε ενισχυμένες αναστολές σχετικά με την εκδήλωση της επιθετικότητας. Η αναστολή της επιθετικής συμπεριφοράς προκαλείται από το φόβο της επιθετικότητας, ο οποίος ενεργοποιείται από ορισμένους ψυχολογικούς ή άλλους περιβαλλοντικούς παράγοντες. Ανάλογες ήταν και οι παρατηρήσεις μελετητών όπως ο Schneider και ο Kniveton. Ο πρώτος υποστηρίζει πως μετά την παρακολούθηση αστυνομικών φιλμ με σκηνές βίας αυξάνει ο φόβος για επιθετική συμπεριφορά, ενώ ο δεύτερος παρατήρησε ότι μετά την προβολή επιθετικών τηλεοπτικών περιεχομένων δεν εμφανίζονται αντίστοιχες επιθετικές συμπεριφορές. Το γεγονός αυτό, καταλήγουν οι ερευνητές, οφείλεται στο ότι ο δέκτης βιώνει αντιπροσωπευτικά τις δικές του υποκινήσεις. Μια τέτοια υποκίνηση μπορεί να είναι και ο δικός του φόβος.

ε) Η θεωρία της νοητικής υποστήριξης

Παραλλαγή της θεωρίας της καθάρσεως η οποία συγκεντρώνει πολλές επικρίσεις κυρίως για την έλλειψη εμπειρικής επιβεβαίωσης, η θεωρία της νοητικής υποστήριξης αποδίδει ιδιαίτερη βαρύτητα στο ρυθμιστικό ρόλο της φαντασίας, η οποία αποτελεί μηχανισμό προσαρμογής που ελέγχει την εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς. Κυριότεροι εκπρόσωποί της, είναι οι S. Feshbach και R.D. Singer. Συνδύασαν στην έρευνά τους τη βία, την επιθετικότητα, τη φαντασία και τη μεταβλητή της κοινωνικής προέλευσης. Έτσι, κατέληξαν πως οι δέκτες με χαμηλό δείκτη νοημοσύνης, βλέποντας σκηνές βίας και επιθετικότητας, δέχονται ενίσχυση που τους βοηθά να θέσουν υπό έλεγχο τις επιθετικές τάσεις τους και συμπεριφορές.

Οι νέοι που προέρχονται από τη μεσαία κοινωνική τάξη ασκούν όμως επίδραση στα παιδιά των κατώτερων κοινωνικών στρωμάτων. Οι Feshbach και Singer ουσιαστικά εισάγουν στον προβληματισμό για τις επιδράσεις των ΜΜΕ τους κοινωνικο-πολιτιστικούς παράγοντες, υποστηρίζοντας πως τα παιδιά της μεσαίας κοινωνικής τάξης που νοητικά είχαν ομαλή ανάπτυξη, δεν διαφοροποιούν σημαντικά τις παρορμήσεις τους από τη θέα σκηνών βίας. Τα παιδιά αυτά, λένε, δεν χρειάζονται υποκίνηση από τηλεοπτικά ερεθίσματα. Ο W.D. Wells σε δική του πειραματική έρευνα, κατέληξε πως τα παιδιά των μεσαίων κοινωνικών στρωμάτων δεν επηρεάστηκαν σχετικά με τη λεκτική επιθετικότητα από τα τηλεοπτικά προγράμματα (είτε αυτά προβάλλουν βίαια μηνύματα είτε όχι), σε αντίθεση με τα παιδιά των κατώτερων κοινωνικών

στρωμάτων. Αντίθετα, τα παιδιά των κατωτέρων κοινωνικών στρωμάτων εμφανίζουν, ανάλογα με τα τηλεοπτικά ερεθίσματα που δέχονται, αντίστοιχη αύξηση της λεκτικής επιθετικότητας.

Τελικά ο Wells θα διαφοροποιηθεί από τους άλλους δύο, υποστηρίζοντας ότι η αύξηση της λεκτικής επιθετικότητας προήλθε από τη ματαίωση.

Και οι ίδιοι οι υποστηρικτές της θεωρίας δηλώνουν αδυναμία να διαχωρίσουν τη μείωση της επιθετικότητας εξαιτίας μιας καθαρτικής εξουδετέρωσης των ενστίκτων και των ορμών, από μια μείωση της επιθετικής συμπεριφοράς με νοητική υποστήριξη και τη βοήθεια της επιθετικότητας της φαντασίας. Αργότερα ο Feshbach θα προσθέσει ένα ακόμα στοιχείο στη θεωρία της νοητικής υποστήριξης. Υποστήριξε ότι η νοητική υποστήριξη μειώνει την επιθετικότητα όταν το υποκείμενο-δέκτης θεωρεί τις προβαλλόμενες «εικονικές» βίαιες και επιθετικές συμπεριφορές όχι ως ψεύτικες και συνεπώς μη αποδεκτές, αλλά ως πραγματικές.

3β) Θεωρίες για την αρνητική επίδραση της τηλεόρασης στα παιδιά

α) Η θεωρία της γενικής συναισθηματικής διέγερσης

Σύμφωνα με τη θεωρία της γενικής συναισθηματικής διέγερσης, συναισθηματική διέγερση στο θεατή δεν προκαλούν μόνο οι σκηνές βίας και επιθετικότητας, αλλά και άλλου είδους τηλεοπτικά θεάματα. Το είδος του ερεθισμού και το εκάστοτε περιβάλλον θα καθορίσουν την ένταση και την ποιότητα της εκδήλωσης της επιθετικής συμπεριφοράς. Στηριζόμενοι στην άποψη αυτή, οι Donnerstein και Berkowitz υποστήριξαν ότι η θέαση ενός φιλμ με ερωτικό περιεχόμενο μπορεί να αυξήσει την επιθετικότητα και ότι ιδιαίτερα σημαντικός παράγοντας για την αύξηση της επιθετικότητας είναι οι αντιδράσεις του ίδιου του θεατή. Σταδιακά, στις μεταβλητές της συναισθηματικής διέγερσης και της πρόκλησης προστέθηκε και η ένταση της διέγερσης. Αντίθετοι στην άποψη της γενικής συναισθηματικής διέγερσης, είναι οι εκπρόσωποι της άποψης πως μόνο θεάματα με ειδικό περιεχόμενο είναι σε θέση να διαφοροποιούν καταστάσεις του εσωτερικού κόσμου. Ο Berkowitz προσπάθησε να αποδείξει κάτι τέτοιο πειραματικά, καταλήγοντας πως το περιεχόμενο του θεάματος (π.χ. ένας αγώνας πυγμαχίας) είναι μεταβλητή ιδιαίτερης σημασίας για την εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς εκ μέρους του θεατή.

β) Η θεωρία του ερεθισμού ή της παρόρμησης

Σύμφωνα με τη θεωρία του ερεθισμού ή της παρόρμησης, η παρουσίαση σκηνών βίας και επιθετικότητας προκαλεί βραχυπρόθεσμη προδιάθεση στο υποκείμενο, η οποία είναι αποτέλεσμα συναισθηματικής διέγερσης που ενυπάρχει στην προβαλλόμενη ταινία. Βασικό συνεπώς στοιχείο της μελέτης είναι πως εξωτερικά στοιχεία μπορούν να οδηγήσουν σε συναισθηματική διέγερση και να δημιουργήσουν συναισθηματική προδιάθεση τέτοια, ώστε το άτομο να εκδηλωθεί επιθετικά.

Ο κύριος εκφραστής πάλι της θεωρητικής αυτής κατεύθυνσης ο L. Berkowitz, έχοντας ως αφετηρία τη θεωρία της επιθετικότητας από ματαίωση, προσπάθησε να αποδείξει το βαθμό στον οποίο η τηλεόραση είναι δυνατόν να αποτελεί γενεσιουργό αιτία συναισθηματικού ερεθισμού και το αν, με τη σειρά της, προκαλεί επιθετική συμπεριφορά.

Σε μετέπειτα έρευνές του, στόχος του ήταν να ελέγξει την πρόκληση ή μη επιθετικότητας μέσα από το πλαίσιο μεταβλητών όπως είναι η «ματαίωση», η «ηθική δικαιολόγηση» και η «ομοιότητα», του επιτιθέμενου και του θύματος στο φιλμ και του θύματος στο εργαστηριακό πείραμα. Τα αποτελέσματα αυτών των ερευνών έδειξαν ότι τα πειραματικά άτομα συμπεριφέρθηκαν με ενισχυμένη επιθετικότητα στο συσχετισμό των μεταβλητών «ματαίωση», «ηθική δικαιολόγηση» και «ομοιότητα», εκείνου που προκαλεί τη ματαίωση με έναν από τους πρωταγωνιστές του φιλμ, κυρίως όταν κατείχε το ίδιο όνομα.

Αργότερα, ο R.G. Geen, συνεχιστής των ερευνών του Berkowitz, παρατήρησε ότι η ματαίωση από μόνη της αποτελεί ασθενικό κίνητρο, εφόσον δεν υπάρχει άλλο πιο ισχυρό κίνητρο επιθετικότητας. Ο R.H. Walters πάλι, θα παραβλέψει τη μεταβλητή ματαίωση, μετρώντας ποσοστά υψηλής επιθετικότητας με τα υπό παρακολούθηση φιλμ δίχως να έχει προηγηθεί ματαίωση.

Οι Dollard, Dood, Miller, Mower και Sears προέκτειναν τη θεωρία της «ματαίωσης». Κατά τον Dollard και τους συνεργάτες του, η μη ικανοποιητική επίλυση ενός προβλήματος προκαλεί επιθετική παρόρμηση, η οποία με τη σειρά της τείνει να προκαλεί την εκδήλωση της επιθετικότητας και με αυτόν τον τρόπο να ικανοποιείται. Και στο πλαίσιο αυτής της θεώρησης η επιθετικότητα τείνει να νοείται ως φυσιολογική κατάσταση του ανθρώπου. Η τηλεόραση και εδώ αποενοχοποιείται ως προς την εκδήλωση της επιθετικότητας, αφού η επιθετικότητα ενυπάρχει και πρέπει να εκδηλωθεί. Αντίθετα, η προβολή σκηνών βίας και επιθετικότητας στην τηλεόραση σύμφωνα με τη θεωρία αυτή μπορεί να κάνει ακόμα και καλό, αφού επιτρέπει την εξουδετέρωση της πίεσης που δημιουργεί ο επιθετικός παρορμητισμός μέσα από ταυτίσεις που δημιουργούνται με τους βίαιους ήρωες της τηλεοπτικής πραγματικότητας.

Ο R.D. Park έκανε έρευνα σε παιδιά που προέρχονταν από χώρους αναμορφωτηρίου, δείχνοντάς τους επί μια ολόκληρη εβδομάδα επιθετικά φιλμ. Η πειραματική ομάδα που ελέγχθηκε βρέθηκε πολύ επιθετική, σε αντίθεση με άλλες ομάδες που είχαν παρακολουθήσει φιλμ με διεγερτικό περιεχόμενο, όχι όμως επιθετικό. Οι O. Kelmer και A. Stein διαχώρισαν την επιθετικότητα σε «λειτουργική» και «δυσλειτουργική». Η πρώτη θεωρήθηκε κοινωνικά σημαντική για τη διατήρηση της ζωής, ενώ η δεύτερη «καταστρεπτική επιθετικότητα».

Κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι οι νέοι που είδαν επιθετικού περιεχομένου πρόγραμμα εξεδήλωσαν λειτουργική επιθετικότητα, η οποία αυξανόταν όσο πιο ρεαλιστικό ήταν το προβαλλόμενο περιεχόμενο. Οι O. Kelmer και A. Stein εισήγαγαν την κοινωνικο-πολιτιστική διάσταση. Γι' αυτό πρότειναν τον όρο «επιλεκτική χαλάρωση των αναστολών». Για τη θεωρία αυτή, το ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο αναφοράς παίζει σημαντικό ρόλο στη θετική ή αρνητική αντιμετώπιση της επιθετικής πράξης. Τα συμπεράσματα όμως αυτής της μελέτης θεωρήθηκαν ακραία, ενώ δεν επιβεβαιώθηκαν από άλλες έρευνες.

γ) Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης με παρατήρηση

Σύμφωνα με τους υποστηρικτές της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης, η παρουσίαση σκηνών βίας και επιθετικότητας στην τηλεόραση αποτελεί καθαρά μαθησιακή διαδικασία, κατά την οποία ο θεατής μαθαίνει την επιθετική συμπεριφορά. Βασίζεται στην αρχική θεωρία που δέχεται ότι η επιθετικότητα προέρχεται από τη μάθηση, είναι δηλαδή προϊόν κοινωνικο-πολιτιστικών παραγόντων. Με αυτή την έννοια, ο κυριότερος εισηγητής της κοινωνικής μάθησης, ο A. Bandura, χαρακτηρίζει ως σημαντικούς παράγοντες τις δομές της αντίληψης και τα κίνητρα που διαμορφώθηκαν κατά τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης.

Ο ίδιος έκανε μια σειρά ερευνών σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Αυτό ήταν και το κίνητρο του κλασικού πειράματος με τη λαστιχένια κούκλα. Ο Bandura προέβαλε στο πλαίσιο εργαστηριακού πειράματος ταινία στην οποία νεαρές ομάδες παιδιών παρακολουθούσαν την επίθεση ενός ενήλικα σε μια λαστιχένια κούκλα. Ο ενήλικας χτυπούσε και πυροβολούσε τη λαστιχένια κούκλα. Ως προς το τέλος της ταινίας υπήρχαν δύο εκδοχές. Στην πρώτη εκδοχή, ο ενήλικας επιβραβεύονταν για τη δράση του με γλυκίσματα, ενώ στη δεύτερη εκδοχή επιπλήττονταν. Τα παιδιά, όταν έβλεπαν τη δεύτερη εκδοχή της ταινίας όπου η βίαιη συμπεριφορά του ενήλικα γινόταν θέμα επίπληξης, εξεδήλωναν λιγότερη επιθετικότητα.

Από αυτά τα πειράματα ο Bandura οδηγήθηκε αρχικά στο συμπέρασμα ότι η αισθητηριακή διέγερση και ενεργοποίηση του παρατηρητή είναι επαρκείς

προϋποθέσεις για την εμφάνιση της μαθησιακής διαδικασίας με παρατήρηση. Με αυτό και μόνο δηλαδή, ο θεατής μαθαίνει την επιθετική συμπεριφορά του προτύπου. Αργότερα, θα δεχθεί ότι η απόκτηση νέων τρόπων συμπεριφοράς, επομένως και της επιθετικής, δεν εξαρτάται μόνο από αισθητηριακή διέγερση, αλλά ότι σημαντικό ρόλο παίζουν, τόσο η παρατηρητικότητα όσο και οι άλλοι ενισχυτικοί παράγοντες. Κατά τη γνώμη του, η τηλεόραση είναι ένας πολύ καλός δάσκαλος. Ακόμη, υποστηρίζει πως υπάρχει σαφής διαχωρισμός μεταξύ της μάθησης ως απόκτησης γνώσης και της πρακτικής εφαρμογής με έναν τρόπο συμπεριφοράς.

Από την πλευρά της κοινωνικής έρευνας για τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης θα γίνει δεκτό από τους περισσότερους ερευνητές, ότι η παρουσίαση σκηνών βίας και επιθετικότητας στις κινηματογραφικές ταινίες αλλά και στην τηλεόραση ενεργοποιεί μαθησιακές διαδικασίες για επιθετική συμπεριφορά στους θεατές και τηλεθεατές. Σε αυτό συντελεί και η τύχη του τηλεοπτικού προτύπου (εάν επαινέθηκε ή τιμωρήθηκε κ.λπ.). Ο W. Belschner πρόσθεσε ότι είναι δυνατόν, άτομο που δεν παρουσίασε ποτέ επιθετική συμπεριφορά να εκδηλώσει επιθετικές αντιδράσεις κάτω από ορισμένες συνθήκες, επηρεασμένο από τηλεοπτικά πρότυπα. Ο R.H. Walters και οι συνεργάτες του, θα κάνουν λόγο για «μάθηση από ικανοποίηση»: όταν ο τηλεθεατής διαπιστώσει ότι ο τηλεοπτικός ήρωας- πρότυπο νιώσει ικανοποίηση από την εκδήλωση επιθετικής πράξης, τότε είναι πολύ πιθανό να τη διαπράξει και ο ίδιος με σκοπό να βιώσει την ίδια ικανοποίηση ή την εκπλήρωση κάποιας επιθυμίας του.

Με την επίδραση ή μη επίδραση του τηλεοπτικού προτύπου ανάλογα με τις τιμωρητικές ή τις επιβραβευτικές του συνέπειες ασχολήθηκε πολύ ο A. Bandura. Θα υποστηρίξει ότι η τιμωρία του τηλεοπτικού προτύπου είναι πολύ πιθανόν να ενισχύσει τις αναστολές της επιθετικότητας των τηλεθεατών, αλλά δεν πρόκειται να εξαλείψει όσα είδαν οι θεατές-δέκτες. Η γνώση όμως που αποκόμισαν μπορεί να γίνει πράξη σε οποιαδήποτε μελλοντική ευκαιρία. Ο ίδιος και οι συνεργάτες του διαπίστωσαν πως ο βαθμός επίδρασης εξαρτάται από το βαθμό ομοιότητας με το πρότυπο. Μόνον οι τηλεοπτικοί ήρωες, οι οποίοι είναι σημαντικοί για τον κόσμο του παιδιού, είναι δυνατόν να γίνουν πρότυπα και να υπάρξει ταύτιση. Εξαιτίας αυτής της ταύτισης, θα υποστηρίξει η E.E. Maccoby, το παιδί μπορεί να εκδηλώσει επιθετική συμπεριφορά όταν παρουσιαστεί η ανάλογη συνθήκη και υποκίνηση. Πολλές έρευνες έχουν αποδείξει πως όσο πιο ρεαλιστική είναι η βία που παρουσιάζει η τηλεόραση, τόσο αποτελεσματικότερη είναι και η επίδραση της. Ενώ, όσο περισσότερη ώρα τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση, τόσο πιο κοντά πιστεύουν ότι βρίσκονται στην πραγματικότητα. Όπως παρατηρεί ο Bandura, οι ειδησεογραφικές εκπομπές είναι τόσο σύντομες, ώστε δεν επιτρέπουν στο δέκτη να αναζητήσει τα αίτια ή να αναλογιστεί τις συνέπειες των γεγονότων με επιθετικό περιεχόμενο. Αυτή η επίδραση είναι πολύ πιο ισχυρή από εκείνη που μπορεί να δημιουργήσει μια αιματηρότατη συμπλοκή σε μια ταινία γουέστερν. Ιδιαίτερα

σημαντικές είναι οι κοινωνικές συνθήκες. Ο ίδιος ο Bandura θα παρατηρήσει πως η ενδοανθρώπινη συμπεριφορά είναι κοινωνική και όχι ατομική υπόθεση.

Η τηλεοπτική βία και επιθετικότητα μπορεί να αντιμετωπιστεί με τη μετατόπισή της στο κοινωνικο-πολιτιστικό πλαίσιο. Εδώ το πρόβλημα προσεγγίζεται μάλλον από την πλευρά της κοινωνικής επιρροής, παρά από την οπτική γωνία των ατομικών χαρακτηρισολογικών παραγόντων. Επομένως, θα προσθέσει ο R. Fox, το στενό και οικείο κοινωνικό περιβάλλον παίζει πολύ σημαντικό ρόλο. Μια φιλική και ειλικρινής κριτική του προβαλλόμενου τηλεοπτικού προγράμματος από τους γονείς είναι πολύ πιθανό ότι θα αποτρέψει την εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς, προκαλώντας νέες μαθησιακές διαδικασίες.

Η κριτική που ασκήθηκε σε αυτή τη θεώρηση, αφορούσε κυρίως σε μεθοδολογικές αδυναμίες και παραλείψεις αξιολόγησης σημαντικών μεταβλητών και σε έλλειψη αξιοπιστίας των τελικών συμπερασμάτων. Ο M. Kunczik τονίζει ότι δεν λαμβάνεται υπόψη το «νοητικό σύστημα» του δέκτη, το οποίο είναι πολύ σημαντικό για τη θεωρία της μάθησης με παρατήρηση.

δ) Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης με μίμηση

Συναφής με τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης με παρατήρηση είναι και η θεωρία της κοινωνικής μάθησης με μίμηση. Βασική της θέση είναι ότι το τηλεοπτικό επιθετικό πρότυπο είναι δυνατόν να γίνει αντικείμενο μίμησης από τους τηλεθεατές και προπάντων από τα παιδιά και τους νέους και στηρίζεται στην επιστημονική άποψη ότι η μίμηση, όπως και οι άλλοι τρόποι συμπεριφοράς, μαθαίνεται και δε βασίζεται σε κάποιους εκ γενετής μηχανισμούς.

Κύριοι εισηγητές της θεωρίας αυτής είναι ο Bandura και οι συνεργάτες του, οι οποίοι οδηγήθηκαν στο συμπέρασμα, ότι τα παιδιά στα οποία προβλήθηκε επιθετική συμπεριφορά στη συνέχεια εκδήλωσαν ανάλογη συμπεριφορά, σε άλλη χρονική στιγμή και κατάσταση μιμούμενα το επιθετικό πρότυπο. Ορισμένοι θεωρητικοί ισχυρίζονται πως η μίμηση του επιθετικού προτύπου είναι εντελώς ανεξάρτητη από την τιμωρία ή την επιβράβευση για την εκδήλωση της επιθετικότητας. Ο R.H. Walters και οι συνεργάτες του παρατήρησαν ότι τα παιδιά που είδαν το επιθετικό πρότυπο να τιμωρείται μιμήθηκαν αργότερα και καθυστερημένα την επιθετική συμπεριφορά, συγκριτικά με εκείνα που δεν το είχαν δει να τιμωρείται. Στα ίδια συμπεράσματα κατέληξε και ο Bandura με τους συνεργάτες του. Η σχέση ομοιότητας του τηλεοπτικού προτύπου με τους αποδέκτες είναι ιδιαίτερα σημαντική. Τα αγόρια μιμούνται την επιθετική συμπεριφορά ενός αντρικού

προτύπου πολύ περισσότερο από ότι τα κορίτσια, ενώ τα κορίτσια μιμούνται λεκτικά πολύ περισσότερο ένα γυναικείο πρότυπο.

Ο D.P. Philips θεωρείται κύριος εισηγητής και υποστηρικτής της θεωρίας της μίμησης με υποβολή. Ο Philips προσπάθησε να διαπιστώσει και να εξηγήσει την επίδραση που ασκούν τα ΜΜΕ στο φαινόμενο των αυτοκτονιών με μίμηση μέσω υποβολής. Επεδίωξε να ερευνήσει τη σχέση βίας στην τηλεόραση και τη σχέση της τηλεοπτικής βίας με την πραγματικότητα. Διαπίστωσε πως οι σαπουνόπερες σχετίζονται με τις πραγματοποιημένες αυτοκτονίες και πως όλες οι αυξήσεις στα ποσοστά αυτοκτονιών είναι στατιστικά σημαντικές και εξακολουθούν να ισχύουν όταν ελέγχονται επιπλέον μεταβλητές όπως οι εποχικές διακυμάνσεις.

Ιδιαίτερα σημαντική φαίνεται να είναι ακόμη η επίδραση των αυτοκτονιών δημοφιλών προσωπικοτήτων ηθοποιών κ.λπ. που προβάλλονται στα δελτία ειδήσεων. Κατά τον M.V. Perrow, η ομοιότητα είναι δυνατόν να οδηγήσει στην ταύτιση και την παρανοϊκή λατρεία που υποβάλλει και οδηγεί στην αυτοκτονία το θεατή. Τέλος, ο D.P. Philips παρατήρησε πως έπειτα από αγώνες πυγμαχίας ή κατά τη διάρκεια εποχών που γινόταν έντονος λόγος για βραβευμένους αγώνες πυγμαχίας, αυξάνονταν τα ποσοστά δολοφονιών κατά 12,5% σταθερά, χωρίς δηλαδή να επηρεάζονται από σχετικές ανεξάρτητες μεταβλητές. Παρόμοια αύξηση παρατήρησαν οι ερευνητές μετά τη μετάδοση ειδήσεων για δολοφονίες πολιτικών ανδρών, όπως για παράδειγμα του προέδρου των ΗΠΑ J.F. Kennedy.

Ο M. Kunczik και άλλοι ερευνητές εκφράζουν αμφιβολίες για την εγκυρότητα των αποτελεσμάτων των ερευνών. Θεωρούν ότι τα στοιχεία που παρατίθενται είναι αποσπασματικά, δεν αναλύεται επαρκώς η εξάρτηση από την εκάστοτε κατάσταση, και ότι τα συμπεράσματα πρέπει να επιβεβαιωθούν από άλλες, κυρίως επιτόπιες, έρευνες.

ε) Η θεωρία της δικαιολόγησης της επιθετικής και της εγκληματικής συμπεριφοράς

Πρόκειται για μια θεωρία, που, αν και παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον από κοινωνιολογική και ψυχολογική άποψη, δεν έτυχε ακόμα στο χώρο της σύγχρονης έρευνας της ανάλογης προσοχής. Αποτελεί την πιο ακραία μορφή των θεωριών αυτής της κατηγορίας και αντιμετωπίζει την τηλεόραση σαν τον μοναδικό υπαίτιο για την ύπαρξη της βίας, της επιθετικότητας και της εγκληματικότητας στην κοινωνία. Φτάνει ακόμα στην ακραία και ριζοσπαστική άποψη ότι ο δράστης οποιασδήποτε εγκληματικής ενέργειας ή βίαιης πράξης δεν είναι τίποτε άλλο από ένα θύμα και μοναδικός θύτης είναι η τηλεόραση, η οποία με την τεράστια επίδραση που ασκεί πάνω στους τηλεθεατές, τους οδηγεί, δήθεν χωρίς τη θέλησή τους, σε επιθετικές ενέργειες και εγκληματική

συμπεριφορά. Η άποψη αυτή μπορεί να συνδεθεί θεωρητικά με τις απόψεις του Emile Durkheim για την ομαλότητα ή την παθολογία του εγκλήματος. Σύμφωνα με τον Durkheim, το έγκλημα είναι φυσιολογικό στοιχείο της κοινωνικής ζωής, αφού δεν υπάρχει κοινωνία χωρίς αυτό. Οι ίδιες οι προϋποθέσεις με τις οποίες συνδέεται είναι απαραίτητες για την ομαλή εξέλιξη της ηθικής και του δικαίου της κοινωνίας.

Πολλοί ερευνητές, χωρίς να αναφέρονται άμεσα στη θεωρία της δικαιολόγησης της επιθετικής συμπεριφοράς και του εγκλήματος, αποδίδουν βαρείς χαρακτηρισμούς στα μέσα μαζικής επικοινωνίας και ιδιαίτερα στην τηλεόραση για την επίδραση που ασκεί πάνω στους τηλεθεατές, παρουσιάζοντας τόσο συχνά βία και επιθετικότητα. Με αυτόν τον τρόπο αναγνωρίζουν την τεράστια δύναμη της επίδρασής της, και τη θεωρούν ικανή να οδηγήσει στην επιθετική συμπεριφορά κυρίως στους νεαρούς τηλεθεατές. Ακόμα, την κατηγορούν ότι προκαλεί την ολοκληρωτική αποευαισθητοποίησή τους, έτσι ώστε να τολμούν να ανακηρύσσουν τους εαυτούς τους αθώους, θεωρώντας τον μοναδικό υπεύθυνο για όλα την τηλεόραση. Η τηλεόραση παρουσιάζει και με αυτόν τον τρόπο απλοποιεί και βοηθά την εξάπλωση εγκληματικών τεχνικών και προτύπων πράξεων βίας, σκοτώνει την ευαισθησία του ατόμου και καταργεί τους περιορισμούς που μπαίνουν στις ανθρώπινες κοινωνίες με τους κανόνες συμπεριφοράς και τις κοινωνικές αξίες. Δείχνει παραπλανητικές εικόνες για τον κόσμο και τη ζωή, εξηγεί εσφαλμένα την επιθετικότητα και την εγκληματικότητα και αυξάνει την ετοιμότητα για την αποδοχή κι αυτού ακόμα που κοινωνικά θεωρείται λανθασμένο και μη έντιμο.

Με αυτήν την προσπάθεια της συνοπτικής παρουσίασης των θεωριών που επιχειρούν να απαντήσουν στο ερώτημα σχετικά με τις επιδράσεις της τηλεοπτικής βίας και επιθετικότητας, φαίνεται τόσο η σοβαρότητα, όσο και η δυσκολία του προβλήματος. Από τη μια μεριά οι μισές θεωρίες προσπαθούν να πείσουν για τις ευεργετικές επιδράσεις της τηλεοπτικής βίας και οι άλλες μισές από την άλλη για τις καταστρεπτικές της συνέπειες, φτάνοντας μέχρι την ακρότητα να την θεωρούν σαν το σημαντικότερο παράγοντα που οδηγεί τα παιδιά στην επιθετική και εγκληματική συμπεριφορά. Η αδυναμία εμπειρικής επαλήθευσης σε πολλές από αυτές δυσχεραίνει ακόμα περισσότερο την αποδοχή της μιας ή της άλλης.

2.4) Τηλεόραση και ελεύθερος χρόνος

Όσον αφορά τον «ελεύθερο χρόνο» των παιδιών της σχολικής ηλικίας, εννοούμε το χρόνο που τα παιδιά δεν είναι στο σχολείο για τα καθημερινά τους μαθήματα και το σχολικό πρόγραμμα: το χρόνο δηλαδή, που το παιδί συνήθως βρίσκεται στο σπίτι ή στο διαμέρισμά του για ξεκούραση, φαγητό, ύπνο, ψυχαγωγία, παιχνίδι και άλλες δραστηριότητες. Το χρόνο που το παιδί δυνατόν

να βρίσκεται στο δρόμο με τους φίλους του ή στο γήπεδο ή ακόμα και σε κάποιο συγγενικό ή φιλικό σπίτι για παρέα.

Αν συγκρίνουμε τις καθημερινές απασχολήσεις που παλιότερα είχαν τα παιδιά - πρόγραμμα που τους επέβαλλαν οι γονείς, τακτές ώρες ύπνου, μοναχικό παιχνίδι και τα παρόμοια – με τις ασχολίες του σημερινού παιδιού, θα δούμε ότι τα παιδιά τότε διέθεταν κάποιο χρόνο για ελεύθερη απασχόληση. Σήμερα η ζωή των παιδιών δεν είναι μόνο φορτωμένη περισσότερο παρά ποτέ με μαθήματα εξωσχολικά και άλλες προγραμματισμένες δραστηριότητες, αλλά και τα ελάχιστα απομεινάρια του χρόνου που μπορεί να υπάρξουν, γεμίζουν με τηλεόραση.

Η εισβολή της τηλεόρασης έχει επιδράσει σημαντικά στη μείωση του ελεύθερου χρόνου και στη λαθεμένη χρησιμοποίηση του από τα παιδιά και τους γονείς.

Σε έρευνες που έχουν γίνει, βρέθηκε ότι η παρακολούθηση της τηλεόρασης ευνοεί την παθητικότητα, περιορίζοντας τις κοινωνικές επαφές στη δημιουργική φαντασία, τις ώρες παιχνιδιού, μελέτης σχολικών ή άλλων βιβλίων, συναναστροφής με συνομήλικους και άλλων ασχολιών. Όσο κακό κάνει στα παιδιά ένα ακατάλληλο πρόγραμμα, άλλο τόσο και περισσότερο κακό κάνει η επί πολλές ώρες τηλεοπτική παρακολούθηση, γιατί τα αδρανοποιεί και μειώνει τον ελεύθερο χρόνο τους και συνάμα τις ευκαιρίες για αύξηση των κοινωνικών, διανοητικών και σωματικών τους δεξιοτήτων και δυνάμεων.

Όπως επίσης επισημαίνει η Γουίν (1991), αναφερόμενη στον νόμο του Gresham για την δραστηριότητα του παιδιού, η παθητική ψυχαγωγία διώχνει την ενεργητική. Αφού η παθητική ψυχαγωγία απαιτεί λιγότερη προσπάθεια από την ενεργητική, γίνεται αμέσως αποδεκτή διότι σύμφωνα με την ανθρώπινη φύση 'το εύκολο είναι προτιμότερο από το δύσκολο'. Η τηλεόραση είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα παθητικής ψυχαγωγίας, καθώς χωρίς καμιά προσπάθεια προσφέρει έντονες συγκινήσεις, οι οποίες κάνουν τις χαρές της ενεργητικής ψυχαγωγίας, που απαιτεί κάποιες προσπάθειες, να μοιάζουν με δουλειά και όχι με παιχνίδι.

Από την άλλη, οι γονείς είναι αυτοί που συχνά είναι υπεύθυνοι για την καταχρηστική παρακολούθηση της τηλεόρασης σε βάρος του ελεύθερου χρόνου των παιδιών τους. Όπως παρατηρεί η Γουίν (1991), πολλοί γονείς καταφεύγουν στην τηλεόραση τόσο διότι εκεί βρίσκουν εύκολα και σίγουρα ανακούφιση από τις αυξανόμενες δυσκολίες της ανατροφής των παιδιών τους, όσο για να αναπληρώσουν τις ευκαιρίες που έχασαν για στενότερες σχέσεις με αυτά. Ακόμα, όπως τονίζει η ίδια, η προσπάθεια των γονέων να μειώσουν την εξάρτηση των παιδιών τους από την τηλεόραση προς όφελος του ελεύθερου χρόνου τους, προσκρούει στη δική τους συνήθεια να βλέπουν τηλεόραση.

Η έλλειψη ελεύθερου χρόνου στη ζωή του παιδιού που μεγαλώνει πλάι στην τηλεόραση, το επηρεάζει ριζικά, γιατί αυξάνει και μονιμοποιεί την εξάρτησή του, του κάνει πλύση εγκεφάλου, το αποπνευματοποιεί και το στερεί από τη φυσική του ζωή, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

2.5) Η τηλεόραση και το παιχνίδι

Δεν χρειάζονται φυσικά έρευνες και μελέτες ειδικών για να αποδείξουν ότι η συχνή παρακολούθηση τηλεόρασης εμποδίζει τα παιδιά να παίζουν, αφού το παιχνίδι είναι η βασική απασχόληση της παιδικής ηλικίας. Κάθε νέα δραστηριότητα που καλύπτει το ένα τρίτο ή περισσότερο από τις ώρες που το παιδί είναι ξύπνιο, είναι φυσικό να κλέβει το μεγαλύτερο μέρος από του χρόνο του παιχνιδιού. Λένε συχνά ότι η τηλεόραση παίρνει τη θέση άλλων δραστηριοτήτων με «παρόμοια λειτουργικότητα» όπως είναι το διάβασμα. Αλλά αποδείχτηκε ότι η παρακολούθηση της τηλεόρασης γίνεται σε βάρος του παιχνιδιού μάλλον παρά του διαβάσματος. Αυτό μας λένε τα αποτελέσματα στο εξής πείραμα: χώρισαν τα παιδιά σε κατηγορίες, ανάλογα με το πόσο χρησιμοποιούσαν την τηλεόραση και τα βιβλία. Βρήκαν ότι τα παιδιά που έβλεπαν λίγο τηλεόραση αλλά διάβαζαν πολλά βιβλία, αφιέρωναν περισσότερο χρόνο στο παιχνίδι από τα παιδιά που έβλεπαν περισσότερο τηλεόραση και διάβαζαν λιγότερα βιβλία ή από τα παιδιά που και πολύ διάβαζαν και πολύ έβλεπαν τηλεόραση. Δηλαδή το διάβασμα, σε αντίθεση με τη τηλεόραση, δεν μειώνει το χρόνο του παιχνιδιού.

Το πρόβλημα φαίνεται πιο απλό για τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, γιατί πρακτικά όλες οι δραστηριότητες των παιδιών αυτών (εκτός από την παρακολούθηση τηλεόρασης) ανήκουν στην κατηγορία του παιχνιδιού. Όταν ένα τρίχρονο παιδί μαζεύει τουβλάκια και χτίζει πύργο, προφανώς η ενέργειά του χαρακτηρίζεται παιχνίδι. Όταν πετάει στο πάτωμα τα βιβλία από τα ράφια ή όταν ασταμάτητα ξεκουμπώνει το ζακετάκι του παρά τις αντίθετες υποδείξεις, πάλι παίζει. Όταν ακολουθεί την μητέρα του μέσα στο σπίτι και μιμείται τις κινήσεις τις, όταν σηκώνει το τηλέφωνο κάνοντας πως τηλεφωνεί σε κάποιον, όταν γράφει στον τοίχο ή κάνει όλες αυτές τις σχετικές ενέργειες και τότε πάλι παίζει. Όταν όμως αυτό το αεικίνητο παιδί στηθεί μπροστά στην οθόνη και περνάει εκεί δύο ή τρεις συνολικά ώρες την ημέρα, σίγουρα κλέβει το χρόνο από το παιχνίδι.

Η παρακολούθηση της τηλεόρασης, όχι μόνο το χρόνο του παιχνιδιού μειώνει, αλλά υπάρχει η άποψη ότι επηρεάζει και την ποιότητα του παιχνιδιού και μάλιστα του παιχνιδιού του εσωτερικού χώρου στο σπίτι ή στο σχολείο (Γουίν, 1991).

«Μέσω του παιχνιδιού τα παιδιά βλέπουν, ακούνε, οσφραίνονται, αγγίζουν, γεύονται: μέσα από αυτές τις εξαιρετικές πόρτες προς τον έξω κόσμο, δηλαδή τις πέντε αισθήσεις, συλλαμβάνουν τον κόσμο, τον «αφομοιώνουν». Κι εμείς τα παρακινούμε, με πολλούς τρόπους, να εγκαταλείψουν όσο το δυνατόν γρηγορότερα τον ονειρικό και φανταστικό κόσμο τους. Κι όμως, δεν γίνονται πιο έξυπνα και ώριμα όταν, στερώντας τους το αυθόρμητο παιχνίδι, τα ωθούμε πρόωρα σε μια διαδικασία λογικής και συνειδητής μάθησης. Αντίθετα, το παιχνίδι είναι αυτό που βοηθά στη στέρεη ανάπτυξη των παιδιών. Και δεν ξέρουμε ποτέ σε ποια ρυάκια θα εκβάλει ο πλούτος που συσσωρεύεται μέσα σε ένα παιδί που, παίζοντας ελεύθερο και ακολουθώντας τους δικούς του ρυθμούς, ανακαλύπτει τον κόσμο» (Squillaci, 2006).

(G. Honegger Fresco, ψυχολόγος)

2.6) Τηλεόραση και σχολική επίδοση

Από την εποχή της εμφάνισης της τηλεόρασης στις Η.Π.Α., όπως αναφέρει η Γουίν (1991), παρατηρείται μια συσχέτιση ανάμεσα στην πτώση της σχολικής επίδοσης και στη διαρκώς αυξανόμενη πώληση τηλεοπτικών συσκευών. Η κάμψη στα σχολικά αποτελέσματα εξηγείται επίσης και με τη σταθερή και αξιοσημείωτη αύξηση του χρόνου που τα παιδιά περνούν μπροστά στη μικρή οθόνη.

Ακόμα, σύμφωνα με την Γουίν (1991), ένας άλλος παράγοντας που ίσως εξηγεί τη σαφή πτώση στη σχολική επίδοση είναι ότι η τηλεόραση μπαίνει όλο και περισσότερο στη ζωή και στα ενδιαφέροντα των ταλαντούχων μαθητών, με αποτέλεσμα τον περιορισμό του βιβλίου και της ανάγνωσης.

Η σύγκριση ανάμεσα στην ανάγνωση, το γράψιμο και στην παρακολούθηση της τηλεόρασης, είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, γιατί αναντίρρητα η τηλεθέαση επηρεάζει σοβαρά την αναγνωστική δραστηριότητα των παιδιών και ως προς την ποσότητα και ως προς την ποιότητα αυτών που διαβάζουν και ως προς τις εμπειρίες που αποκομίζουν. Και αφού η γραφή είναι στενά δεμένη με την ανάγνωση, επηρεάζεται και το τι γράφουν και πως το γράφουν.

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι τα παιδιά διαβάζουν πολύ λιγότερα βιβλία από την στιγμή που η τηλεόραση είναι στη διάθεσή τους. Για να γεμίσει τις ώρες του το παιδί είναι πιο εύκολο να ανοίξει την τηλεόραση, παρά να πάρει στα χέρια του ένα βιβλίο.

Έρευνες που έχουν διεξαχθεί, έχουν δείξει ότι υπάρχει μικρή, αλλά σημαντική σχέση μεταξύ του αριθμού των ωρών τηλεοπτικής παρακολούθησης και της βαθμολογίας των παιδιών στην ανάγνωση και στην κατανόηση των κειμένων.

Το γεγονός αυτό, οδηγεί στο συμπέρασμα, ότι η τηλεόραση επιδρά στη σχολική επίδοση και στην πρόοδο των παιδιών, κυρίως επειδή δεν μελετούν τα μαθήματά τους όσο πρέπει εξαιτίας της πολύωρης τηλεθέασης.

Είναι ευρύτερα αποδεκτή η αντίληψη ότι η τηλεόραση μπορεί να λειτουργεί ως ενεργητική πηγή στη διδασκαλία ακαδημαϊκής ύλης, να οδηγεί στην κοινωνική μάθηση και να συμβάλλει στη διαδικασία κοινωνικοποίησης των παιδιών, τόσο με αρνητική εικόνα του κόσμου που παρουσιάζει, όσο και ως πηγή κοινωνικής πληροφόρησης. Επίσης, μπορεί να διαδραματίσει και έναν άλλο ρόλο λειτουργώντας ως παραμορφωτικός φακός της πραγματικότητας.

Όμως, εκτός από την τηλεόραση, υπάρχουν και άλλοι παράγοντες, όπως οικογένεια, σχολείο, κοινωνικός περίγυρος, οι οποίοι επηρεάζουν σημαντικά τις διαδικασίες μάθησης των παιδιών.

2.7) Η τηλεόραση στις σχέσεις γονέων-παιδιών

Η τηλεόραση έχει τη θέση της σαν ένα αντικείμενο-έπιπλο μέσα στο σπίτι, αλλά ταυτόχρονα είναι και μία από τις πρακτικές του λεγόμενου ελεύθερου χρόνου, ένα παράθυρο στον κόσμο, ένα απόθεμα συσσωρευμένου γνωστικού, συναισθηματικού και ηθικού φορτίου. Η παρουσία της λοιπόν, δεν μπορεί να είναι ουδέτερη. Αντίθετα, θα πρέπει να επηρεάζει την οικογενειακή ζωή και επικοινωνία (Κοντοπούλου, Πάντζου, Κωστελένου, Ναυρίδης, Κατσουγιάννη, Δημητρακόπουλος, 1988).

Είναι γεγονός, ότι τόσο οι καλές ή οι κακές, οι θετικές ή οι αρνητικές οικογενειακές συνήθειες, όσο και ο παλαιότερος τρόπος ζωής επηρεάζονται σοβαρά από τις νέες συνήθειες, τις οποίες η τηλεόραση μεταφέρει μέσα στο σπίτι και στην κάθε οικογένεια. Το πρόγραμμα ζωής των μελών της οικογένειας καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από το τηλεοπτικό πρόγραμμα. Οι συνήθειες φαγητού έχουν αλλάξει, οι εορταστικές και οικογενειακές εκδηλώσεις και συναντήσεις έχουν μειωθεί σημαντικά, γιατί η τηλεόραση με τις εκπομπές και τα προγράμματά της έχει υποκλέψει πραγματικά όλες τις παραστάσεις, οι οποίες αποτελούσαν στο παρελθόν το κέντρο της οικογενειακής ζωής. Οι συνέπειες αυτές βέβαια μεταφέρονται και μέσα στην ίδια την οικογένεια, αφού τώρα τα μέλη της έχουν λιγότερο καιρό για προσωπικές επαφές, λιγότερες σχέσεις μεταξύ τους και ασφαλώς λιγότερο χρόνο για την από κοινού επίλυση των οικογενειακών προβλημάτων. Αυτό σημαίνει ότι σε ακραίες περιπτώσεις μπορεί να οδηγήσει σε έλλειψη διαπροσωπικής επικοινωνίας, πράγμα που σε συνδυασμό με την υπερβολική χρήση της μπορεί να έχει σοβαρές κοινωνικές επιδράσεις.

Η εισβολή της τηλεόρασης μέσα στην οικογένεια διαφοροποίησε κάπως τον τρόπο ζωής και διατάραξε την ήσυχη και ζεστή ατμόσφαιρα της οικογενειακής

στέγης. Αρκετές φορές γίνεται το μήλο της έριδας, προκαλώντας κάθετη, οριζόντια αμφίδρομη επιθετική συμπεριφορά μεταξύ των μελών της. Πότε θα ανοίξει η τηλεόραση, ποιο κανάλι και ποιο πρόγραμμα θα παρακολουθήσει η οικογένεια γίνονται αιτίες για παρεξηγήσεις και συγκρούσεις. Όσο και αν φαίνεται υπερβολικό, ακόμα κι αν υπήρχε σε κάθε δωμάτιο μια τηλεοπτική συσκευή, πάλι δεν θα έλειπαν οι διαφωνίες για το πότε θα ανοίξει η κάθε συσκευή, ποιος θα δει με ποιον κάτι ή πότε θα πρέπει να κλείσει, για να μην ενοχλείται κάποιο μέλος της οικογένειας (Βουϊδάσκη, 1992).

Είναι αλήθεια, ότι μερικές εκπομπές αγγίζουν επίκαιρα οικογενειακά προβλήματα, τα οποία μπορούν να προκαλέσουν μια συζήτηση μεταξύ των μελών της, οδηγώντας σε κάποιο θετικό αποτέλεσμα, αλλά και σε διαφωνίες και συγκρούσεις. Αφορμή για την πρόκληση κάποιας έντασης δίνουν και οι παιδικές εκπομπές, όταν γίνονται αντικείμενο συζήτησης μεταξύ γονέων και παιδιών. Όταν οι γονείς παρακολουθούν μαζί με τα παιδιά τις καθημερινές φιλονικίες που περιέχουν τα παιδικά προγράμματα, αντιδρούν τόσο τα παιδιά όσο και οι γονείς, καθένας για διαφορετικούς λόγους, με ανάμικτα συναισθήματα.

Η παλιά, ωραία συνήθεια να πηγαίνει το παιδί για ύπνο και να αποκοιμάται με το άκουσμα μιας ιστορίας ή ενός παραμυθιού από τη μαμά ή τη γιαγιά του, παραχωρεί συχνά τη θέση της στις φωνές και τα κλάματά του, γιατί αυτό θέλει να δει για λίγο ακόμη τηλεόραση. Έτσι πολλές φορές η ημέρα τελειώνει για πολλά παιδιά με μια σύγκρουση με τους γονείς τους ή – εάν το παιδί μπορέσει να επιβληθεί- μετά από τη θέα μιας εντελώς ακατάλληλης τηλεοπτικής εκπομπής για την ηλικία του (Βουϊδάσκη, 1992).

Η τηλεόραση λοιπόν, μπορεί να απομακρύνει τα μέλη της οικογένειας, επιβάλλοντας την σιωπή και περιορίζοντας την λεκτική επικοινωνία, όπως συγχρόνως να ενώνει την οικογένεια γύρω της (ακόμη και σωματικά), μπορεί να δημιουργεί αντιθέσεις, αλλά και κοινά θέματα συζήτησης, αντιδικίας, να διευκολύνει την εκτόνωση εμπειριών, να δημιουργεί μια επικοινωνία συναισθηματική μεταξύ των μελών της οικογένειας που μοιράζονται τις ίδιες συγκινήσεις, χαρές, απογοητεύσεις.

Η σημασία που έχει η τηλεόραση για τα παιδιά, της έχει δώσει τέτοια αξία ώστε να χρησιμοποιείται από τους γονείς σαν μέσο διαπαιδαγώγησης, καθώς την χρησιμοποιούν σαν τιμωρία ή υπόσχεση-αμοιβή. Φαίνεται λοιπόν, ότι η τηλεόραση χρησιμοποιείται από τους γονείς σαν κίνητρο σωστής συμπεριφοράς για τα παιδιά. Ακόμη λειτουργεί πολλές φορές σαν βοηθητικό μέσο απαλλαγής των γονιών από τα παιδιά (σαν είδος baby-sitter), ιδιαίτερα στις μικρότερες ηλικίες.

Έτσι, οι γονείς προτρέπουν με άμεσο ή έμμεσο τρόπο τα παιδιά τους να δουν τηλεόραση. Όταν όμως το μορφωτικό επίπεδο των γονιών είναι υψηλό, τότε ασκείται κάποιος έλεγχος ως προς την τηλεοπτική παρακολούθηση των παιδιών.

Ο έλεγχος, οι απειλές, οι υποσχέσεις, οι τιμωρίες είναι εστία συγκρούσεων που περιστρέφονται γύρω από την τηλεόραση. Φαίνεται δηλαδή, ότι η τηλεόραση γίνεται συχνά αφορμή συγκρούσεων γονιών-παιδιών και αμοιβαίας εκτόνωσης. Συγκρούσεις σχετικά με το ποιος θα αποφασίσει πότε και ποιο πρόγραμμα θα δει το παιδί στην τηλεόραση ή ποιο κανάλι θα παρακολουθήσει η οικογένεια. Στις συγκρούσεις αυτές επαναλαμβάνεται το στερεότυπο σχήμα, όπου τα παιδιά αισθάνονται ότι καταπιέζονται και επιδιώκουν περισσότερες πρωτοβουλίες, ενώ οι γονείς δυσκολεύονται να τους τις δώσουν.

Η τηλεόραση κατά καιρούς έχει γίνει αντικείμενο έντονων αντιθέσεων, όπου άλλοι την κατηγορούν ότι απομονώνει και παθητικοποιεί τα άτομα, κι άλλοι υποστηρίζουν ότι εμπλουτίζει τις γνώσεις και την επικοινωνία.

Δεν μπορούμε να αρνηθούμε τον ρόλο της τηλεόρασης σαν έναν από τους παράγοντες κοινωνικοποίησης του παιδιού (προσφέρει πρότυπα, διευρύνει τις γνώσεις), που όμως εξαρτάται από άλλους βασικότερους παράγοντες, όπως οικογένεια, το σχολείο, οι συνομήλικοι κτλ.).

Συμπερασματικά, η τηλεόραση φαίνεται ότι έχει σημαντική θέση στη ζωή της οικογένειας και ειδικότερα στις σχέσεις γονέων-παιδιών. Χρησιμοποιείται για την απομόνωση ή την επικοινωνία των μελών της, ενώ χρησιμεύει συχνά σαν μέσο διαπαιδαγώγησης. Ωστόσο, ο τρόπος που εμπλέκεται στις σχέσεις γονιών-παιδιών, η επίδρασή της και η χρήση της, δεν εξαρτάται από την τηλεόραση και το περιεχόμενο που προσφέρει, αλλά από το μορφωτικό και πολιτιστικό επίπεδο της οικογένειας, την δυναμική μεταξύ των μελών της και φυσικά και από την ιδιαιτερότητα της προσωπικότητας του κάθε παιδιού.

2.8) Διατροφή και τηλεόραση

Η παιδική και κυρίως η εφηβική παχυσαρκία αυξήθηκε επικίνδυνα τα τελευταία χρόνια. Στην Αμερική υπολογίζεται ότι το 30,4 των παιδιών ηλικίας 6-11 ετών είναι υπέρβαρα και το 15,3 % αυτών παχύσαρκα. Αντίστοιχη αύξηση εμφανίζει και η εφηβική παχυσαρκία. Η Ελλάδα σύμφωνα με την Διεθνή Ομάδα Εργασίας για την Παχυσαρκία κατατάσσεται μεταξύ των τριών πρώτων κρατών της Ευρώπης όσο αφορά την συχνότητα. Οι ψυχολογικές επιπτώσεις της παχυσαρκίας είναι σημαντικές, χαμηλή αυτοεκτίμηση, αρνητική εικόνα εαυτού, απομόνωση, στιγματισμός και διάκριση από τους συνομηλίκους. Αντίστοιχα σοβαρές και οι συνέπειες στην υγεία, αυξάνει τον κίνδυνο για διαβήτη, υπέρταση, αρτηριοσκλήρυνση, και γενικά για κακή ποιότητα ζωής.

Ένας από τους παράγοντες που συμβάλλουν στην εκδήλωση της παχυσαρκίας είναι και η τηλεόραση. Η τηλεόραση καταλαμβάνει μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου των παιδιών. Έτσι ο χρόνος που αφιερώνουν στον αθλητισμό, στο διάβασμα, στις κοινωνικές συναναστροφές, στο παιχνίδι περιορίζονται δραστικά προς όφελος της τηλεόρασης. Αυτό σημαίνει λιγότερη φυσική δραστηριότητα και πιθανότατα περισσότερο φαγητό. Ένας έμμεσος τρόπος επίδρασης είναι οι διαφημίσεις ανθυγιεινών αναψυκτικών και τροφών. Η διεισδυτικότητα των διαφημίσεων στους εφήβους έχει καταγραφεί σε έρευνες όπου διαπιστώθηκε ότι η έκθεση σε διαφημίσεις είχε πολύ μεγαλύτερη επίδραση από ότι οι παρέες και το οικογενειακό περιβάλλον. Έτσι λοιπόν μέσω των διαφημίσεων καλλιεργούνται κακές διατροφικές συνήθειες αφού προβάλλονται σνακ και γενικά φαγητά υψηλής θερμιδικής περιεκτικότητας και χαμηλής θρεπτικής αξίας (τσιπς, γαριδάκια, χάμπουργκερ). Αυτή δεν είναι η μόνη αρνητική πλευρά της τηλεόρασης στις διατροφικές συνήθειες των ανηλίκων. Από την δεκαετία του 60 έως και σήμερα γνωρίζουμε ότι η ψυχογενής ανορεξία, μία από τις διαταραχές διατροφής που εμφανίζεται συνήθως σε έφηβες, σχετίζεται με την εικόνα του αδύνατου και πετυχημένου μοντέλου που καλλιεργεί η τηλεόραση. Η τηλεόραση αλλά και τα περιοδικά βομβαρδίζουν τις νέες με την εικόνα του αδύνατου και ωραίου. Κούκλες όπως η Μπάρμπι είναι τέλειες όσο αφορά την ομορφιά και αδύνατες, σχεδόν ανορεξικές. Η προβολή και ο συσχετισμός της επιτυχίας και του ωραίου, με το αδύνατο σώμα έχει συμβάλει στην σημαντική αύξηση των περιστατικών ανορεξίας στην εφηβική ηλικία (www.ethnos.gr/article.asp).

2.9) Σεξ και τηλεόραση

Σήμερα η τηλεόραση είναι ένα σημαντικό μέσο σεξουαλικής διαπαιδαγώγησης. Τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία εκτίθενται σε σκηνές ερωτικού περιεχομένου. Το μήνυμα που περνάει είναι ότι αυτή η συμπεριφορά είναι φυσιολογική, ακίνδυνη και ότι αυτό κάνουν όλοι. Δεν γίνονται αναφορές ή συσχετισμοί με μεταδοτικές ασθένειες, ανεπιθύμητη εγκυμοσύνη και γενικά με κινδύνους. Μέσα από τα προγράμματα αυτά καλλιεργούνται μοντέλα συμπεριφοράς σε σχέση με το σεξ, η βία στο σεξ, προβάλλονται ιδέες σχετικά με την σεξουαλική ταυτότητα. Τα ερευνητικά δεδομένα υποστηρίζουν ότι η έκθεση των νέων σε σεξουαλικού περιεχομένου προγράμματα συμβάλει στην πρόωμη σεξουαλική αφύπνιση και ενισχύει την εφηβική σεξουαλικότητα. Δεδομένου ότι η τηλεόραση ασκεί σημαντική επίδραση στους νέους η επίδραση αυτή αφορά όλους τους τομείς, την επιθετικότητα, τις διατροφικές συνήθειες, την χρήση τοξικών ουσιών. Στο πλαίσιο αυτό πρέπει να προβληματιστούμε για την επίδραση της και στον σεξουαλικό τομέα. Στην Ελλάδα δεν έχουν γίνει έρευνες για την επίδραση της τηλεόρασης στην σεξουαλική ζωή των νέων. Δεν υπάρχει όμως λόγος να πιστέψουμε ότι στην χώρα μας τα δεδομένα είναι άλλα. Τα

ερευνητικά δεδομένα από άλλες χώρες πρέπει να μας προβληματίσουν ώστε να πάρουμε τα κατάλληλα μέτρα (www.ethnos.gr/article.asp).

2.10) Τσιγάρα-αλκοόλ και τηλεόραση

Η τηλεόραση καλλιεργεί επικίνδυνες συμπεριφορές όπως το κάπνισμα και η κατανάλωση αλκοόλ. Είναι γεγονός ότι η άμεση διαφήμιση τσιγάρων έχει σταματήσει διεθνώς αλλά και στην Ελλάδα. Όμως γίνεται έμμεση διαφήμιση όταν οι ήρωες μιας καθημερινής σειράς καπνίζουν ή όταν διαφημίζεται μάρκα τσιγάρου πάνω σε αυτοκίνητα ράλλυ. Πολλές παλιές ταινίες και του ελληνικού κινηματογράφου χαρακτηρίζονται από σκληρούς ήρωες που πίνουν και καπνίζουν. Γνωστοί και δημοφιλείς ηθοποιοί όπως Ν. Κούρκουλος, Μ.Μερκούρη έχουν καθιερωθεί και ταυτίζονται με το τσιγάρο. Είναι γεγονός ότι αυτού του τύπου οι συμπεριφορές διαφημίζονται με τρόπο ελκυστικό, χαλαρό, συνδέονται με την ευτυχία, την χαρά, την επιτυχία, την ομορφιά και η επίδρασή τους στους νέους είναι μεγάλη. Η διεισδυτικότητα των διαφημίσεων αυτού του τύπου στους εφήβους έχει καταγραφεί σε έρευνες όπου διαπιστώθηκε ότι η έκθεση σε διαφημίσεις τσιγάρων ή ποτών είχε πολύ μεγαλύτερη επίδραση από ότι οι παρέες και το οικογενειακό περιβάλλον. Να σημειώσουμε ότι η άμεση διαφήμιση ποτών αλκοολούχων δεν έχει ακόμα σταματήσει αν και ισχύουν απαγορεύσεις όσο αφορά το ωράριο των διαφημίσεων. Ωστόσο και εδώ η έμμεση διαφήμιση είναι σημαντική. Η τηλεόραση δεν είναι ο μόνος τρόπος που οι νέοι μαθαίνουν για το ποτό και το τσιγάρο. Ωστόσο φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο στην διάδοση αυτών των συμπεριφορών. Έρευνα στην Σουηδία μετά από απαγόρευση διαφήμισης ποτών στην τηλεόραση έδειξε μείωση στην κατανάλωση αλκοόλ κυρίως από τους εφήβους. Έρευνα του ΕΚΚΕ την σχολική χρονιά 2005-6 στον δήμο Αθηναίων κατέγραψε ότι 67% των μαθητών λυκείου πίνουν μπίρα ή κρασί κάπου κάπου ή συχνά ενώ το 64% πίνει σφηνάκια (Καθημερινή) . Το 15,5% των μαθητών λυκείου καπνίζουν συστηματικά ενώ από τους μαθητές γυμνασίου το 2,8% καπνίζει συστηματικά και το 6% κάπου κάπου. Τα ποσοστά είναι ανησυχητικά και επομένως κάθε παράγοντας που συμβάλει στην διάδοση αυτών των συμπεριφορών πρέπει να λαμβάνεται σοβαρά υπ' όψιν (www.ethnos.gr/article.asp).

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Παιδί και βιντεοπαιχνίδια

Μια σημαντική νέα είσοδος στο σύμπλεγμα των ΜΜΕ αφορά τα βιντεοπαιχνίδια. Υπάρχει μία τάση να υποτιμάται η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών διότι δεν λαμβάνεται σοβαρά υπόψη το περιεχόμενο και η φύση τους ως μορφή μαζικής επικοινωνίας. Στο Ηνωμένο Βασίλειο το 2000 οι δαπάνες για ηλεκτρονικά παιχνίδια ανήλθαν σε 1,5 δις λίρες και υποσκέλισαν τη βιομηχανία του κινηματογράφου, καθώς ξεπέρασαν τα έσοδα από την ενοικίαση και πώληση βιντεοταινιών αθροιστικά με τα έσοδα των εισιτηρίων στις αίθουσες. Το πιο σημαντικό όμως, όσον αφορά το θέμα της παρούσας εισήγησης, είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια αντιπροσωπεύουν μία νέα μορφή μέσου – διαδραστικού και όχι μονοδιάστατου όπως τα παραδοσιακά ΜΜΕ. Έτσι, το άτομο βρίσκεται σε κατάσταση διαντίδρασης με το πρόγραμμα, γεγονός που του δίνει σιγά σιγά τη δυνατότητα να επεμβαίνει καθοριστικά στη διαμόρφωση της πλοκής του προγράμματος. Επιπλέον, οι εξελίξεις στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών είναι ταχύτερες με την εμφάνιση ολοένα πιο σύνθετων και πειστικών μορφών εικονικής πραγματικότητας, με πιο εξελιγμένη αφήγηση και πλοκή και με τη δυνατότητα δημιουργίας χαρακτήρων ('sim'). Η ειρωνεία είναι ότι η κριτική των νεοτερμινιστικών θεωριών σχετικά με τις επιδράσεις των μέσων, η οποία έχει κυριαρχήσει σε μεγάλο βαθμό στην ακαδημαϊκή έρευνα, προέρχεται από εκείνους που τονίζουν τη σημασία των επιλογών, της έλλειψης παθητικότητας και ελαστικότητας της στάσης του κοινού. Ωστόσο, ο βαθμός επιλογής που προσφέρουν ολοένα περισσότερο τα βιντεοπαιχνίδια στρέφει αλλού τον διάλογο, καθώς η έμφαση μετατοπίζεται από τα Μέσα που προσεγγίζουν το άτομο εξωτερικά, από τα Μέσα στα οποία το άτομο έχει μεγαλύτερη ανάμειξη. Εδώ η πιθανότητα επιρροής είναι σίγουρα μεγαλύτερη, καθώς η διάκριση μεταξύ εικονικής και υπαρκτής πραγματικότητας αρχίζει να συρρικνώνεται (Πανούσης, 2004).

Ακόμα, θα πρέπει να σημειωθεί, ότι τα βιντεοπαιχνίδια διανύουν μια περίοδο ταχύτερων και σημαντικών εξελίξεων, τόσο από αφηγηματική, όσο και από τεχνολογική άποψη. Από πνευματική άποψη, τα βιντεοπαιχνίδια πλησιάζουν την αφήγηση των ταινιών, υπάρχει δηλαδή πλοκή, ήρωες, εχθροί και εξελιγμένα πεδία δράσης. Από τεχνολογική άποψη, οι χαρακτήρες μπορούν να απεικονίζονται ως πορτρέτα ανθρώπων γνωστών στον θεατή. Στο μέλλον, η σύνδεση μίας βιντεοκάμερας στην κονσόλα του παιχνιδιού θα επιτρέπει στον θεατή να είναι ο ίδιος ήρωας στην οθόνη, ενώ η χρήση του DVD δίνει τη δυνατότητα εμφάνισης πραγματικών εικόνων βίντεο στο παιχνίδι. Έτσι, ο Skott Bezzant, ο οποίος είναι γενικά θετικός απέναντι στα παιχνίδια, προειδοποιεί ότι για τους παραπάνω λόγους «τα βιντεοπαιχνίδια θα πρέπει να αξιολογούνται προσεκτικά σε τακτική βάση στο μέλλον, ώστε να έχουμε γνώση των

πραγματικών δυνητικών σωματικών και ψυχολογικών επιπτώσεων που μπορεί να έχουν» (2002, σελ.22)

Δεν αλλάζει όμως μόνο η τεχνολογία και η ποικιλία των μέσων, αλλάζει και το κοινό που τα παρακολουθεί. Καθώς προχωρούμε στη σύγχρονη εποχή, σημειώνονται σημαντικές αλλαγές στην κοινωνική δομή. Οι θέσεις εργασίας, οι οποίες κάποτε διαρκούσαν όσο και ο επαγγελματικός βίος, είναι πλέον πολύ λιγότερο σίγουρες, με πολλές αλλαγές στην καριέρα, ακόμη και με περιόδους ανεργίας. Ομοίως, στην οικογενειακή ζωή κάνουν πλέον συχνά την εμφάνισή τους το διαζύγιο, η διάσταση και ένας νέος γάμος. Παρατηρείται μία μεταστροφή από τις μαζικές κατασκευαστικές βιομηχανίες γύρω από τις οποίες χτίζονται οι κοινότητες σε τομείς υπηρεσιών μικρότερου μεγέθους. Οι άνθρωποι ταξιδεύουν πολύ πιο συχνά και ως ένα βαθμό η ζωή στην κοινότητα καταρρέει (βλ. Young, 1999. Young, 2001). Τα περιβάλλοντα της εργασίας, του γάμου και της κοινότητας που ήταν κάποτε σταθερά, τώρα παρουσιάζουν ρωγμές και κατακερματίζονται, και όπως αναφέρει ο Tony Giddens, παρατηρείται μια αποσύνδεση των ατόμων από την κοινωνική δομή (Giddens, 1991). Σε μία τέτοια κατάσταση, οι διάφορες υποκουλτούρες τις οποίες οι άνθρωποι διαμορφώνουν σε συνάρτηση με την κοινωνία, μολονότι διατηρούν τον τοπικό τους χαρακτήρα, παύουν να εμπεριέχουν τα στοιχεία της τοπικής εγγύτητας και της επιρροής που ασκεί το άμεσο περιβάλλον. Αυτό δεν σημαίνει ότι οδηγούμαστε σε μία εικονική κοινότητα και υποκουλτούρα – ο τοπικός χαρακτήρας εξακολουθεί να έχει ισχύ – όμως το εικονικό στοιχείο αποκτά πολύ μεγαλύτερη σπουδαιότητα. Τα πρόσωπα στα μέσα ενημέρωσης, στις ταινίες, στις σαπουνόπερες, αποκτούν μεγαλύτερη σημασία, οι διασημότητες αποτελούν σημεία αναφοράς και οι φανταστικές αφηγήσεις ορισμένες φορές τείνουν να είναι πιο ολοκληρωμένες και να φαίνονται πιο πραγματικές από τις αποσπασματικές καταστάσεις που μας περιβάλλουν στην πραγματικότητα. Υπό τις συνθήκες αυτές, θα μπορούσε εύλογα κανείς να ισχυριστεί ότι συγκεκριμένες ομάδες μπορεί να συνιστούν υποκουλτούρες όπου οι αναφορές των μέσων έχουν εξέχουσα θέση στην κανονιστική τους δομή (Πανούσης, 2004).

3.1) Η έλξη των βιντεοπαιχνιδιών: η σχέση με την τηλεόραση

Τι είναι άραγε αυτό που κάνει τα βιντεοπαιχνίδια ικανά να ανταγωνιστούν με επιτυχία όλα αυτά τα πράγματα που έκαναν τα παιδιά πριν τα βιντεοπαιχνίδια μπουν στη ζωή μας; Όπως είναι μέχρι τώρα γνωστό, η τηλεόραση τα τελευταία χρόνια η κύρια απασχόληση των παιδιών. Τα βιντεοπαιχνίδια προκάλεσαν το «γάμο της τηλεόρασης με τα κομπιούτερ». Αυτό που είναι κοινό στην τηλεόραση και στα κομπιούτερ είναι η τηλεοπτική οθόνη, ένας σωλήνας με καθοδικές ακτίνες. Και τα δύο χρησιμοποιούν την οθόνη για να παρουσιάσουν οπτική κίνηση. Παρατηρήθηκε, ότι τα παιδιά με τηλεοπτικό παρελθόν,

εκδηλώνουν μια προτίμηση για δυναμική οπτική κίνηση που αναπτύσσει στη συνέχεια τη φαντασία τους. Επιπλέον, η οπτική δράση είναι πολύ σημαντικό γεγονός στη συγκέντρωση του ενδιαφέροντος των παιδιών στην τηλεοπτική οθόνη. Τα δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια των αιθουσών αποτελούνται από τεράστιες ποσότητες οπτικής δράσης, γεγονός που μπορεί να θεωρηθεί ότι είναι μια από τις πηγές της ανταπόκρισης που βρίσκουν στα παιδιά (Greenfield, 1988).

Αν η κινητή εικόνα έχει σημασία για τη δημοτικότητα των βιντεοπαιχνιδιών, τότε ίσως οι οπτικές ικανότητες που αναπτύσσονται μέσω της παρακολούθησης της τηλεόρασης, να είναι η αιτία που τα παιδιά της γενιάς της τηλεόρασης δείχνουν να έχουν μεγάλο ταλέντο σε αυτά τα παιχνίδια. Τα παιδιά ξεχωρίζουν και χρησιμοποιούν πληροφορίες σχετικές με τη δράση, όταν βλέπουν δράση στην τηλεόραση και όχι τόσο όταν ακούν την περιγραφή της (όπως π.χ. από το ραδιόφωνο) ή όταν έχουν λεκτικές περιγραφές που συνδυάζονται με στατικές εικόνες (όπως στα βιβλία με εικόνες). Τα παιδιά που βλέπουν για πολύ χρόνο τηλεόραση αποκτούν μεγάλη πείρα στο να παίρνουν πληροφορίες σχετικά με τη δράση – περισσότερη από όση είχαν οι γενιές που μεγάλωσαν με μέσα επικοινωνίας όπως ο Τύπος και το ραδιόφωνο. Ίσως αυτή η εμπειρία με τις κινούμενες οπτικές εικόνες της τηλεόρασης να οδηγεί σε ικανότητες που μπορούν να εφαρμοστούν στο παίξιμο των βιντεοπαιχνιδιών.

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν το δυναμικό οπτικό στοιχείο της τηλεόρασης, αλλά επίσης έχουν και την ικανότητα επίδρασης. Αυτό που συμβαίνει στην οθόνη δεν είναι ολοκληρωτικά καθορισμένο από το κομπιούτερ. Επηρεάζεται πάρα πολύ κι από τις πράξεις του παίχτη (Greenfield, 1988).

Είναι πιθανόν, πριν από την άφιξη των βιντεοπαιχνιδιών, η γενιά που μεγάλωσε με την τηλεόραση ή τις κινηματογραφικές ταινίες να είχε κάπως μπερδευτεί: το πιο δραστήριο μέσο επικοινωνίας και έκφρασης, ο γραπτός λόγος, δε διαθέτει το χαρακτηριστικό του «οπτικού δυναμισμού». Η τηλεόραση είχε δυναμισμό, αλλά δεν μπορούσε να δεχτεί τις επεμβάσεις του τηλεθεατή. Τα βιντεοπαιχνίδια ήταν το πρώτο μέσο επικοινωνίας που συνδύασε τον οπτικό δυναμισμό με την ενεργό συμμετοχή του παιδιού.

Τι στοιχεία υπάρχουν ότι η επιθυμία για συμμετοχή, σε αντίθεση με την απλή παρατήρηση, αποτελεί σημαντικό μέρος της έλξης που ασκούν τα βιντεοπαιχνίδια; Δεν υπάρχει καμιά συστηματική έρευνα γι' αυτό το θέμα, αλλά έχουν γίνει μελέτες σε άλλους χώρους στους οποίους υπάρχουν τόσα πράγματα για απλή παρατήρηση, όσο και πράγματα με τα οποία μπορεί κανείς να αναπτύξει αλληλεπίδραση, όπως τα μουσεία επιστήμης, τα ταξίδια, οι ζωολογικοί κήποι και ενυδρεία. Αυτές οι μελέτες δείχνουν κάτι που ανταποκρίνεται στις προβλέψεις: τα παιδιά έλκονται από δραστηριότητες που τους επιτρέπουν να συμμετέχουν κι αυτά. Στον ζωολογικό κήπο, για παράδειγμα, προτιμούν τα περιστέρια και τους σκίουρους, με τα οποία μπορούν να αναπτύξουν σχέση, κι όχι πιο εξωτικά ζώα που είναι κλεισμένα μέσα σε

σιδερένια κλουβιά. Έτσι λοιπόν, φαίνεται ότι τα παιδιά προτιμούν τα βιντεοπαιχνίδια λόγω ενεργού συμμετοχής τους σε αυτά (Greenfield, 1988).

3.1α) Άλλες αιτίες για την έλξη που ασκούν τα βιντεοπαιχνίδια

Μια δραστηριότητα όπου τα παιδιά συνήθιζαν περισσότερο πριν τα βιντεοπαιχνίδια, ήταν το παιχνίδι με τους φίλους τους. Αν τα βιντεοπαιχνίδια, πράγματι αντικαθιστούν τα πιο παραδοσιακά παιχνίδια, καθώς και την τηλεόραση, προκύπτει η ερώτηση: ποια είναι τα στοιχεία που κάνουν τα βιντεοπαιχνίδια πιο ελκυστικά από άλλα είδη παιχνιδιών; Ίσως η πιο φανερή και σημαντική σύγκριση μπορεί να γίνει ανάμεσα στα βιντεοπαιχνίδια και στα παιχνίδια εσωτερικού χώρου που παίζονταν παλιότερα, όπως τα επιτραπέζια ή τα παιχνίδια με κάρτες (Greenfield, 1988) .

Ο Malone κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η ύπαρξη ενός στόχου ήταν καθοριστική για τη δημοτικότητα ενός παιχνιδιού. Αυτό είναι το χαρακτηριστικό που κάνει τα βιντεοπαιχνίδια να ξεχωρίζουν από τα αληθινά παιχνίδια. Άλλα χαρακτηριστικά που βρήκε και που εξασφαλίζουν τη δημοτικότητα των βιντεοπαιχνιδιών ήταν το αυτόματο σκορ, τα ακουστικά εφέ, η τύχη (η λειτουργία της ευκαιρίας) και η σπουδαιότητα της ταχύτητας. Από αυτά τα χαρακτηριστικά, η τύχη (όπως και στα παιχνίδια που εξαρτώνται από τα ζάρια) και η ταχύτητα, αποτελούν τμήμα και μερικών συμβατικών παιχνιδιών. Τα άλλα, το αυτόματο δόσιμο του σκορ και τα ακουστικά εφέ, είναι ουσιαστικά αδύνατο να υπάρξουν χωρίς ηλεκτρονικά μέσα (Greenfield, 1988).

Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε ότι, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτέλεσαν και αυτά μια υποδιαίρεση στην κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών τα οποία σήμερα θα μπορούσαν συνολικά να χωριστούν σε παραδοσιακά (άμεση εμπειρία), σε τηλεοπτικά (όπου το παιδί είναι ο δέκτης και το παιχνίδι λαμβάνει χώρα παθητικά σε επίπεδο μηνυμάτων και συμβόλων) και ηλεκτρονικά (όπου το παιδί είναι πια ενεργός χρήστης-διαχειριστής δράσης).

3.2) Πλεονεκτήματα χρήσης βιντεοπαιχνιδιών

- Είναι διασκεδαστικά και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα του παιδιού
- Κάνουν το παιδί να νιώθει άνετα με την τεχνολογία
- Αυξάνουν την αυτοπεποίθηση του παιδιού, αφού του δίνουν την δυνατότητα του ελέγχου
- Αναπτύσσουν την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να λύνει προβλήματα
- Αναπτύσσουν την ικανότητα της λογικής σκέψης

- Αναπτύσσουν το συντονισμό χεριού-ματιού του παιδιού και τον προσανατολισμό του στο χώρο
- Διευκολύνουν την ανάπτυξη της γλώσσας στα αυτιστικά παιδιά και προσφέρουν θεραπεία στα παιδιά με μη-φυσιολογική ανάπτυξη
- Έχουν θεραπευτικές εφαρμογές σε παιδιά που πάσχουν από συγκεκριμένες ασθένειες
- Εισάγουν το παιδί στις νέες τεχνολογίες
- Δίνουν την ευκαιρία στους γονείς να παίξουν μαζί με τα παιδιά τους
- Μυούν τα παιδιά στην τεχνολογία της πληροφορικής
- Αναπτύσσουν την ικανότητα απομνημόνευσης του παιδιού
- Ορισμένα παιχνίδια που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες και μεταφράσεις, καταδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, αποτελούν δηλαδή χρήσιμα μαθήματα ανθρωπολογίας.
- Ορισμένα παιχνίδια παρουσιάζουν καλλιτεχνικό ενδιαφέρον για τα παιδιά.

3.3) Αρνητική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά

Η νέα τεχνολογία έδωσε μια νέα πολύ σημαντική δυνατότητα που έχει τη δύναμη να αλλάξει όσα γνωρίζαμε για τη μαθησιακή, αλλά και συνολικά την πολιτισμική ανάπτυξη του παιδιού: τη διάδραση. Το παιδί ουσιαστικά, χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο και τις αμφίδρομες δυνατότητες των νέων ηλεκτρονικών προγραμμάτων, επεκτείνει τους ορίζοντές του. Πολλά παιδιά θεωρούν τον υπολογιστή εξάρτημα της δικής τους γενιάς, ενώ δεν είναι τυχαίο πως, καθώς οι τεχνολογικές και κοινωνικές αλλαγές αυξάνουν ραγδαία το χάσμα των γενεών, τα παιδιά θεωρούν τον τηλεοπτικό ήρωα και τον υπολογιστή περισσότερο κοντά τους από τους γονείς τους και τον δάσκαλο. Αντίθετα, πολλοί γονείς βλέπουν τον υπολογιστή, για πολλούς μηχανήμα άγνωστο και πολύπλοκο, σαν ένα ακόμη εμπόδιο στη σχέση τους με το παιδί. Τουλάχιστον, τα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας προσέφεραν σε γονείς και παιδιά την ευκαιρία κοινής παρακολούθησης. Με τον προσωπικό υπολογιστή αυτό είναι αδύνατο (Jones, 1999).

Βασική αρχή δόμησης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού αλλά και γενικότερα του μέσου είναι η επιβολή του δικού του χωροχρόνου. Η δομή του παραγόμενου προγράμματος ψυχαγωγίας, του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, στηρίζεται στην εκμετάλλευση της επιθυμίας του παιδιού να επαναλαμβάνεται η αφήγηση. Στο παιδί αρέσει η επανάληψη των αφηγήσεων των παραμυθιών, των ιστοριών, αλλά και των τηλεοπτικών προγραμμάτων. Ακριβώς σε αυτή τη λογική είναι δομημένη και η σχέση «καλύτερης γνωριμίας» του παιδιού με το ηλεκτρονικό παιχνίδι, αφού μόνο μέσα από αυτή τη διαδικασία το παιδί θα καταφέρει να αποκτήσει τον έλεγχο, προσωρινά βέβαια, έως ότου περάσει στο επόμενο επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. Αυτός ο τρόπος αντί-δρασης θα θεμελιωθεί

και με τη σχέση του υποκειμένου με τον υπολογιστή, καθώς η εργαλειακή γνώση του υπολογιστικού προγράμματος εδραιώνεται με την επαναλαμβανόμενη χρήση, προσωρινά όμως κι αυτή, έως ότου το πρόγραμμα αναβαθμιστεί και η ίδια διαδικασία επαναληφθεί. Η επανάληψη της καλλιέργειας αντιμετώπισης του «νέου» που ουσιαστικά είναι «παλιό» γίνεται ένα βασικό μοντέλο παραγωγής πολιτιστικών αγαθών και δράσεων, τόσο στο κοινωνικό μακρο-πλαίσιο όσο και στο καθημερινό μικρο-περιθώριο των σχέσεων μας.

Τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια είναι δομημένα προς ένα ανδρικό μοντέλο, βίαιο και επιθετικό, ακόμα και όταν δεν υπάρχει ο στερεότυπος «Ράμπο-ήρωας», αλλά η δυναμική και δημοφιλής Lara. Τα βιντεοπαιχνίδια συνεχίζουν να ενσωματώνουν και να μεταδίδουν σεξιστικά μηνύματα, προκαλώντας σοβαρές επιπτώσεις στο επίπεδο της γνωστικής ανάπτυξης αγοριών και κοριτσιών. Έτσι, η χαμηλή αυτοεκτίμηση, η επιθετικότητα και ο σεξισμός έχουν συσχετιστεί από αρκετούς ερευνητές με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Στην πλειονότητά τους τα θέματα περιστρέφονται γύρω από έναν ήρωα με έντονα ανδρικά χαρακτηριστικά και με ιδιαίτερη βίαιη και επιθετική συμπεριφορά. Στην κουλτούρα των video-games, το ανδρικό φύλο κατέχει εξέχουσα, ηγεμονική θέση (Καμαριανός, 2005).

Η έκθεση λοιπόν σε βίαια βιντεοπαιχνίδια καταστρέφει την κοινωνική συμπεριφορά του παιδιού. Ακόμη, έρευνες έδειξαν πως η έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια προκαλεί κατανάλωση αλκοόλ, βανδαλιστικές συμπεριφορές στο σχολείο και άλλες εγκληματικές συμπεριφορές. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια συνδέονται με την εικόνα που σχηματίζει το παιδί στο μυαλό του για το αντίθετο φύλο. Οι θηλυκοί χαρακτήρες των βιντεοπαιχνιδιών είναι συχνά υπερσεξουαλικοί και μη-ρεαλιστικοί και δημιουργούν στο μυαλό του παιδιού-χρήστη, μια λανθασμένη εντύπωση για τα πρότυπα ιδανικής ομορφιάς. Πολλοί πιστεύουν πως τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προκαλέσουν εθισμό στα παιδιά. Ο εθισμός αυτός μπορεί να οδηγήσει σε σωματικά προβλήματα υγείας, όπως δυσκοιλιότητα, καούρα, ναυτία, έμετος, κολίτιδα, ημικρανίες, πονοκεφάλους και δερματικές παθήσεις, προβλήματα καταναλωτικής συμπεριφοράς και καθυστέρηση στο σχολείο. Ακόμα, προβλήματα όπως, Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής/Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ), έχουν παρατηρηθεί σε πολλά παιδιά που παίζουν βίαια παιχνίδια στον υπολογιστή για πολλές ώρες. Λέγεται, πως τον Αύγουστο του 2005, ένας ενήλικος Κορεάτης, πέθανε μετά από 50 ώρες βιντεοπαιχνιδιών, ωστόσο δεν υπάρχουν τεκμηριωμένα στοιχεία που να αποδεικνύουν αυτό το γεγονός. Η αύξηση της παιδικής παχυσαρκίας, συνδέεται επίσης με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών. Μαζί με την τηλεόραση, αποτελούν τον δεύτερο παράγοντα πρόκλησης παχυσαρκίας, μετά την κατανάλωση πρόχειρου φαγητού. Κι αυτό γιατί ο χρόνος που θα διέθετε ένα παιδί σε εξωτερικές δραστηριότητες ή

αθλήματα, αφιερώνεται σε χαμένο χρόνο, κατά τον οποίο μένει αδρανές μπροστά απ' την τηλεόραση ή τον υπολογιστή.

3.3α) Κρίσεις επιληψίας

Πριν από μερικά χρόνια, εκατοντάδες παιδιά μεταφέρθηκαν σε νοσοκομείο της Ιαπωνίας με συμπτώματα όπως εμετοί, αναπνευστικές δυσκολίες, ερεθισμοί στα μάτια και τρέμουλο, αφού πρώτα είχαν παρακολουθήσει μια ταινία του γνωστού Pokemon.

Το γεγονός που πυροδότησε αυτές τις ανωμαλίες ήταν μια σύντομη, διάρκειας μόλις λίγων δευτερολέπτων, σκηνή στην ταινία όπου η οθόνη γέμισε από έντονα κόκκινα χρώματα, σαν έκρηξη, συνοδευόμενα από φώτα που αναβόσβηναν και κατέληγαν σε μια λευκή δυνατή λάμψη.

Τα έντονα χρώματα και οι δυνατές λάμπεις είναι γνωστό ότι πιθανά προκαλούν κρίσεις επιληψίας. Ένα στα 3.500 άτομα στη Βρετανία υποφέρουν από αυτής της μορφής επιληψία, ονομαζόμενη φωτοεπιληψία. Από έρευνες προκύπτει ότι η πάθηση εκδηλώθηκε στην περίοδο της εφηβείας, όπου και παρατηρείται η μεγαλύτερη έκθεση σε βιντεο-παιχνίδια.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε αυτή την περίπτωση είναι μάλλον πιο βλαβερά από ότι η τηλεόραση καθώς σε αυτά υπάρχουν συχνότερα δυνατά φώτα και εναλλασσόμενες λάμπεις, όμως και τα δύο μπορεί να προκαλέσουν μια επιληπτική κρίση.

Συμπερασματικά, τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν κυρίως ένα χώρο διασκέδασης της σχολειοποίησης της καθημερινότητας του παιδιού. Το παιδί- χρήστης εισάγεται σε ένα φανταστικό κόσμο, μια virtual reality, η οποία δεν εμπεριέχει τις κανονικοποιήσεις του πραγματικού κόσμου. Στην περίπτωση αυτή, τίθεται το ίδιο πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε και με τη χρήση των ΜΜΕ από τα παιδιά, του κατά πόσο δηλαδή κατανοούν τη διάκριση πραγματικού και φανταστικού (Πανούσης, 2004).

Τα παιδιά που είναι γνώστες τόσο του μέσου που λέγεται ΜΜΕ όσο και του περιεχομένου του μέσου αυτού φαίνεται να είναι ικανότερα και στη χρήση των video games. Άλλωστε, τα τελευταία αποτελούν εφαρμογές του ψηφιακού διαδραστικού βίντεο.

Οι παραγωγοί των βιντεοπαιχνιδιών αντιμετωπίζουν παιδιά, ενηλίκους και εφήβους με τους ίδιους πολιτισμικούς κώδικες, ενθαρρύνοντας και προβάλλοντας τις ίδιες εικονικές εμπειρίες ως αίτιο και αποτέλεσμα διαμόρφωσης του κοινού τους. Τα παιδιά βέβαια δεν αντιμετωπίζονται μόνο ως κοινό, αλλά, όπως και οι ενήλικες, ως εν δυνάμει αγοραστές, μέτοχοι της νέας οικονομίας. Όμως και η έννοια του κοινού και του αγοραστή μοιάζουν

αδύναμες μπροστά στις νέες δυναμικές που αναπτύσσονται και που έχουν την πηγή τους στον αμφίδρομο χαρακτήρα των νέων μέσων. Η «βιομηχανία της οθόνης» καταλαμβάνει σήμερα το σημαντικότερο σε ανάπτυξη μεγεθών χώρο στην αγορά, μεταλλάσσοντας τόσο την έννοια της εργασίας για τους παραγωγούς όσο και την έννοια του «ελεύθερου χρόνου» για τους αγοραστές. Ουσιαστικά δεν πρόκειται για βιομηχανία, αλλά για κοινωνική κατασκευή με πολιτισμικές και οικονομικές προεκτάσεις. Πρωταρχικός στόχος των ηλεκτρονικών προγραμμάτων είναι να κερδίσουν τον καταναλωτή (Πανούσης, 2004).

Τα γνωστά «εκπαιδευτικά προγράμματα» δεν θα μπορέσουν να αντισταθούν σε αυτήν τη λογική της αγοράς. Ακόμη και αν τους παραγωγούς του τηλεοπτικού προγράμματος δεν τους απασχολήσει η πώληση, εντούτοις το προϊόν τους θα παραμείνει στον ανταγωνιστικό στίβο της αγοράς. Το ερώτημα που τίθεται για τη σχέση του εκπαιδευτικού ψηφιακού προγράμματος με το εμπορικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, θυμίζει άλλωστε το άδοξο τέλος της «εκπαιδευτικής τηλεόρασης» της δεκαετίας του 1980 το οποίο είναι ακόμα νωπό. Θα τονίσει ο Andreas Flitner: «Η πίεση του εμπορικού κόσμου και η προσφορά των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης είναι μέσα ισχυρότερα από τους παιδαγωγούς». Για να κατανοήσουμε τη σημασία της χρήσης των νέων μέσων από τα παιδιά, πρέπει να εξετάσουμε και να κατανοήσουμε τη χρήση αυτή από την πλευρά της κουλτούρας η οποία έχει διαμορφωθεί από τα Μαζικά Μέσα Επικοινωνίας και ωριμάζει σε μια μετατεχνολογική ψηφιακή υποδομή. Η κατανόηση αυτής της κουλτούρας είναι ιδιαίτερα σημαντική, αφού επηρεάζει καθοριστικά τη διαμόρφωση της ταυτότητας του νεαρού παιδιού. Η διαδικασία είναι ανάλογη με τη μορφοποίηση του υποκειμένου κατά τη δεκαετία του 1950 από την τηλεόραση.

Το παιδί έχει όμως πρωτίστως την ανάγκη της ψυχικής ασφάλειας. Πρέπει γι' αυτό να του εξασφαλίσουμε ως κοινωνία τους χώρους εκείνους, είτε πραγματικούς είτε εικονικούς, που να του προσφέρουν την ψυχική ισορροπία και την αποδοχή δίχως όρους. Πρέπει να επιτρέψουμε στο παιδικό περιβάλλον να αναπτύσσεται δίχως φραγμούς και να παρέχουμε στο παιδί τα κίνητρα να αναζητά, να αποκτά εμπειρίες και γνώσεις για τον κόσμο. Να επιτρέψουμε στην εικόνα ως πολιτισμικό αγαθό να διατηρήσει τον επιμορφωτικό της χαρακτήρα, προστατεύοντας την παιδική εμπειρία από την εμπορευματοποίηση. Ο παιδικός χώρος δηλαδή πρέπει να προστατευθεί από την εισβολή της ενήλικης εμπειρίας. Πρέπει να αναγνωρίσουμε πως ο λόγος που τα παιχνίδια αυτά φέρουν ως μήνυμα δεν είναι ουδέτερος, αλλά «απηχί συγκεκριμένες συμβολικές δομές». Η ισχύς του λόγου της νέας κουλτούρας και των ηλεκτρονικών μέσων που τον μεταδίδουν, αλλά και οι ανάγκες της νέας γενιάς αποτελούν τη μεγάλη πρόκληση για το εκπαιδευτικό σύστημα των ανεπτυγμένων χωρών (Πανούσης, 2004)

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Βία και παιδί

Ας ξεκινήσουμε με τους ορισμούς, επικεντρώνοντας την προσοχή μας στις κοινοτοπίες που συναντά κανείς σχετικά με τη βία στις μελέτες των επιδράσεων. Καταρχάς, δίδεται εξαιρετικά μεγάλη έμφαση στη φανταστική βία -οι ειδήσεις, αν και αποτελούν σημαντικό τμήμα της συνολικής έκτασης της βίας- εξαιρούνται. Τα τακτικά δελτία ειδήσεων που αναφέρονται στις παρεμβάσεις σε συγκρούσεις, τα οποία αποτελούν καθημερινή μας τροφή, αγνοούνται. Αυτή η «νόμιμη βία», την οποία οι πολιτικοί και τα μέσα ενημέρωσης υποστηρίζουν ως ωφέλιμη για την κοινωνία συνιστά τεράστια πηγή γνώσης του κοινού σχετικά με τη βία και την επιχειρηματολογία που αναπτύσσεται γύρω της. Οι ίδιες αυτές εικόνες αντανακλούν την πραγματικότητα της βίας των νέων: νέοι άντρες που παίζουν με καλάσνικωφ, που οδηγούν τεθωρακισμένα, που ρίχνουν με πυροβόλα όπλα (Πανούσης, 2004).

Η Ruth Jamieson (1999), στο πρωτοποριακό της έργο σχετικά με την εγκληματολογία του πολέμου, επισημαίνει ότι οι δράστες της νόμιμης βίας ανήκουν στην ίδια ακριβώς κοινωνική κατηγορία με εκείνους που διαπράττουν την παράνομη βία και που αποτελούν τα συνήθη αντικείμενα μελέτης της συμβατικής εγκληματολογίας. Πρόκειται δηλαδή για νέους άντρες από την εργατική τάξη, συχνά με έντονα εθνική συνείδηση. Αυτό σημαίνει ότι ένα σημαντικό ποσοστό της βίας που βλέπουν οι νέοι από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης παρουσιάζεται ως νόμιμη βία και κύριοι δράστες της είναι νέοι όπως οι ίδιοι. Αν περάσουμε τώρα στις φανταστικές αναπαραστάσεις βίας, θα δούμε ότι στις κινηματογραφικές ταινίες, στις βιντεοταινίες και στα βιντεοπαιχνίδια οι στρατιωτικές ιστορίες είναι πολύ συνηθισμένες. Και όλα αυτά παράλληλα με την απεικόνιση της στρατιωτικής δράσης από τις ειδήσεις, η οποία πλαισιώνεται με την αφήγηση νόμιμης βίας. Επιπλέον, η συντριπτική πλειοψηφία αυτών των αναπαραστάσεων (ή και σχεδόν όλες) εμπεριέχουν το θρίαμβο της νόμιμης βίας(οι Καλοί, οι Ήρωες) έναντι της παράνομης βίας (οι Κακοί). Δηλαδή, όπως επισημαίνει ο Gauntlett, η αντικοινωνική συμπεριφορά τιμωρείται σε κάθε περίπτωση. Πράγματι, μόνον στις πραγματικές απεικονίσεις βίαιων εγκλημάτων, όπως στις ειδήσεις, ενίοτε δεν υπάρχει τιμωρία. Ωστόσο, οι μελέτες σχετικά με τα Μέσα αγνοούν όλες τις πραγματικές απεικονίσεις της βίας και καταγράφουν κάθε επιθετική πράξη στις ταινίες ως ουσιαστικά αντικοινωνική. Αυτό είναι λάθος στην ουσία του (αφού η βία διακρίνεται πάντα σε νόμιμη βία και παράνομη βία -κάποιες εκδηλώσεις βίας θεωρούνται αποδεκτές ενώ κάποιες άλλες όχι), αλλά πάνω από όλα υποτιμά τον πιθανό αντίκτυπο ενός τέτοιου μηνύματος. Διότι στο πλαίσιο της αφήγησης εξυμνεί τη «νόμιμη» βία, ως πρωταρχική μέθοδο για την επίλυση του προβλήματος της «παράνομης» βίας και τη συνδέει ως συγχωρητέα με την ευρύτερη πολιτισμική

αποδοχή. Ακόμα και οι βίαιες πράξεις που διαπράττονται από «Ηρωες» εκτός των ορίων του νόμου παρουσιάζονται ως ωφέλιμες για την κοινωνία. Μάλιστα αυτό είναι ένα από τα βασικά θέματα των θρίλερ. Αν επικεντρώνουμε την προσοχή μας σε μεμονωμένες και αποσπασματικές πράξεις βίας, όπως κάνουν οι ερευνητές που ενστερνίζονται τη θεωρία των επιδράσεων, και αγνοούσαμε τη θέση που κατέχουν αυτές οι πράξεις στο πλαίσιο της αφήγησης, τότε θα παραβλέπαμε το γεγονός ότι σε πολλές από τις πράξεις βίας αποδίδεται μια έντονη θετική αξία, ενώ οι υπόλοιπες βίαιες πράξεις λειτουργούν ως δικαιολογία για τις πρώτες.

Τα Μέσα παρέχουν ένα «δυναμικό» σχήμα: καλός-κακός, ηρωικός-μοχθηρός, τη βία που είναι αναγκαία για να διασφαλιστεί ότι είναι καλό θα υπερισχύσει και τη βία που είναι εκτός του νόμου και της τάξης. Ένα τέτοιο σχήμα βίας αντανακλάται στην απεικόνιση του κόσμου μέσα από λόγους πολιτικών, όπως ο George Bush υιός (και ο αγώνας του εναντίον του «άξονα του κακού») και ο Reagan (με την αντίθεσή του προς την «αυτοκρατορία του κακού»). Δεν υποστηρίζει τη βία αυτή καθαυτή (πράγμα που αποτελεί την έμμονη ιδέα των ερευνητών των Μέσων καθώς αναζητούν την αναίτια και αδικαιολόγητη βία), αλλά προσφέρει κυρίως εκφράσεις-κίνητρα για τις περιπτώσεις όπου η βία προβάλλεται ως η ενδεδειγμένη λύση. Μάλιστα οι «κακοί» είναι εκείνοι οι οποίοι εμπλέκονται σε αυτή την αναίτια βία, η ύπαρξη της οποίας λειτουργεί ως πρόσχημα για τη χρήση δίκαιης βίας (Πανούσης, 2004).

4.1) Τηλεοπτική βία

Το πρόβλημα της βίας στα ΜΜΕ και πιο ειδικά στην Τηλεόραση, απασχόλησε τους κοινωνικούς ψυχολόγους, κοινωνιολόγους, εγκληματολόγους ήδη από τη δεκαετία του 1950. Η UNESCO, ιδιαίτερα από το 1970 άρχισε να προσανατολίζει τις μελέτες της προς αυτόν τον τομέα, που ήδη έπαιρνε «ανησυχητικές» διαστάσεις σε όλο τον κόσμο. Οι ανησυχίες που επισήμαναν σε Διεθνή Επιστημονική Συνάντηση στις 6/7 και 7/7/1970 στο Παρίσι οι ειδικοί εμπειρογνώμονες επαληθεύτηκαν πλήρως τις επόμενες δεκαετίες και οι διαπιστώσεις που ήδη είχαν σημειωθεί από τότε συνεχίζουν να ισχύουν ακόμα και στις μέρες μας. Οι «βίαιες» σκηνές, ιδιαίτερα το «αίμα», «λούζει» σε ανατριχιαστικό βαθμό τα τηλεοπτικά προγράμματα του σήμερα (στις σειρές ή στα δελτία ειδήσεων). Φιλονικίες, βιασμοί και δολοφονίες αποτελούν συχνές απεικονίσεις των περισσότερων ταινιών δράσης ή περιπέτειας που βλέπουμε στους τηλεοπτικούς δέκτες. Σε σύγκριση με τις ταινίες των προηγούμενων δεκαετιών, οι πρόσφατες ταινίες παρουσιάζουν περισσότερη βία. Οι άνθρωποι στις πρόσφατες ταινίες δεν πεθαίνουν απλώς εξ αποστάσεως ή από κάποιο χτύπημα στο στομάχι ή πέφτουν αργά στο έδαφος. Στις ταινίες τώρα αιμορραγούν ακατάσχετα, υποφέρουν ακόμα περισσότερο, η σφαίρα φαίνεται

να δείχνει το τραύμα, το αίμα αναβλύζει και τρέχει από τα σώματα των θυμάτων, αντί τα ρούχα τους να ματώνουν αργά, όπως παλιότερα. Η τηλεόραση έχει επίσης χρησιμοποιήσει αρκετή βία στα προγράμματά της. Με εξαίρεση ίσως τις εκπομπές συζητήσεων, τα εορταστικά ή ψυχαγωγικά προγράμματα και τις κωμωδίες, στην πραγματικότητα τα περισσότερα προγράμματα που παρουσιάζονται σε ώρες υψηλής τηλεθέασης, εμπεριέχουν κάποια μορφή βίας. Γουέστερν, αστυνομικά, περιπετειώδη προγράμματα και γενικά οι περισσότερες ταινίες που προβάλλονται από την τηλεόραση συμπεριλαμβάνουν ένα τεράστιο «δραματολόγιο» χτυπημάτων, πυροβολισμών και βίαιων θανάτων. Τα κινούμενα σχέδια στα πρωινά των Σαββατοκύριακων επίσης παρουσιάζουν πολλές βίαιες απεικονίσεις. Σίγουρα είναι ένα ανησυχητικό φαινόμενο που χαρακτηρίζει τις σύγχρονες κοινωνίες, όμως οι διαστάσεις που παίρνει κυρίως στη μικρή οθόνη είναι υπερβολικές και μάλιστα παρουσιάζονται με μεγαλύτερη συχνότητα και σε πιο έντονο βαθμό από ότι στην καθημερινή ζωή². Η έννοια, εξάλλου, της βίας μπορεί να είναι υποκειμενική και σχετική, μπορεί να διαφέρει από χώρο σε χώρο, στις κατηγορίες επαγγελματιών, κοινωνικών ή γεωγραφικών ομάδων από άτομο σε άτομο, αλλά και από τη μια χρονική στιγμή ή εποχή στην άλλη. Σίγουρα όσο ζούμε σε έναν κόσμο βίαιο, δεν θα μπορούμε να αποκρύπτουμε τη βία από την επικαιρότητα. Η βία αντίστοιχα είδαμε ότι κυριαρχεί και στα παιδικά προγράμματα που εισάγονται από το εξωτερικό και καλούμε τα παιδιά να τα παρακολουθούν στο σπίτι τους, στην τηλεόραση, την ώρα που προορίζεται γι' αυτά. Υποστηρίζεται, από ειδικούς επιστήμονες που μελετούν το φαινόμενο της βίας, ότι τα MME δεν είναι δυνατό να είναι η αιτία της βίας, δεν είναι δυνατό να είναι υπεύθυνα για τη βία στον κόσμο όπου ζούμε. Αλλά ο αντίλογος είναι ότι τα MME παίζουν, κατορθώνουν να παίζουν ένα ρόλο για τη διάδοσή τους. Πολύ απλά, πώς είναι δυνατόν οι χορηγοί των διαφημιστικών προϊόντων να μπορούν ή να πιστεύουν ότι η διαφήμισή τους στην τηλεόραση θα έχει ένα αποτέλεσμα στο τηλεοπτικό κοινό, ενώ οι σκηνές βίας, οι σκηνές τρόμου δεν μπορούν να έχουν; Όποιος είναι πίσω από τη κάμερα, όποιος έχει μπροστά του ένα μικρόφωνο, όποιος γράφει ένα κείμενο, ένα σενάριο, δεν θα πρέπει να προσπαθεί να είναι επιλεκτικός (στην εικόνα, στην κίνηση, στο λόγο) όταν έρχεται αντιμέτωπος με αυτό το φαινόμενο;

Η κλασική απάντηση που δίνεται, ότι δήθεν δίνουμε στο κοινό αυτό που ζητάει, πώς μπορεί να ισχύει; Πρώτα ο Τύπος, στη συνέχεια ο Κινηματογράφος και μετά η Τηλεόραση ακολούθησαν την ίδια συνταγή. Βία, επιθετική συμπεριφορά, υβριστικές εκφράσεις, τρομακτική μουσική, εναλλαγή εικόνων

² Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι έχει εφευρεθεί ένα 'μηχάνημα' για να απομακρύνει τη 'βία' που προβάλλει η τηλεόραση στα σπίτια μας. Το TV-Chip, το οποίο είναι ένα μηχανικό εξάρτημα που τοποθετείται στις τηλεοπτικές συσκευές και μπορεί να δεχθεί κωδικοποιημένες πληροφορίες για τα προγράμματα που μεταδίδονται και είναι ακατάλληλα για τα παιδιά. Έτσι οι γονείς μπορούν μέσω του τηλεκοντρόλ να δώσουν αυτόματα εντολή ακαταλληλότητας στα τηλεοπτικά προγράμματα που περιέχουν σκηνές βίας, σεξ ή διαλόγους ακατάλληλους για τα παιδιά.

με στόχο την υποβολή του συναισθηματικού κόσμου του κοινού και δημιουργία μιας ατμόσφαιρας που δημιουργεί φόβο και πανικό ήταν και παραμένουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του τοπίου των ΜΜΕ. Πώς μπορεί όμως το κοινό να ξέρει τι θέλει, όταν δεν του προσφέρεται άλλη επιλογή;

Ιδιαίτερα έντονο παρουσιάζεται το πρόβλημα σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας, γιατί μέχρι το 8^ο έτος το παιδί δεν μπορεί να διακρίνει ανάμεσα στην πραγματικότητα που παρουσιάζεται στην τηλεόραση και στην πραγματική ζωή. Με αυτόν τον τρόπο οι διάφορες σκηνές βίας μπορούν να δημιουργήσουν στο παιδί τραυματικά βιώματα σε βάρος της ψυχικής υγείας, λόγω της σύγχυσης που μπορεί να προκληθεί στον εγκέφαλο του παιδιού. Εξάλλου, τα παιδιά είναι οι πιο φανατικοί τηλεθεατές, βλέπουν τα πάντα στην τηλεόραση και συνεπώς και τις σκηνές βίας που «κυριαρχούν» στα τηλεοπτικά προγράμματα. Ιδιαίτερα η δραματοποιημένη βία επηρεάζει περισσότερο όταν η επιθετική, βίαιη συμπεριφορά ασκείται από τον πρωταγωνιστή που παρουσιάζεται ως ήρωας. Συνεπώς, οι σκηνές βίας που παρακολουθούν τα παιδιά στην τηλεόραση είναι πολλές. Έτσι το παιδί εξοικειώνεται με τη βία και γίνεται 'πρότυπο' για τη δική του συμπεριφορά. Τη δέχεται ως φαινόμενο καθημερινό, ως τρόπο αποδεκτό από την κοινωνία, επαναλαμβάνει τις ριψοκίνδυνες πράξεις που παρακολουθεί στην τηλεόραση³. Με άλλα λόγια, το παιδί μιμείται τους τηλεοπτικούς ήρωες, την επιθετική συμπεριφορά, τον τρόπο έκφρασης ή κίνησης (κραυγές – χειρονομίες) κατά τη διαδικασία της ταύτισης. Έτσι, το παιδί με την παρακολούθηση των σκηνών βίας από την τηλεόραση ενθαρρύνεται σε αντικοινωνική στάση και ακόμη μπορεί να οδηγηθεί σε αποκλίνουσα κοινωνική συμπεριφορά: το παιδί παίρνει 'ιδέες' για επιθέσεις, για ληστείες ή εγκλήματα. Βέβαια, η αρνητική κι επικίνδυνη αυτή επίδραση της τηλεοπτικής βίας δεν είναι τόσο απόλυτη, δεν μπορεί να γενικευθεί σε όλα τα παιδιά, χωρίς να ληφθούν υπόψη και οι άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του παιδιού. Η επιρροή δηλαδή της τηλεόρασης στο παιδί εξαρτάται από την ψυχολογική κατάσταση αυτού του ίδιου του παιδιού, από την προσωπικότητά του, την ψυχοσύνθεσή του, το οικογενειακό περιβάλλον και τη σχέση με τους δικούς του ή το χαρακτήρα και τη νοημοσύνη του. Επιπλέον, η επίδραση εξαρτάται από αυτή καθαυτή τη σκηνή. Η λεκτική αγριότητα φοβίζει τα μικρά παιδιά περισσότερο από τη σωματική αγριότητα. Ακόμη, η διαμάχη, η σύγκρουση που συντελείται σε ένα οικείο για το παιδί περιβάλλον, σε ένα σπίτι, του δημιουργεί περισσότερο πανικό και τρόμο παρά σε ένα άγνωστο για το παιδί περιβάλλον, όπως ακόμη η χρησιμοποίηση ενός μαχαιριού το τρομάζει περισσότερο παρά ένα πιστόλι. Δεν έχει σημασία πολλές φορές αυτή καθαυτή η σκηνή βίας, όσο ο χρόνος μετάδοσής της (π.χ. το φως της ημέρας εξουδετερώνει

³ ΣΕΡΑΦΕΤΙΝΙΔΟΥ Μ., Κοινωνιολογία των ΜΜΕ, σ. 312. Στον κόσμο που κατασκευάζουν τα ΜΜΕ η βία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής. Στα κόμικς ο πρωταγωνιστής είναι άτρωτος-υπεράνθρωπος. Η βία προβάλλεται ως το πιο γρήγορο και αποτελεσματικό μέσο επίλυσης προσωπικών και κοινωνικών προβλημάτων.

πιο εύκολα το φόβο παρά η νύχτα), ο συνδυασμός κατάλληλης μουσικής, η διάρκεια, η φωνή των ηθοποιών, αλλά και η σχέση τους με την πλοκή της ιστορίας (αν είναι δηλαδή αναμενόμενη ή όχι), το κοντινό ή μακρινό πλάνο μπορούν να επηρεάζουν και να τρομάζουν πιο πολύ το παιδί. Άρα οι αρνητικές επιπτώσεις της τηλεοπτικής βίας στα παιδιά δεν μπορούν να αγνοηθούν. Θα πρέπει όμως να αναφερθεί, ότι υπάρχουν και άλλοι ειδικοί επιστήμονες που υποστηρίζουν ότι η παρακολούθηση βίαιων σκηνών, μπορεί να συντελέσει στην «εκτόνωση» του επιθετικού ενστίκτου του παιδιού, του θυμού (Δούλκερη, 2004).

Ποια παιδιά είναι επιρρεπείς στην εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς

Αν και η γνώση για τις επιδράσεις της τηλεοπτικής βίας παραμένει περιορισμένη, ο όγκος μελετών δείχνει ποιες κατηγορίες ατόμων είναι, λόγω της έκθεσής τους στην τηλεοπτική βία, επιρρεπείς στην εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς:

1. Τα παιδιά που βρίσκονται μεταξύ οχτώ και δώδεκα χρόνων είναι περισσότερο ευάλωτα και ευεπηρεάστα από τις συχνές τηλεοπτικές απεικονίσεις σκηνών βίαιου περιεχομένου από ό,τι τα παιδιά μικρότερης ή μεγαλύτερης ηλικίας.
2. Το ίδιο ισχύει για τα παιδιά ή νεαρά άτομα που εμφανίζουν περισσότερη επιθετικότητα.
3. Τα αγόρια σε σύγκριση με τα κορίτσια έχουν την τάση να επηρεάζονται περισσότερο από τη συχνή έκθεση των τηλεοπτικών επιθετικών προτύπων. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για εκείνα τα αγόρια που ο άμεσος περίγυρός τους έχει μια τάση προς την παραβατικότητα ή για τα αγόρια που εκδηλώνουν υπέρμετρη επιθετικότητα.
4. Τα αγόρια σε σύγκριση με τα κορίτσια τείνουν να προσελκύονται και να βλέπουν περισσότερο βίαια τηλεοπτικά προγράμματα. Επίσης τα μέλη που προέρχονται από χαμηλότερη οικονομικοκοινωνική τάξη τείνουν να παρακολουθούν περισσότερο ταινίες και προγράμματα με περιπετειώδες και βίαιο περιεχόμενο. Επιπλέον, τα αγόρια που προέρχονται από χαμηλότερη οικονομικοκοινωνική τάξη, επειδή εκτίθενται πιο συχνά σε τέτοιου είδους προγράμματα, είναι πιο πιθανό να μιμηθούν την τηλεοπτική βία στην πραγματική ζωή.

Συνοψίζοντας τα πορίσματα των ερευνών, θα μπορούσε κανείς να πει ότι οι τηλεοπτικές απεικονίσεις που θεωρούνται ότι συμβάλλουν στην εκδήλωση επιθετικής συμπεριφοράς είναι αυτές που προβάλλουν ότι:

1. Αυτός που διαπράττει ένα αδίκημα, είτε ανταμείβεται, είτε απλώς δεν τιμωρείται. Όταν μια βίαιη πράξη ανταμείβεται ή μένει ατιμώρητη, είναι πιθανό να καλλιεργήσει συμπεριφορές που υποστηρίζουν την εμφάνιση επιθετικότητας.

2. Όταν η απεικόνιση της βίας δικαιολογείται ή εξυμνείται.
3. Όταν υπάρχουν αναφορές που συνδέουν την τηλεοπτική βία με τα προβλήματα της πραγματικής ζωής των τηλεθεατών.
4. Όταν αυτός που διαπράττει το αδίκημα παρομοιάζεται με το μέσο τηλεθεατή ή όταν οι παράνομοι απεικονίζονται ως ελκυστικά πρότυπα.
5. Όταν η τηλεοπτική βία παρουσιάζεται ως κακόβουλη και έχει στόχο να προξενήσει βλάβη στους άλλους.
6. Όταν η τηλεοπτική βία εμφανίζει σημαντική εγγύτητα με τις καταστάσεις της πραγματικής ζωής και παράλληλα μειώνει τα όρια ανάμεσα στο καθαρά μυθοπλαστικό ή φανταστικό και το πραγματικό.
7. Όταν η απεικονιζόμενη βία δείχνει να συνδέεται με ευχαρίστηση κατά την εκδήλωσή της ή αποσκοπεί αποκλειστικά στη διασκέδαση του θεατή.
8. Όταν η απεικονιζόμενη βία πραγματοποιείται χωρίς κάποια κριτική ή όταν η βία προβάλλεται σαν ένας εύκολος τρόπος επίλυσης δύσκολων καταστάσεων και διαφορών.

Επίσης διαπιστώθηκε ότι, εκτός από τη συχνότητα και την ένταση με τις οποίες προβάλλονται καθημερινά οι σκηνές και τα μηνύματα βίας, οι παράγοντες που κυρίως οδηγούν στην υιοθέτηση των προτύπων βίας συνδέονται: πρώτον, με το αν οι σκηνές που βλέπει κανείς στην τηλεόραση μοιάζουν με αντίστοιχες καταστάσεις του άμεσου περιβάλλοντός του. Δεύτερον, με το αν οι σκηνές αυτές είναι αληθοφανείς και, τρίτον, αν εξυμνείται ή καταδικάζεται η βία ως τρόπος επίλυσης των διαφορών και των προβλημάτων. Θετικό ρόλο στην μείωση των δυσμενών αυτών επιδράσεων παίζει η παρουσία των γονέων κατά την προβολή των τηλεοπτικών σκηνών βίας, καθώς και η γενικότερη, θετική ή αρνητική, αντιμετώπιση της βίας από το άμεσο κοινωνικό πλαίσιο αναφοράς του παιδιού. Λόγου χάρη, η θετική ή αρνητική στάση που παίρνουν οι γονείς, καθώς βλέπουν τηλεόραση με τα παιδιά τους, όσον αφορά στις βίαιες απεικονίσεις είναι σημαντική. Οι Singer διαπίστωσαν ότι τα παιδιά αυτών των οικογενειών που επιλύουν τα προβλήματά τους όχι διαμέσου μιας καλύτερης επικοινωνίας, αλλά μέσω εντάσεων ή συγκρούσεων βρίσκουν διέξοδο, ένα είδος σιωπηρής διασκέδασης, στην παρακολούθηση περιπετειωδών τηλεοπτικών προγραμμάτων. Η οικογένεια είναι η πηγή που ασκεί την μεγαλύτερη επιρροή στις αξίες, οι οποίες τονίζουν ότι οι βίαιες ή μη βίαιες λύσεις είναι σημαντικές στη ζωή (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Η βία δεν χαρακτηρίζει μόνο τους κακούς, αλλά και τους καλούς. Πολλοί ήρωες, στο όνομα της υπεράσπισης του δικαίου, καταφεύγουν σε βιαιότητες. Πολλές φορές η επιθετική συμπεριφορά παρουσιάζεται όχι μόνο αναπόφευκτη, αλλά και σαν ένα πολύ αποτελεσματικό μέσο επίλυσης των προσωπικών διαφορών. Η βιαιότητα προβάλλεται σαν την απαραίτητη προϋπόθεση επιτυχίας. Με τον τρόπο αυτό εξιδανικεύεται και ωραιοποιείται η βίαιη συμπεριφορά. Η βία όμως δεν μόνον προσωπικό χαρακτήρα αλλά έχει και κοινωνικό περιεχόμενο. Δεν αφορά μόνο την επιβολή ενός προσώπου πάνω σε

ένα άλλο, αλλά και την κυριαρχία ενός κοινωνικού ρόλου πάνω σε άλλους κοινωνικούς ρόλους. Συνήθως οι κακοί, ανήκουν στις κατώτερες βαθμίδες της κοινωνικής ιεραρχίας, εξαιτίας της ταξικής ή φυλετικής τους προέλευσης ή του φύλου τους. Έτσι, κακός είναι ο μαύρος, επιτιθέμενος πάντοτε ο ινδιάνος, αιτία της συμφοράς η γυναίκα. Ενώ οι καλοί επενδύονται τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των ανώτερων τάξεων. Με τον τρόπο αυτό νομιμοποιείται η άσκηση βία από τους εκπροσώπους των τάξεων αυτών. Επιπλέον, η βίαιη συμπεριφορά εμφανίζεται συχνά σαν ένα προσωπικό ελάττωμα και όχι σαν δημιούργημα των κοινωνικών συνθηκών. Η τηλεόραση έχει την τάση να συγκαλύπτει την κοινωνική βία του συστήματος ταξικής εκμετάλλευσης και να δικαιολογεί την επίσημη βία που ασκούν οι αρχές.

Στην Ελληνική τηλεόραση την τελευταία δεκαετία ιδιαίτερα, με την είσοδο κυρίως των ιδιωτικών τηλεοπτικών σταθμών, η βία, το αίμα παίζουν κυριαρχικό ρόλο στα προγράμματα. Ήδη αρχίζουν να ευαισθητοποιούνται ενώσεις, σύλλογοι, αλλά και απλοί πολίτες, οι οποίοι προσφεύγουν με μηνυτήριες αναφορές στο Εθνικό Ραδιοτηλεοπτικό Συμβούλιο και ζητούν την άσκηση άμεσου ελέγχου του κράτους στην τηλεόραση, με στόχο να εξασφαλιστεί η ποιότητα των προγραμμάτων που επιτάσσει το Σύνταγμα (Δούλκερη, 2004).

Σύμφωνα με τον Παύλο Σακκά⁴, είναι προφανής η δύναμη της τηλεόρασης να επηρεάζει τη συμπεριφορά κάθε ανθρώπου, πολλώ δε μάλλον των παιδιών. Τα παιδιά βλέποντας καθημερινά αναρίθμητες σκηνές βίας στην οθόνη, θεωρούν ως πραγματικό γεγονός ότι ζουν μέσα σε ένα περιβάλλον βίας. Έτσι, ανάλογα με την προσωπικότητά τους, άλλο γίνεται δειλό και επιφυλακτικό στις κοινωνικές συναναστροφές, άλλο «σκληραγωγείται» και άλλο παίρνει το όπλο.

Από εκεί και πέρα, εάν το όπλο το στρέψει στους κακούς ή στους καλούς εξαρτάται από τις ταυτίσεις που έχει κάνει το κάθε παιδί. Εάν το αγόρι έχει ταυτιστεί με τον πατέρα του, ο οποίος κατακρίνει τους κακοποιούς, τότε το αγόρι θα στρέψει τη βιαιότητά του εναντίον των κακών. Αντίθετα, εάν το πατέρας του θαυμάζει τους τυχοδιώκτες, τότε το αγόρι θα στρέψει το όπλο προς τους δυστυχείς.

Βέβαια, η βία της τηλεόρασης διαθέτει τη δική της παιδευτική δύναμη. Μια σκηνή βίας, στην οποία οι δυνάμεις του καλού νικούν, μπορεί να θεωρηθεί ότι προκαλεί στο παιδί μια θετική εγγραφή. Όμως στις μέρες μας το όργανο-μέσον έχει γίνει προσιτό στον οποιονδήποτε. Δεκάδες τηλεοπτικά κανάλια μπαίνουν ανεξέλεγκτα στο παιδικό δωμάτιο. Με τέτοιον πλουραλισμό είναι αναμενόμενο ότι οι σκηνές βίας δεν οδηγούν πάντα στην κοινωνικά επιθυμητή κάθαρση. Δυστυχώς, σε πολλές τηλεοπτικές παραγωγές εξυμνείται η αναίτια βία ή ακόμα και η βία εναντίον των δυνάμεων του καλού.

⁴ Αναπληρωτής Καθηγητής Ψυχιατρικής Ιατρικής Σχολής Πανεπιστημίου Αθηνών.

Ο πλουραλισμός των σεναρίων, αλλά και η πληθώρα εκπαιδευμένων σκηνοθετών, που έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν ικανοποιητικά αυτό το αποτελεσματικό όργανο-μέσον, οδηγεί στη δημιουργία εξαιρετικά ετερόκλητων χαρακτήρων. Χαρακτήρων που ξεφεύγουν από τα μέχρι σήμερα γνωστά πλαίσια, που τα υπαγόρευαν βασικά οι θρησκείες και οι ηθικοί κοινωνικοί κώδικες. Στεκόμαστε με έκπληξη μπροστά στο γεγονός ότι κάποια παιδιά σκοτώνουν συμμαθητές τους. Σε αυτήν όμως την τερατογένεση οι σύγχρονοι παιδαγωγοί της τηλεόρασης και του κινηματογράφου έπαιξαν σημαντικό ρόλο.

Η διαφορά από τον έντυπο λόγο δεν είναι μόνον ότι στην τηλεόραση το μήνυμα μπορεί να περάσει πιο άμεσα και αποτελεσματικά. Δεν είναι ότι το μήνυμα τρέχει και δεν προλαβαίνει εύκολα κανείς να το εξουδετερώσει. Η σημαντική διαφορά βρίσκεται και στο κοινό που λαμβάνει το μήνυμα. Το μυθιστόρημα, το βιβλίο, ακόμα και η εφημερίδα την διαβάζουν άνθρωποι που έχουν τουλάχιστον μια στοιχειώδη εκπαίδευση. Άνθρωποι που διαθέτουν μια κρίση. Άνθρωποι που ενεργητικά επιλέγουν να αγοράσουν το συγκεκριμένο βιβλίο ή τη συγκεκριμένη εφημερίδα. Με την τηλεόραση η εικονική πραγματικότητα εισβάλλει πραγματικά στο σπίτι και στο μυαλό κάθε ανθρώπου. Έτσι, εισβάλλει και στο ευαίσθητο μυαλούδάκι του παιδιού και εγκαθιστά πρώιμα μια στρεβλή εικόνα για την εξωτερική πραγματικότητα. Εγκαθίσταται επομένως η πεποίθηση, ότι ο κόσμος είναι βίαιος. Καθημερινά γίνονται καταστροφές και πλημμύρες γύρω από τον καναπέ και την πολυθρόνα.

Και το ερώτημα παραμένει μετέωρο, χωρίς κάποια πειστική απάντηση: μπορεί να γίνει κάτι προκειμένου να περιοριστεί αυτή η κατάσταση; Δεδομένου μάλιστα ότι τα όποια περιοριστικά μέτρα δύσκολα εφαρμόζονται, η κατεύθυνση στην οποία οφείλουμε να στραφούμε είναι στην εκπαίδευση του τηλεθεατή. Έχουν ίσως οι γονείς, οι παιδαγωγοί, οι δάσκαλοι την δυνατότητα, αλλά και την ικανότητα να εκπαιδεύσουν τα παιδιά στην κριτική αποστασιοποίηση από την οθόνη; Αυτό θα μπορούσε να είναι το ζητούμενο, προκειμένου να προασπιστεί η νέα γενιά από τη διαστρέβλωση που υφίσταται.

4.1α) Το παιδί τηλεθεατής

Η επίδραση της τηλεόρασης εξαρτάται από τον τρόπο που το παιδί τη χρησιμοποιεί και ειδικότερα από τον τρόπο που το κάθε παιδί αντιλαμβάνεται τις σκηνές βίας.

Όσον αφορά στον τρόπο χρήσης, έχει σημασία, η συχνότητα παρακολούθησης, η μικρή ή μεγάλη διάρκεια παρακολούθησης, η συνεχής ή αποσπασματική παρακολούθηση, ο υψηλός ή χαμηλός βαθμός προσοχής και κατανόησης, η παρακολούθηση με ή χωρίς την παρουσία των γονιών ή φίλων, το αν το παιδί

συζητάει ή όχι μαζί τους για το ό,τι είδε στην τηλεόραση. Η τελευταία αποτελεί 'μέλος' της οικογένειας. Υφίσταται και ενεργεί μέσα στο οικογενειακό πλαίσιο. Συνήθως το παιδί παρακολουθεί την τηλεόραση μαζί με τους γονείς του. Όταν αυτοί ασχολούνται με άλλες δραστηριότητες, βλέπει μόνο του. Παρακολουθεί την τηλεόραση μέσα στην οικειότητα του οικογενειακού του ή φιλικού περιβάλλοντος, πράγμα που αυξάνει τη συναισθηματική σχέση με αυτά που δείχνει η μικρή οθόνη. Συχνά η παρακολούθηση είναι συμπτωματική. Το μικρό παιδί ιδιαίτερα δεν απορροφάται εντελώς από την τηλεόραση. Αντίθετα τη χρησιμοποιεί σαν ένα παιχνίδι. Ενώ η τηλεόραση παραμένει ανοιχτή, πηγαινοέρχεται, μιλάει με τους οικείους του ή ασχολείται με τα παιχνιδιά του, για να επανέλθει αργότερα. Αδυνατεί να ακολουθήσει τη συνέχεια πολύπλοκων ιστοριών και να τις κατανοήσει. Το μεγάλο παιδί όμως (μετά τα 8-9 χρόνια) μπορεί να προσηλωθεί σε κάτι που του αρέσει (Βρύζας, 1997).

Οι κινούμενες εικόνες, οι ήχοι και τα χρώματα προσελκύουν την προσοχή του παιδιού. Η κίνηση από μόνη της είναι κάτι το σαγηνευτικό. Η θελκτική γοητεία των εικόνων διεγείρει την έμφυτη περιέργειά του και το οδηγεί σε καταστάσεις όπου η σκέψη υποχωρεί μπροστά στις αισθητηριακές εντυπώσεις και τις συνταρακτικές συγκινήσεις. Η μαγευτική έλξη του οπτικού στοιχείου ερεθίζει τις αισθήσεις και αιχμαλωτίζει το νου, επιτρέποντας σε ασυνείδητες επιθυμίες και φόβους να εκφραστούν. Η διανοητική λειτουργία χάνει την ελεγκτική της δύναμη και η προσοχή διαχέεται στ αντικείμενα και τα πρόσωπα της ιστορίας. Η δύναμη της κινούμενης εικόνας, πότε εντείνεται και πότε υποχωρεί. Έτσι το παιδί, άλλοτε απορροφάται από τις εικόνες και άλλοτε βυθίζεται σε μύχιες ονειροπολήσεις που του προκάλεσε η εικόνα. Ωστόσο, είναι δύσκολο να παρακολουθήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα τη συνεχή ροή των εικόνων. Συχνά τα κοντινά πλάνα και η γοργή εναλλαγή των εικόνων διασπών την προσοχή, ενώ τα μακρινά πλάνα προκαλούν ανία. Η τηλεόραση 'βομβαρδίζει' αδιάκοπα το παιδί με ένα τεράστιο όγκο πληροφοριών. Ο κόσμος θρυμματίζεται σε έναν ωκεανό εικόνων, τις οποίες δυσκολεύεται ν συνδέσει και να τις ενώσει μέσω του νοήματος. Η οπτικοακουστική υπερπληροφόρηση είναι στη ουσία μια υποπληροφόρηση. Πληροφορώ δεν σημαίνει 'προσφέρω όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες', αλλά παρέχω ταυτόχρονα και τον αναγκαίο χρόνο για σκέψη, ένα χώρο διαλόγου όπου σκέφτομαι την πληροφορία (Βρύζας, 1997).

Μπορεί η τηλεόραση να μην παράγει άμεσα την επιθετική συμπεριφορά, συμβάλλει όμως στη διαμόρφωση μιας αντίληψης για τη βία, ως κοινωνικό φαινόμενο. Εκείνο που είναι σίγουρο, είναι ότι η συχνή παρακολούθηση της τηλεοπτικής βίας οδηγεί σε ένα είδος συμβιβασμού με τη βία. Η τελευταία συμμετέχει ολοένα και περισσότερο στην καθημερινή ζωή του παιδιού, γίνεται οικεία. Αμβλύνεται έτσι, η ευαισθησία του απέναντι στα φαινόμενα βίας στην πραγματική ζωή. Η συχνή παρακολούθηση κάνει τα παιδιά πιο ανεκτικά στην επιθετικότητα των άλλων παιδιών, λιγότερο συναισθηματικά και λιγότερο

αρνητικά απέναντι στη βία. Μπορεί να οδηγήσει στην απάθεια και την αδιαφορία, εφόσον κάθε πραγματική βία κινδυνεύει να εκληφθεί σαν θέαμα παρά σαν πραγματικότητα. Η τηλεοπτική βία μειώνει τη φυσική συμπάθεια για τα θύματα και προκαλεί μια περιφρόνηση των ηθικών επιταγών, αφήνοντας να νοηθεί οι τελευταίες δεν αρμόζουν σε ένα 'πραγματικό άνδρα'. Δεν είναι τόσο η βία σαν τέτοια που έχει αρνητικά αποτελέσματα, όσο η μορφή εκείνης της βίας που συνδέεται με τη μειωμένη εικόνα του ανθρώπου και την παντελή απουσία σεβασμού για την ανθρώπινη ζωή. Η πιο επικίνδυνη μορφή βίας είναι εκείνη που αντιστρατεύεται τις αξίες του ανθρωπισμού και της ειρήνης (Βρύζας, 1997).

Το θέαμα της βίας εντάσσεται μέσα στα πλαίσια της εμπορευματικής παραγωγής της μαζικής κουλτούρας. Οι ιστορίες τρόμου, οι ταινίες φρίκης, τα προγράμματα και οι σκηνές βίας, αποτελούν καταναλωτικά αγαθά.

Η βία είναι ένα κοινωνικό φαινόμενο που συνδέεται με την οργάνωση της συνολικής κοινωνίας. Είναι ένα φαινόμενο που βρίσκεται παντού μέσα στην κοινωνία. Κατά συνέπεια η τηλεόραση δεν μπορεί να το αγνοήσει. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι είναι επιτρεπτή η συστηματική προβολή του, η κερδοσκοπική εκμετάλλευση του για εμπορικούς λόγους ή η αναγωγή της επιθετικής συμπεριφοράς σε κοινωνικά αποδεκτό μοντέλο. Το πρόβλημα είναι να γνωρίζουμε με ποιο τρόπο και με τι ρυθμό θα αποκαλύψουμε στο παιδί το φαινόμενο αυτό.

Η τηλεοπτική βία δεν επιβάλλεται άμεσα, αλλά εξαρτάται από τη σημασία που θα της αποδώσει το παιδί. Γι' αυτό οφείλουμε να το εφοδιάσουμε με τον κατάλληλο κώδικα ανάγνωσης, με τα αναγκαία ερμηνευτικά μέσα, ώστε να προσλαμβάνει τις σκηνές βίας με τρόπους που αποκλείουν τη βία σαν πρότυπο συμπεριφοράς (Βρύζας, 1997).

4.2) Η βία στα βιντεοπαιχνίδια

Αρχικά, πρέπει να λάβουμε υπόψη ορισμένα γενικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών βίντεο. Σύμφωνα με τον Berger (2002) τα παιχνίδια βίντεο δεν αποτελούν ένα νέο μέσο αλλά μία μορφή τέχνης, ένα κείμενο που δημιουργείται συλλογικά, δημιουργείται σε μια συγκεκριμένη κοινωνία, απευθύνεται σε ένα συγκεκριμένο κοινό και προβάλλεται σε ένα οικείο μέσο (την οθόνη της τηλεόρασης ή του υπολογιστή).

Η φύση της δύναμης που ασκούν τα παιχνίδια έχει αλλάξει σημαντικά. Αυτή η αλλαγή ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '80 με τα παιχνίδια που βασίζονταν στα γραφικά. Τα νέα παιχνίδια έχουν δυναμικές εικόνες και ήχο. Τα νέα παιχνίδια διαφέρουν σημαντικά από τους προκατόχους τους λόγω των νέων τεχνολογικών εξελίξεων στη δημιουργία παιχνιδιών. Αυτές οι νέες τεχνολογίες καθιστούν δυνατή μία νέου επιπέδου αλληλεπίδραση, η οποία δημιουργεί ένα

νέο τύπο αφήγησης – μία αφήγηση που έχει αλληλεπίδραση και δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να παρέμβει ενεργά στην πλοκή.

Ένα παιχνίδι δημιουργεί μία υποκειμενική και εσκεμμένα απλοποιημένη απεικόνιση μίας συναισθηματικής πραγματικότητας. Ένα παιχνίδι δεν είναι μία αντικειμενικά ακριβής απεικόνιση της πραγματικότητας. Η αντικειμενική ακρίβεια χρειάζεται μόνο στο αναγκαίο μέτρο, ώστε να υποστηριχθεί η φαντασία του παίχτη. Η φαντασία του παίχτη είναι το «κλειδί» για να γίνει το παιχνίδι ψυχολογικά αληθινό.

Όλες οι επιλογές στα παιχνίδια βίντεο είναι προκαθορισμένες από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού.

Ορισμένα από τα παιχνίδια, όπως τα παιχνίδια δράσης, έχουν σχετικά περιορισμένο αφηγηματικό περιεχόμενο, σε αντίθεση με άλλα, όπως τα παιχνίδια περιπέτειας που έχουν εκτεταμένο αφηγηματικό περιεχόμενο.

Υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ της τηλεοπτικής βίας, της κινηματογραφικής βίας και της βίας των παιχνιδιών βίντεο. Στην τηλεοπτική και κινηματογραφική βία, βλέπουμε άλλους να συμπεριφέρονται βίαια. Στα βιντεοπαιχνίδια, συμμετέχουμε στη δράση και χρησιμοποιούμε βία για να επιτύχουμε διάφορους στόχους.

Κατά την ανάλυση της επίδρασης της βίας των παιχνιδιών βίντεο στην βίαιη συμπεριφορά των νεαρών ατόμων πρέπει να γνωρίζουμε ότι υπάρχει διαφορά ανάμεσα στην πραγματική βία και την φανταστική βία (Berger, 2002, 62). Όταν παρακολουθούμε ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα, ή παίζουμε ένα παιχνίδι βίντεο, η βία έχει διαφορετική υπόσταση για μας σε σχέση με την πραγματική βία. Οι περισσότεροι άνθρωποι δεν βλέπουν ποτέ κάποιον να σκοτώνεται στην πραγματικότητα, αλλά βλέπουν χιλιάδες θανάτους στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση και «σκοτώνουν» δεκάδες ή ίσως εκατοντάδες και χιλιάδες ανθρώπους, τεράτων και εξωγήινων όταν παίζουν παιχνίδια βίντεο. Αυτό, το γεγονός ότι η βία είναι φανταστική και όχι πραγματική, της προσδίδει μία διαφορετική υπόσταση – εκείνη του «παιχνιδιού» ή του «ψεύτικου». Αλλά όπως αναρωτιέται και ο Berger (2002, 61), είναι η βία του «παιχνιδιού» λιγότερο σημαντική ως προς την επίδρασή της επάνω μας από την πραγματική βία;

Υπάρχει επίσης και η διαφορά ανάμεσα στην «κωμική» βία, την οποία βρίσκουμε σε πολλά κινούμενα σχέδια και παιχνίδια βίντεο, και την «σοβαρή» βία, που βρίσκουμε σε αστυνομικές σειρές και ορισμένα παιχνίδια βίντεο. Αλλά ο Berger, λαμβάνοντας υπόψη και αυτή τη διάκριση, αναρωτιέται εάν το γεγονός ότι η βία είναι κωμική σημαίνει ότι έχει μικρότερη επίδραση στις ψυχές μας;

Υπάρχει ακόμα σημαντική διαφορά ανάμεσα στην τηλεοπτική, την κινηματογραφική βία και την βία των βιντεοπαιχνιδιών (Berger, 2002, 62). Στην

τηλεοπτική και την κινηματογραφική βία, παρακολουθούμε άλλους να συμπεριφέρονται βίαια. Στα παιχνίδια βίντεο, συμμετέχουμε στη δράση, χρησιμοποιώντας βία.

Η επίδραση της βίας των παιχνιδιών βίντεο στη συμπεριφορά των παιδιών και των εφήβων αποτελεί το θέμα σημαντικής διαφωνίας μεταξύ των ερευνητών. Ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι η βία στα βιντεοπαιχνίδια οδηγεί σε κάθαρση, σε μια αποκαθάριση και έναν εξαγνισμό συναισθημάτων, κατά τρόπο ώστε η έκθεση στη βία, σύμφωνα με αυτόν τον ισχυρισμό, να οδηγεί κατά παράδοξο τρόπο σε λιγότερη βία. Αυτή η άποψη αντικρούεται από μελετητές που υποστηρίζουν ότι, ιδιαιτέρως τα παιδιά έχουν την τάση να μιμούνται τους άλλους. Μιμούνται τη συμπεριφορά χαρακτήρων με τους οποίους ταυτίζονται. Αυτοί οι χαρακτήρες υπάρχουν μέσα σε απεικονίσεις που βλέπουν και συχνά χρησιμοποιούν βία για να «λύσουν» προβλήματα (Πανούσης, 2004).

Σύμφωνα με τον Berger, το γεγονός ότι η βία δεν είναι αληθινή, δεν σημαίνει ότι δεν έχει την ικανότητα να ερεθίσει και ίσως να επηρεάσει κατά τρόπους που δεν γνωρίζουμε.

Κατά τη γνώμη του Berger, οι άνθρωποι που νομίζουν ότι η κωμική βία, ακριβώς επειδή είναι κωμική, δεν έχει καμία συνέπεια, κάνουν μεγάλο λάθος. Η βία οποιασδήποτε μορφής έχει βαθύτατες συνέπειες στις ψυχές μας και το γεγονός ότι η βία είναι κωμική και τείνουμε να την αγνοήσουμε την κάνει ακόμα πιο καταστροφική.

Τα παιδιά απευαισθητοποιούνται στις τρομερές επιδράσεις της βίας, επειδή γίνεται, σε μεγάλο βαθμό, μέρος της ζωής τους (Berger, 2002. 62). Το γεγονός ότι οι χαρακτήρες μπορεί να σκοτωθούν και μετά να επανέλθουν στη ζωή στα παιχνίδια βίντεο προσδίδει διαφορετική διάσταση στην έννοια του «σκοτώνω» και «σκοτώνομαι». Το να σκοτώσεις κάποιον ή να σκοτωθείς σε ένα παιχνίδι βίντεο ακολουθείται συνήθως από την επαναφορά σου στη ζωή όταν το παιχνίδι ξεκινάει πάλι. Τα πολύ μικρά παιδιά ενδέχεται να υποθέσουν ότι κάτι τέτοιο συμβαίνει και στην πραγματικότητα και έτσι να υποβαθμίσουν τη σημασία της βίας που ίσως ασκούν.

Έχει ενδιαφέρον το γεγονός, ότι στα παιχνίδια ρόλων ο παίκτης συμμετέχει σε μεγάλο ή μικρό βαθμό στην εξέλιξη του παιχνιδιού, αναλαμβάνοντας συχνά το ρόλο του κεντρικού ήρωα. Εδώ λοιπόν είναι ένα σημαντικό σημείο που συνδέεται με τις αναπαραστάσεις της βίας. Ο παίκτης, για να βγει από τη δύσκολη κατάσταση και να κερδίσει, πρέπει να χρησιμοποιήσει βία. Η βία αυτή συνήθως ταυτίζεται με το φόνο του αντιπάλου, που είναι συγκεκριμένος, αλλά συχνά και με το φόνο ή τους φόνους ασχέτων προς τον αντίπαλο πολιτών, οι οποίοι μπορεί να χρησιμεύουν στο παιχνίδι ως εργάτες που χτίζουν ένα τείχος ή

κουβαλάνε εφόδια. Οι διαβαθμίσεις της βίας και η κλιμάκωσή της βρίσκονται σε συνάρτηση με τη συνολική υπόθεση του παιχνιδιού (Πανούσης, 2004).

Η βία περιγράφεται ως κάτι αυτονόητο. Αυτό μπορεί να είναι θεμιτό ή λογικό, σε σχέση με το πλαίσιο του παιχνιδιού, που συνήθως είναι παιχνίδι στρατηγικής (αναφέρεται δηλαδή κυρίως σε διεξαγωγή πολέμου) ή παιχνίδι ρόλων όπου ο ήρωας βρίσκεται για κάποιο λόγο κάθε φορά σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης.

Ωστόσο, σε όλα τα παιχνίδια, η βία δεν έχει συνέπειες, δεν αιτιολογείται διαφορετικά, παρά μόνον με τον κύριο στόχο του παιχνιδιού, ενώ η νίκη ή η αλλαγή πίστας/μενού εξαρτάται από το πόσους αντιπάλους – εχθρούς θα σκοτώσει κάποιος. Με άλλα λόγια, η βία ταυτίζεται με το στόχο και συνιστά προϋπόθεση του παιχνιδιού. Επίσης η βία αυτή είναι ανώδυνη.

Το μόνο θετικό σε σχέση με τα παραπάνω, είναι ότι ορισμένες φορές, ειδικά στα παιχνίδια στρατηγικής, η βία είναι τόσο συχνή και έντονη, όπου χάνει την αξία της και δεν προκαλεί συναισθήματα στον παίκτη. Αυτό είναι ένα άλλο σημείο άξιο προσοχής ή υπερ-προβολής της βίας ακριβώς επειδή ο παίκτης αδιαφορεί ως προς αυτή, ενώ ένας πρωτόπειρος παίκτης μπορεί να νιώσει ότι δρα σε ασφυκτικό περιβάλλον (Πανούσης, 2004).

Οι έρευνες για τη βία στα παιχνίδια βίντεο βασίζονται σε αρκετές θεωρίες ψυχολογίας. Μια πρώτη θεωρία που έχει επιδράσει πάρα πολύ είναι η θεωρία της κοινωνικής μάθησης του Bandura (π.χ. Schutte και άλλοι 1998, Wiegman & Van Schie 1988). Αυτή η θεωρία υποστηρίζει ότι οι άνθρωποι προσπαθούν να μιμηθούν τη συμπεριφορά που έχουν δει ή καταστάσεις των οποίων έχουν εμπειρία σε πράξεις τους αργότερα. Η θεωρία δεν είναι σαφώς σχεδιασμένη ως θεωρία των μέσων μαζικής ενημέρωσης, αλλά είναι επίσης εφαρμόσιμη σε μίμηση συμπεριφοράς στην αυλή του σχολείου ή την οικογενειακή ζωή. Ωστόσο, θεωρείται ιδιαίτερα κατάλληλη για την μελέτη των παιχνιδιών βίντεο, καθώς οι παίκτες ενός παιχνιδιού δεν είναι μόνο παθητικοί μάρτυρες των όσων συμβαίνουν στην οθόνη, αλλά συμμετέχουν ενεργά στις ενέργειες που γίνονται. Συνεπώς, η μαθησιακή επίδραση αναμένεται να είναι ακόμη εντονότερη από ότι στην περίπτωση της τηλεόρασης ή συμπεριφοράς των συνομηλίκων (Πανούσης, 2004).

Μια δεύτερη θεωρία ψυχολογίας που έχει συχνά εξεταστεί, όσον αφορά στα παιχνίδια βίντεο, είναι η θεωρία της διέγερσης. Αυτή η θεωρία δηλώνει ότι η έκθεση σε συγκεκριμένα ερεθίσματα μπορεί να κάνει ένα άτομο να παρακινηθεί ή να ενθουσιαστεί, και ότι αυτή η κατάσταση υπερδιέγερσης μπορεί να έχει επίδραση στη συμπεριφορά του στη συνέχεια. Και σε αυτή την περίπτωση, αυτή η επίδραση δεν είναι σχετική μόνο με το περιεχόμενο των μέσων μαζικής ενημέρωσης, αλλά μπορεί επίσης να εφαρμοστεί, μεταξύ άλλων, και στα σπορ ή την σεξουαλική δραστηριότητα. Εξαιτίας της συγκεκριμένης φύσης των βιντεοπαιχνιδιών, και πιο συγκεκριμένα, εξαιτίας της γρήγορης

διαδοχής ενεργειών και αντιδράσεων που συμβαίνουν σε πολλά παιχνίδια, το αποτέλεσμα της διέγερσης θεωρείται ότι είναι σημαντική ειδοποιός διαφορά της βραχυπρόθεσμης συμπεριφοράς των παικτών. Σε αντίθεση με την θεωρία της μάθησης, η θεωρία της διέγερσης δεν προβλέπει απαραίτητα μια διαφορά στην επίδραση μεταξύ βίαιων και μη βίαιων παιχνιδιών βίντεο. Έχει αποδειχθεί από τους Mehrabian & Wixen (1986), ότι ο γρήγορος χρόνος αντίδρασης κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού, και όχι τόσο το βίαιο περιεχόμενο του, αποτελεί μια σημαντική ένδειξη αυξημένης διέγερσης (Πανούσης, 2004).

Μια τρίτη θεωρία που αφορά στα βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα των παιχνιδιών βίντεο, βρίσκει την έμπνευσή της στην γνωστική ψυχολογία. Υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια βίντεο, εκτός από τις ικανότητες διέγερσης, μπορούν να προκαλέσουν αλλαγή στην συναισθηματική και γνωστική κατάσταση των παικτών. Σύμφωνα με τη θεωρία του γνωστικού και συναισθηματικού χάρτη, οι παίκτες θα κρίνουν μια μετέπειτα κατάσταση με διαφορετικά συναισθήματα (π.χ. φόβο, προσοχή) ή γνωστικά στοιχεία (π.χ. ανταγωνισμός) από εκείνους που δεν είναι παίκτες και θα πράξουν ανάλογα. Κατά κάποιον τρόπο αυτή η θεωρία είναι περισσότερο καθοριστική όσον αφορά στα παιχνίδια από ότι η θεωρία διέγερσης, καθώς τα συναισθήματα και η διαδικασία ανάπτυξης γνώσης και κατανόησης που έχει ένας παίκτης, σχετίζονται σε πολύ μεγάλο βαθμό με τα περιεχόμενα του συγκεκριμένου παιχνιδιού που έχουν παίξει (Πανούσης, 2004).

Μια τελευταία θεωρία, εκείνη που από πολλές απόψεις είναι αντίθετη με την θεωρία διέγερσης, είναι η θεωρία της κάθαρσης. Υποστηρίζει ότι κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού βίντεο, οι άνθρωποι εκδηλώνουν τον ενθουσιασμό τους, καθώς τους δίνεται η ευκαιρία να αποβάλλουν τις αρνητικές παρορμήσεις του συστήματός τους. Συνεπώς, θα είναι πιο χαλαροί έπειτα και θα εκδηλώσουν μια τάση να συμπεριφέρονται λιγότερο επιθετικά. Η θεωρία της κάθαρσης αναφέρεται συχνά στα δημοφιλή μέσα, και αντιστοιχεί πλήρως με τις κοινές απόψεις που πολλοί παίκτες έχουν σχετικά με τις επιδράσεις του παιχνιδιού, αλλά μόνο σπάνια εφαρμόζεται στην επιστημονική έρευνα (Πανούσης, 2004).

4.2α) Μακροχρόνια αποτελέσματα των βίαιων παιχνιδιών

Στην ψυχολογία υπάρχει μια σημαντική θεωρία που αφορά τα μακροπρόθεσμα αποτελέσματα των μέσων ενημέρωσης: η θεωρία ενεργοποίησης (the priming theory). Αυτή η θεωρία προσεγγίζει τον ανθρώπινο εγκέφαλο ως ένα σύνολο δικτύων που συνδέουν διαφορετικές πλευρές των συναισθημάτων, γνωστικών ικανοτήτων και παρορμήσεων. Όταν ένα γνωστικό στοιχείο ή συναίσθημα κάνει προφανή την παρουσία του στην συνείδηση, τα συνδεδεμένα στοιχεία γνώσεων και συναισθημάτων θα είναι επίσης παρόντα, μέσω των συνειρμών. Για παράδειγμα, όταν ένα κορίτσι έχει ένα αρνητικό συναίσθημα για έναν

συγκεκριμένο άνδρα, ίσως να μην ενεργεί πολύ ευγενικά σε άλλους άνδρες που της τον θυμίζουν ή ακόμη, ίσως και να γενικεύει το συναίσθημά της σε όλους τους άνδρες. Με επιστημονικούς όρους, η εύκολη παραδοχή της άποψης «αυτός ο άνδρας είναι κακός άνδρας» αυξάνει την παροχή απόψεων όπως «αυτός ο άνδρας και αυτός ο άνδρας είναι επίσης κακοί άνθρωποι». Η θεωρία ενεργοποίησης υποστηρίζει ότι συγκεκριμένα ερεθίσματα, όπως η εμπειρία ενός βίαιου παιχνιδιού βίντεο, έχουν το αποτέλεσμα να κάνουν μερικές απόψεις περισσότερο διαθέσιμες από άλλες απόψεις. Μέσω αυτού του μηχανισμού, η μακροπρόθεσμη έκθεση σε τέτοια ερεθίσματα, μπορεί να αλλάξει την κοσμοθεωρία ενός ατόμου και συνεπώς, να ασκήσει επίδραση στην συμπεριφορά του. Η διαδικασία κατά την οποία μια συγκεκριμένη γνώση ή συναίσθημα ενεργοποιείται λέγεται φαινόμενο ενεργοποίησης (priming effect)

Ακριβώς όπως η θεωρία διέγερσης ή η θεωρία κοινωνικής μάθησης, το φαινόμενο ενεργοποίησης δεν είναι εφαρμόσιμο μόνο στα μέσα ενημέρωσης. Υπάρχει ωστόσο, μία συγκεκριμένη θεωρία των μέσων επικοινωνίας που βασίζεται σε πολλές από τις γνώσεις της θεωρίας ενεργοποίησης: η θεωρία της καλλιέργειας όπως έχει διατυπωθεί από τον George Gerbner. Η θεωρία της καλλιέργειας υποστηρίζει ότι η μακροχρόνια έκθεση σε μέσα όπως η τηλεόραση επηρεάζει τις απόψεις και τις στάσεις που έχει ένα άτομο απέναντι στην πραγματικότητα. Πιο συγκεκριμένα, θεατές που βλέπουν πολύ τηλεόραση ή παίκτες που παίζουν πολλά βιντεοπαιχνίδια θα δουν τη συνήθη κοσμοθεωρία τους να αντικαθίσταται από την κοσμοθεωρία που παρουσιάζεται από τα μέσα. Όσον αφορά στην τηλεόραση, η επίδραση της καλλιέργειας έχει ήδη παρουσιαστεί από πολλές διαφορετικές πλευρές, αλλά όσον αφορά στα βιντεοπαιχνίδια κανένα σημαντικό αποτέλεσμα καλλιέργειας δεν έχει ακόμη βρεθεί (Πανούσης, 2004).

4.2β) Τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικά

Ένας άλλος λόγος που προκαλεί αυξανόμενη ανησυχία για τα βιντεοπαιχνίδια είναι το εκπληκτικό επίπεδο λεπτομέρειας που έχουν επιτύχει σήμερα τα γραφικά των υπολογιστών. Με τις ικανότητες της τεχνολογίας σήμερα, έχει γίνει δυνατό να δημιουργήσουμε υπερβολικά ρεαλιστικούς κόσμους ή ακόμη και να προσομοιώσουμε μερικά μέρη της πραγματικότητας, και να τα δείξουμε στην οθόνη σαν να είναι απεικόνιση του κόσμου μας. Υπάρχει ο φόβος, ότι ως συνέπεια αυτού πολλοί παίκτες, ιδιαίτερα οι νέοι, δεν θα μπορέσουν να ξεχωρίσουν την πραγματικότητα του υπολογιστή και την πραγματικότητα στην οποία ζούμε. Τέτοια επιχειρήματα κερδίζουν έδαφος, όταν τεχνικές όπως ο έλεγχος της κίνησης ή η τεχνητή νοημοσύνη αναφέρονται, αλλά μπορεί να μην είναι πολύ δυνατά όταν ρίξουμε μια ματιά στα ίδια τα παιχνίδια και πιο συγκεκριμένα, στο πως αυτές οι τεχνικές εφαρμόζονται στα υπάρχοντα παιχνίδια (Πανούσης, 2004).

Ο Poole (1999) έχει εγείρει δύο ενδιαφέροντα σημεία σε αυτή την συζήτηση. Πρώτα από όλα, ανέφερε ότι η αξία της πραγματικότητας ενός παιχνιδιού δεν είναι μόνο το τι βλέπουμε στην οθόνη, αλλά επίσης και οι κανόνες πίσω από αυτό. Εκτός από την πλατφόρμα επικοινωνίας του χρήστη (δηλαδή τα γραφικά, το ταμπλό ελέγχου, τους ήχους και άλλα) ένα παιχνίδι αποτελείται από πολλούς κανόνες που δεν είναι άμεσα φανεροί στην οθόνη. Για έναν έμπειρο παίκτη αυτοί οι κανόνες είναι συχνά οι πιο αποφασιστικοί παράγοντες της εμπειρίας του παιχνιδιού. Το να μάθει κάποιος αυτούς τους κανόνες είναι σε πολλές περιπτώσεις μια περισσότερο προκλητική εργασία από το να μάθει να χρησιμοποιεί το ταμπλό ελέγχου. Ο Poole υποστήριξε ότι ένα παιχνίδι μπορεί να είναι γραφικά πολύ ρεαλιστικό, αλλά την ίδια στιγμή να είναι πολύ απίστευτο. Η λογική του κόσμου του παιχνιδιού, μπορεί με άλλα λόγια μόνο απόμακρα να θυμίζει την λογική του δικού μας κόσμου.

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Γονεϊκές στρατηγικές για την παιδική τηλεθέαση και τα βιντεοπαιχνίδια

Κοινός τόπος των ερευνητικών προσπαθειών τόσο στη χώρα μας, όσο και στην Ευρώπη και στις ΗΠΑ είναι η παρατήρηση πως οι γονείς επηρεάζουν σημαντικά τη στάση των παιδιών σχετικά με τη χρήση των ΜΜΕ και ειδικότερα απέναντι στην τηλεθέαση. Η συμπεριφορά των γονέων θέτει τους παραδειγματικούς όρους και κανόνες, με τους οποίους το παιδί θα έρθει ή δεν θα έρθει σε επαφή μέσω του τηλεοπτικού δέκτη. Οι επιλογές φαίνεται να είναι αρκετές. Οι γονείς μπορεί να βλέπουν μαζί με τα παιδιά τους τα «αγαπημένα» τους προγράμματα ή να τα αφήνουν μόνα τους, να απαγορεύουν ή να ενθαρρύνουν την τηλεθέαση.

Οι κανόνες παρακολούθησης που τίθενται μέσα σε κάθε οικογένεια, είναι αποτέλεσμα και δείκτης πολιτιστικής διαφοροποίησης. Οι ποσοτικές και ποιοτικές διαστάσεις της γονεϊκής τηλεθέασης επηρεάζουν άμεσα τις προτιμήσεις και τις συνήθειες των παιδιών. Η παρακολούθηση μάλιστα εκπομπών για ενήλικες από τα παιδιά συχνά γίνεται με την παρουσία των γονιών τους και όχι εν αγνοία των τελευταίων.

Ακόμα, ιδιαίτερα σημαντική επίδραση έχει και η παρουσία μικρότερων ή μεγαλύτερων αδελφών στο σπίτι. Παιδιά με μεγαλύτερα αδέρφια τείνουν να εγκαταλείπουν νωρίτερα τις παιδικές εκπομπές και να στρέφουν τις προτιμήσεις τους προς εκπομπές με περιεχόμενο για μεγαλύτερους. Από την άλλη, μεγαλύτερα παιδιά που έχουν αδέρφια προσχολικής ηλικίας τείνουν να

αρέσκονται στην παρακολούθηση ανάλογων προγραμμάτων (Καμαριανός, 2005).

Έρευνες έχουν δείξει, πως μεγάλο ποσοστό οικογενειών αντιλαμβάνεται την τηλεόραση ως μέσο κοινωνικοποίησης. Πολλές φορές, η άδεια τηλεθέασης από τους γονείς χρησιμοποιήθηκε για να επιβραβευθεί η προσπάθεια του παιδιού, ενώ στην αντίθετη περίπτωση ασκήθηκε στέρηση από το τηλεοπτικό δικαίωμα για να τιμωρηθεί.

Όπως προείπαμε, αν και παρόντες, οι γονείς ουσιαστικά απουσιάζουν και μαζί τους απουσιάζει και η τηλεοπτική αγωγή που θα έπρεπε να έχει την αφετηρία της στην οικογένεια. Ουσιαστικά απουσιάζει αυτό που ο Schleiermacher ονομάζει προστατευτική συνοδεία, στοχαζόμενη σύμπραξη. Έτσι, απουσιάζει η αντενέργεια στην τηλεοπτική επίδραση, η οποία είναι καθολική, αλλά και η στήριξη που πρέπει να παρέχουμε στο παιδί και στις ιδιαιτερότητες που ο χαρακτήρας του και η κοινωνική εξέλιξη παρουσιάζει.

Όπως θα τονίσει ο Howard, τα παιδιά έχουν ανάγκη από κάποιον να τους εξηγήσει και να τους επιλύσει τα προβλήματα που γεννούν τα μέσα μαζικής επικοινωνίας. Χρειάζονται τις κρίσιμες γι' αυτά πληροφορίες, όπως για το πώς φτιάχνονται τα κινούμενα σχέδια, ποια είναι η φύση του ρόλου του ηθοποιού και τι κάνει στη καθημερινή του ζωή, τότε μια εικόνα είναι αποτέλεσμα των ειδικών εφέ, ποιές είναι οι δυνατότητες ενός στούντιο παραγωγής. Τέτοιου είδους επεξηγήσεις είναι δυνατόν να απελευθερώσουν το πνευματικό δυναμικό των παιδιών, τα οποία θα μπορούν να προχωρήσουν σε νέους πιο δημιουργικούς προβληματισμούς (Καμαριανός, 2005).

Συμπεραίνοντας, πολλοί ερευνητές έχουν καταδείξει τη σημασία που έχει η συν-τηλεθέαση γονιών και παιδιών ή παιδιών με ενήλικους και η συζήτηση για την ανάλυση της τηλεοπτικής εκπομπής. Το παιδί θα κατανοήσει το τηλεοπτικό περιεχόμενο, αποκτώντας μια στάση κριτική, ενώ ταυτόχρονα θα αυξηθεί η αποδοτικότητα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Οι επεξηγήσεις των ενηλίκων θα δώσουν τη δυνατότητα στα παιδιά να κατανοήσουν το τηλεοπτικό μήνυμα στην πραγματική του διάσταση και όχι στη «σφαίρα εικονικής πραγματικότητας», ενώ ταυτόχρονα οι γονείς θα έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν θέματα που αφορούν στις αξίες και σε ζητήματα ηθικής.

Ένα ύπουλο ναρκωτικό

Επειδή η τηλεόραση διασκεδάζει και καταπραΰνει τα παιδιά, αποπλίζει έναν αεικίνητο τρίχρονο μικρό μόνο με ένα «κλικ» στη συσκευή, οι γονείς φτάνουν να εξαρτώνται όλο και περισσότερο από αυτή καθώς περνάει ο καιρός. Αλλά και στη ζωή του παιδιού μέρα με τη μέρα παίρνει όλο και πιο σπουδαία θέση. Έτσι, από μια απλή πηγή ψυχαγωγίας που χρησιμοποιείται από τους γονείς,

όταν θέλουν να απαλλαγούν για λίγο από τα παιδιά τους, μεταβάλλεται σιγά-σιγά σε μια παρουσία δυναμική αλλά διαλυτική για τη ζωή της οικογένειας. Αλλά παρά την αυξανόμενη ανησυχία για την εισβολή της τηλεόρασης στην οικογένεια και την ενοχή τους ότι δεν μπορούν να ελέγξουν το χρόνο παρακολούθησης, οι γονείς δεν κάνουν τίποτε το δραστικό για να απαλλαγούν, οι ίδιοι πρώτα, από την κυριαρχία της.

Το 1948 ο Jack Gould, ο πρώτος κριτικός τηλεόρασης στους Times της Ν. Υόρκης, έγραψε για την επίδραση αυτού του καινούργιου, τότε, μέσου ενημέρωσης, στις αμερικάνικες οικογένειες: «Οι ώρες που περνούν τα παιδιά μπροστά στην τηλεόραση είναι, χωρίς αμφιβολία, ένα ύπουλο ναρκωτικό για τους γονείς. Μόλις τα παιδιά στρωθούν στο πάτωμα μπροστά στην τηλεόραση και ακουστεί τι κλικ, απλώνεται παντού μια παράξενη, αν όχι υπέροχη ησυχία». Φαίνεται εδώ ότι ο Gould, κάποιο λάθος έκανε μιλώντας για ναρκωτικό των γονιών, ενώ τα παιδιά είναι σαν ναρκωμένα μπροστά στην συσκευή. Στην πραγματικότητα όμως ο Gould, είχε μπει στην καρδιά του θέματος «τηλεόραση» πριν ακόμα γίνει πρόβλημα, πριν καν μπορέσει κανείς να σκεφτεί ότι κάποτε τα παιδιά θα περνούσαν το μεγαλύτερο μέρος της μέρας τους μπροστά στην συσκευή, χωρίς καμιά δραστηριότητα. Είναι για τους γονείς ναρκωτικό η τηλεόραση, όχι γιατί βλέπουν οι ίδιοι, (αν και πολύ συχνά συμβαίνει αυτό), αλλά γιατί, μόλις τα παιδιά τους εγκατασταθούν μπροστά στην οθόνη, απολαμβάνουν και εκείνοι την απροσδόκητη ησυχία. Και δεν υπάρχει πιο ύπουλο ναρκωτικό από αυτό που διοχετεύεις στους άλλους για να ωφεληθείς εσύ (Γουίν, 1991).

Η Ένωση Καταναλωτών για την Ποιότητα Ζωής (Ε.Κ.ΠΟΙ.ΖΩ.), έχει δημοσιεύσει έναν δωδεκάλογο τηλεθέασης για τα παιδιά, για την προστασία των μικρών τηλεθεατών.

1. Τοποθετήστε την τηλεόραση στο σαλόνι και όχι στο παιδικό δωμάτιο.
2. Διαμορφώστε οικογενειακό πρόγραμμα τηλεόρασης.
3. Παρακολουθήστε τηλεόραση μαζί με τα παιδιά.
4. Όχι παθητικότητα μπροστά στην τηλεόραση.
5. Κάντε κριτική στην τηλεόραση δημιουργώντας αντι-ήρωες.
6. Αξιοποιήστε σωστά αυτό που βλέπετε.
7. Ασκήστε κριτική στις ειδήσεις.
8. Ποτέ διαφημίσεις χωρίς κριτική!
9. Μάθετε να απαγορεύετε και να κλείνετε την τηλεόραση.
10. Μην ανταμείβετε το παιδί με περισσότερη τηλεόραση.
11. Υπάρχει κάτι καλύτερο να κάνει το παιδί σας;
12. Λιγότερη τηλεόραση κάνει καλό.

Η τηλεόραση, μπορεί να γίνει σημαντικό μέσο διαπαιδαγώγησης και δημιουργικής ψυχαγωγίας, εφόσον αφενός μεν οι γονείς ή οι δάσκαλοι επεμβαίνουν, με τη βοήθεια ειδικής σηματοδότησης στην επιλογή των

προγραμμάτων που τα παιδιά βλέπουν, αφετέρου δε συζητούν μαζί τους γι' αυτά. Η καθιέρωση ειδικών μαθημάτων τηλεθέασης στα σχολεία αποτελεί ένα επιπλέον σωστό προς αυτή την κατεύθυνση βήμα.

Πρέπει να αποδεχθούμε ότι τα παιδιά θα βλέπουν τηλεόραση, γι' αυτό οφείλουμε να βελτιώσουμε τις εικόνες που απευθύνονται σε αυτά. Αν θέλουμε όλες αυτές οι υποχρεώσεις και προσπάθειες να μην καταλήξουν σε απλό ευχολόγιο, δεν θα πρέπει να ξεχνούμε ότι οι εικόνες, και ιδιαίτερα οι εικόνες της τηλεόρασης, αποτελούν τους αποδιοπομπαίους τράγους μιας κοινωνίας που γοητεύεται και ταυτόχρονα απωθείται από την ίδια της την εικόνα. Η κουλτούρα δεν είναι κάτι που πρέπει να καταναλώνουμε, αλλά κυρίως κάτι που πρέπει συνεχώς να δημιουργούμε για το καλό το δικό μας και των παιδιών (Ρέππας, 1999).

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΙΔΙΑ

Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης και της εμπορευματοποίησης μόνον η αντίσταση των πολιτών ή καταναλωτών είναι αυτή που μετρά περισσότερο από τις επιχειρήσεις, παρά οι οποιεσδήποτε ρυθμίσεις. Και αυτό γιατί, αυτό που πρωτίστως ενδιαφέρει τις επιχειρήσεις είναι το κέρδος. Μπορούν όμως οι γονείς να αντισταθούν, να μάθουν τα παιδιά τους τι να βλέπουν και πώς να βλέπουν στην ηλεκτρονική οθόνη, να τα μάθουν να διαχωρίζουν το καλό από το κακό. Τούτο όμως είναι εξίσου δύσκολο, γιατί, η ηλεκτρονική επικοινωνία έχει υποβαθμίσει τη δυνατότητα ελέγχου των γονέων και αυτοί στην πράξη, δεν είναι σε θέση να ελέγχουν τι κάνουν τα παιδιά τους, είτε γιατί δεν μπορούν, είτε γιατί δεν έχουν χρόνο.

Καθώς έχουμε εισέλθει στην νέα χιλιετία, στην εποχή των νέων μέσων, της ψηφιοποίησης, των αποκωδικοποιητών και εν τέλει της νέας κοινωνίας της γνώσης και της πληροφορίας, θα πρέπει να ενσκήψουμε σοβαρά στο ζήτημα της διάπλασης των μελλοντικών πολιτών. Και οι μελλοντικοί πολίτες δεν διαπλάθονται μόνο στο σπίτι και από την τηλεόραση και το διαδίκτυο, αλλά κυρίως από τα σχολεία (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Αν, όπως υποστηρίζει ο Νιλ Πόστμαν μπορούμε να μάθουμε στα παιδιά να αντιμετωπίζουν με μεγαλύτερη σοβαρότητα τα ζητήματα του σύγχρονου πολιτισμού και της τεχνολογίας, τότε θα έχουμε κάποια αποτελέσματα. Αν τα σχολεία μπορέσουν να δημιουργήσουν σκεπτόμενους ανθρώπους, αν έχουμε αρκετούς ανθρώπους που γνωρίζουν και ενδιαφέρονται για την ιστορία τους, εάν γνωρίζουν και ενδιαφέρονται για τις επιπτώσεις της τεχνολογίας, τότε είναι πιθανόν να μπορούν να παίρνουν αποφάσεις που θα επηρεάζουν τη ζωή τους κι όχι τα Μέσα. Κι αν όπως υποστηρίζει ο Πόστμαν επιθυμούμε τα παιδιά μας να ζουν έξυπνα σε μια τεχνολογική κοινωνία, θα πρέπει να τα μάθουμε «πώς να

χρησιμοποιούν την τεχνολογία παρά πώς να χρησιμοποιούνται από αυτή». Τούτο σημαίνει ότι θα πρέπει να γνωρίζουν ότι η χρήση της τεχνολογίας επηρεάζει την κοινωνία στην οποία ζουν, όπως επίσης και τις προσωπικές τους ζωές.

Δυστυχώς, αυτό είναι κάτι που δεν κάναμε με την τηλεόραση και από ότι φαίνεται δεν το κάναμε όχι μόνον με τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά και με ολόκληρη την τεχνολογία των υπολογιστών. Αντί να μάθουμε τα παιδιά να χρησιμοποιούν την τεχνολογία, συνήθως επιλέγουμε την εύκολη λύση της απαγόρευσης, με αποτέλεσμα να «επιτυγχάνουμε» ό,τι ακριβώς επιδιώκουμε να αποφύγουμε. Οι εναλλακτικές λύσεις του εξωτερικού ελέγχου, του νομικού εξαναγκασμού και οι απειλές επιβολής ποινής, μπορεί βραχυπρόθεσμα να είναι πιο αποτελεσματικές και μερικές φορές ο μόνος τρόπος για να επιτευχθεί κάποιος στόχος, αλλά μακροπρόθεσμα αντιτίθενται στο πνεύμα της ανοιχτής κοινωνίας (Παπαθανασόπουλος, 1997).

Παρακάτω δίνονται κάποιες συμβουλές για το πώς οι γονείς να επιλέγουν τα κατάλληλα βιντεοπαιχνίδια για τα παιδιά τους:

- Όταν ψάχνετε βιντεοπαιχνίδια, σκεφτείτε τις προτιμήσεις του παιδιού σας. Το ενδιαφέρουν τα αθλητικά, η φαντασία ή τα παιχνίδια στρατηγικής;
- Ζητήστε τη γνώμη και τις συμβουλές άλλων γονιών γύρω για καλά παιχνίδια
- Βρείτε παιχνίδια που έχουν τον κατάλληλο δείκτη που δείχνει πως είναι κατάλληλα για την ηλικία του παιδιού σας. Ακόμη βέβαια και αυτά που έχουν τον αθώο δείκτη «Για όλους», μπορεί να περιέχουν πολλές σκηνές βίας
- Αναζητήστε παιχνίδια που προκαλούν ενθουσιασμό χωρίς να είναι βίαια. Οι κατασκευαστές βιντεοπαιχνιδιών δημιουργούν βίαια παιχνίδια για να ικανοποιήσουν την ανάγκη του παιδιού να νιώθει ισχυρό και πως έχει τον έλεγχο. Προσπαθήστε να βρείτε παιχνίδια που συναρπάζουν το παιδί και ταυτόχρονα το κάνουν να νιώθει πως έχει τον έλεγχο, με ένα μη-βίαιο τρόπο.
- Βρείτε παιχνίδια που απαιτούν στρατηγική και ικανότητες επίλυσης προβλημάτων. Αν έχουν και εκπαιδευτικό περιεχόμενο, ακόμη καλύτερα.
- Όταν επιλέγετε παιχνίδια για κορίτσια, ψάξτε αυτά που έχουν ισχυρούς, μη-στερεότυπους θηλυκούς χαρακτήρες
- Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ακριβά γι' αυτό πριν το αγοράσετε, βεβαιωθείτε πως αξίζει να το προσφέρετε σαν παιχνίδι στο παιδί σας. Μιλήστε σε άλλους

γονείς, διαβάστε ανάλογα περιοδικά και ελέγξτε τις κριτικές των παιχνιδιών στο Διαδίκτυο. Αν υπάρχει η δυνατότητα, δανειστείτε πρώτα το παιχνίδι, κάντε του μία δοκιμή και αν δεν είστε ικανοποιημένοι, επιστρέψτε το παιχνίδι.

- ο Αναζητήστε παιχνίδια που περιέχουν δύο παίκτες, έτσι ώστε να ενθαρρύνετε τη συνεργασία και να κάνετε το παιχνίδι μια κοινωνική δραστηριότητα.
- ο Κοιτάξτε τους δείκτες. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν δείκτες που φανερώνουν ότι το παιχνίδι έχει βία, δυνατή γλώσσα, σεξουαλικά θέματα και άλλο περιεχόμενο που μπορεί να είναι ακατάλληλο για ανηλίκους. Για τα παιχνίδια που προέρχονται από τις Η.Π.Α., οι δείκτες είναι οι εξής: EC, για παιχνίδια κατάλληλα για παιδιά κάτω των τριών και μεγαλύτερα και AO για παιχνίδια με βίαιο ή πορνογραφικό περιεχόμενο που είναι κατάλληλα μόνο για ενήλικες.
- ο Κάντε μια προεπισκόπηση του παιχνιδιού ή παίξτε το πριν παίξει το παιδί. Ο δείκτης του, μπορεί να μη συνάδει μ' αυτό που κρίνετε εσείς κατάλληλο να παίξει το παιδί σας
- ο Βοηθήστε το παιδί να καταλάβει το παιχνίδι. Ελέγξτε πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά του. Αν γίνει πιο επιθετικό, συζητήστε μαζί του και εξηγήστε του πως η βία που απεικονίζεται στο παιχνίδι είναι διαφορετική από τη βία που εκδηλώνεται στον πραγματικό κόσμο. Έτσι, θα ταυτιστεί λιγότερο με τους επιθετικούς χαρακτήρες και θα μειώσει τις αρνητικές συνέπειες που έχουν τα βιντεοπαιχνίδια για τους μικρούς μας φίλους.

ΥΠΟΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Η συμβολή και ο ρόλος του κοινωνικού λειτουργού

Οι επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά, έχει πάρει στις μέρες μας τη μορφή προβλήματος. Τα τηλεοπτικά μηνύματα που δέχονται συνεχώς τα παιδιά, επηρεάζουν την συμπεριφορά τους και ως ένα σημείο την καθορίζουν. Το παιδί από πολύ μικρή ηλικία αρχίζει να παρακολουθεί τηλεόραση και να «εκτίθεται» σε τηλεοπτικά μηνύματα που άλλοτε είναι ωφέλιμα και άλλοτε βλαβερά για την αναπτυξιακή του πορεία, ανάλογα πάντα με τη φύση των εκπομπών που παρακολουθεί. Κατά τη περίοδο της ενσωμάτωσης της τηλεόρασης στη ζωή του παιδιού, οι γονείς είναι εκείνοι που επιλέγουν τα προγράμματα που θα παρακολουθήσει το παιδί.

Από τα πρώτα κιάλας χρόνια της σχολικής του ζωής, το παιδί αναλαμβάνει πρωτοβουλίες σχετικά με τα προγράμματα που θα επιλέξει, επηρεαζόμενο βέβαια και από το φιλικό του περιβάλλον. Ο κοινωνικός λειτουργός συνεργαζόμενος με το παιδί μπορεί να το βοηθήσει να βελτιώσει τα κριτήρια επιλογής των προγραμμάτων που παρακολουθεί ή τα βιντεοπαιχνίδια που παίζει, καθώς επίσης να συζητάει και να επεξεργάζεται τα μηνύματα που εκλαμβάνει από τις τηλεοπτικές εκπομπές. Με αυτόν τον τρόπο θα βοηθήσει το παιδί να καταλάβει τη διαφορά μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, αποφεύγοντας έτσι φαινόμενα που παρατηρούνται κατά καιρούς ανά τον κόσμο με θύματα μικρά παιδιά που μιμούμενα τους τηλεοπτικούς τους ήρωες, προσπαθούν να πετάξουν πηδώντας από το παράθυρο του δωματίου τους στο κενό, ή ακόμα και περιπτώσεις όπου βλάπτουν και τρίτους πυροβολώντας στο σχολείο τους «ενοχλητικούς» συμμαθητές τους. Σε αρκετές περιπτώσεις η ταύτιση των παιδιών με τους τηλεοπτικούς ήρωες είναι τόσο μεγάλη που μετατρέπεται σε ψύχωση και αποβαίνει πολύ επικίνδυνη και για τα ίδια τα παιδιά αλλά και για το περιβάλλον τους.

Σκοπός του κοινωνικού λειτουργού είναι να προλαμβάνει σε αρχικό στάδιο τις προσκολλησεις των παιδιών με τους ήρωες τους, ούτως ώστε να τα βοηθήσει να απεγκλωβιστούν από τον «μύθο» που έχουν πλάσει με τη φαντασία τους γύρω από αυτά τα πρόσωπα.

Τη μεγαλύτερη ευθύνη για την επιλογή των προγραμμάτων που θα παρακολουθήσουν τα παιδιά, αλλά και το είδος των βιντεοπαιχνιδιών που θα παίζουν την έχουν οι γονείς. Αρκετές είναι οι περιπτώσεις όπου οι γονείς, είτε από υπέρμετρη ελευθερία που έχουν δώσει στο παιδί, είτε από αδιαφορία, είτε από άγνοια για τις επιπτώσεις, αφήνουν τα παιδιά τους από πολύ μικρή ηλικία ανεξέλεγκτα να αποφασίζουν για το πότε και το ποια προγράμματα και βιντεοπαιχνίδια θα παρακολουθήσουν ή παίζουν. Δεν είναι λίγες οι οικογένειες όπου στο παιδικό δωμάτιο εκτός από τα παιχνίδια και τα βιβλία, περιλαμβάνει και από μια συσκευή τηλεόρασης ή ακόμα και έναν υπολογιστή.

Ο κοινωνικός λειτουργός μπορεί να συμβάλει ώστε να μην παρατηρούνται τέτοια φαινόμενα, επισημαίνοντας στους γονείς τις τραγικές συνέπειες που μπορεί να έχει η χωρίς όρια ελευθερία που δίνουν στα παιδιά σχετικά με την τηλεθέαση και την ενασχόληση με ακατάλληλα βιντεοπαιχνίδια και εν συνεχεία να τους βοηθήσει να θέτουν όρια όσον αφορά στις ώρες που παρακολουθούν τα παιδιά τηλεόραση, καθώς επίσης να επιλέγουν με σωστά κριτήρια το είδος των εκπομπών και βιντεοπαιχνιδιών. Επιπλέον, οι γονείς θα πρέπει να βοηθηθούν ώστε να μπορούν να διακρίνουν μια επιθετική συμπεριφορά του παιδιού, και να τη διαχειριστούν κατάλληλα προς αποφυγή δυσμενών συνεπειών. Αυτό μπορεί να γίνει με συζήτηση μεταξύ γονιών και παιδιού γύρω από τα προγράμματα που παρακολουθούν και σχολιασμός των θεμάτων που προκύπτουν.

Ο κοινωνικός λειτουργός μπορεί να εργαστεί συστηματικά και στο χώρο του σχολείου για την εξάλειψη του φαινομένου της επίδρασης της τηλεόρασης και αντίστοιχα των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά, σε συνεργασία με τους δασκάλους. Μέσα από τα γραπτά κείμενα, τις ζωγραφιές των παιδιών και το παιχνίδι μπορούν με μεγαλύτερη ευκολία να εντοπιστούν οι επιδράσεις αυτές.

Το σχολείο ως βασικός φορέας κοινωνικοποίησης έχει τη δυνατότητα να περνάει μηνύματα, όπως και η τηλεόραση, μόνο που στο σχολείο είναι πιο άμεση και υπάρχει η δυνατότητα διαλόγου. Επί τούτου οι δάσκαλοι μπορούν μέσω συζήτησης να επεξεργάζονται τηλεοπτικά μηνύματα που δέχονται τα παιδιά και να τα ερμηνεύουν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αποβαίνουν σε θετικές εμπειρίες. Ο κοινωνικός λειτουργός, μπορεί να επιδείξει στα παιδιά εναλλακτικούς τρόπους ψυχαγωγίας μέσω της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών παρακολουθώντας μεταξύ άλλων και τα εκπαιδευτικά προγράμματα και εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Σε κοινοτικό επίπεδο, ο κοινωνικός λειτουργός μπορεί να οργανώσει ημερίδες πάνω στο θέμα της επίδρασης της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών και να ενημερώσει τους πολίτες μαζικά για τις επιπτώσεις του φαινομένου στα παιδιά, αλλά και για τα μέτρα πρόληψης που μπορούν να παρθούν από τους ίδιους για την προστασία των παιδιών τους. Με αυτόν τον τρόπο, ο κοινωνικός λειτουργός δεν πετυχαίνει μόνο την πληροφόρηση του προβλήματος, αλλά και την μαζική ευαισθητοποίηση και κινητοποίηση των πολιτών να διεκδικήσουν από το κράτος να πάρει μέτρα για την μείωση του προβλήματος που δημιουργούν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Ευθύνες μπορούν να αποδοθούν και στο ραδιοτηλεοπτικό συμβούλιο που επιτρέπει την ανεξέλεγκτη προβολή ακατάλληλων σκηνών στην τηλεόραση καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας.

Όλοι οι επαγγελματίες κοινωνικοί λειτουργοί, εκπρόσωποι φορέων και υπηρεσιών, δημοσίων και μη, σε συνεργασία με άλλους επαγγελματίες ψυχολόγους, ψυχιάτρους, κοινωνιολόγους κ.α., θα μπορούσαν να συστήσουν μια εκστρατεία που να αναφέρεται στην αρνητική επιρροή που ασκούν στα παιδιά η πολύωρη τηλεθέαση και ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια, δημιουργώντας έτσι ένα μαζικό αρνητικό κλίμα πιέζοντας τα κανάλια να αλλάξουν τακτική.

ΜΕΡΟΣ Β΄

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

2.1) Σπουδαιότητα έρευνας:

Την έρευνα αυτή, την θεωρούμε σημαντική, διότι η εξάρτηση των νέων από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης αποτελεί σύγχρονο φαινόμενο, το οποίο μαστίζει την σημερινή κοινωνία με φοβερά επακόλουθα. Το γεγονός αυτό, κεντρίζει ιδιαίτερα το ενδιαφέρον μας, σε συνάρτηση με το ότι ως εν δυνάμει κοινωνικοί λειτουργοί, είμαστε ιδιαίτερα ευαίσθητοποιημένοι απέναντι στην ομάδα αυτή, δηλαδή στα παιδιά σχολικής ηλικίας. Για το λόγο αυτό, κρίνεται αναγκαίο να μελετηθεί και να διερευνηθεί, κατά πόσο η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν αρνητικά στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση παιδιών σχολικής ηλικίας.

2.2) Σκοπός έρευνας:

Σκοπός της έρευνάς μας, είναι να διερευνηθεί η επίδραση της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση μαθητών Πέμπτης και Έκτης τάξης Δημοτικού Σχολείου.

2.3) Στόχοι έρευνας:

1. Να διερευνηθεί, εάν ο χρόνος, ο οποίος απαιτείται για την παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων και την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών και συναρτάται με την σχολική επίδοσή τους.
2. Να ερευνηθεί, εάν το είδος των τηλεοπτικών προγραμμάτων έχει επίδραση στην επίδοση των παιδιών στα μαθήματα.
3. Να εντοπιστεί, εάν οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών μειώνουν την τηλεθέαση και την απασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και έχουν θετική σχέση με τη σχολική επίδοση.
4. Να ερευνηθεί, εάν η κατοχή και η χρήση τηλεοπτικών συσκευών από το παιδί επηρεάζει τη σχολική επίδοση.
5. Να διερευνηθεί, εάν η τηλεθέαση των παιδιών γίνεται με την εποπτεία των γονιών και εάν συνοδεύεται με διάλογο, παρατηρήσεις και σχολιασμούς.

2.4) Ερευνητικά ερωτήματα:

1. Ο χρόνος τηλεθέασης και η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στη σχολική επίδοση των παιδιών;
2. Το είδος των τηλεοπτικών προγραμμάτων έχει επίδραση στην επίδοση των παιδιών στα μαθήματα;
3. Οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών μειώνουν την τηλεθέαση και την απασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και έχουν θετική σχέση με τη σχολική επίδοση;
4. Η κατοχή και η χρήση τηλεοπτικών συσκευών από το παιδί επηρεάζει τη σχολική επίδοση;
5. Ο γονεϊκός έλεγχος των τηλεοπτικών προγραμμάτων και η συζήτηση με τα παιδιά επηρεάζουν τη σχολική επίδοση;

2.5) Είδος έρευνας

Το είδος της έρευνας που θα χρησιμοποιήσουμε είναι η ποσοτική έρευνα, καθώς μπορεί να πραγματοποιήσει συγκρίσεις ευκολότερα και δεν είναι χρονοβόρα. Συγκεκριμένα, η μέθοδος που θα χρησιμοποιηθεί είναι η επισκόπηση. Κατά κανόνα, οι επισκοπήσεις συλλέγουν δεδομένα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό σημείο, αποσκοπώντας να περιγράψουν τη φύση των υπαρχουσών συνθηκών ή να εντοπίσουν σταθερές με βάση τις οποίες μπορούν να συγκριθούν οι υπάρχουσες συνθήκες ή να προσδιορίσουν τις σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα σε συγκεκριμένα γεγονότα (Cohen, 2000).

2.6) Πληθυσμός- κριτήρια δείγματος –δείγμα

•Πληθυσμός

«Σε κάθε επιστημονική έρευνα γίνεται προσπάθεια ώστε τα εμπειρικά της ευρήματα να έχουν όσο το δυνατόν γενικότερη ισχύ, να ισχύουν για όσο το δυνατόν ευρύτερα σύνολα ομοειδών περιπτώσεων. Το ευρύτερο σύνολο των ομοειδών περιπτώσεων στο οποίο ενδιαφερόμαστε να γενικευθούν τα εμπειρικά μας ευρήματα λέγεται πληθυσμός. Και όσο ευρύτερα είναι τα σύνολα αυτά τόσο πιο σημαντική θεωρείται η προσφορά της έρευνας». (Παρασκευόπουλος, 1993, σελ. 10)

Ο πληθυσμός της έρευνάς μας στον οποίο απευθυνθήκαμε, είναι τα 68 δημοτικά σχολεία της περιοχής των Πατρών.

•Κριτήρια Δείγματος

Η επιλογή του δείγματος έγινε με βάση κάποια κριτήρια που προσαρμόζονται στις δυνατότητες της ερευνητικής μας ομάδας. Λαμβάνοντας υπόψη μας το είδος της έρευνας που ακολουθούμε (επισκόπηση) έχουμε να σχεδιάσουμε τα ερωτηματολόγια. Η εκπόνηση των ερωτηματολογίων, η πιλοτική εφαρμογή τους, η εκτύπωση, η κωδικοποίηση, μαζί με τον προγραμματισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή, όλα καταναλώνουν χρήματα. Αυτό, σε συνδυασμό με τον περιορισμένο χρόνο που διαθέτουμε, δεν μας επιτρέπει να αξιοποιήσουμε όλο μας το δείγμα, αλλά ένα μικρό μέρος αυτού.

•Δείγμα

Το δείγμα της έρευνάς μας αφορά σε 121 άτομα, μαθητές Πέμπτης και Έκτης τάξης των Δημοτικών Σχολείων 46^ο και 47^ο.

2.7) Δειγματοληψία

Απλή τυχαία δειγματοληψία

«Στην απλή τυχαία δειγματοληψία, κάθε μέλος του μελετώμενου πληθυσμού έχει ίσες ευκαιρίες να επιλεγεί. Σύμφωνα με τη μέθοδο αυτή, επιλέγεται στην τύχη μέσα από έναν κατάλογο του πληθυσμού (ένα πλαίσιο δειγματοληψίας) ο απαιτούμενος αριθμός υποκειμένων που θα αποτελέσουν το δείγμα. Εξαιτίας της πιθανότητας και της τύχης, το δείγμα αναμένεται να περιλαμβάνει υποκείμενα με χαρακτηριστικά παρόμοια με αυτά του πληθυσμού στο σύνολό του». (Cohen, Manion, 2000, σελ.128)

2.8) Μεθοδολογικά εργαλεία

Ερωτηματολόγιο

«Το ερωτηματολόγιο είναι μια τεχνική συλλογής ερευνητικών δεδομένων με ένα έντυπο στο οποίο τόσο οι ερωτήσεις, όσο και οι απαντήσεις είναι στο μεγαλύτερο μέρος τους προκαθορισμένες. Η διαδικασία του σχεδιασμού ενός ερωτηματολογίου εκτυλίσσεται σε διαδοχικές φάσεις, κατά τις οποίες το ερωτηματολόγιο επεξεργάζεται, τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς τη μορφή του, και βελτιώνεται μέχρι να πάρει την τελική του μορφή». (Νόβα-Καλτσούνη, Χ., 2006, σελ.47)

Η διαδικασία συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου απαιτούσε 30λεπτά. Το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε για την πραγματοποίηση της έρευνας ήταν ανώνυμο και συμπληρώθηκε από τους μαθητές Πέμπτης και Έκτης τάξης δημοτικού, κατά τη διάρκεια της διδακτικής ώρας, ενώπιον του/της

δασκάλου/ας και έπειτα από άδεια του διευθυντού. Ο αριθμός των ερωτήσεων ήταν 25 με ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου. Για την κατασκευή των ερωτήσεων χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο της έρευνας του Γιάννη Ν. Κουμέντου, Δρ Παιδαγωγικής-Διευθνήτης 12ου Δημοτικού Σχολείου Νέας Σμύρνης.

2.9) Χρονοδιάγραμμα

11/10 -22/10	Επιλογή Θεματολογίας
25/10 – 19/11	Καταγραφή σκοπού, στόχου και ερευνητικά ερωτήματα
22/11 -03/02	Ανασκόπηση βιβλιογραφικών πηγών
07/02 -18/03	Ανάδειξη μεθοδολογίας της έρευνας
11/05	Επίσκεψη στα σχολεία, 47 ^ο και 46 ^ο Δημοτικό, ώστε να πάρουμε από τους διευθυντές την άδεια χορήγησης των ερωτηματολογίων στις τάξεις Ε΄ και ΣΤ΄
18/05	Χορήγηση των ερωτηματολογίων στο 47 ^ο σχολείο στις Ε΄ και ΣΤ΄ τάξεις
20/05	Χορήγηση των ερωτηματολογίων στο 46 ^ο σχολείο στις Ε΄ και ΣΤ΄ τάξεις
25/ 05-30/06	Κωδικοποίηση και στατιστική ανάλυση της έρευνας
4/07-08/07	Δημιουργία Παραρτήματος (Συλλογή άρθρων, φωτογραφικού υλικού, νομοθεσία)

2.10) Συλλογή δεδομένων

Για την συλλογή των δεδομένων της έρευνάς μας, εκτός από την βιβλιογραφική ανασκόπηση, αλλά και την μελέτη συναφών ερευνών, χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο ανοικτού αλλά και κλειστού τύπου, κατάλληλα σχεδιασμένο από την ομάδα με την καθοδήγηση της υπεύθυνης καθηγήτριας, το οποίο και απευθυνόταν σε παιδιά δημοτικών σχολείων της Πάτρας, Πέμπτης και Έκτης τάξης.

2.11) Κριτήρια εισαγωγής και αποκλεισμού δεδομένων

Κριτήρια εισαγωγής και αποκλεισμού των δεδομένων στην έρευνά μας ήταν:

- Η ηλικία
- Η τάξη που φοιτούσαν
- Το σχολείο
- Η παρακολούθηση τηλεόρασης

2.12) Ζητήματα ηθικής και δεοντολογίας

Τα τελευταία χρόνια παρατηρούμε να διατυπώνεται όλο και πιο συχνά ένας έντονος προβληματισμός τόσο για τις τεχνικές που μεμονωμένοι ερευνητές αλλά και ερευνητικά ιδρύματα χρησιμοποιούν, προκειμένου να συλλέξουν το ερευνητικό υλικό, όσο και για τον τρόπο που θα χρησιμοποιηθεί αυτό το υλικό. Πρόκειται για ζητήματα δεοντολογίας, η συνειδητοποίηση των οποίων έχει άμεση σχέση με την ανάπτυξη που σημειώθηκε τις τελευταίες δεκαετίες στο χώρο των κοινωνικών επιστημών, αλλά και με ένα σκεπτικισμό που αναπτύχθηκε αναφορικά με τη χρησιμοποίηση προσωπικών στοιχείων, τα οποία καταγράφονται και καταχωρίζονται σε διάφορες τράπεζες πληροφοριών (Νόβα-Καλτσούνη, 2006).

Η δεοντολογία αναφέρεται σε κανόνες συμπεριφοράς. Τυπικά, στη συμμόρφωση σε ένα κώδικα ή σύνολο αρχών (Reynolds, 1979). Μερικές φορές γίνεται διαχωρισμός μεταξύ δεοντολογίας και ηθικής. Αν και τα δύο ασχολούνται με το τι είναι καλό ή κακό, σωστό ή λάθος, η δεοντολογία συνήθως θεωρείται ότι αναφέρεται σε γενικές αρχές περί του τι πρέπει κάποιος να κάνει, ενώ η ηθική θεωρείται συνήθως ότι αναφέρεται στο εάν μια συγκεκριμένη πράξη είναι συνεπής με την αποδεκτή έννοια του σωστού ή του λάθους ή όχι (Colin, 2007).

Τα δεοντολογικά προβλήματα που ανακύπτουν εξαρτώνται από το είδος της έρευνας, από τη μεθοδολογία που επιλέγει κανείς, αλλά προπάντων από τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσει αυτά τα στοιχεία (Νόβα-Καλτσούνη, 2006).

Ένα από τα προαπαιτούμενα, που θεωρείται ίσως και το πλέον σημαντικό στην έρευνα, είναι η συναίνεση των συμμετεχόντων. Αυτό προϋποθέτει ότι οι συμμετέχοντες στην έρευνα είναι πλήρως ενημερωμένοι τόσο για το σκοπό της έρευνας όσο και για τις τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν και τον τρόπο που θα αξιοποιηθούν τα δεδομένα. Σε κάθε περίπτωση το ατομικό δικαίωμα για προστασία της ιδιωτικής ζωής του καθενός πρέπει να προστατευτεί, ανεξάρτητα από το βαθμό σημαντικότητας που μπορεί να έχει μια έρευνα για τη δημόσια ζωή. Με την έννοια αυτή το άτομο ή ο θεσμός που διεξάγει μια έρευνα θα πρέπει να ενημερώνει με κάθε λεπτομέρεια τους συμμετέχοντες στην έρευνα. Το στοιχείο αυτό είναι απολύτως απαραίτητο όταν πρόκειται για πειράματα,

αλλά και όταν οι συμμετέχοντες στην έρευνα ανήκουν σε εντελώς διαφορετικές πολιτισμικές ομάδες από εκείνη του ερευνητή. Σημαντικές δεοντολογικές ελλείψεις έχουμε στις περιπτώσεις όπου ο εντολοδόχος της έρευνας δεν αναφέρεται με σαφήνεια, καθώς και στις περιπτώσεις όπου δεν αναφέρονται οι πραγματικοί σκοποί της έρευνας (Νόβα-Καλτσούνη, 2006).

Όμως, επειδή ο σεβασμός στην ιδιωτική ζωή του ερωτώμενου είναι μια υποχρέωση ιερή που πρέπει να γίνεται σε κάθε περίπτωση σεβαστή, θα πρέπει ερωτήσεις που είναι ιδιαίτερα ευαίσθητες είτε να αποφεύγονται είτε να διατυπώνονται με πάρα πολύ προσοχή. Τέτοιες ερωτήσεις είναι εκείνες που αναφέρονται στη σεξουαλική ζωή του ατόμου, στις προτιμήσεις του, στο εισόδημά του κ.λπ. Ακόμη θα πρέπει να διασφαλίζεται με κάθε τρόπο η ανωνυμία του ερωτώμενου. Στο σημείο αυτό υπάρχει μια πραγματική αδυναμία, αφού κανένα ερωτηματολόγιο δεν μπορεί να είναι απολύτως ανώνυμο. Το όνομα και τα λοιπά χαρακτηριστικά του ερωτώμενου μπορούν σε όλες τις περιπτώσεις να καταχωρισθούν εν αγνοία του από τον ερευνητή. Γι' αυτόν το λόγο πρέπει με αυστηρότητα να εφαρμόζονται οι κανόνες δεοντολογίας και προπάντων να καταστρέφονται μετά την έρευνα όλα τα στοιχεία των ατόμων που πήραν μέρος σε αυτήν (Νόβα-Καλτσούνη, 2006).

Δέκα αμφιλεγόμενες πρακτικές στην κοινωνική έρευνα

1. Η εμπλοκή ανθρώπων χωρίς τη γνώση ή τη συγκατάθεσή τους.
2. Ο καταναγκασμός τους σε συμμετοχή.
3. Η απόκρυψη πληροφοριών σχετικά με την αληθινή φύση της έρευνας.
4. Η εξαπάτηση του συμμετέχοντος με άλλους τρόπους.
5. Η παρακίνηση των συμμετεχόντων να διαπράξουν ενέργειες που μειώνουν την αυτοεκτίμησή τους.
6. Η παραβίαση των δικαιωμάτων αυτοπροσδιορισμού (π.χ. σε μελέτες που προωθούν την προσωπική αλλαγή).
7. Η έκθεση των συμμετεχόντων σε φυσικό ή ψυχολογικό άγχος.
8. Η παραβίαση της ιδιωτικής τους ζωής.
9. Η απόκρυψη του οφέλους από κάποιους συμμετέχοντες (π.χ. στις ομάδες σύγκρισης).
10. Η αντιμετώπιση των συμμετεχόντων με άδικο μέσα, χωρίς αβρότητα ή σεβασμό (Colin, 2007).

2.13) Περιορισμοί έρευνας

Η έρευνα έπρεπε να γίνει μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, αφού γίνεται στα πλαίσια πτυχιακής εργασίας. Επιπλέον, δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε ήταν μη πλήρως συμπληρωμένα ερωτηματολόγια και η απουσία μαθητών από το σχολείο. Τελικά χρησιμοποιήθηκαν 102 ερωτηματολόγια από τα προβλεπόμενα 121.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

Κάθε πιθανή απάντηση σε μία ερώτηση κωδικοποιήθηκε με ένα ακέραιο αριθμό ανάλογα με τον αριθμό των δυνατών απαντήσεων. Έπειτα τα δεδομένα εισήχθησαν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή σε μεταβλητές που η κάθε μία αντιπροσώπευε μία ερώτηση.

Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για την εισαγωγή των κωδικοποιημένων δεδομένων και τη στατιστική επεξεργασία τους ήταν το SPSS 16.0.

Περιγραφική κατανομή: Τα αποτελέσματα που προέκυψαν συντάχθηκαν σε πίνακες στους οποίους αναφέρεται το όνομα της μεταβλητής. Επίσης, αναφέρονται οι εξεταζόμενες ομάδες, καθώς και τα ποσοστά που αντιστοιχούν σε αυτές επί του συνόλου.

Στατιστικές συγκρίσεις: Για να δώσουμε απάντηση στα ερευνητικά ερωτήματα, έγιναν κάποιες συγκριτικές συσχετίσεις, κατά τις οποίες χρησιμοποιήθηκαν πίνακες με τους οποίους συνδυάζονται οι απαντήσεις των 2 ερωτήσεων που μας ενδιαφέρουν. Κάθε κελί δίνει τον αριθμό και το επόμενο το ποσοστό επί του συνόλου των ερωτηθέντων.

Στατιστική ανάλυση

Στην παρούσα έρευνα συμμετείχαν 102 παιδιά, 64 αγόρια και 38 κορίτσια, ηλικίας 10 έως 13 ετών, που παρακολουθούν στο 46^ο και 47^ο Δημοτικό Σχολείο Πάτρας.

Φύλο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	αγόρι	64	62,7	62,7	62,7
	κορίτσι	38	37,3	37,3	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

Στον πίνακα παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είναι αγόρια.

Ηλικία

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	13	12,7	12,7	12,7
	11	49	48,0	48,0	60,8
	12	39	38,2	38,2	99,0
	13	1	1,0	1,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

Στον πίνακα διακρίνουμε ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είναι 11 χρονών.

Σχολική τάξη

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ε	49	48,0	48,0	48,0
	ΣΤ	53	52,0	52,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

Στον πίνακα διακρίνουμε ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων παρακολουθούν στην Έκτη τάξη.

Τα περισσότερα από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα (ποσοστό 45%) έχουν ένα επιπλέον αδελφό/ή, σε αρκετά μεγάλο ποσοστό, 23,5%, έχουν δύο αδέρφια ακόμα, ενώ σε ποσοστό 10,8% η οικογένεια έχει 4 παιδιά.

Αδέλφια

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	7,8	7,8	7,8
	1	46	45,1	45,1	52,9
	2	24	23,5	23,5	76,5
	3	11	10,8	10,8	87,3
	4	8	7,8	7,8	95,1
	5	1	1,0	1,0	96,1
	6	2	2,0	2,0	98,0
	7	2	2,0	2,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

Τα περισσότερα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα είναι τα μεγαλύτερα στην οικογένεια, σε ποσοστό που ανέρχεται στο 43,8%.

Σειρά γέννησης

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	μεγαλύτερος/η	42	41,2	43,8	43,8
	μεσαίος/α	23	22,5	24,0	67,7
	μικρότερος/η	31	30,4	32,3	100,0
	Total	96	94,1	100,0	
Missing	System	6	5,9		
Total		102	100,0		

Η σχολική επίδοση των παιδιών δίνεται από τον επόμενο πίνακα:

Σχολική Επίδοση

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7,0	7	6,9	6,9	6,9
	8,0	21	20,6	20,6	27,5
	8,5	3	2,9	2,9	30,4
	9,0	24	23,5	23,5	53,9
	9,5	2	2,0	2,0	55,9
	10,0	45	44,1	44,1	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

Στον πίνακα παρατηρούμε ότι από το σύνολο των ερωτηθέντων το 44,1% είναι μαθητές του 10.

Από τον ακόλουθο πίνακα, καθώς και το κυκλικό διάγραμμα, προκύπτει πως το επάγγελμα του πατέρα των περισσότερων παιδιών είναι ελεύθερο (σε ποσοστό 24,5%), ακολουθούν οι ιδιωτικοί υπάλληλοι (σε ποσοστό 21,5%) ενώ αρκετοί είναι οι δημόσιοι υπάλληλοι και οι εκπαιδευτικοί (τα ποσοστά δίνονται 12,7% και 10,8% αντίστοιχα)

Επάγγελμα πατέρα

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1,0	1,0	1,0
αγρότης	1	1,0	1,0	2,0
αστυνομικός	1	1,0	1,0	2,9
γιατρός	1	1,0	1,0	3,9
δημόσιος υπάλληλος	13	12,7	12,7	16,7
εκπαιδευτικός	11	10,8	10,8	27,5
ελεύθερος επαγγελματίας	25	24,5	24,5	52,0
επιπλοποιός	2	2,0	2,0	53,9
ηλεκτρολόγος	5	4,9	4,9	58,8
ιδιωτικός υπάλληλος	22	21,6	21,6	80,4
ιερέας	1	1,0	1,0	81,4
μηχανικός αυτοκινήτων	2	2,0	2,0	83,3
οδηγός	1	1,0	1,0	84,3
οικοδόμος	8	7,8	7,8	92,2
οικονομολόγος	1	1,0	1,0	93,1
πολιτικός μηχανικός	2	2,0	2,0	95,1
συνταξιούχος	1	1,0	1,0	96,1
τραπεζικός υπάλληλος	3	2,9	2,9	99,0
χημικός μηχανικός	1	1,0	1,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

Από τον επόμενο πίνακα και το κυκλικό διάγραμμα, προκύπτει πως οι μητέρες των περισσότερων παιδιών δεν εργάζονται (σε ποσοστό 39,2%), και αρκετές είναι οι μητέρες που εργάζονται ως εκπαιδευτικοί (ποσοστό 17,6%) και ως ιδιωτικοί υπάλληλοι (13,7%).

Επάγγελμα μητέρας

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	3,9	3,9	3,9
αισθητικός	1	1,0	1,0	4,9
ασφαλίστρια	1	1,0	1,0	5,9
γιατρός	2	2,0	2,0	7,8
δημόσιος υπάλληλος	6	5,9	5,9	13,7
δικηγόρος	1	1,0	1,0	14,7
εκπαιδευτικός	18	17,6	17,6	32,4
ελεύθερος επαγγελματίας	5	4,9	4,9	37,3
ιδιωτικός υπάλληλος	14	13,7	13,7	51,0
κομμώτρια	1	1,0	1,0	52,0
μοδίστρα	3	2,9	2,9	54,9
νοσηλεύτρια	3	2,9	2,9	57,8
οδοντίατρος	1	1,0	1,0	58,8
οικιακά	40	39,2	39,2	98,0
πωλήτρια	1	1,0	1,0	99,0
τραπεζικός υπάλληλος	1	1,0	1,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

2) Τα παιδιά στο μεγαλύτερο ποσοστό (69,6%) στον ελεύθερο χρόνο τους προτιμούν να παίζουν με φίλους και αρκετά παιδιά επιλέγουν να παρακολουθήσουν τηλεόραση (14,7%). Υπήρξε και ένα παιδί που ανέφερε πως δεν έχει καθόλου ελεύθερο χρόνο.

Ελεύθερος χρόνος

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	71	69,6	69,6	69,6
παίζω με φίλους	15	14,7	14,7	84,3
βλέπω τηλεόραση	3	2,9	2,9	87,3
παίζω βιντεοπαιχνίδια	5	4,9	4,9	92,2
διαβάζω εξωσχολικά βιβλία	3	2,9	2,9	95,1
παίζω επιτραπέζια παιχνίδια	4	3,9	3,9	99,0
άλλο	1	1,0	1,0	100,0
δεν έχω ελεύθερο χρόνο	102	100,0	100,0	

3)

Εξωσχολική δραστηριότητα

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ναι	80	78,4	78,4	78,4
οχι	22	21,6	21,6	100,0
Total	102	100,0	100,0	

Τα περισσότερα από τα ερωτηθέντα παιδιά ασχολούνται με κάποια εξωσχολική δραστηριότητα, σε ποσοστό 78,4%.

4) Από τα 80 παιδιά που ασχολούνται με κάποια εξωσχολική δραστηριότητα, το μεγαλύτερο ποσοστό, 81,2%, ασχολείται με τον αθλητισμό (μπάσκετ, ποδόσφαιρο, στίβος, τένις, μπαλέτο, χορός).

Είδος δραστηριότητας

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid αθλητισμός	65	63,7	81,2	81,2
ζωγραφική	1	1,0	1,2	82,5
μουσική	5	4,9	6,2	88,8
Άλλο	9	8,8	11,2	100,0
Total	80	78,4	100,0	
Missing System	22	21,6		
Total	102	100,0		

5) Από τον επόμενο πίνακα προκύπτει πως τα περισσότερα παιδιά διαθέτουν 2 ώρες την εβδομάδα για εξωσχολικές δραστηριότητες, πολλά είναι τα παιδιά που διαθέτουν 1 ώρα την εβδομάδα σε δραστηριότητες, ενώ αρκετά είναι και αυτά που διαθέτουν 3, 4 και 12 ώρες σε εξωσχολικές δραστηριότητες. Τα ποσοστά δίνονται αντίστοιχα, 14,6%, 13,%, 11,2%, 10,1% και 9%.

Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,0	12	11,8	13,5	13,5
	2,0	13	12,7	14,6	28,1
	2,5	1	1,0	1,1	29,2
	3,0	10	9,8	11,2	40,4
	3,5	2	2,0	2,2	42,7
	4,0	9	8,8	10,1	52,8
	4,5	2	2,0	2,2	55,1
	5,0	3	2,9	3,4	58,4
	5,5	1	1,0	1,1	59,6
	6,0	7	6,9	7,9	67,4
	6,5	1	1,0	1,1	68,5
	7,0	5	4,9	5,6	74,2
	7,5	2	2,0	2,2	76,4
	8,0	3	2,9	3,4	79,8
	9,0	1	1,0	1,1	80,9
	11,0	3	2,9	3,4	84,3
	12,0	8	7,8	9,0	93,3
	12,5	1	1,0	1,1	94,4
	15,0	1	1,0	1,1	95,5
	16,0	2	2,0	2,2	97,8
20,0	1	1,0	1,1	98,9	
21,0	1	1,0	1,1	100,0	
	Total	89	87,3	100,0	
Missing	System	13	12,7		
Total		102	100,0		

6) Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών, 96%, παρακολουθεί κάποια ξένη γλώσσα εκτός σχολείου.

Ξένη γλώσσα εκτός σχολείου

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ναι	97	95,1	96,0	96,0
	οχι	4	3,9	4,0	100,0
	Total	101	99,0	100,0	
Missing	System	1	1,0		
Total		102	100,0		

7) Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών (31,2%) παρακολουθεί 4 ώρες ξένη γλώσσα εκτός σχολείου, και αρκετά είναι τα παιδιά που παρακολουθούν 3 ώρες (23,7%).

Ωρες (την εβδομάδα) που τα παιδιά παρακολουθούν ξένη γλώσσα

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,0	11	10,8	11,8	11,8
	1,5	1	1,0	1,1	12,9
	2,0	16	15,7	17,2	30,1
	2,5	1	1,0	1,1	31,2
	3,0	22	21,6	23,7	54,8
	3,5	3	2,9	3,2	58,1
	4,0	29	28,4	31,2	89,2
	4,5	2	2,0	2,2	91,4
	5,0	3	2,9	3,2	94,6
	6,0	3	2,9	3,2	97,8
	6,5	1	1,0	1,1	98,9
	7,0	1	1,0	1,1	100,0
Total		93	91,2	100,0	
Missing	System	9	8,8		
Total		102	100,0		

8) Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών θεωρεί ότι παρακολουθεί πολύ τηλεόραση (41,2%), ενώ ελάχιστα είναι τα παιδιά που κατά την γνώμη τους δεν παρακολουθούν τηλεόραση (2%).

Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid πάρα πολύ	14	13,7	13,7	13,7
πολύ	42	41,2	41,2	54,9
λίγο	35	34,3	34,3	89,2
πολύ λίγο	9	8,8	8,8	98,0
καθόλου	2	2,0	2,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

9) Από τον ακόλουθο πίνακα, προκύπτει πως το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών παρακολουθεί τουλάχιστον μια ώρα την ημέρα τηλεόραση (29,4%) ενώ σχετικά υψηλά είναι και τα ποσοστά των παιδιών που παρακολουθούν μία έως δύο ώρες τηλεόραση (20,6%) και δύο έως τρεις ώρες τηλεόραση (24,5%).

Ωρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0 έως 30 λεπτά	12	11,8	11,8	11,8
τουλάχιστον μια ώρα	30	29,4	29,4	41,2
μια ώρα έως δύο ώρες	21	20,6	20,6	61,8
δύο ώρες έως τρεις ώρες	25	24,5	24,5	86,3
τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες	7	6,9	6,9	93,1
περισσότερες από τέσσερις ώρες	7	6,9	6,9	100,0
Total	102	100,0	100,0	

10) Από τον πίνακα και το κυκλικό διάγραμμα που ακολουθούν, γίνεται αντιληπτό πως τα περισσότερα παιδιά παρακολουθούν καθημερινά τηλεόραση (63,9%), ενώ ελάχιστα είναι αυτά που παρακολουθούν τηλεόραση αποκλειστικά στις διακοπές (4,1%).

Ημέρες που παρακολουθούν τηλεόραση

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid τις καθημερινές	62	60,8	63,9	63,9
τα σαββατοκύριακα	31	30,4	32,0	95,9
στις διακοπές	4	3,9	4,1	100,0
Total	97	95,1	100,0	
Missing System	5	4,9		
Total	102	100,0		

11) Τα περισσότερα παιδιά επέλεγον να δουν τηλεόραση γιατί τους προκαλεί ευχάριστα συναισθήματα. Στο μεγαλύτερο ποσοστό, αρέσει η τηλεόραση (69,3%), ενώ αρκετά από αυτά την επέλεγον γιατί θεωρούν ότι χαλαρώνουν (12,9%) ή γελάνε (10,9%).

Λόγος που παρακολουθούν τηλεόραση

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid μου αρέσει	70	68,6	69,3	69,3
με χαλαρώνει	13	12,7	12,9	82,2
με κάνει να γελάω	11	10,8	10,9	93,1
με κάνει να τρομάζω	1	1,0	1,0	94,1
δεν ξέρω	6	5,9	5,9	100,0
Total	101	99,0	100,0	
Missing System	1	1,0		
Total	102	100,0		

12) Είναι προφανές από τον πίνακα και το κυκλικό διάγραμμα πως η πλειοψηφία των ερωτηθέντων παιδιών προτιμάει την συναναστροφή με φίλους από την τηλεόραση, σε ποσοστό 92,9%.

Σύγκριση τηλεοπτικών προγραμμάτων και δραστηριοτήτων με φίλους

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid να μείνω σπίτι και να παρακολουθήσω τηλεόραση	7	6,9	7,1	7,1
να παίζω με φίλους/ες	92	90,2	92,9	100,0
Total	99	97,1	100,0	
Missing System	3	2,9		
Total	102	100,0		

13) Τόσο από τον ακόλουθο πίνακα, όσο και από το κυκλικό διάγραμμα, προκύπτει ότι τα παιδιά συνήθως παρακολουθούν παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια, κωμωδίες, περιπέτειες, αστυνομικά, αθλητικά, πολεμικά καθώς και ελληνικές και ξένες ταινίες. Επίσης, κανένα από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα δεν προτιμά να παρακολουθεί ειδήσεις.

Προγράμματα στην τηλεόραση

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια	14	13,7	13,7	13,7
κωμωδίες	12	11,8	11,8	25,5
περιπέτειες	17	16,7	16,7	42,2
θρίλερ	2	2,0	2,0	44,1
αστυνομικά	10	9,8	9,8	53,9
πολεμικά	9	8,8	8,8	62,7
αθλητικά	17	16,7	16,7	79,4
ξένες ταινίες	6	5,9	5,9	85,3
ελληνικές ταινίες	9	8,8	8,8	94,1
τηλεπαιχνίδια	3	2,9	2,9	97,1
ντοκιμαντέρ	2	2,0	2,0	99,0
άλλο	1	1,0	1,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

14) Τα περισσότερα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση είτε με τα αδέρφια τους, σε ποσοστό 37% , είτε με τους γονείς τους, σε ποσοστό 34,8%. Αρκετά είναι επίσης και τα παιδιά που επιλέγουν να παρακολουθήσουν μόνο τους τηλεόραση (22,8%).

Άτομα με τα οποία τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid με τους γονείς μου	32	31,4	34,8	34,8
με τους παππούδες μου	2	2,0	2,2	37,0
με τα αδέρφια μου	34	33,3	37,0	73,9
με τους φίλους/ες μου	3	2,9	3,3	77,2
μόνος/η μου	21	20,6	22,8	100,0
Total	92	90,2	100,0	
Missing System	10	9,8		
Total	102	100,0		

15)

Επιλογή προγράμματος

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid το διαλέγω μόνος/η μου	55	53,9	55,0	55,0
το διαλέγουν οι γονείς μου	2	2,0	2,0	57,0
το διαλέγουμε μαζί	43	42,2	43,0	100,0
Total	100	98,0	100,0	
Missing System	2	2,0		
Total	102	100,0		

Από τα παραπάνω προκύπτει πως τα παιδιά επιλέγουν συνήθως μόνο τους το τηλεοπτικό πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν σε ποσοστό 55%. Ωστόσο, αρκετά υψηλό είναι και το ποσοστό της από κοινού (γονέων και παιδιών) επιλογής τηλεοπτικών προγραμμάτων (43%) ενώ μόνο το 2% των παιδιών επιλέγουν οι γονείς τους αυτό που θα παρακολουθήσουν στην τηλεόραση.

16) Από το ακόλουθο κυκλικό διάγραμμα καθώς και τον πίνακα προκύπτει πως οι γονείς σε μεγάλο ποσοστό (70,6 %) δεν επιτρέπουν την παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ

Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ναι	30	29,4	29,4	29,4
οχι	72	70,6	70,6	100,0
Total	102	100,0	100,0	

17) Τα περισσότερα παιδιά συζητούν με τους γονείς τους τα τηλεοπτικά προγράμματα (43,6%). Επίσης, σύμφωνα με τον πίνακα που ακολουθεί, αρκετά παιδιά επιλέγουν να συζητούν με τα αδέρφια ή να μην συζητούν με κανέναν για τα τηλεοπτικά προγράμματα που παρακολουθούν (τα ποσοστά δίνονται 19,8% και 20,8% αντίστοιχα).

Συζήτηση για τα τηλεοπτικά προγράμματα

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid με τους γονείς μου	44	43,1	43,6	43,6
με τα αδέρφια μου	20	19,6	19,8	63,4
με τους/τις φίλους/ες μου	16	15,7	15,8	79,2
με κανέναν	21	20,6	20,8	100,0
Total	101	99,0	100,0	
Missing System	1	1,0		
Total	102	100,0		

18)

Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ναι	48	47,1	47,5	47,5
όχι	53	52,0	52,5	100,0
Total	101	99,0	100,0	
Missing System	1	1,0		
Total	102	100,0		

Από τον παραπάνω πίνακα καθώς και το κυκλικό διάγραμμα γίνεται αντιληπτό πως λίγο περισσότερο από τα μισά από τα ερωτηθέντα παιδιά δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους, με ποσοστό 52,5%.

19) Από το κυκλικό διάγραμμα και τον πίνακα, προκύπτει πως περίπου το 75,5% των παιδιών απασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια.

Ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ναι	77	75,5	75,5	75,5
όχι	25	24,5	24,5	100,0
Total	102	100,0	100,0	

20) Τα περισσότερα αγόρια που παίζουν βιντεοπαιχνίδια ασχολούνται κυρίως με αθλητικά, τύπου PRO EVOLUTION, RPG όπως το World of Warcraft, δράσης όπως το God of War, πολεμικά τύπου Call of duty και Medal of Honor, platform όπως Super Mario Bros, ενώ τα κορίτσια τείνουν να προτιμούν παιχνίδια μόδας, μαγειρικής καθώς και δράσης όπως το Toy Story.

21) Από τα 77 παιδιά που ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια, το 32,5% που είναι και το μεγαλύτερο ποσοστό, παίζει τουλάχιστον μια ώρα βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, σχετικά μεγάλο είναι και το ποσοστό των παιδιών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια περισσότερες από τέσσερις ώρες (11,7%).

Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0 έως 30 λεπτά	16	15,7	20,8	20,8
	τουλάχιστον μια ώρα	25	24,5	32,5	53,2
	μια ώρα έως δύο ώρες	19	18,6	24,7	77,9
	δύο ώρες έως τρεις ώρες	6	5,9	7,8	85,7
	τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες	2	2,0	2,6	88,3
	περισσότερες από τέσσερις ώρες	9	8,8	11,7	100,0
	Total	77	75,5	100,0	
Missing	System	25	24,5		
Total		102	100,0		

22) Από τον ακόλουθο πίνακα προκύπτει πως τα περισσότερα παιδιά (80,6%) προτιμούν το παιχνίδι με φίλους εάν είχαν τη δυνατότητα να μην παρακολουθήσουν τηλεόραση ή να ασχοληθούν με βιντεοπαιχνίδια.

Εναλλακτικές επιλογές διασκέδασης εκτός από τηλεόραση και βιντεοπαιχνίδια

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid παιχνίδι με φίλους	79	77,5	80,6	80,6
αθλητισμός	5	4,9	5,1	85,7
μουσική, ζωγραφική, εξωσχολικά βιβλία	11	10,8	11,2	96,9
άλλο	3	2,9	3,1	100,0
Total	98	96,1	100,0	
Missing System	4	3,9		
Total	102	100,0		

23) Από τον επόμενο πίνακα (χωρίς να έχουν ληφθεί υπ' όψιν οι missing values) προκύπτει πως τα περισσότερα παιδιά επιλέγουν να συζητούν με τους γονείς τους, λίγο, πολύ είτε πάρα πολύ, και μόνο το 6,9% των παιδιών προτιμάει να μην συζητά με τους γονείς τους.

Συζήτηση με γονείς

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid καθόλου	4	3,9	4,0	4,0
πολύ λίγο	3	2,9	3,0	6,9
Λίγο	21	20,6	20,8	27,7
πολύ	37	36,3	36,6	64,4
πάρα πολύ	36	35,3	35,6	100,0
Total	101	99,0	100,0	
Missing System	1	1,0		
Total	102	100,0		

24) Τα παιδιά συζητούν με τη μητέρα τους στο μεγαλύτερο ποσοστό (37,6%), ενώ αρκετά παιδιά (23,8%) προτιμούν να συζητούν με τα αδέρφια τους, τους φίλους ή άλλους συγγενείς.

Γονέας με τον οποίον τα παιδιά συζητούν περισσότερο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Μητέρα	38	37,3	37,6	37,6
	Πατέρας	11	10,8	10,9	48,5
	και οι δυο	28	27,5	27,7	76,2
	αδέρφια, φίλοι, συγγενείς	24	23,5	23,8	100,0
	Total	101	99,0	100,0	
Missing System		1	1,0		
Total		102	100,0		

25) Από τον επόμενο πίνακα, γίνεται αντιληπτό πως τα περισσότερα παιδιά αφιερώνουν μια έως δύο ώρες στη μελέτη των σχολικών μαθημάτων (54,5%).

Ώρες που αφιερώνονται στη μελέτη των σχολικών μαθημάτων

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0 έως μια ώρα	12	11,8	11,9	11,9
	μια ώρα έως δύο ώρες	55	53,9	54,5	66,3
	δύο ώρες έως τρεις ώρες	23	22,5	22,8	89,1
	τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες	8	7,8	7,9	97,0
	περισσότερο από τέσσερις ώρες	3	2,9	3,0	100,0
Total		101	99,0	100,0	
Missing System		1	1,0		
Total		102	100,0		

Ερευνητικά ερωτήματα:

Για την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων χρησιμοποιήθηκε ο συντελεστής συσχέτισης του Kendall και ο συντελεστής συσχέτισης του Spearman καθώς οι μεταβλητές που αντιστοιχούν στις ερωτήσεις που πρέπει να συσχετιστούν δεν ακολουθούν κανονική κατανομή σύμφωνα με τα τεστ των Kolmogorov – Smirnov και Shapiro – Wilk και αρκετές από αυτές παρουσιάζουν παρατηρήσεις με ακραίες τιμές. Οι συντελεστές συσχέτισης του Kendall και του Spearman είναι απλώς παραλλαγές του συντελεστή συσχέτισης του Pearson και ερμηνεύονται με τον ίδιο τρόπο.

Επειδή δεν γίνεται πρόβλεψη της κατεύθυνσης της τάσης των δεδομένων με βάση μια ισχυρή θεωρία ή συνεπή προηγούμενη έρευνα, η έρευνα που κάναμε είναι φοιτητική, γίνεται δίπλευρος έλεγχος σημαντικότητας (two – tailed testing).

Σε περιπτώσεις όπου δεν ήταν εύκολο να ερμηνευτεί η συσχέτιση μεταξύ των μεταβλητών, έχουν χρησιμοποιηθεί πίνακες διασταύρωσης. Οι πίνακες αυτοί έδωσαν πιο κατανοητά αποτελέσματα όταν χρειάστηκε να αποδοθεί η σχέση μιας αριθμητικής μεταβλητής με μια άλλη δυαδική, για παράδειγμα, αριθμητική μεταβλητή.

1. Ο χρόνος τηλεθέασης και η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στη σχολική επίδοση των παιδιών;

Από τον ακόλουθο πίνακα συσχετίσεων, προκύπτει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση, (Kendall tau_b = -0,144 και Spearman's ρ = -0,176, **επίπεδο σημαντικότητας 0,1**). Στη συγκεκριμένη περίπτωση η συσχέτιση είναι ασθενής, ωστόσο παρουσιάζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση. Φαινομενικά, όσο περισσότερο παρακολουθούν τα παιδιά τηλεόραση (την ημέρα) τόσο η σχολική τους επίδοση κυμαίνεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα.

Correlations

			Σχολική Επίδοση	Ωρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση
Kendall's tau_b	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,144
		Sig. (2-tailed)	.	,079
		N	102	102
Ωρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	-,144	1,000
		Sig. (2-tailed)	,079	.
		N	102	102
Spearman's rho	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,176
		Sig. (2-tailed)	.	,077

	N	102	102
Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση	Correlation Coefficient	-,176	1,000
	Sig. (2-tailed)	,077	.
	N	102	102

Ο επόμενος πίνακας συσχετίσεων, παρουσιάζει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του χρόνου που τα παιδιά θεωρούν ότι παρακολουθούν τηλεόραση, (Kendall tau_b = -0,149 και Spearman's ρ = -0,171, **επίπεδο σημαντικότητας 0,1**). Η συσχέτιση εξακολουθεί να είναι ασθενής και εκφράζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του χρόνου που τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση. Όπως και στην προηγούμενη συσχέτιση, όσο περισσότερο παρακολουθούν τα παιδιά τηλεόραση, τόσο η σχολική τους επίδοση κυμαίνεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα.

Correlations

			Σχολική Επίδοση	Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων
Kendall's tau_b	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,149
		Sig. (2-tailed)	.	,081
		N	102	102
	Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων	Correlation Coefficient	-,149	1,000
		Sig. (2-tailed)	,081	.
		N	102	102
Spearman's rho	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,171
		Sig. (2-tailed)	.	,085
		N	102	102
	Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων	Correlation Coefficient	-,171	1,000
		Sig. (2-tailed)	,085	.
		N	102	102

Από τον τελευταίο πίνακα συσχετίσεων, προκύπτει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια, (Kendall tau_b = -0,185 και Spearman's ρ = -0,217, **επίπεδο σημαντικότητας 0,1**). Και σε αυτήν την περίπτωση η συσχέτιση είναι ασθενής και εκφράζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Όπως και στις προηγούμενες συσχετίσεις, όσο περισσότερο τα παιδιά παίζουν με βιντεοπαιχνίδια, τόσο η σχολική τους επίδοση δεν είναι ιδιαίτερα υψηλή.

Correlations

			Σχολική Επίδοση	Ωρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια
Kendall's tau_b	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,185
		Sig. (2-tailed)	.	,051
		N	102	77
	Ωρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια	Correlation Coefficient	-,185	1,000
		Sig. (2-tailed)	,051	.
		N	77	77
Spearman's rho	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	-,217
		Sig. (2-tailed)	.	,058
		N	102	77
	Ωρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια	Correlation Coefficient	-,217	1,000
		Sig. (2-tailed)	,058	.
		N	77	77

Στην πραγματικότητα, επειδή και οι τρεις συσχετίσεις δεν είναι αρκετά ισχυρές, τα παραπάνω συμπεράσματα εξάγονται με επιφύλαξη και θα ήταν προτιμότερο να συνεχιστούν οι έρευνες πάνω στο συγκεκριμένο αντικείμενο. Παρόλα αυτά, παρουσιάζουν μια γενικότερη ροπή που υπάρχει ανάμεσα στην σχολική επίδοση και στον χρόνο ενασχόλησης με την τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια.

2. Το είδος των τηλεοπτικών προγραμμάτων έχει επίδραση στην επίδοση των παιδιών στα μαθήματα;

Αυτό που αξίζει περισσότερο να μελετηθεί είναι τα τηλεοπτικά προγράμματα που παρακολουθούν οι άριστοι μαθητές (βαθμολογία 10).

Συγκεκριμένα, το 20% αυτών των παιδιών παρακολουθεί παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια, το 17,8% επιλέγει κωμωδίες, το 11,1% των παιδιών προτιμάει περιπέτειες, το 8,9% παρακολουθεί αστυνομικά στην τηλεόραση, το 4,4% των παιδιών δείχνει προτίμηση σε πολεμικά, αθλητικά και ξένες ταινίες παρακολουθούν στο ίδιο ποσοστό 6,7%, ελληνικές ταινίες σε ποσοστό 13,3%, τηλεπαιχνίδια σε ποσοστό 4,4%, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά προτιμούν ντοκιμαντέρ, θρίλερ ή να παρακολουθήσουν κάτι άλλο, όπως για παράδειγμα ταινίες επιστημονικής φαντασίας, σε 2,2% η κάθε κατηγορία.

3. Οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών μειώνουν την τηλεθέαση και την απασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και έχουν θετική σχέση με τη σχολική επίδοση;

Ο επόμενος πίνακας συσχέτισεων, παρουσιάζει πως υπάρχει πολύ ασθενής θετική συσχέτιση μεταξύ του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν (την ημέρα) τηλεόραση, (Kendall tau_b = 0,015 και Spearman's ρ = 0,022). Η συσχέτιση είναι σχεδόν μηδενική, πράγμα που σημαίνει ότι ο χρόνος που διαθέτουν τα παιδιά για τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες δεν επηρεάζει τον χρόνο που θα διαθέσουν για να παρακολουθήσουν κάποιο τηλεοπτικό πρόγραμμα.

Correlations

			Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση
Kendall's tau_b	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 . 89	,015 ,857 89
	Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	,015 ,857 89	1,000 . 102
Spearman's rho	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 . 89	,022 ,837 89
	Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	,022 ,837 89	1,000 . 102

Ο πίνακας συσχετίσεων που ακολουθεί, παρουσιάζει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια (την ημέρα), (Kendall tau_b = -0,125 και Spearman's ρ = -0,176). Η συγκεκριμένη συσχέτιση είναι ιδιαίτερα ασθενής και ερμηνεύει τη σχέση του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια (την ημέρα). Όσο περισσότερο χρόνο διαθέτουν τα παιδιά για δραστηριότητες τόσο λιγότερο χρόνο ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια, **χωρίς ωστόσο κάτι τέτοιο να είναι απόλυτο.**

Correlations

			Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια
Kendall's tau_b	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 . 89	-,125 ,184 68
	Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-,125 ,184 68	1,000 . 77
Spearman's rho	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	1,000 . 89	-,176 ,151 68
	Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	-,176 ,151 68	1,000 . 77

Από τον τελευταίο πίνακα συσχετίσεων, προκύπτει πως υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του χρόνου που ασχολούνται τα παιδιά με εξωσχολικές δραστηριότητες, (Kendall tau_b = 0,144 και Spearman's ρ = 0,192, **επίπεδο σημαντικότητας 0,1**). Η συσχέτιση είναι ασθενής, ωστόσο παρουσιάζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του χρόνου απασχόλησης με εξωσχολικές δραστηριότητες. Φαινομενικά, όσο περισσότερο ασχολούνται τα παιδιά με εξωσχολικές δραστηριότητες, τόσο η σχολική τους επίδοση είναι βελτιωμένη.

Correlations

			Σχολική Επίδοση	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)
Kendall's tau_b	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	,144
		Sig. (2-tailed)	.	,086
		N	102	89
	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient	,144	1,000
		Sig. (2-tailed)	,086	.
		N	89	89
Spearman's rho	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	,192
		Sig. (2-tailed)	.	,071
		N	102	89
	Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	Correlation Coefficient	,192	1,000
		Sig. (2-tailed)	,071	.
		N	89	89

Καθώς και σε αυτό το ερευνητικό ερώτημα οι συσχετίσεις δεν είναι πολύ ισχυρές, τα συμπεράσματα θα πρέπει ερμηνευτούν με προσοχή και να ακολουθήσει περαιτέρω έρευνα.

4. Η κατοχή και η χρήση τηλεοπτικών συσκευών από το παιδί επηρεάζει τη σχολική επίδοση;

Από τον επόμενο πίνακα, προκύπτει πως το 34,1% των 48 παιδιών που έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους έχει βαθμολογηθεί με 10, το 2,1% των παιδιών έχει βαθμολογηθεί με 9,5, το 22,9% έχει βαθμολογία 9 και το 2,1% έχει βαθμολογία 8,5.

Σχολική Επίδοση * Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο Crosstabulation

			Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο		
			ναι	Όχι	Total
Σχολική Επίδοση	7,0	Count	7	0	7
		Expected Count	3,3	3,7	7,0
		% within Σχολική Επίδοση	100,0%	,0%	100,0%
		% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	14,6%	,0%	6,9%
		% of Total	6,9%	,0%	6,9%
8,0	Count	13	8	21	
	Expected Count	10,0	11,0	21,0	
	% within Σχολική Επίδοση	61,9%	38,1%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	27,1%	15,1%	20,8%	
	% of Total	12,9%	7,9%	20,8%	
8,5	Count	1	2	3	
	Expected Count	1,4	1,6	3,0	
	% within Σχολική Επίδοση	33,3%	66,7%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	2,1%	3,8%	3,0%	
	% of Total	1,0%	2,0%	3,0%	
9,0	Count	11	13	24	
	Expected Count	11,4	12,6	24,0	
	% within Σχολική Επίδοση	45,8%	54,2%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	22,9%	24,5%	23,8%	
	% of Total	10,9%	12,9%	23,8%	
9,5	Count	1	1	2	
	Expected Count	1,0	1,0	2,0	
	% within Σχολική Επίδοση	50,0%	50,0%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	2,1%	1,9%	2,0%	
	% of Total	1,0%	1,0%	2,0%	
10,0	Count	15	29	44	
	Expected Count	20,9	23,1	44,0	
	% within Σχολική Επίδοση	34,1%	65,9%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	31,2%	54,7%	43,6%	
	% of Total	14,9%	28,7%	43,6%	
Total	Count	48	53	101	
	Expected Count	48,0	53,0	101,0	
	% within Σχολική Επίδοση	47,5%	52,5%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	100,0%	100,0%	100,0%	

Σχολική Επίδοση * Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο Crosstabulation

			Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο		
			ναι	Όχι	Total
Σχολική Επίδοση	7,0	Count	7	0	7
		Expected Count	3,3	3,7	7,0
		% within Σχολική Επίδοση	100,0%	,0%	100,0%
		% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	14,6%	,0%	6,9%
		% of Total	6,9%	,0%	6,9%
8,0	Count	13	8	21	
	Expected Count	10,0	11,0	21,0	
	% within Σχολική Επίδοση	61,9%	38,1%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	27,1%	15,1%	20,8%	
	% of Total	12,9%	7,9%	20,8%	
8,5	Count	1	2	3	
	Expected Count	1,4	1,6	3,0	
	% within Σχολική Επίδοση	33,3%	66,7%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	2,1%	3,8%	3,0%	
	% of Total	1,0%	2,0%	3,0%	
9,0	Count	11	13	24	
	Expected Count	11,4	12,6	24,0	
	% within Σχολική Επίδοση	45,8%	54,2%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	22,9%	24,5%	23,8%	
	% of Total	10,9%	12,9%	23,8%	
9,5	Count	1	1	2	
	Expected Count	1,0	1,0	2,0	
	% within Σχολική Επίδοση	50,0%	50,0%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	2,1%	1,9%	2,0%	
	% of Total	1,0%	1,0%	2,0%	
10,0	Count	15	29	44	
	Expected Count	20,9	23,1	44,0	
	% within Σχολική Επίδοση	34,1%	65,9%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	31,2%	54,7%	43,6%	
	% of Total	14,9%	28,7%	43,6%	
Total	Count	48	53	101	
	Expected Count	48,0	53,0	101,0	
	% within Σχολική Επίδοση	47,5%	52,5%	100,0%	
	% within Ύπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of Total	47,5%	52,5%	100,0%	

Το ομαδοποιημένο ραβδόγραμμα που ακολουθεί δίνει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα στο ερώτημα που έχει τεθεί. Συγκεκριμένα, τα περισσότερα παιδιά που έχουν άριστη σχολική επίδοση (βαθμολογία 10) δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους.

5. Ο γονεϊκός έλεγχος των τηλεοπτικών προγραμμάτων και η συζήτηση με τα παιδιά επηρεάζουν τη σχολική επίδοση;

Από τον επόμενο πίνακα συσχετίσεων, προκύπτει πως υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ της συζήτησης με τους γονείς και της σχολικής επίδοσης των παιδιών (Kendall tau_b = 0,218 και Spearman's ρ = 0,251, **επίπεδο σημαντικότητας 0,05**). Η συσχέτιση αυτή δεν είναι πολύ ισχυρή, ωστόσο εκφράζει την τάση που έχει η σχολική επίδοση να βελτιώνεται έστω και λίγο όσο περισσότερο συζητούν τα παιδιά με τους γονείς τους.

Correlations

			Σχολική Επίδοση	Συζήτηση με γονείς
Kendall's tau_b	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	,218*
		Sig. (2-tailed)	.	,011
		N	102	101
	Συζήτηση με γονείς	Correlation Coefficient	,218*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,011	.
		N	101	101
Spearman's rho	Σχολική Επίδοση	Correlation Coefficient	1,000	,251*
		Sig. (2-tailed)	.	,012
		N	102	101
	Συζήτηση με γονείς	Correlation Coefficient	,251*	1,000
		Sig. (2-tailed)	,012	.
		N	101	101

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Από τους μαθητές που έχουν συγκεντρώσει υψηλή βαθμολογία προκύπτουν τα ακόλουθα:
 Το 40% των μαθητών που διαλέγουν μόνοι τους το τηλεοπτικό πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν έχει βαθμολογία 10, το 1,8% των μαθητών βαθμολογείται με 9,5 και το 27,3% έχει βαθμολογία 9.

Επιπλέον, το 51,2% των μαθητών που επιλέγουν το τηλεοπτικό πρόγραμμα μαζί με τους γονείς τους βαθμολογείται με 10, το 23% βαθμολογείται με 9,5 και το 18,6% με 9.

Σχολική Επίδοση * Επιλογή προγράμματος Crosstabulation

			Επιλογή προγράμματος			
			το διαλέγω μόνος/η μου	το διαλέγουν οι γονείς μου	το διαλέγουμε μαζί	Total
Σχολική Επίδοση	7,0	Count	4	0	3	7
		Expected Count	3,8	,1	3,0	7,0
		% within Σχολική Επίδοση	57,1%	,0%	42,9%	100,0%
		% within Επιλογή προγράμματος	7,3%	,0%	7,0%	7,0%
		% of Total	4,0%	,0%	3,0%	7,0%
8,0	Count	10	1	9	20	
	Expected Count	11,0	,4	8,6	20,0	
	% within Σχολική Επίδοση	50,0%	5,0%	45,0%	100,0%	
	% within Επιλογή προγράμματος	18,2%	50,0%	20,9%	20,0%	
	% of Total	10,0%	1,0%	9,0%	20,0%	
8,5	Count	3	0	0	3	
	Expected Count	1,6	,1	1,3	3,0	
	% within Σχολική Επίδοση	100,0%	,0%	,0%	100,0%	
	% within Επιλογή προγράμματος	5,5%	,0%	,0%	3,0%	
	% of Total	3,0%	,0%	,0%	3,0%	
9,0	Count	15	1	8	24	
	Expected Count	13,2	,5	10,3	24,0	
	% within Σχολική Επίδοση	62,5%	4,2%	33,3%	100,0%	
	% within Επιλογή προγράμματος	27,3%	50,0%	18,6%	24,0%	
	% of Total	15,0%	1,0%	8,0%	24,0%	
9,5	Count	1	0	1	2	
	Expected Count	1,1	,0	,9	2,0	
	% within Σχολική Επίδοση	50,0%	,0%	50,0%	100,0%	
	% within Επιλογή προγράμματος	1,8%	,0%	2,3%	2,0%	
	% of Total	1,0%	,0%	1,0%	2,0%	
10,0	Count	22	0	22	44	
	Expected Count	24,2	,9	18,9	44,0	
	% within Σχολική Επίδοση	50,0%	,0%	50,0%	100,0%	
	% within Επιλογή προγράμματος	40,0%	,0%	51,2%	44,0%	
	% of Total	22,0%	,0%	22,0%	44,0%	
Total	Count	55	2	43	100	

Expected Count	55,0	2,0	43,0	100,0
% within Σχολική Επίδοση	55,0%	2,0%	43,0%	100,0%
% within Επιλογή προγράμματος	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
% of Total	55,0%	2,0%	43,0%	100,0%

Τα παραπάνω συμπεράσματα παρουσιάζονται και στο επόμενο ομαδοποιημένο ραβδόγραμμα.

Σχετικά με τον γονεϊκό έλεγχο για την παρακολούθηση προγραμμάτων αργά το βράδυ, προκύπτουν τα εξής:

Το 48,6% των παιδιών που οι γονείς τους δεν τους επιτρέπουν να παρακολουθούν τηλεόραση αργά, βαθμολογούνται με 10, το 2,8% βαθμολογείται με 9,5 και το 22,2% με 9. Συνολικά, ο πίνακας αυτών των ποσοστών δείχνει πως ο γονεϊκός έλεγχος όσον αφορά την παρακολούθηση αργά το βράδυ έχει θετικά αποτελέσματα κυρίως στα παιδιά που έχουν πολύ υψηλή βαθμολογία. Ανάλογα συμπεράσματα εξάγονται και από το αντίστοιχο ομαδοποιημένο ραβδόγραμμα.

Σχολική Επίδοση * Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ Crosstabulation

		Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ			
		ναι	οχι	Total	
Σχολική Επίδοση	7,0	Count	1	6	7
		Expected Count	2,1	4,9	7,0
		% within Σχολική Επίδοση	14,3%	85,7%	100,0%
		% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	3,3%	8,3%	6,9%
		% of Total	1,0%	5,9%	6,9%
8,0	Count	9	12	21	
	Expected Count	6,2	14,8	21,0	
	% within Σχολική Επίδοση	42,9%	57,1%	100,0%	
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	30,0%	16,7%	20,6%	
	% of Total	8,8%	11,8%	20,6%	
8,5	Count	2	1	3	
	Expected Count	,9	2,1	3,0	
	% within Σχολική Επίδοση	66,7%	33,3%	100,0%	
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	6,7%	1,4%	2,9%	
	% of Total	2,0%	1,0%	2,9%	
9,0	Count	8	16	24	
	Expected Count	7,1	16,9	24,0	

	% within Σχολική Επίδοση	33,3%	66,7%	100,0%
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	26,7%	22,2%	23,5%
	% of Total	7,8%	15,7%	23,5%
9,5	Count	0	2	2
	Expected Count	,6	1,4	2,0
	% within Σχολική Επίδοση	,0%	100,0%	100,0%
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	,0%	2,8%	2,0%
	% of Total	,0%	2,0%	2,0%
10,0	Count	10	35	45
	Expected Count	13,2	31,8	45,0
	% within Σχολική Επίδοση	22,2%	77,8%	100,0%
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	33,3%	48,6%	44,1%
	% of Total	9,8%	34,3%	44,1%
Total	Count	30	72	102
	Expected Count	30,0	72,0	102,0
	% within Σχολική Επίδοση	29,4%	70,6%	100,0%
	% within Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ	100,0%	100,0%	100,0%
	% of Total	29,4%	70,6%	100,0%

Έλεγχος κανονικής κατανομής και θηκογράμματα για ακραίες τιμές

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Σχολική Επίδοση	,207	67	,000	,851	67	,000
Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση	,179	67	,000	,919	67	,000
Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια	,220	67	,000	,840	67	,000
Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων	,234	67	,000	,877	67	,000
Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)	,130	67	,007	,895	67	,000
Συζήτηση με γονείς	,255	67	,000	,824	67	,000

a. Lilliefors Significance Correction

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ/ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η υλοποίηση αυτής της εργασίας, τόσο με τη βιβλιογραφική μελέτη που πραγματοποιήθηκε, όσο και με την έρευνα που διενεργήθηκε, στόχευε στην ανάδειξη των γενικών επιδράσεων που ασκεί η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια στα παιδιά.

Ειδικότερα, στόχος της έρευνας ήταν η διερεύνηση του βαθμού επίδρασης της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση των παιδιών σχολικής ηλικίας.

Στην παρούσα έρευνα συμμετείχαν 102 παιδιά, 64 αγόρια και 38 κορίτσια, ηλικίας 10 έως 13 ετών, Πέμπτης και Έκτης τάξης που παρακολουθούν στο 46^ο και 47^ο Δημοτικό Σχολείο. Παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είναι αγόρια. Ακόμα, η πλειοψηφία των ερωτηθέντων είναι 11 χρόνων, το 52% πηγαίνουν στην Έκτη τάξη, ενώ από το σύνολο των ερωτηθέντων το 44,1% είναι μαθητές του 10. Επιπλέον, τα περισσότερα από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα (ποσοστό 45%) έχουν έναν επιπλέον αδελφό/ή, σε αρκετά μεγάλο ποσοστό, 23,5%, έχουν δύο αδέρφια ακόμα, ενώ σε ποσοστό 10,8% η οικογένεια έχει 4 παιδιά. Επίσης, όσον αφορά στην σειρά γέννησης, φάνηκε ότι τα περισσότερα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα είναι τα μεγαλύτερα στην οικογένεια, σε ποσοστό που ανέρχεται στο 43,8%. Σχετικά με το επάγγελμα των γονέων, προκύπτει πως το επάγγελμα του πατέρα των περισσότερων παιδιών είναι ελεύθερο (σε ποσοστό 24,5%), ακολουθούν οι ιδιωτικοί υπάλληλοι (σε ποσοστό 21,5%) ενώ αρκετοί είναι οι δημόσιοι υπάλληλοι και οι εκπαιδευτικοί (τα ποσοστά δίνονται 12,7% και 10,8% αντίστοιχα). Για τις μητέρες των περισσότερων παιδιών, προκύπτει πως δεν εργάζονται (σε ποσοστό 39,2%), και αρκετές είναι εκείνες που εργάζονται ως εκπαιδευτικοί (ποσοστό 17,6%) και ως ιδιωτικοί υπάλληλοι (13,7%).

Από την ερευνητική προσπάθεια λοιπόν που έγινε για την επίδραση της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση των παιδιών ηλικίας 10-13 χρόνων, διεξήχθησαν τα ακόλουθα συμπεράσματα:

Τα παιδιά στο μεγαλύτερο ποσοστό (69,6%) στον ελεύθερο χρόνο τους προτιμούν να παίζουν με φίλους και αρκετά παιδιά επιλέγουν να παρακολουθήσουν τηλεόραση (14,7%). Υπήρξε και ένα παιδί που ανέφερε πως δεν έχει καθόλου ελεύθερο χρόνο.

Οι περισσότεροι ερωτηθέντες ασχολούνται με κάποια εξωσχολική δραστηριότητα, σε ποσοστό 78,4%. Από τα 80 παιδιά που ασχολούνται με κάποια εξωσχολική δραστηριότητα, το μεγαλύτερο ποσοστό, 81,2%,

ασχολείται με τον αθλητισμό (μπάσκετ, ποδόσφαιρο, στίβος, τέννις, μπαλέτο, χορός). Τα περισσότερα παιδιά διαθέτουν 2 ώρες την εβδομάδα για εξωσχολικές δραστηριότητες, πολλά είναι τα παιδιά που διαθέτουν 1 ώρα την εβδομάδα σε δραστηριότητες, ενώ αρκετά είναι και αυτά που διαθέτουν 3, 4 και 12 ώρες σε εξωσχολικές δραστηριότητες. Τα ποσοστά δίνονται αντίστοιχα, 14,6%, 13,%, 11,2%, 10,1% και 9%. Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών, 96%, παρακολουθεί κάποια ξένη γλώσσα εκτός σχολείου. Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών (31,2%) παρακολουθεί 4 ώρες ξένη γλώσσα εκτός σχολείου, και αρκετά είναι τα παιδιά που παρακολουθούν 3 ώρες (23,7%).

Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών θεωρεί ότι παρακολουθεί πολύ τηλεόραση (41,2%), ενώ ελάχιστα είναι τα παιδιά που κατά την γνώμη τους δεν παρακολουθούν τηλεόραση (2%). Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών παρακολουθεί τουλάχιστον μια ώρα την ημέρα τηλεόραση (29,4%) ενώ σχετικά υψηλά είναι και τα ποσοστά των παιδιών που παρακολουθούν μία έως δύο ώρες τηλεόραση (20,6%) και δύο έως τρεις ώρες τηλεόραση (24,5%). Τα περισσότερα παιδιά παρακολουθούν καθημερινά τηλεόραση (63,9%), ενώ ελάχιστα είναι αυτά που παρακολουθούν τηλεόραση αποκλειστικά στις διακοπές (4,1%). Τα περισσότερα παιδιά επιλέγουν να δουν τηλεόραση γιατί τους προκαλεί ευχάριστα συναισθήματα. Στο μεγαλύτερο ποσοστό, αρέσει η τηλεόραση (69,3%), ενώ αρκετά από αυτά την επιλέγουν γιατί θεωρούν ότι χαλαρώνουν (12,9%) ή γελάνε (10,9%).

Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων παιδιών προτιμάει την συναναστροφή με φίλους από την τηλεόραση, σε ποσοστό 92,9%.

Ακόμα, προκύπτει ότι τα παιδιά συνήθως παρακολουθούν παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια, κωμωδίες, περιπέτειες, αστυνομικά, αθλητικά, πολεμικά καθώς και ελληνικές και ξένες ταινίες. Επίσης, κανένα από τα παιδιά που συμμετείχαν στην έρευνα δεν προτιμά να παρακολουθεί ειδήσεις.

Τα περισσότερα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση είτε με τα αδέρφια τους, σε ποσοστό 37% , είτε με τους γονείς τους, σε ποσοστό 34,8%. Αρκετά είναι επίσης και τα παιδιά που επιλέγουν να παρακολουθήσουν μόνα τους τηλεόραση (22,8%). Η πλειοψηφία των παιδιών επιλέγουν συνήθως μόνα τους το τηλεοπτικό πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν σε ποσοστό 55%. Ωστόσο, αρκετά υψηλό είναι και το ποσοστό της από κοινού (γονέων και παιδιών) επιλογής τηλεοπτικών προγραμμάτων (43%) ενώ μόνο το 2% των παιδιών επιλέγουν οι γονείς τους αυτό που θα παρακολουθήσουν στην τηλεόραση. Επίσης, προκύπτει πως οι γονείς σε μεγάλο ποσοστό (70,6 %) δεν επιτρέπουν την παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ.

Τα περισσότερα παιδιά συζητούν με τους γονείς τους τα τηλεοπτικά προγράμματα (43,6%). Επίσης, αρκετά παιδιά επιλέγουν να συζητούν με τα

αδέλφια ή να μην συζητούν με κανέναν για τα τηλεοπτικά προγράμματα που παρακολουθούν (τα ποσοστά δίνονται 19,8% και 20,8% αντίστοιχα). Επιπλέον, γίνεται αντιληπτό πως λίγο περισσότερο από τα μισά από τα ερωτηθέντα παιδιά δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους, με ποσοστό 52,5%.

Περίπου το 75,5% των παιδιών απασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια. Τα περισσότερα αγόρια που παίζουν βιντεοπαιχνίδια ασχολούνται κυρίως με αθλητικά, τύπου PRO EVOLUTION, RPG όπως το *World of Warcraft*, δράσης όπως το *God of War*, πολεμικά τύπου *Call of duty* και *Medal of Honor*, platform όπως *Super Mario Bros*, ενώ τα κορίτσια τείνουν να προτιμούν παιχνίδια μόδας, μαγειρικής καθώς και δράσης όπως το *Toy Story*. Από τα 77 παιδιά που ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια, το 32,5% που είναι και το μεγαλύτερο ποσοστό, παίζει τουλάχιστον μια ώρα βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, σχετικά μεγάλο είναι και το ποσοστό των παιδιών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια περισσότερες από τέσσερις ώρες (11,7%).

Τα περισσότερα παιδιά (80,6%) προτιμούν το παιχνίδι με φίλους εάν είχαν τη δυνατότητα να μην παρακολουθήσουν τηλεόραση ή να ασχοληθούν με βιντεοπαιχνίδια.

Τα περισσότερα παιδιά επιλέγουν να συζητούν με τους γονείς τους, λίγο, πολύ είτε πάρα πολύ, και μόνο το 6,9% των παιδιών προτιμάει να μην συζητά με τους γονείς τους. Τα παιδιά συζητούν με τη μητέρα τους στο μεγαλύτερο ποσοστό (37,6%), ενώ αρκετά παιδιά (23,8%) προτιμούν να συζητούν με τα αδέρφια τους, τους φίλους ή άλλους συγγενείς.

Τα περισσότερα παιδιά αφιερώνουν μια έως δύο ώρες στη μελέτη των σχολικών μαθημάτων (54,5%).

Για την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων, έγιναν στατιστικές συγκρίσεις. Επομένως, στην ερώτηση αν ο χρόνος τηλεθέασης και η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στη σχολική επίδοση των παιδιών, προκύπτει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση, (Kendall tau_b = -0,144 και Spearman's ρ = -0,176). Στη συγκεκριμένη περίπτωση η συσχέτιση είναι ασθενής, ωστόσο παρουσιάζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση. Φαινομενικά, όσο περισσότερο παρακολουθούν τα παιδιά τηλεόραση (την ημέρα) τόσο η σχολική τους επίδοση κυμαίνεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα. Σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια, προκύπτει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια, (Kendall tau_b = -0,185 και Spearman's ρ = -0,217). Και σε αυτήν την περίπτωση η συσχέτιση είναι ασθενής και εκφράζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και των ωρών που τα παιδιά παίζουν

βιντεοπαιχνίδια. Όπως και στην προηγούμενη συσχέτιση, όσο περισσότερο τα παιδιά παίζουν με βιντεοπαιχνίδια, τόσο η σχολική τους επίδοση δεν είναι ιδιαίτερα υψηλή.

Στην πραγματικότητα, επειδή οι συσχετίσεις δεν είναι αρκετά ισχυρές, τα παραπάνω συμπεράσματα εξάγονται με επιφύλαξη και θα ήταν προτιμότερο να συνεχιστούν οι έρευνες πάνω στο συγκεκριμένο αντικείμενο. Παρόλα αυτά, παρουσιάζουν μια γενικότερη ροπή που υπάρχει ανάμεσα στην σχολική επίδοση και στον χρόνο ενασχόλησης με την τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια.

Στην ερώτηση αν το είδος των τηλεοπτικών προγραμμάτων έχει επίδραση στην επίδοση των παιδιών στα μαθήματα, άξιζε περισσότερο να μελετηθούν τα τηλεοπτικά προγράμματα που παρακολουθούν οι άριστοι μαθητές (βαθμολογία 10). Συγκεκριμένα, το 20% αυτών των παιδιών παρακολουθεί παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια, το 17,8% επιλέγει κωμωδίες, το 11,1% των παιδιών προτιμάει περιπέτειες, το 8,9% παρακολουθεί αστυνομικά στην τηλεόραση, το 4,4% των παιδιών δείχνει προτίμηση σε πολεμικά, αθλητικά και ξένες ταινίες παρακολουθούν στο ίδιο ποσοστό 6,7%, ελληνικές ταινίες σε ποσοστό 13,3%, τηλεπαιχνίδια σε ποσοστό 4,4%, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά προτιμούν ντοκιμαντέρ, θρίλερ ή να παρακολουθήσουν κάτι άλλο, όπως για παράδειγμα ταινίες επιστημονικής φαντασίας, σε 2,2% η κάθε κατηγορία.

Στην ερώτηση αν οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών μειώνουν την τηλεθέαση και την απασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και έχουν θετική σχέση με τη σχολική επίδοση, το αποτέλεσμα παρουσιάζει πως υπάρχει πολύ ασθενής θετική συσχέτιση μεταξύ του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παρακολουθούν (την ημέρα) τηλεόραση, (Kendall tau_b = 0,015 και Spearman's ρ = 0,022). Η συσχέτιση είναι σχεδόν μηδενική, πράγμα που σημαίνει ότι ο χρόνος που διαθέτουν τα παιδιά για τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες δεν επηρεάζει τον χρόνο που θα διαθέσουν για να παρακολουθήσουν κάποιο τηλεοπτικό πρόγραμμα. Αντίστοιχα, για τα βιντεοπαιχνίδια, παρουσιάζει πως υπάρχει αρνητική συσχέτιση μεταξύ του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια (την ημέρα), (Kendall tau_b = -0,125 και Spearman's ρ = -0,176). Η συγκεκριμένη συσχέτιση είναι ασθενής και ερμηνεύει τη σχέση του διαθέσιμου χρόνου που έχουν τα παιδιά για δραστηριότητες και των ωρών που τα παιδιά παίζουν βιντεοπαιχνίδια (την ημέρα). Όσο περισσότερο χρόνο διαθέτουν τα παιδιά για δραστηριότητες τόσο λιγότερο χρόνο ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια, χωρίς ωστόσο κάτι τέτοιο να είναι απόλυτο. Όσον αφορά στην σχολική επίδοση, προκύπτει πως υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του χρόνου που ασχολούνται τα παιδιά με εξωσχολικές δραστηριότητες, (Kendall tau_b = 0,144 και Spearman's ρ = 0,192). Η συσχέτιση είναι ασθενής, ωστόσο παρουσιάζει την τάση που υπάρχει μεταξύ της σχολικής επίδοσης και του

χρόνου απασχόλησης με εξωσχολικές δραστηριότητες. Φαινομενικά, όσο περισσότερο ασχολούνται τα παιδιά με εξωσχολικές δραστηριότητες, τόσο η σχολική τους επίδοση είναι βελτιωμένη.

Καθώς και σε αυτό το ερευνητικό ερώτημα οι συσχετίσεις δεν είναι πολύ ισχυρές, τα συμπεράσματα θα πρέπει να ερμηνευτούν με προσοχή και να ακολουθήσει περαιτέρω έρευνα.

Στην ερώτηση αν η κατοχή και η χρήση τηλεοπτικών συσκευών από το παιδί επηρεάζει τη σχολική επίδοση, προκύπτει πως το 34,1% των 48 παιδιών που έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους έχει βαθμολογηθεί με 10, το 2,1% των παιδιών έχει βαθμολογηθεί με 9,5, το 22,9% έχει βαθμολογία 9 και το 2,1% έχει βαθμολογία 8,5. Το αποτέλεσμα αυτό δείχνει ότι τα περισσότερα παιδιά που έχουν άριστη σχολική επίδοση (βαθμολογία 10) δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους.

Στην ερώτηση αν ο γονεϊκός έλεγχος των τηλεοπτικών προγραμμάτων και η συζήτηση με τα παιδιά επηρεάζουν τη σχολική επίδοση, προκύπτει πως υπάρχει θετική συσχέτιση μεταξύ της συζήτησης με τους γονείς και της σχολικής επίδοσης των παιδιών (Kendall tau_b = 0,218 και Spearman's ρ = 0,251). Η συσχέτιση αυτή δεν είναι πολύ ισχυρή, ωστόσο εκφράζει την τάση που έχει η σχολική επίδοση να βελτιώνεται έστω και λίγο όσο περισσότερο συζητούν τα παιδιά με τους γονείς τους.

Από τους μαθητές που έχουν συγκεντρώσει υψηλή βαθμολογία προκύπτουν τα ακόλουθα:

Το 40% των μαθητών που διαλέγουν μόνοι τους το τηλεοπτικό πρόγραμμα που θα παρακολουθήσουν έχει βαθμολογία 10, το 1,8% των μαθητών βαθμολογείται με 9,5 και το 27,3% έχει βαθμολογία 9.

Επιπλέον, το 51,2% των μαθητών που επιλέγουν το τηλεοπτικό πρόγραμμα μαζί με τους γονείς τους βαθμολογείται με 10, το 23% βαθμολογείται με 9,5 και το 18,6% με 9.

Σχετικά με τον γονεϊκό έλεγχο για την παρακολούθηση προγραμμάτων αργά το βράδυ, προκύπτουν τα εξής:

Το 48,6% των παιδιών που οι γονείς τους δεν τους επιτρέπουν να παρακολουθούν τηλεόραση αργά, βαθμολογούνται με 10, το 2,8% βαθμολογείται με 9,5 και το 22,2% με 9. Συνολικά, τα ποσοστά αυτά δείχνουν πως ο γονεϊκός έλεγχος όσον αφορά την παρακολούθηση αργά το βράδυ έχει θετικά αποτελέσματα κυρίως στα παιδιά που έχουν πολύ υψηλή βαθμολογία.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Συμπερασματικά, τα αποτελέσματα της έρευνας δεν ήταν αυτά που είχαν υποθεθεί, πράγμα το οποίο ίσως έχει να κάνει με το ότι το δείγμα ήταν μικρό, οι απαντήσεις των παιδιών ήταν μπερδεμένες, ενώ το επίπεδο τους φάνηκε χαμηλό, καθώς είχαν σημαντικά ορθογραφικά λάθη. Ακόμα, ίσως ρόλο έπαιξαν και οι περιοχές (Ζαρουχλέϊκα, Εγλυκάδα) από τις οποίες διενεργήθηκε η έρευνα.

Τα κύρια σημεία λοιπόν που αναδεικνύονται από τα αποτελέσματά μας είναι, ότι η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια δεν επιδρούν σε μεγάλο ποσοστό αρνητικά στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση των παιδιών. Άλλες έρευνες όμως που έχουν πραγματοποιηθεί, επιβεβαιώνουν την αρνητική επίδραση που ασκούν η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια στα παιδιά.

Ειδικότερα, σε μια μελέτη που διεξήχθη από Τζεντίλε, Lynch, Linder & Walsh (2004, σελ. 6) «έφηβα κορίτσια έπαιζαν παιχνίδια βίντεο κατά μέσο όρο 5 ώρες την εβδομάδα, ενώ τα αγόρια κατά μέσο όρο 13 ώρες την εβδομάδα". Οι συγγραφείς, δήλωσαν ότι οι έφηβοι που παίζουν βίαια βιντεοπαιχνίδια για μεγάλες χρονικές περιόδους, τείνουν να είναι πιο επιθετικοί. Ακόμα, είναι πιο επιρρεπής σε αντιπαραθέσεις με τους δασκάλους τους, ενώ μπορούν να εμπλακούν σε μάχες με τους συνομηλίκους τους. Τέλος παρατηρείται μείωση των σχολικών επιτευγμάτων. (Gentile et al, 2004).

Επιπρόσθετα, σε μια άλλη μελέτη για το πόσο μεγάλη είναι η παρουσία της τηλεόρασης στη ζωή των παιδιών, καταγράφηκαν τα εξής:

- Η τηλεθέαση μεταξύ των παιδιών είναι οκτώ χρόνια σε υψηλά επίπεδα. Κατά μέσο όρο, τα παιδιά ηλικίας 2-5 περνούν 32 ώρες την εβδομάδα μπροστά από μια τηλεόραση βλέποντας, DVD, DVR και βίντεο, και χρησιμοποιώντας μια κονσόλα παιχνιδιών. Τα παιδιά ηλικίας 6-11 ξοδεύουν περίπου 28 ώρες την εβδομάδα μπροστά από την τηλεόραση. Η συντριπτική πλειοψηφία αυτής της θέασης (97%) είναι της ζωντανής τηλεόρασης.
- 71% των 8 έως 18 ετών έχουν τηλεόραση στο υπνοδωμάτιό τους. 54% έχουν ένα DVD / VCR player, το 37% διαθέτουν καλωδιακή / δορυφορική τηλεόραση, και το 20% έχουν τα κανάλια υψηλής θεαματικότητας .
- Media τεχνολογία προσφέρει πλέον περισσότερους τρόπους για να αποκτήσουν πρόσβαση σε περιεχόμενο τηλεόρασης, όπως είναι με τα τηλέφωνα Internet, τηλέφωνα και τα iPods. Αυτό έχει οδηγήσει σε αύξηση του χρόνου τηλεθέασης, ακόμα και αν η τηλεόραση που βλέπουν

έχει μειωθεί. 41% της τηλεθέασης είναι τώρα σε απευθείας σύνδεση, χρονικά μετατοπισμένες, DVD ή το κινητό.

- Σε περίπου δύο τρίτα των νοικοκυριών, η τηλεόραση είναι «συνήθως» στη διάρκεια των γευμάτων.
- Στο 53% των νοικοκυριών δεν υπάρχουν κανόνες για παρακολούθηση τηλεόρασης.
- Στο 51% των νοικοκυριών, η τηλεόραση είναι ανοιχτή την περισσότερη ώρα .
- Τα παιδιά με τηλεόραση στο υπνοδωμάτιό τους δαπανούν κατά μέσο όρο περίπου 1,5 ώρες περισσότερο την ημέρα μπροστά στην τηλεόραση από ό, τι τα παιδιά χωρίς τηλεόραση στο υπνοδωμάτιο.
- Πολλοί γονείς ενθαρρύνουν τα μικρά παιδιά τους να παρακολουθήσουν τηλεόραση.

Εδώ είναι μερικά βασικά ευρήματα της έρευνας

- Η τηλεθέαση αντικαθιστά πιθανώς δραστηριότητες στη ζωή του παιδιού που οι γονείς θα προτιμούσαν να κάνουν όπως, το να παίζουν με φίλους, να είναι σωματικά δραστήρια, να παίρνουν καθαρό αέρα, να διαβάζουν, να παίζουν εφευρετικά, να κάνουν τις εργασίες τους, τις δουλειές του σπιτιού).
- Τα παιδιά που περνούν περισσότερο χρόνο μπροστά στην τηλεόραση (με ή χωρίς τους γονείς και τα αδέρφια τους) ξοδεύουν λιγότερο χρόνο αλληλεπίδρασης με τα μέλη της οικογένειας.
- Η υπερβολική παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων μπορεί να συμβάλει στην κακή βαθμολογία, στα προβλήματα ύπνου, προβλήματα συμπεριφοράς, στην παχυσαρκία, και στην επικίνδυνη συμπεριφορά.
- Το πρόγραμμα των περισσότερων παιδιών δεν διδάσκει ό, τι οι γονείς θέλουν τα παιδιά τους να μάθουν. Πολλά προγράμματα είναι γεμάτα με στερεότυπα, βίαιες λύσεις σε προβλήματα, και μέση συμπεριφορά.
- Οι διαφημιστές έχουν τα παιδιά ως στόχο. Κατά μέσο όρο, τα παιδιά βλέπουν δεκάδες χιλιάδες τηλεοπτικές διαφημίσεις κάθε χρόνο. Αυτό περιλαμβάνει πολλές διαφημίσεις για ανθυγιεινά σνακ και ποτά. Τα παιδιά και η νεολαία βλέπουν, κατά μέσο όρο, περίπου 2.000 διαφημίσεις μπίρας και κρασιού στην τηλεόραση κάθε χρόνο.
- Τα παιδιά βλέπουν τους αγαπημένους τους χαρακτήρες να καπνίζουν, να πίνουν, και να συμμετέχουν σε σεξουαλικές καταστάσεις και άλλες επικίνδυνες συμπεριφορές στις ταινίες που παρακολουθούν στην τηλεόραση.

Συντάχθηκαν και συγκεντρώθηκαν από Kyla Boyse, RN. Κριτική από Brad Μπούσμαν, PhD.

Πανεπιστήμιο του Michigan Συστήματος Υγείας, 1500 E. Medical Center

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΣΥΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ

Σκοπός της μελέτης μας είναι να γνωρίσουμε κατά πόσο και με ποιο τρόπο η τηλεοπτική παρακολούθηση και η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν θετικά ή αρνητικά στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των παιδιών ηλικίας 10-13 χρονών, όπως επίσης να αναφέρουμε γονεϊκές στρατηγικές, αλλά και τακτικές του κοινωνικού λειτουργού για βελτίωση της παιδικής τηλεθέασης και αντίστοιχα της ενασχόλησης με τα βιντεοπαιχνίδια.

Από τη μελέτη λοιπόν των πηγών και της συγκεκριμένης βιβλιογραφίας, προέκυψαν κάποια συμπεράσματα σχετικά με τις επιδράσεις της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά.

Γενικότερα θα πρέπει να επισημανθούν τα ακόλουθα:

Πρώτα διαπιστώθηκε η θετική συμβολή της τηλεόρασης. Μια από τις σπουδαιότερες λειτουργίες της τηλεόρασης, είναι οι ποικίλες δυνατότητες για διασκέδαση και ψυχαγωγία που προσφέρει στο παιδί. Επίσης, σε συνδυασμό με την ψυχαγωγία, μπορεί να προσφέρει μόρφωση, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις του παιδιού. Μια άλλη βασική λειτουργία είναι η διάδοση πληροφοριών, αλλά και ο κοινωνικοποιητικός της ρόλος. Όσον αφορά στις αρνητικές επιδράσεις, η τηλεόραση μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση της γλωσσικής συρρίκνωσης, δυσλεξία, άγχος, καταναλωτισμό, προβολή επικίνδυνων συμπεριφορών, όπως κάπνισμα και αλκοόλ, παχυσαρκία, επιθετική συμπεριφορά. Η μεγάλη ποσότητα προγραμμάτων βίας στα τηλεοπτικά προγράμματα, ακόμα και στις παιδικές εκπομπές, διδάσκουν το έγκλημα, τη δολοφονία, την καταπίεση των αδυνάτων και εκθείαση της δύναμης, έχοντας έτσι αρνητική επιρροή στην συμπεριφορά, αλλά και στον ψυχοσυναισθηματικό κόσμο των παιδιών. Επιπλέον, η πολύωρη τηλεθέαση, οδηγεί στην μείωση του ελεύθερου χρόνου και του παιχνιδιού, στην χαμηλή απόδοση στο σχολείο, ενώ επιπτώσεις έχει και στις σχέσεις γονέων-παιδιών.

Σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια, πρώτα διαπιστώθηκαν οι θετικές επιδράσεις στα παιδιά, π.χ. προσφέρουν διασκέδαση και ενίοτε έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα, κ.ά. Από την άλλη, η πολύωρη ενασχόληση με αυτά, φέρνει τα ίδια αποτελέσματα με τα της τηλεόρασης με επιπλέον Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής/Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) και κρίσεις επιληψίας.

Ύστερα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση, έγινε μια ερευνητική προσπάθεια που σκοπό είχε να διερευνήσει κατά πόσο η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν αρνητικά στον ελεύθερο χρόνο και τη σχολική επίδοση παιδιών σχολικής ηλικίας.

Επιμέρους στόχοι της μελέτης ήταν:

1. Να διερευνηθεί, εάν ο χρόνος, ο οποίος απαιτείται για την παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων και την ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών και συναρτάται με την σχολική επίδοσή τους.
2. Να ερευνηθεί, εάν το είδος των τηλεοπτικών προγραμμάτων έχει επίδραση στην επίδοση των παιδιών στα μαθήματα.
3. Να εντοπιστεί, εάν οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών μειώνουν την τηλεθέαση και την απασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και έχουν θετική σχέση με τη σχολική επίδοση.
4. Να ερευνηθεί, εάν η κατοχή και η χρήση τηλεοπτικών συσκευών από το παιδί επηρεάζει τη σχολική επίδοση.
5. Να διερευνηθεί, εάν η τηλεθέαση των παιδιών γίνεται με την εποπτεία των γονιών και εάν συνοδεύεται με διάλογο, παρατηρήσεις και σχολιασμούς.

Τα αποτελέσματα της έρευνας δεν ήταν τα προβλεπόμενα. Σημαντικό όμως εύρημα ήταν, ότι τα παιδιά σε μεγάλο ποσοστό (41,2%) παρακολουθούν τηλεόραση, τουλάχιστον μια ώρα την ημέρα, σε ποσοστό 29,4%. Αντίστοιχα με τα βιντεοπαιχνίδια, το 75,5% απασχολούνται με αυτά, τουλάχιστον μια ώρα την ημέρα, σε ποσοστό 32,5%. Το κυριότερο είναι ότι το 34,8% παρακολουθούν τηλεόραση μαζί με τους γονείς, ενώ σε μεγάλο ποσοστό (43%) επιλέγουν από κοινού (γονείς-παιδιά) τα τηλεοπτικά προγράμματα. Επίσης, ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι, το 43,6% των παιδιών συζητούν με τους γονείς τους, ενώ λίγο περισσότερο από τα μισά ερωτηθέντα παιδιά δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους, με ποσοστό 52,5%.

Ακόμα, αν και τα αποτελέσματα δεν είναι ισχυρά, από την έρευνα φάνηκε ότι όσο περισσότερο παρακολουθούν τα παιδιά τηλεόραση (την ημέρα) τόσο η σχολική τους επίδοση κυμαίνεται σε σχετικά χαμηλά επίπεδα, το ίδιο και με τα βιντεοπαιχνίδια.

Όσον αφορά στα τηλεοπτικά προγράμματα και την επίδρασή τους στην σχολική επίδοση, επειδή τα περισσότερα παιδιά, το 44,1% είναι μαθητές του 10, άξιζε περισσότερο να μελετηθεί η ομάδα αυτή. Επομένως, βλέπουμε ότι ένα πολύ μικρό ποσοστό παρακολουθεί πολεμικά, θρίλερ, ξένες ταινίες. Σημαντικό είναι και το ότι οι άριστοι μαθητές δεν έχουν τηλεόραση στο δωμάτιό τους, ενώ επιλέγουν το τηλεοπτικό πρόγραμμα μαζί με τους γονείς τους και δεν τους επιτρέπεται η τηλεθέαση αργά το βράδυ.

Επίσης, φάνηκε ότι, ο χρόνος που διαθέτουν τα παιδιά για τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες δεν επηρεάζει τον χρόνο που θα διαθέσουν για να παρακολουθήσουν κάποιο τηλεοπτικό πρόγραμμα. Αντίστοιχα για τα βιντεοπαιχνίδια, όσο περισσότερο χρόνο διαθέτουν τα παιδιά για

δραστηριότητες τόσο λιγότερο χρόνο ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια, χωρίς ωστόσο κάτι τέτοιο να είναι απόλυτο. Σχετικά με την απόδοση στο σχολείο, φαινομενικά, όσο περισσότερο ασχολούνται τα παιδιά με εξωσχολικές δραστηριότητες, τόσο η σχολική τους επίδοση είναι βελτιωμένη.

Τέλος, αν και η συσχέτιση δεν είναι πολύ ισχυρή, ωστόσο εκφράζει την τάση που έχει η σχολική επίδοση να βελτιώνεται έστω και λίγο όσο περισσότερο συζητούν τα παιδιά με τους γονείς τους.

Φτάνοντας στο τέλος της βιβλιογραφικής και ερευνητικής μελέτης μας, διαπιστώνουμε πως δεν έγινε πρόβλεψη της κατεύθυνσης της τάσης των δεδομένων με βάση την ισχυρή θεωρία και των προηγούμενων ερευνών.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ – ΕΙΣΗΓΗΣΕΙΣ

Στη συνέχεια παραθέτουμε ορισμένες προτάσεις που στοχεύουν στον περιορισμό των αρνητικών και στην ενίσχυση των θετικών επιδράσεων της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών, ώστε να αποτελέσουν παράγοντα ανάπτυξης και σωστής διαπαιδαγώγησης των παιδιών:

- 1) Θα πρέπει να γίνεται χρήση και όχι κατάχρηση της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών. Η πολύωρη παρακολούθηση ή ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια, αδρανοποιεί τα παιδιά και περιορίζει τον ελεύθερο χρόνο και τις ευκαιρίες για άσκηση των διανοητικών και σωματικών δεξιοτήτων τους και δυνάμεων. Οι γονείς πρέπει να καθορίζουν τα όρια ανάμεσα στη χρήση και κατάχρηση, να βρουν τη χρυσή τομή, ώστε τα παιδιά τους και να μην στερηθούν την τηλεόραση/βιντεοπαιχνίδια, αλλά και να μην περιορίζουν τον ελεύθερο χρόνο τους εξαιτίας τους για παιχνίδι, μελέτη, φιλικές συναναστροφές και συμμετοχή στην οικογενειακή ζωή. Χρειάζεται λοιπόν καθιέρωση ελεύθερου χρόνου στη ζωή των παιδιών και ο σεβασμός αυτού του χρόνου από τους μεγάλους.
- 2) Με την επίβλεψη και ευθύνη των γονέων πρέπει τα παιδιά να παρακολουθούν και να παίζουν μόνο κατάλληλα προγράμματα ή παιχνίδια, όπως εκπαιδευτική τηλεόραση/παιχνίδια με ενδιαφέροντα θέματα, παιδικά, μορφωτικά και ψυχαγωγικά προγράμματα και τηλεπαιχνίδια, ντοκιμαντέρ κ.τ.λ.
- 3) Οι γονείς θα πρέπει να μοιράζονται αυτή την εμπειρία μαζί τους. Να παρακολουθούν με το παιδί, να λύνουν τους απορίες του, να κατανοούν και να αντιμετωπίζουν τις επιφυλάξεις, τις εντυπώσεις και τα συμπεράσματά του από ένα ορισμένο πρόγραμμα. Αυτό θα επιτρέψει στα παιδιά να δουν με ένα πιο κριτικό βλέμμα την τηλεόραση και τις πληροφορίες που δίνει.

- 4) Η τηλεόραση δεν πρέπει να είναι στο δωμάτιο των παιδιών, αλλά σε κοινό χώρο για να γνωρίζουν οι γονείς τι παρακολουθούν αυτά.
- 5) Οι γονείς δεν πρέπει να χρησιμοποιούν την τηλεόραση σαν επιβράβευση ή σαν απειλή τιμωρίας για να επηρεάσουν έτσι τη συμπεριφορά των παιδιών τους προς την κατεύθυνση που επιθυμούν αυτοί.
- 6) Νουθέτηση των παιδιών σχετικά με τις διαφορές ανάμεσα στην βία της πραγματικότητας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της αληθινής ζωής.
- 7) Ανάγνωση των έντυπων που συνοδεύουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και έλεγχος των συστημάτων σήμανσης τους.
- 8) Αν αποδεχτούμε το γεγονός ότι τα παιδιά θα βλέπουν τηλεόραση, οφείλουμε να προσπαθήσουμε να βελτιώσουμε τις εκπομπές που απευθύνονται σε αυτά. Θα πρέπει να χρηματοδοτηθεί μεγαλύτερος αριθμός ποιοτικών παιδαγωγικών εκπομπών. Οι εκπομπές που είναι ωφέλιμες για τα παιδιά θα πρέπει να είναι περισσότερες, τίποτα δεν εμποδίζει να είναι ταυτόχρονα και ψυχαγωγικές. Τα προγράμματα αυτά θα πρέπει να ανταγωνιστούν τις εκπομπές που προβάλλουν τα εμπορικά δίκτυα. Η μάχη θα είναι σκληρή, το να πολεμήσουμε δραστήρια για την υγεία και την ευτυχία των παιδιών δεν θα είναι εύκολη υπόθεση.
- 9) Το σχολείο θα πρέπει να μαθαίνει στα παιδιά να χειρίζονται την τηλεόραση, είτε πρόκειται για εκπομπές, είτε για διαφημίσεις. Επίσης, πρέπει να εξηγεί πώς να τη χρησιμοποιούν, να τα ενημερώνει πότε ακριβώς δεν προσφέρει τίποτα. Αν τα παιδιά καταλάβουν ότι η απόκτηση υλικών αγαθών δεν είναι ο υπέρτατος στόχος στη ζωή και οι αξίες που εκθειάζονται από τις τηλεοπτικές εκπομπές και τις διαφημίσεις έρχονται σε αντίθεση με όσα μαθαίνουν στο σχολείο, θα είναι ήδη μια νίκη. Αντί να φέρεται σαν να μην υπάρχει η τηλεόραση, το σχολείο θα πρέπει να προτείνει στα παιδιά να συζητούν τις εκπομπές και τις ιδέες, καλές ή κακές που παρουσιάζει η τηλεόραση. Είναι αναγκαίο να εφαρμοστούν παιδαγωγικά προγράμματα που θα αποσκοπούν στο να κάνουν τα παιδιά τηλεθεατές με κριτικό πνεύμα, σε όσο το δυνατό από πιο μικρή ηλικία. Χρειάζεται να δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να χρησιμοποιούν βιντεοκάμερες για να φτιάχνουν μικρές ιστορίες ή και διαφημίσεις, συνειδητοποιώντας έτσι πόσο εύκολα κανείς μπορεί να παραμορφώσει την πραγματικότητα με μια κάμερα.
- 10) Από την δική τους δε πλευρά, οι οργανωτές και οι παραγωγοί των τηλεοπτικών προγραμμάτων οφείλουν να αντιμετωπίζουν τους μικρούς τηλεθεατές με μεγάλη προσοχή και υπευθυνότητα. Η τηλεοπτική τροφή που προορίζεται ειδικά για το παιδί πρέπει να παρασκευάζεται και να προβάλλεται με γνώμονα ασφαλώς την ψυχαγωγία, αλλά και την καλλιέργεια του παιδιού, με τη γνώση, τη συμβολή και το κύρος ειδικών ψυχολόγων και εκπαιδευτικών.
- 11) Δεν θα πρέπει να παραλείψουμε και την επιβεβλημένη δραστηριοποίηση του ραδιοτηλεοπτικού συμβουλίου. Ο συγκεκριμένος

φορέας θα πρέπει να περιλαμβάνει εξειδικευμένους επιστήμονες που θα αξιολογούν τα παιδικά προγράμματα, θα τα λογοκρίνουν και θα τα περιορίζουν όταν δεν είναι χρήσιμα. Απαραίτητη είναι και η πιο προσεχτική επιλογή των σημάτων καταλληλότητας στο υπόλοιπο τηλεοπτικό πρόγραμμα προκειμένου να γίνει περισσότερο κατανοητή και η χρησιμότητά τους.

- 12) Τέλος, οι παρασκευαστές των βιντεοπαιχνιδιών, δεν θα πρέπει να κατασκευάζουν βίαια ή σεξιστικά βιντεοπαιχνίδια τα οποία προορίζονται για τα παιδιά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσσα βιβλία

- Βουιδάσκη, Β.Κ. (1992). *Η τηλεοπτική βία και επιθετικότητα και οι επιδράσεις τους στα παιδιά και στους νέους*. Αθήνα: Εκδόσεις ΜΙΧΑΗΛ Π. ΓΡΗΓΟΡΗΣ
- Βρύζας, Κ. (1997). *Μέσα Επικοινωνίας και παιδική ηλικία*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Βανιάς
- Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας. (2008). «*Παιδιά και ΜΜΕ*». *Οι ανήλικοι στον κόσμο της επικοινωνίας*. Αθήνα: Τμήμα Εκδόσεων και Βιβλιοθήκης
- Γουίν, Μ. (1991). *Τηλεόραση, ένας ξένος στο σπίτι. Ο ρόλος της τηλεόρασης στη ζωή του παιδιού*. Αθήνα: Εκδόσεις «ΑΚΡΙΤΑΣ»
- Δούλκερη, Τ. (2004). *Η εικόνα του παιδιού στην Ελληνική Τηλεόραση και τον Ελληνικό Τύπο*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg
- Καμαριανός, Ι.Χ. (2005). *Εξουσία, ΜΜΕ και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg
- Κορωναίου, Α. (1995). *Νέοι και Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας*. Αθήνα: Εκδόσεις ΟΔΥΣΣΕΑΣ, β' έκδοση
- ΜακΚΟΜΠΙΣ, Μ., Εϊνσιντελ, Ε., Ουίβερ, Ν. (μετάφραση Κοβαλενκο Γ.) (1996). *Τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και η διαμόρφωση της κοινής γνώμης*. Αθήνα: Εκδόσεις ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ
- Ναυρίδης, Κ., Δημητρακόπουλος, Γ., Πασχαλίδης, Γ. (επιμέλεια) (1988). *Τηλεόραση και Επι-κοινωνία*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις παρατηρητής
- Νόβα-Καλτσούνη, Χ. (2006). *Μεθοδολογία εμπειρικής έρευνας στις Κοινωνικές Επιστήμες. Ανάλυση δεδομένων με τη χρήση του SPSS13*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg
- Πανούσης, Γ. (επιμέλεια) (2004). *Νέοι, βία και ρατσισμός – Η «εικόνα» από τα ΜΜΕ και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια –*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήσης
- Παπαθανασόπουλος, Σ. (1997). *Η δύναμη της τηλεόρασης. Η λογική του μέσου και η αγορά*. Αθήνα: Εκδόσεις ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ
- Παρασκευόπουλος, Ν. Ι. , (1993), *Μεθοδολογία επιστημονικής έρευνας, Τόμος Α και Β*, Αθήνα
- Ρέππας, Δ.Π. (1999). *Πρόσωπο με πρόσωπο με τα Μαζικά Μέσα Ενημέρωσης*. Αθήνα: Εκδόσεις ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ
- Σεραφετινίδου, Μ. (1999). *Κοινωνιολογία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας. Ο ρόλος των μέσων στην αναπαραγωγή του σύγχρονου καπιταλισμού*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg

- Σιμάτος, Α. (2003). *Τεχνολογία και Εκπαίδευση. Επιλογή και χρήση των εποπτικών μέσων διδασκαλίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη
- Σιφονιός, Μ. (1999). *Τι σημαίνει ΜΜΕ; Μη μιλάς εσύ. Μιλάω μόνο εγώ. Αποφθέγματα και ρήσεις για τα ΜΜΕ*. Αθήνα: Εκδόσεις «ΝΕΑ ΣΥΝΟΡΑ»-Α.Α.ΛΙΒΑΝΗ
- Χαλαζιάς, Χ.Η. (1997). *Τηλεόραση: Έγκλημα ή Επανάσταση;* . Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα
- Biagi, S. (μετάφραση-απόδοση: Δημοπούλου Σ.) (1998). *Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Ενημέρωσης*. Αθήνα: Εκδόσεις "ΕΛΛΗΝ"
- Cohen, L. & Manion, L. (μετάφραση: Μητσοπούλου Χ., Φιλοπούλου Μ.) (2000). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Αθήνα: Εκδόσεις ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ
- Greenfield, P.M. (1988). *Μέσα Ενημέρωσης και παιδί. Οι επιπτώσεις της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και των κομπιούτερ*. Αθήνα: Εκδόσεις π.κουτσομπός Α.Ε.
- Jeanneney, J.N. (μετάφραση-επιμέλεια-σημειώσεις Μπαλτά Ν.) (1999). *Η ιστορία των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Από την εμφάνισή τους ως τις μέρες μας*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαδήμα
- Robson, C. (μετάφραση: Νταλάκου, Β., Βασιλικού, Κ.) (2007). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου: Ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg
- Squillaci, T. (μετάφραση: Υφαντής Π.) (2006). *Η τηλεόραση και τα παιδιά μας. Απαντήσεις στη σύγχρονη πρόκληση*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις ΑΚΡΙΤΑΣ

Ξενόγλωσσα βιβλία

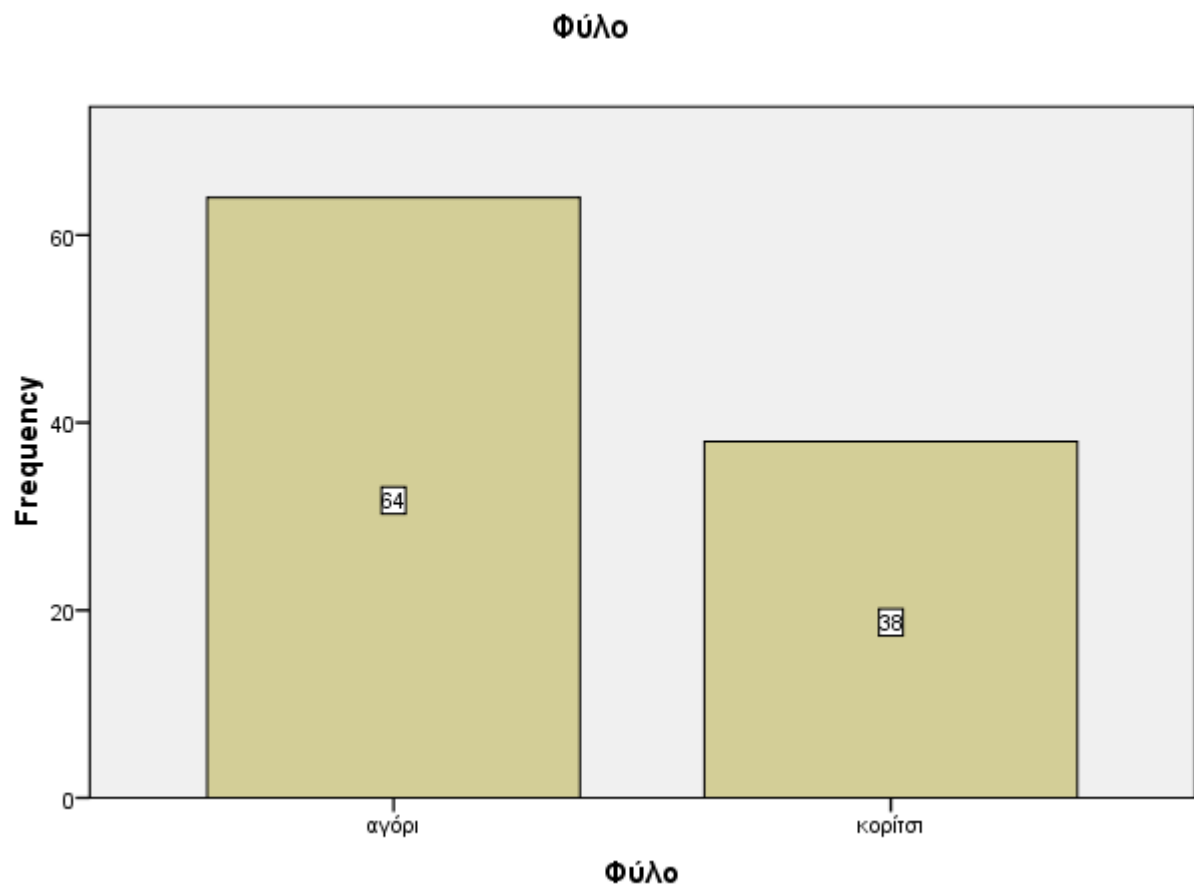
- Berger, A.A. (2002). *Video games. A popular culture phenomenon*. London: Transaction Publishers
- Clifford, B.R. & Gunter, B. & Mcaleer, J. (1995). *Television and children*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Devereux, E. (2003). *Understanding the Media*. London: SAGE Publications
- Jones, S.G. (1999). *Virtual Culture. Identity and Communication in Cyber society*. London: SAGE Publications

Ιστοσελίδες

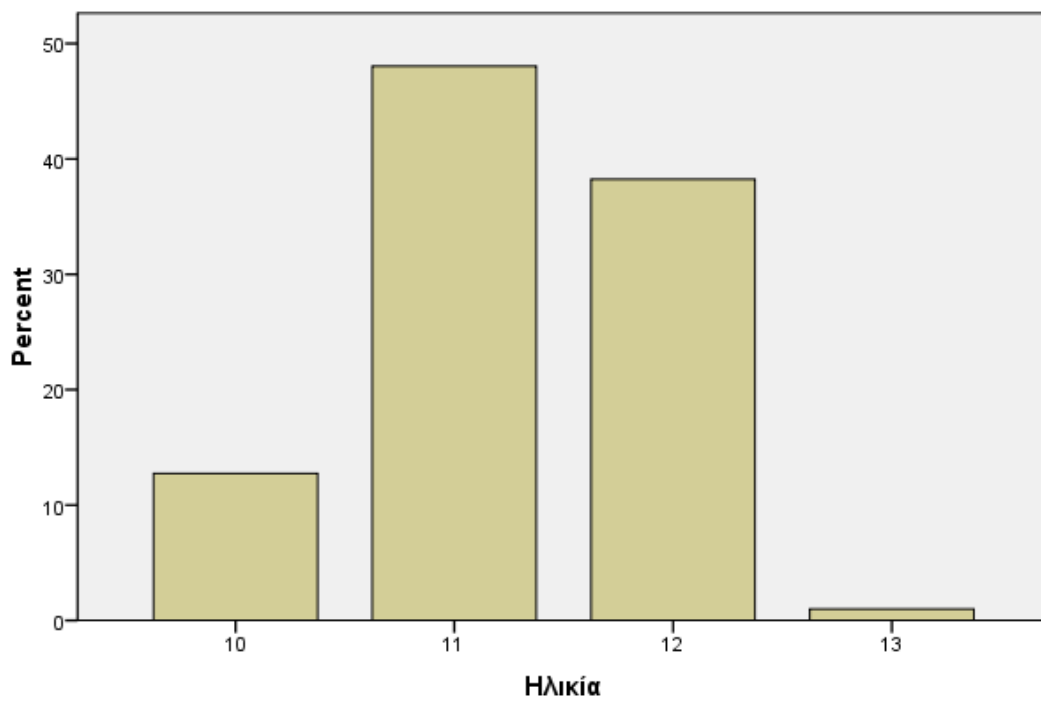
- www.ethnos.gr/article.asp
- www.wikipedia.org
- www.med.umich.edu/yourchild/topics/tvc

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

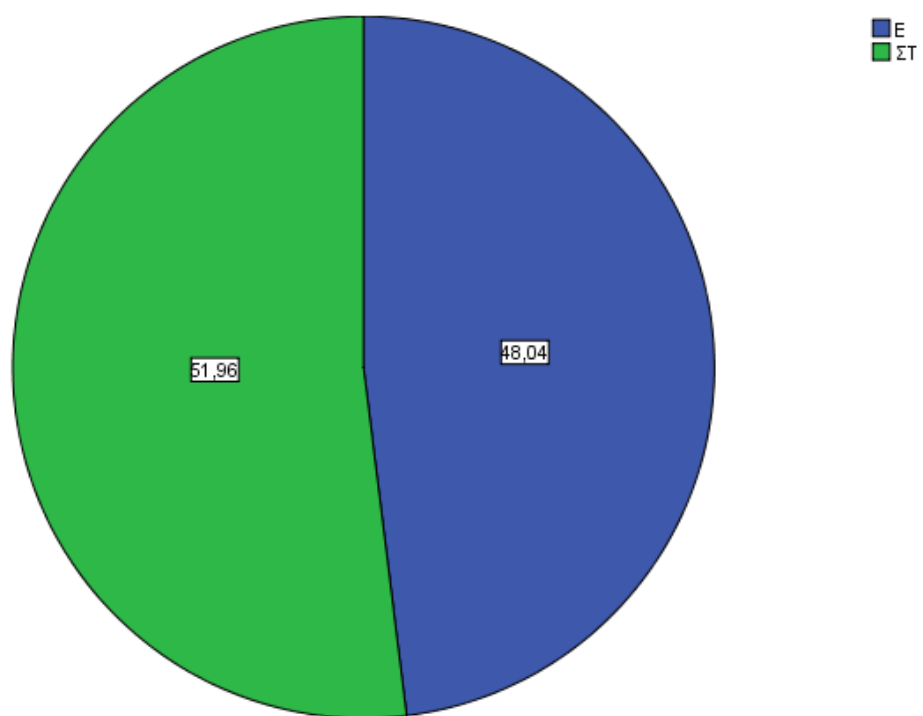
Α. ΓΡΑΦΗΜΑΤΑ



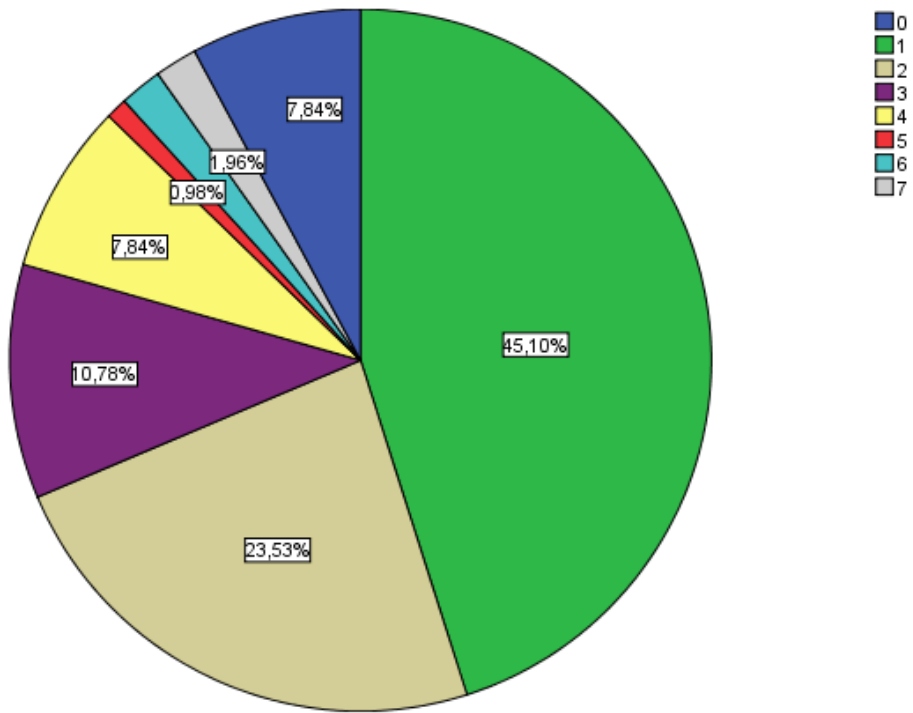
Ηλικία



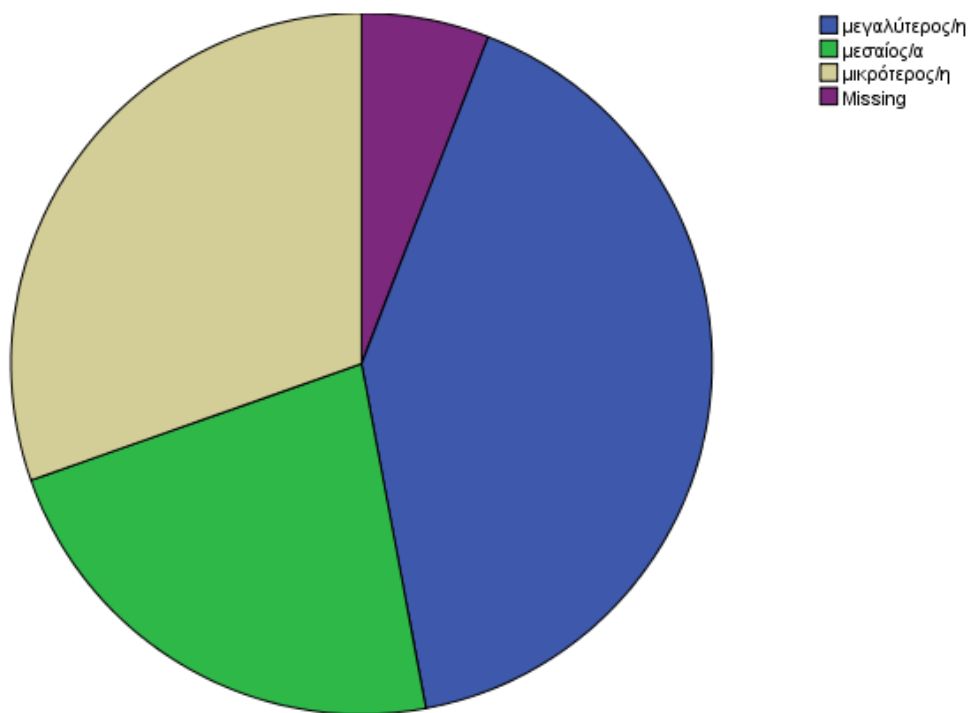
Σχολική τάξη



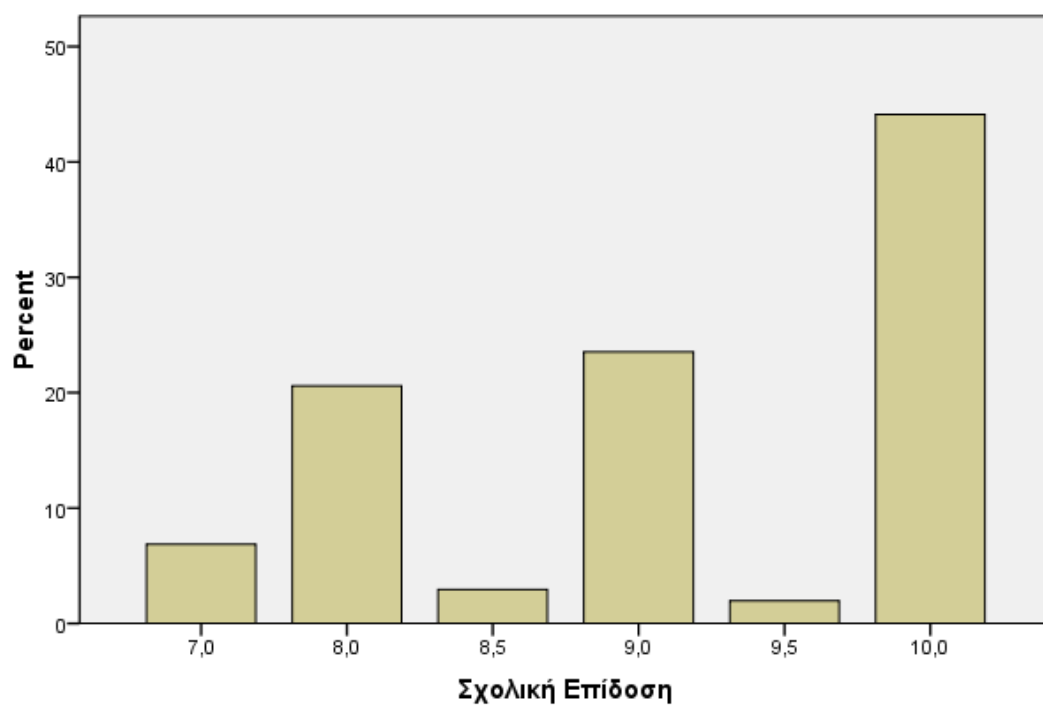
Αδέρφια



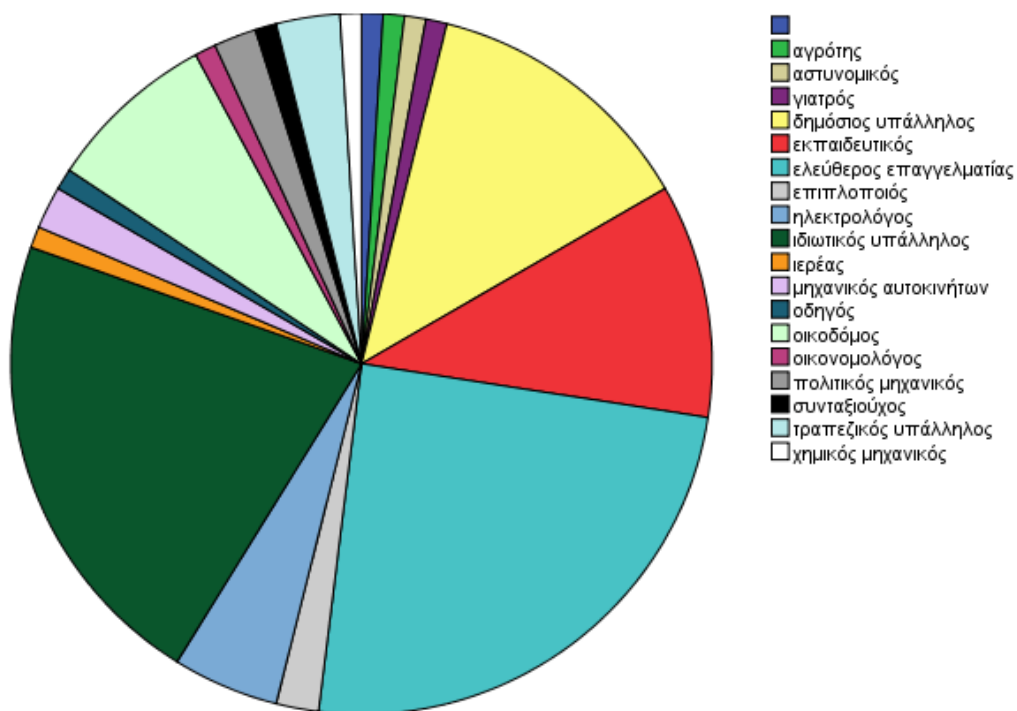
Σειρά γέννησης



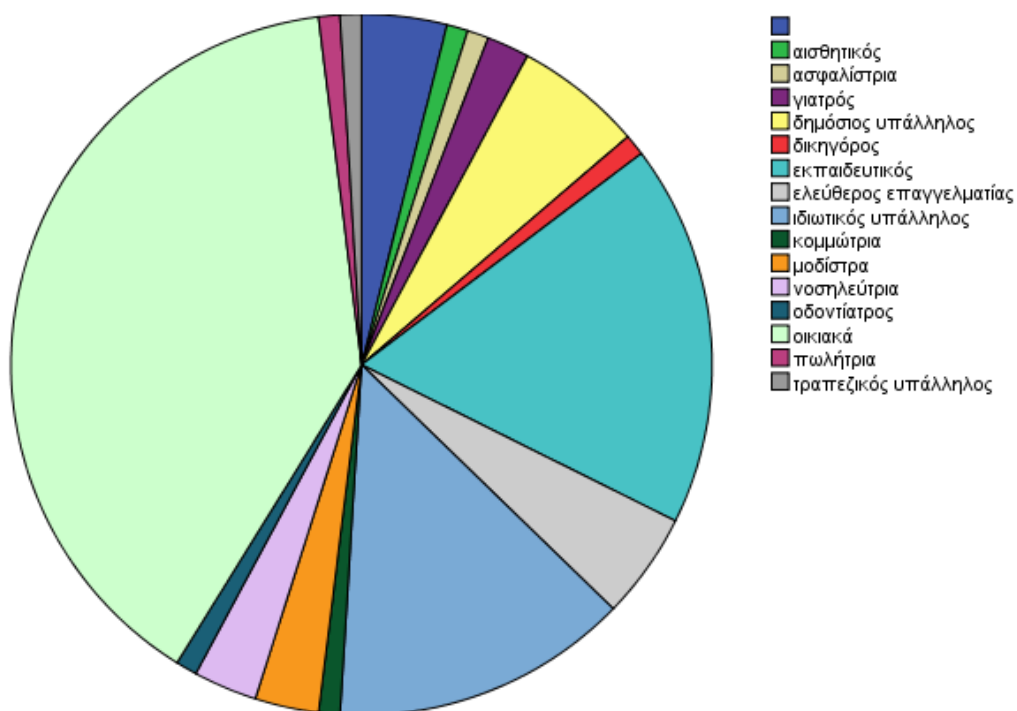
Σχολική Επίδοση



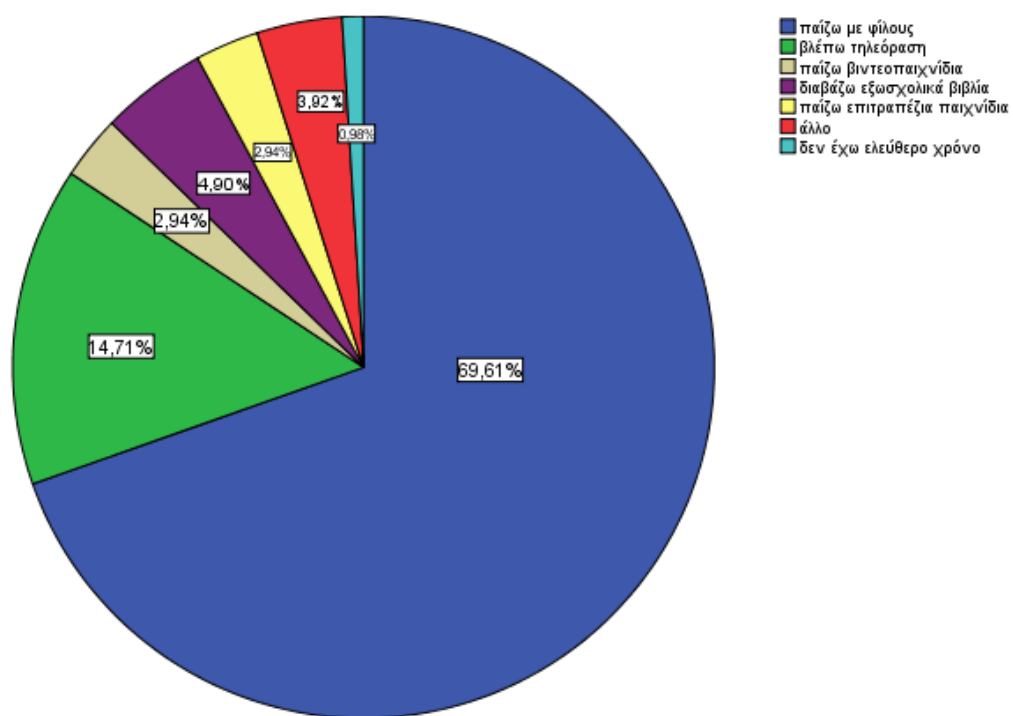
Επάγγελμα πατέρα



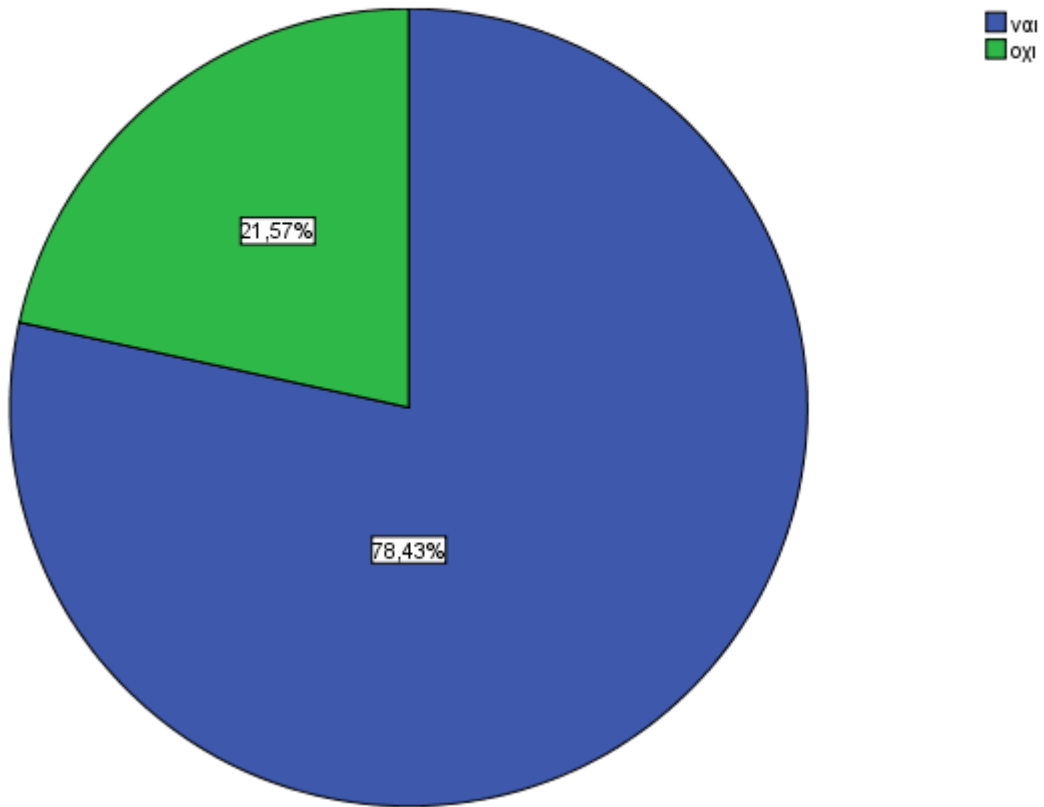
Επάγγελμα μητέρας



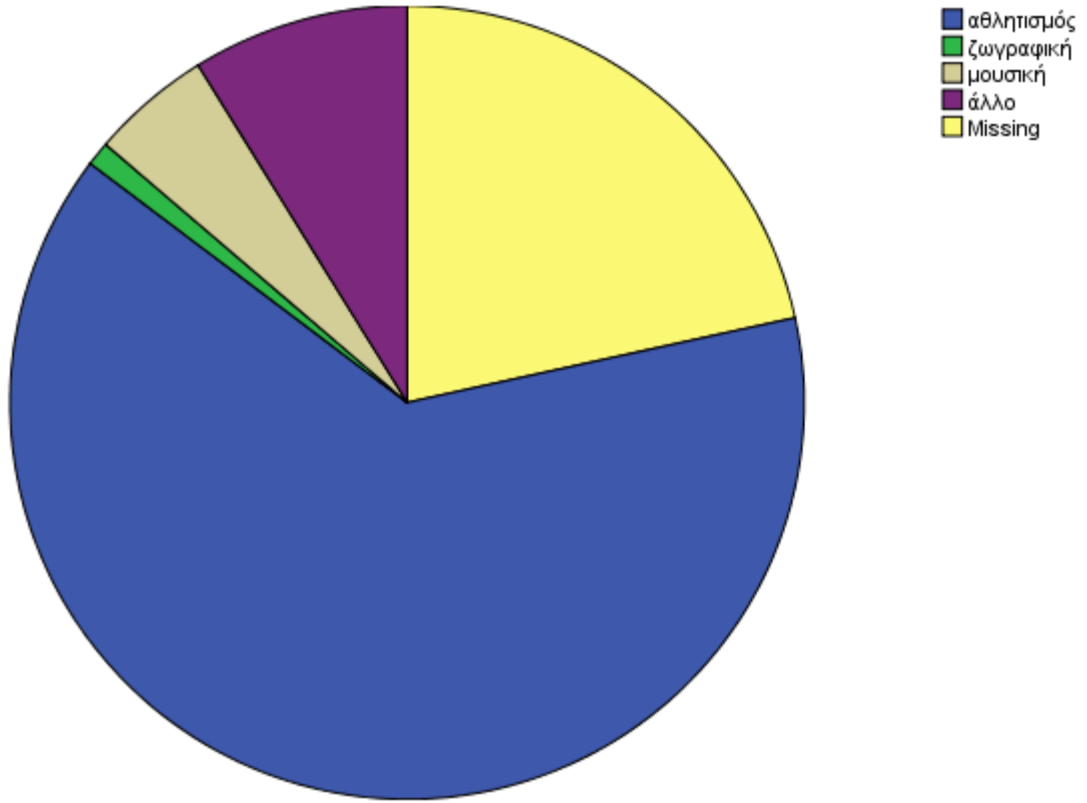
Ελεύθερος χρόνος



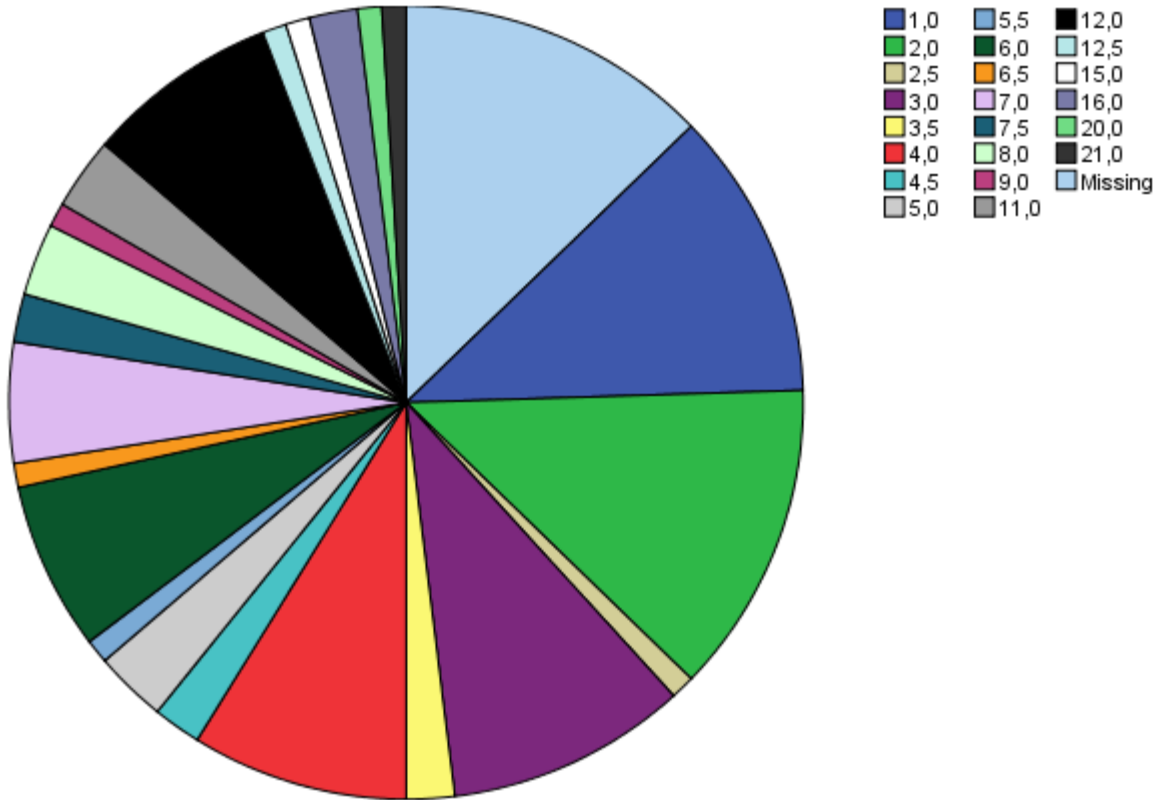
Εξωσχολική δραστηριότητα



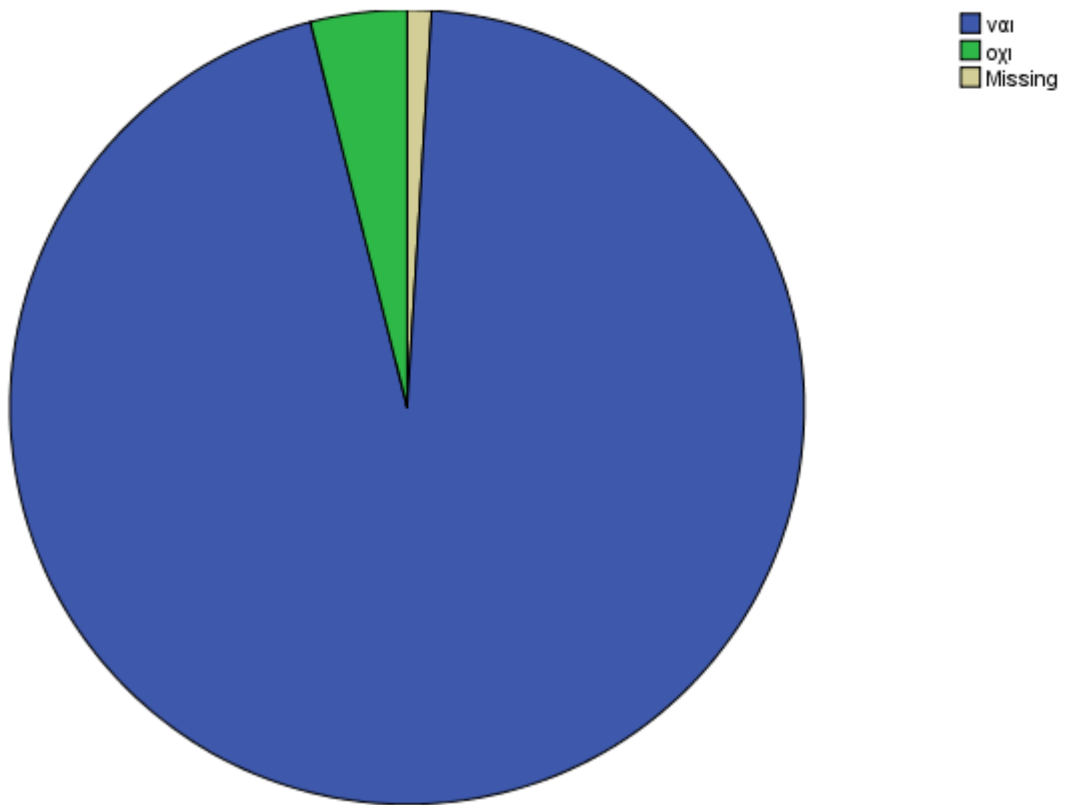
Είδος δραστηριότητας



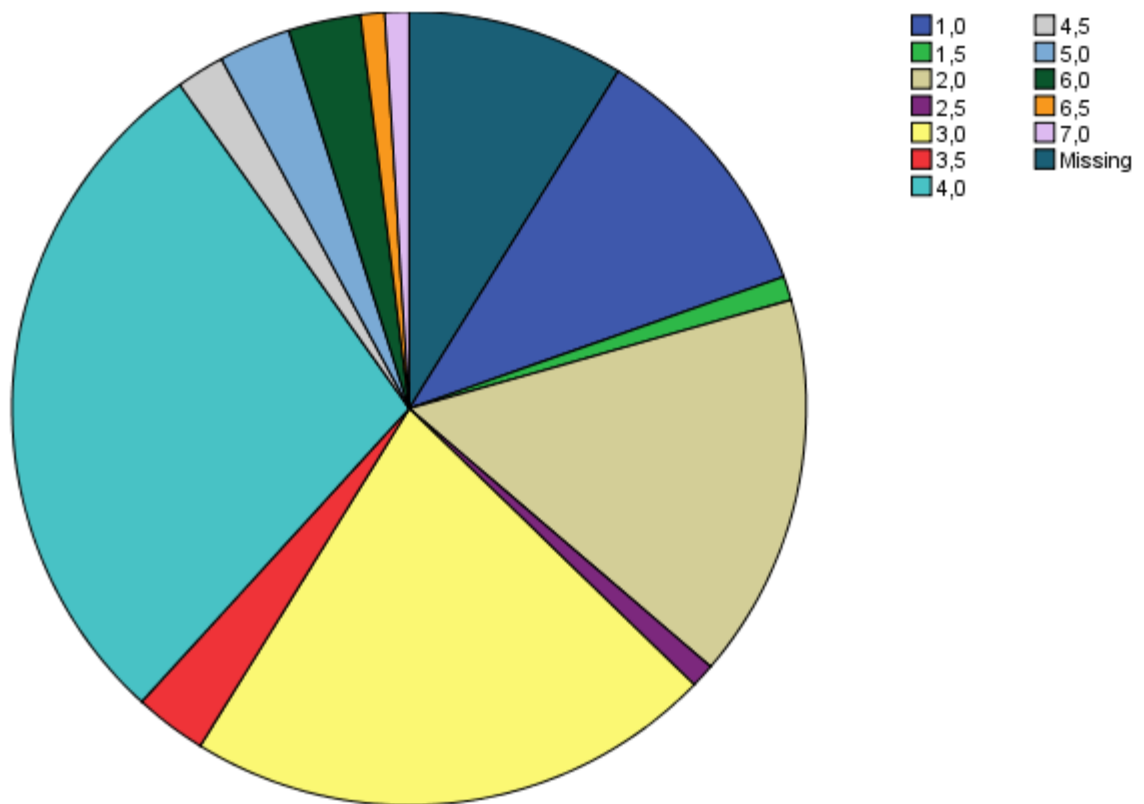
Συνολικός διαθέσιμος χρόνος (σε ώρες)



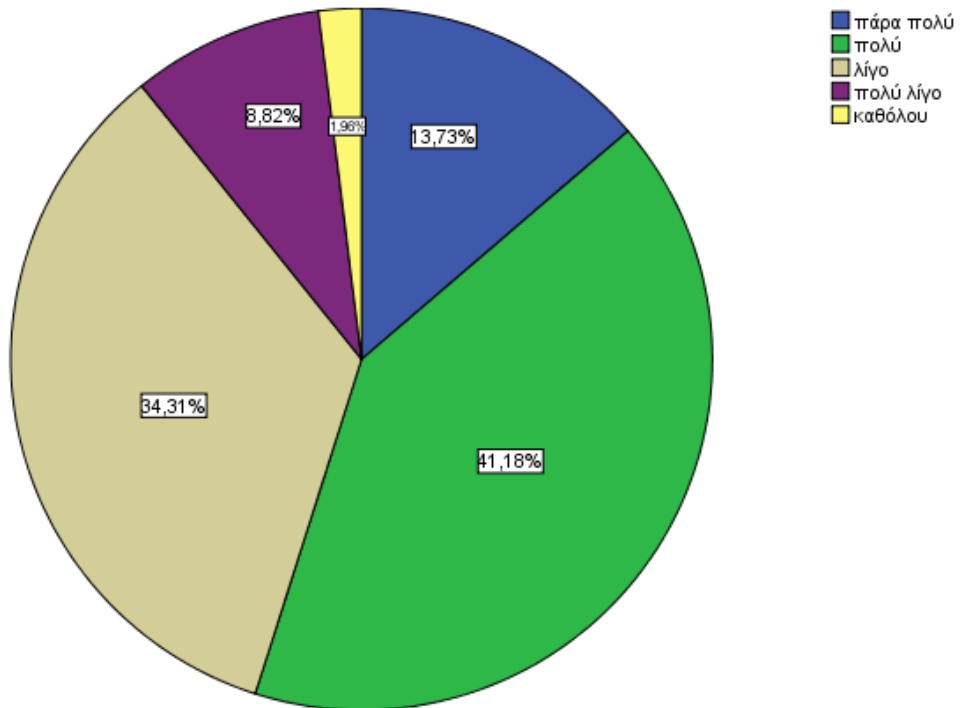
Ξένη γλώσσα εκτός σχολείου



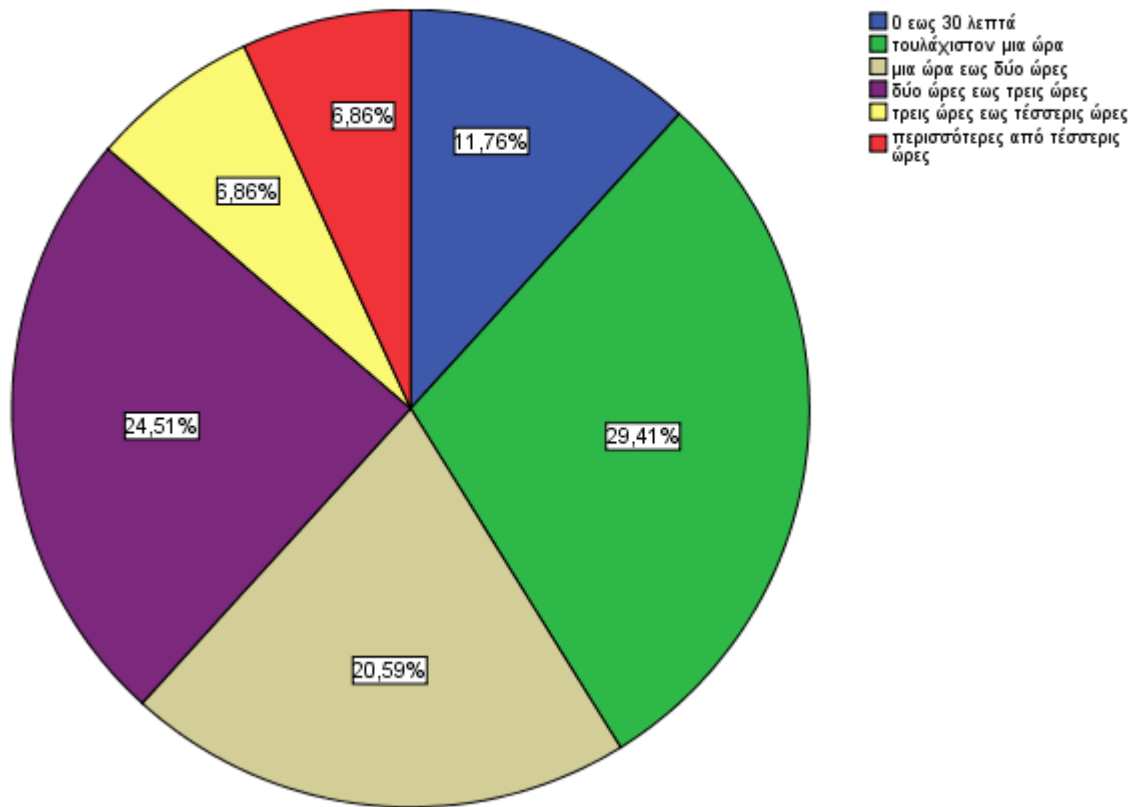
Ωρες (την εβδομάδα) που τα παιδιά παρακολουθούν ξένη γλώσσα



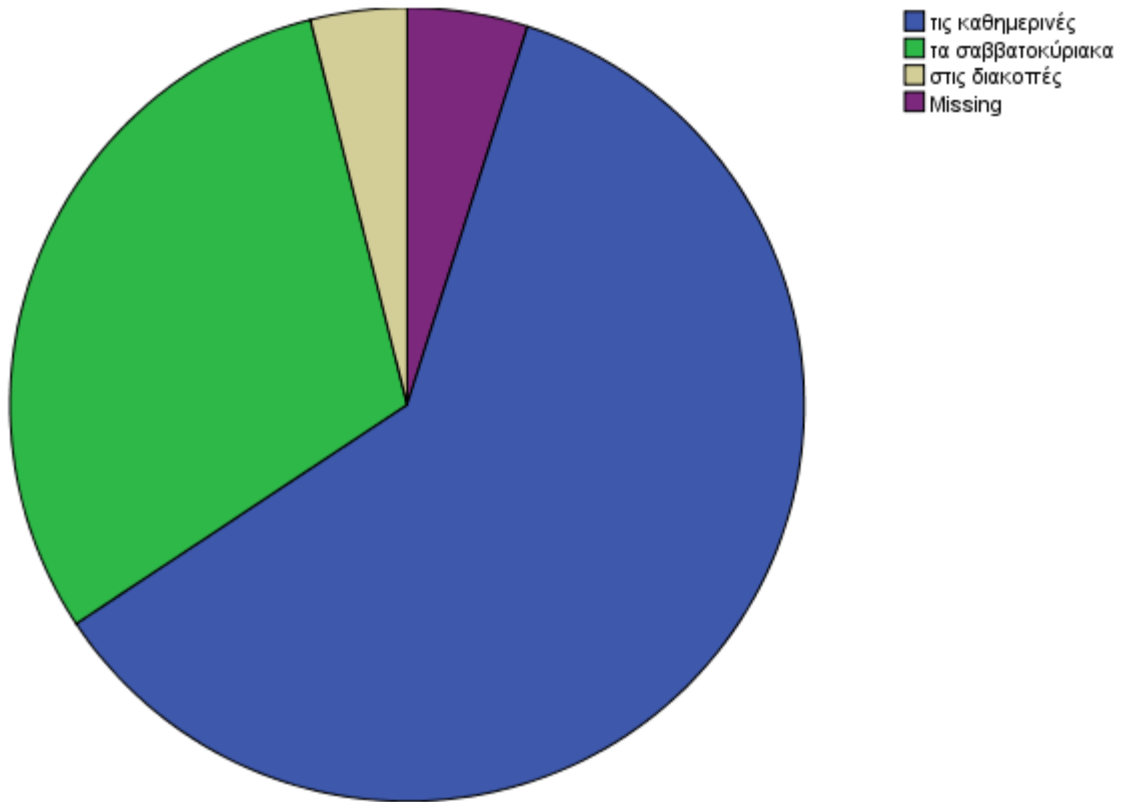
Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων



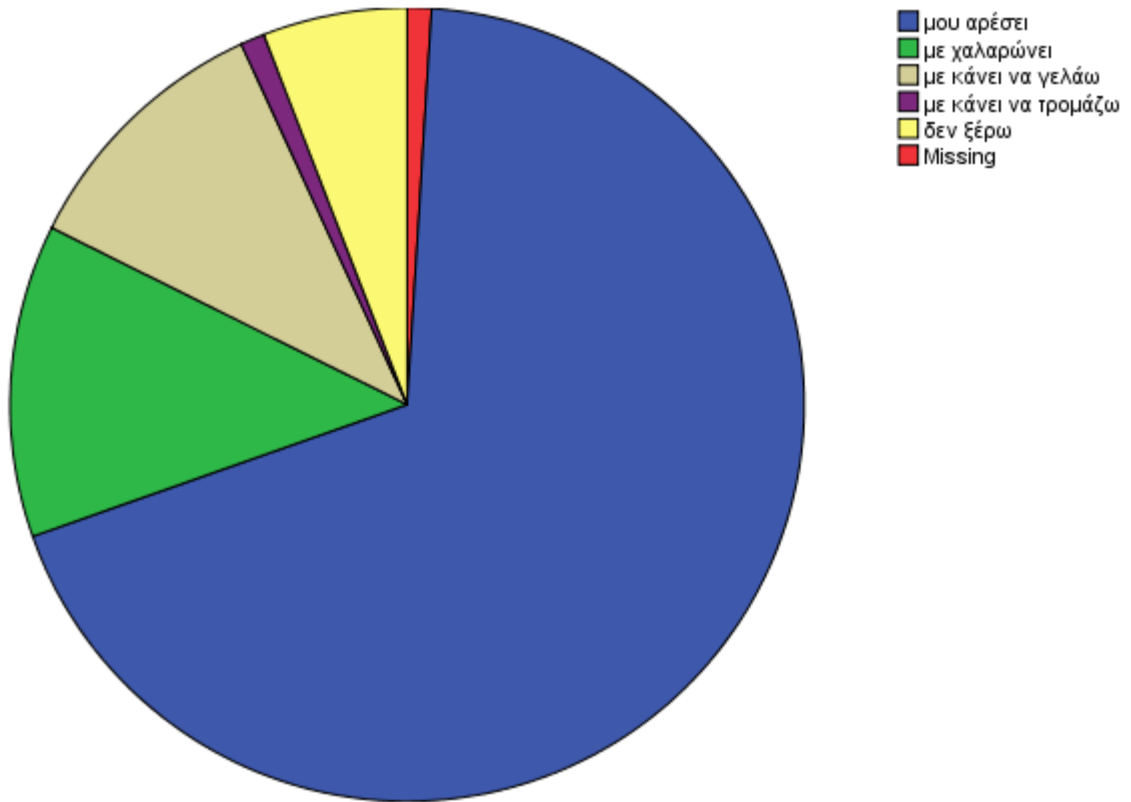
Ώρες (την ημέρα) που παρακολουθούν τηλεόραση



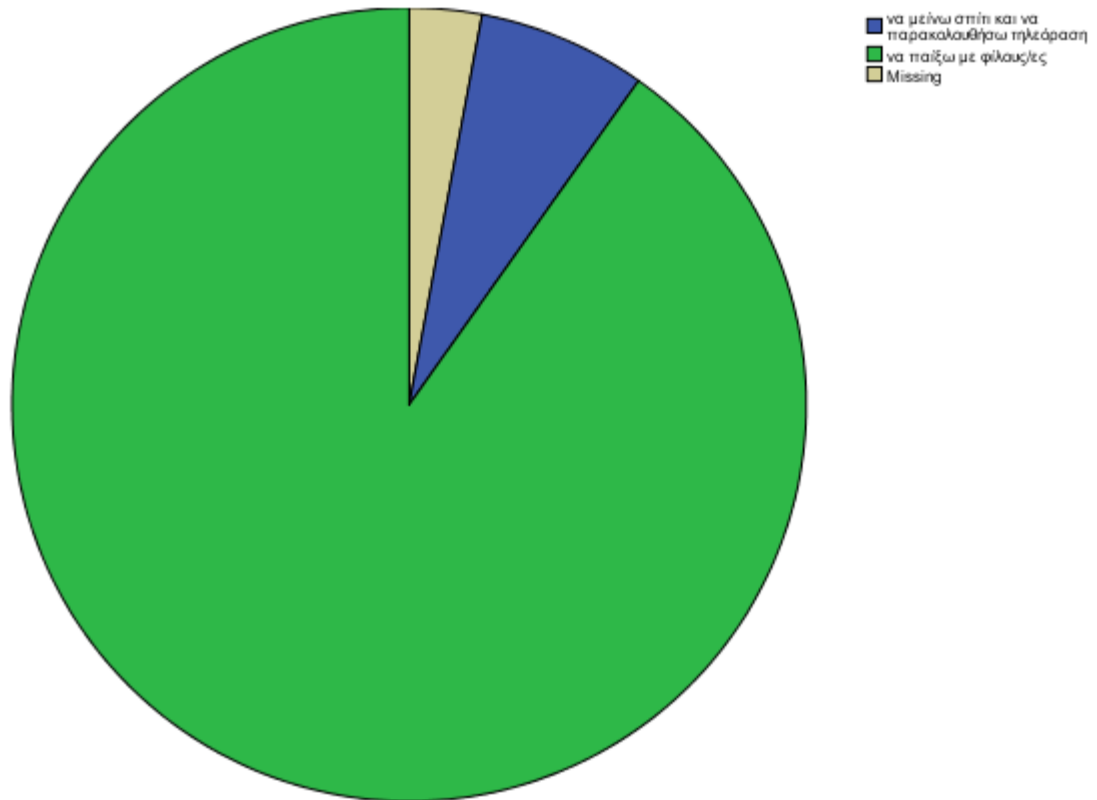
Ημέρες που παρακολουθούν τηλεόραση



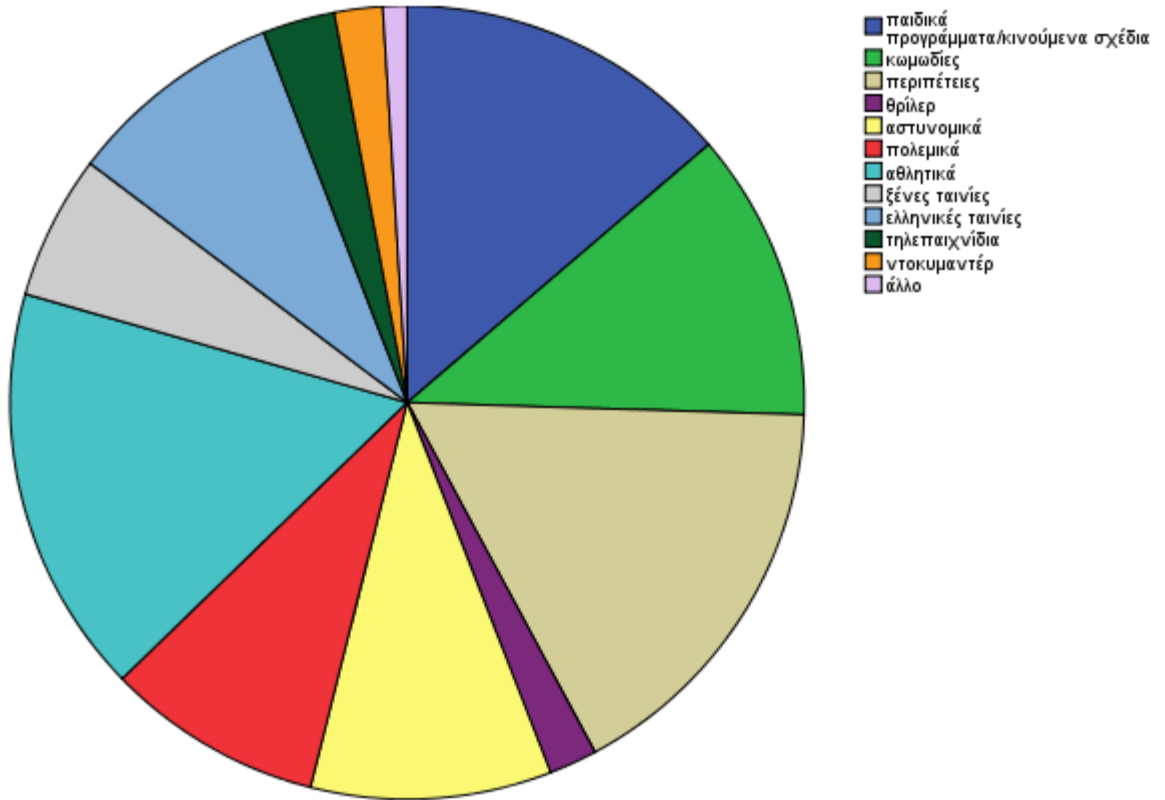
Λόγος που παρακολουθούν τηλεόραση



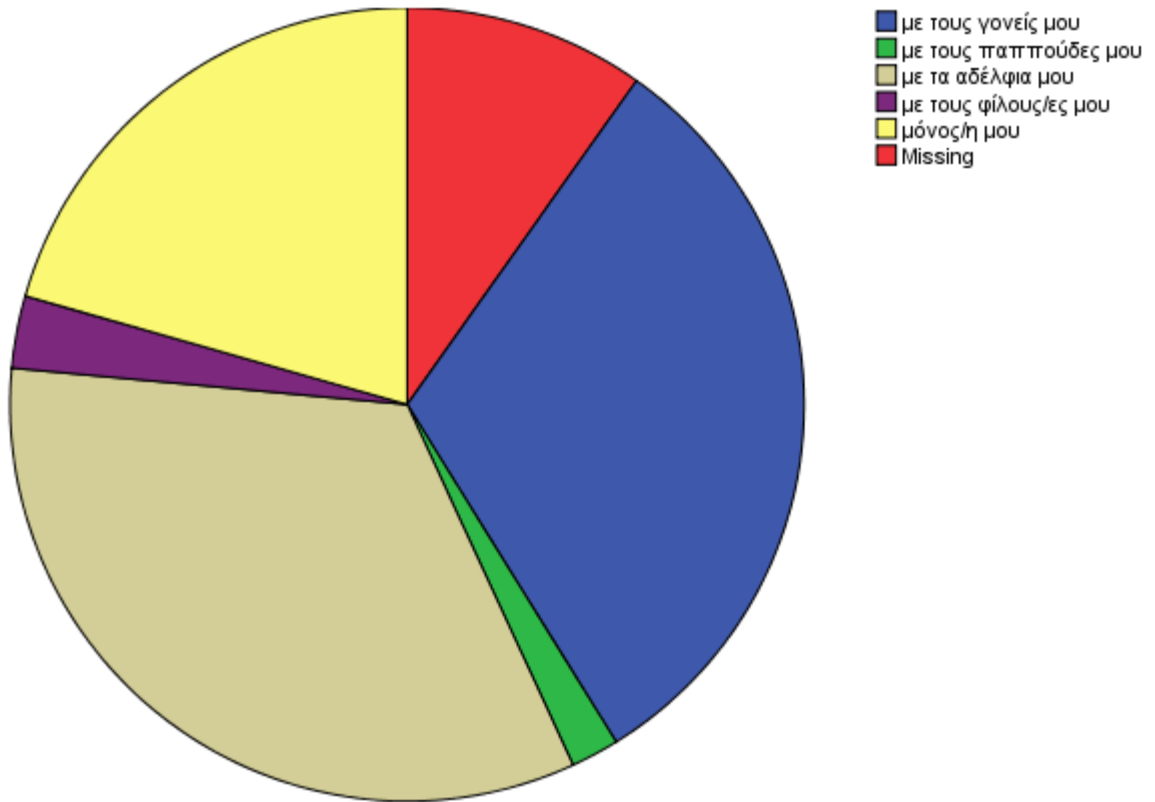
Σύγκριση τηλεοπτικών προγραμμάτων και δραστηριοτήτων με φίλους



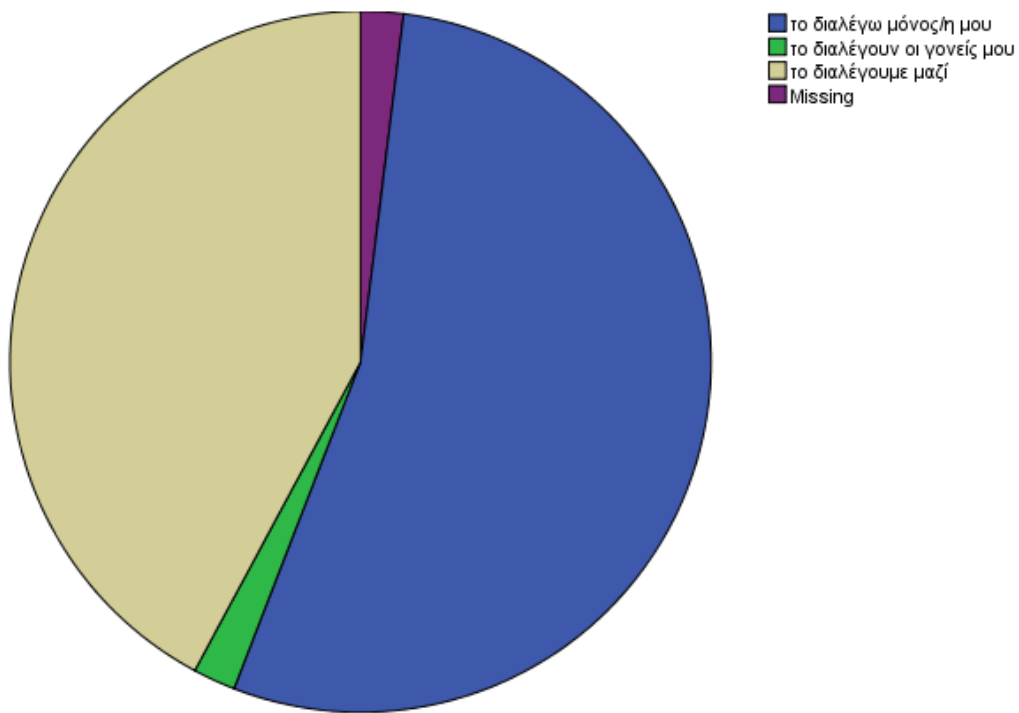
Προγράμματα στην τηλεόραση



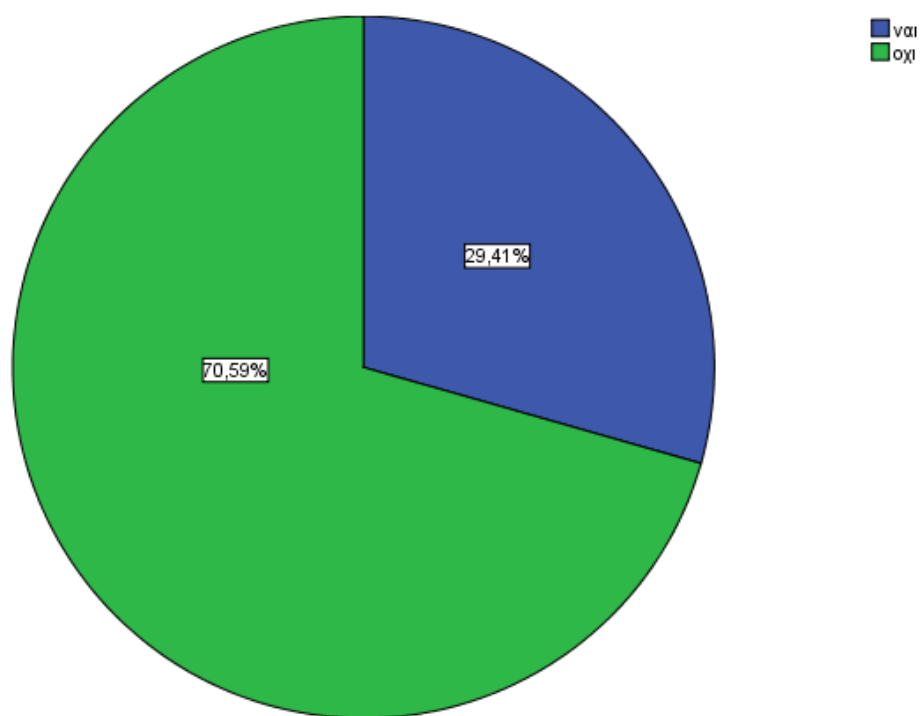
Άτομα με τα οποία τα παιδιά παρακολουθούν τηλεόραση



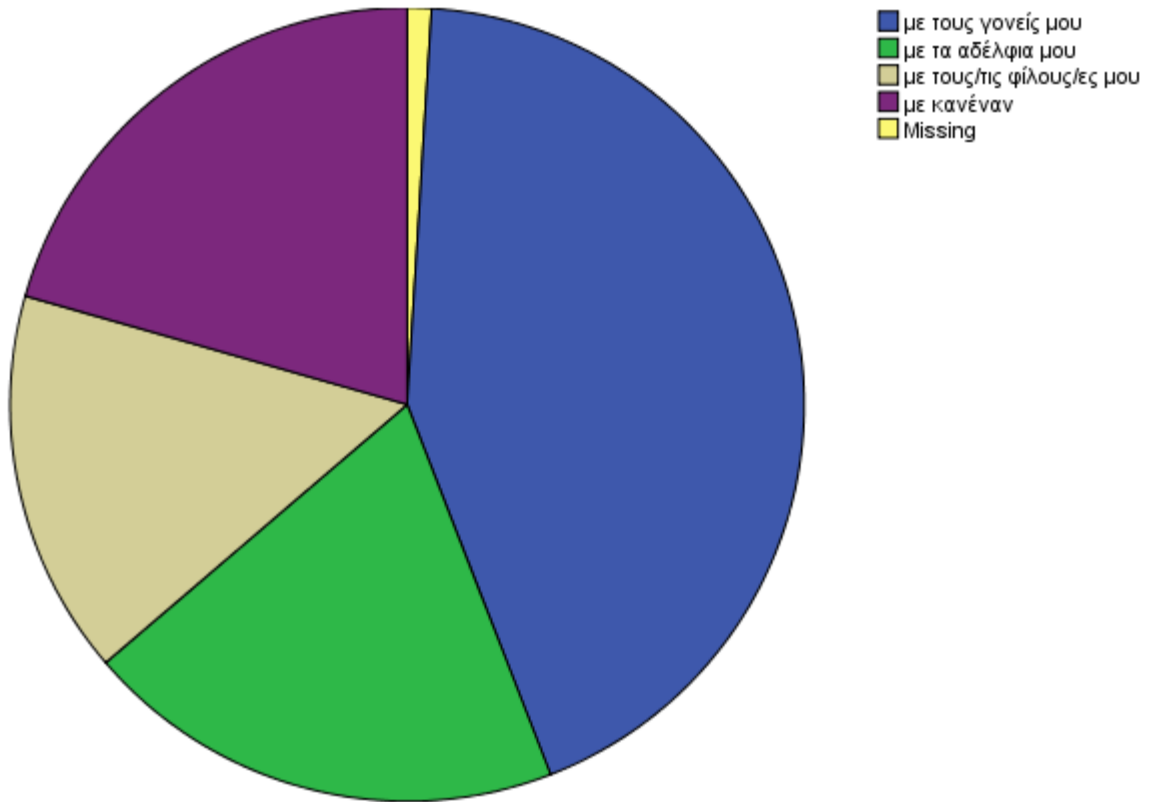
Επιλογή προγράμματος



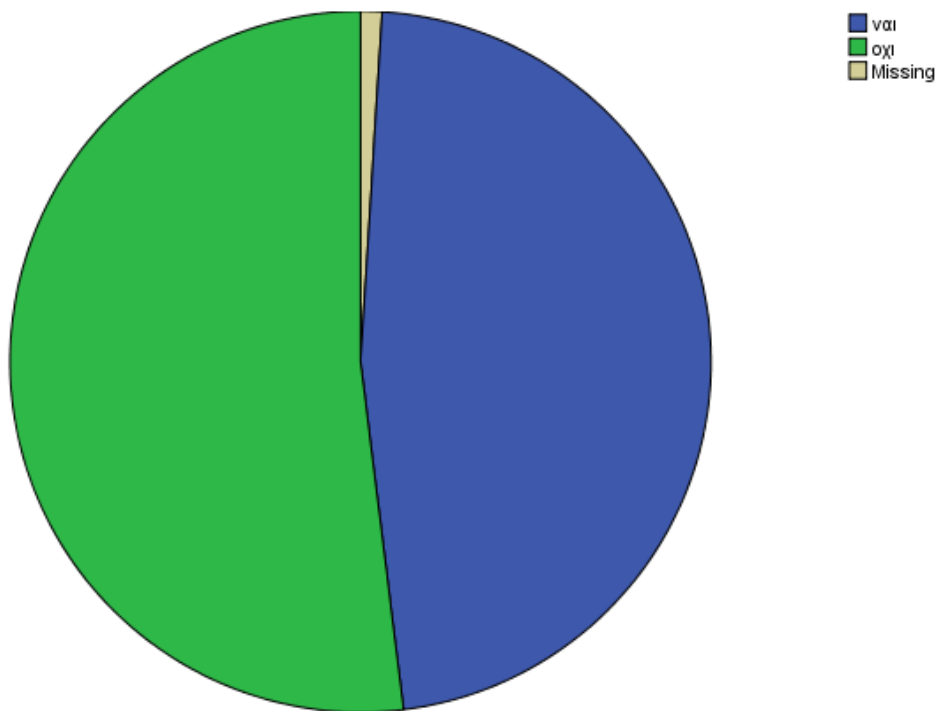
Παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων αργά το βράδυ



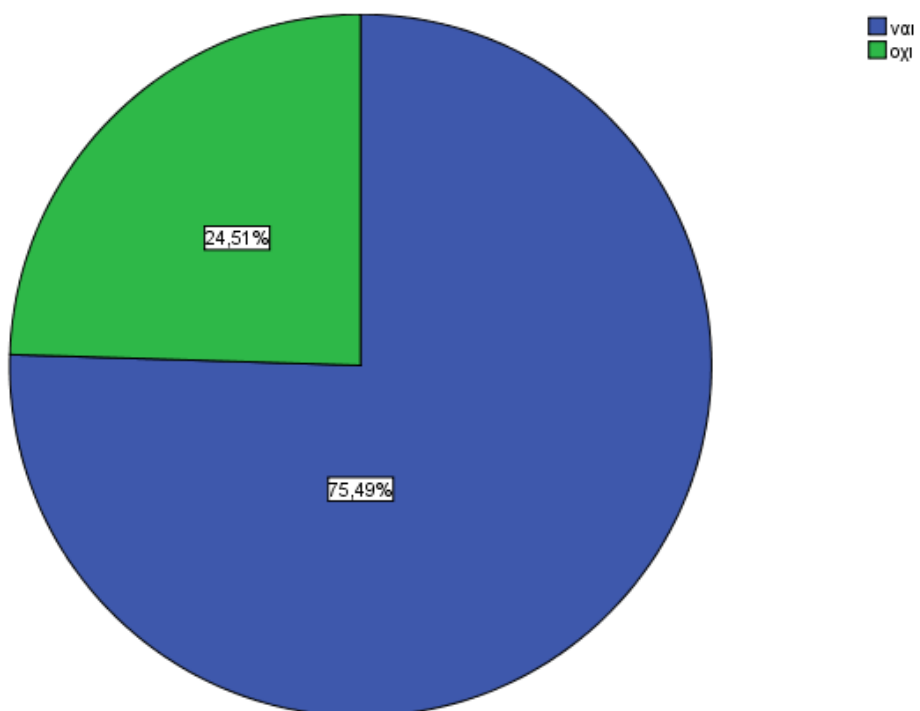
Συζήτηση για τα τηλεοπτικά προγράμματα



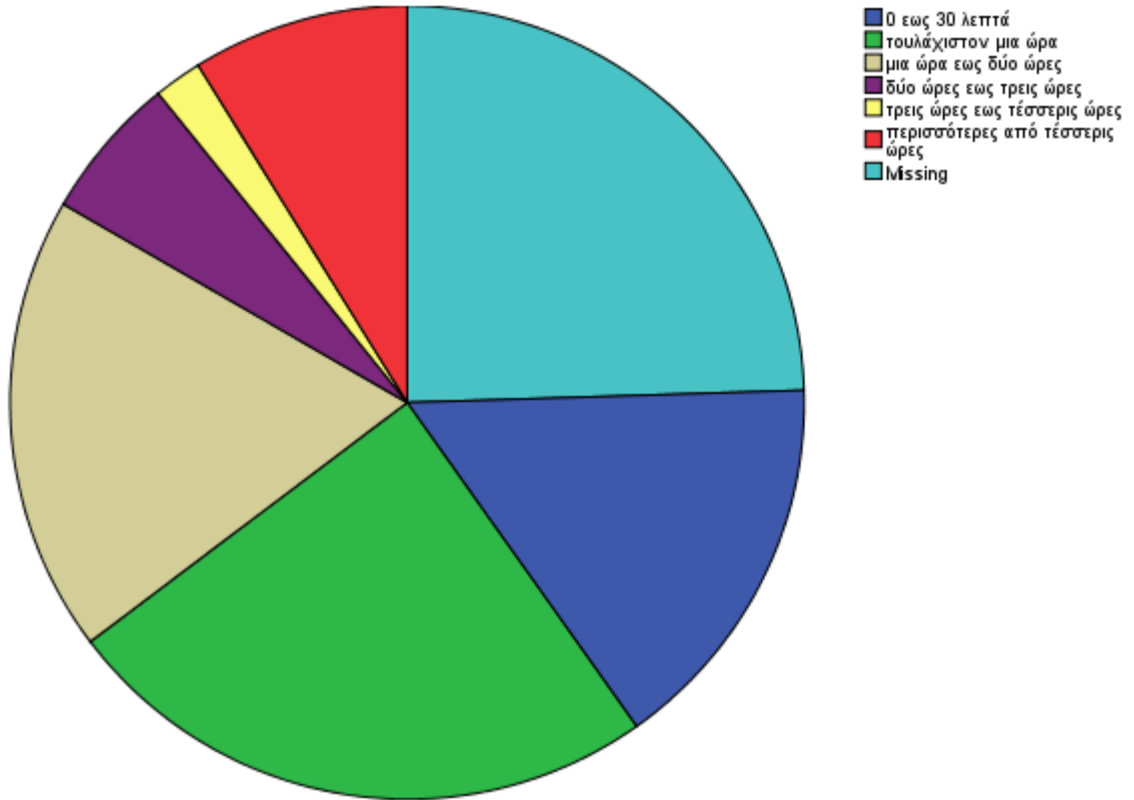
Υπαρξη τηλεόρασης στο δωμάτιο



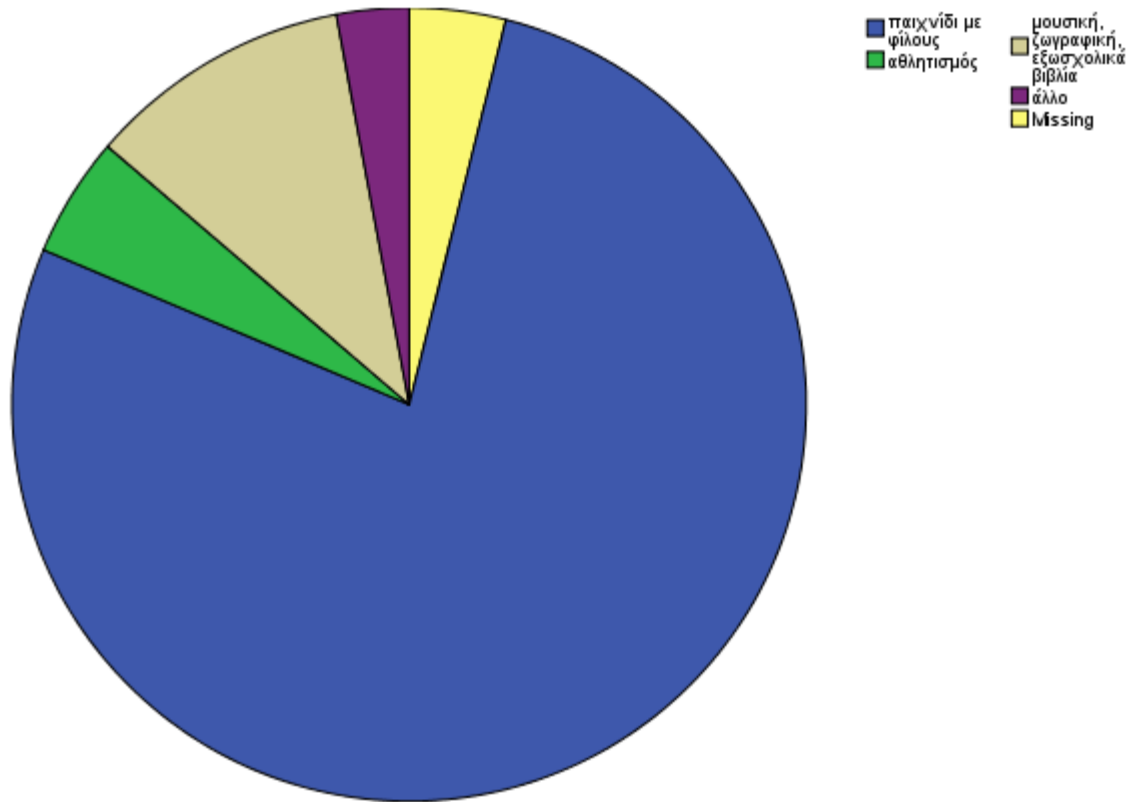
Ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια



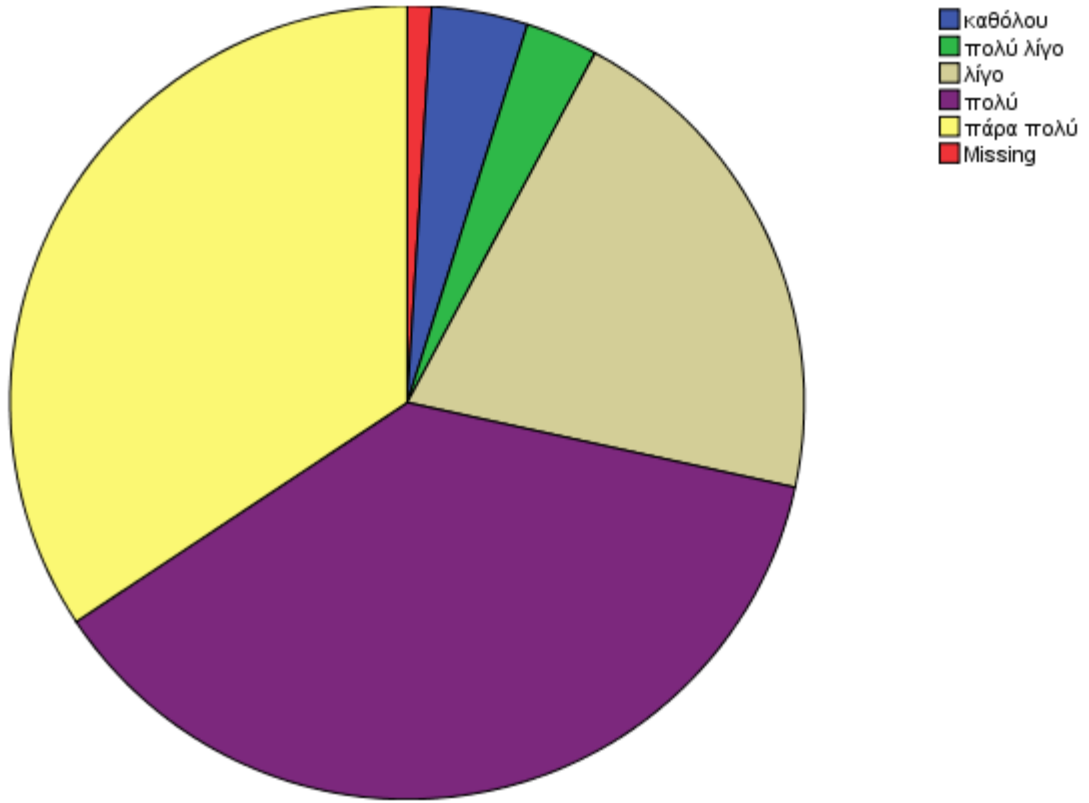
Ώρες που παίζουν βιντεοπαιχνίδια



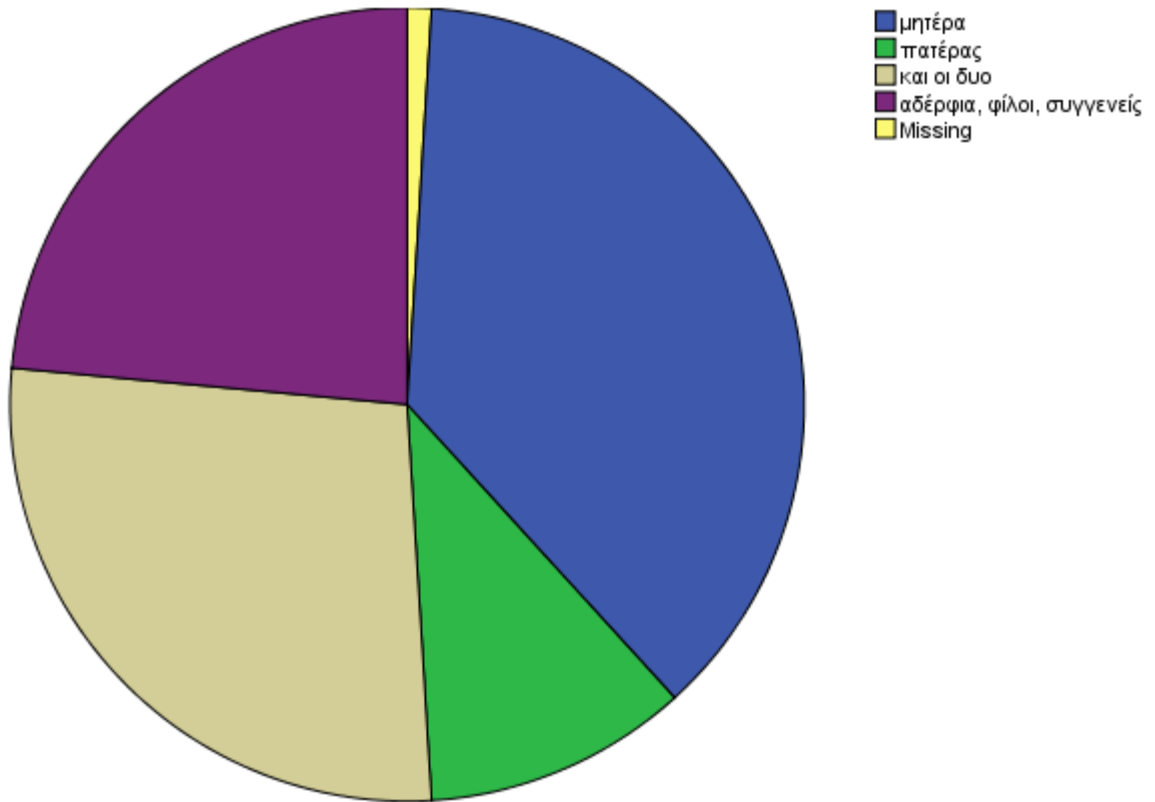
Εναλλακτικές επιλογές διασκέδασης εκτός από τηλεόραση και βιντεοπαιχνίδια



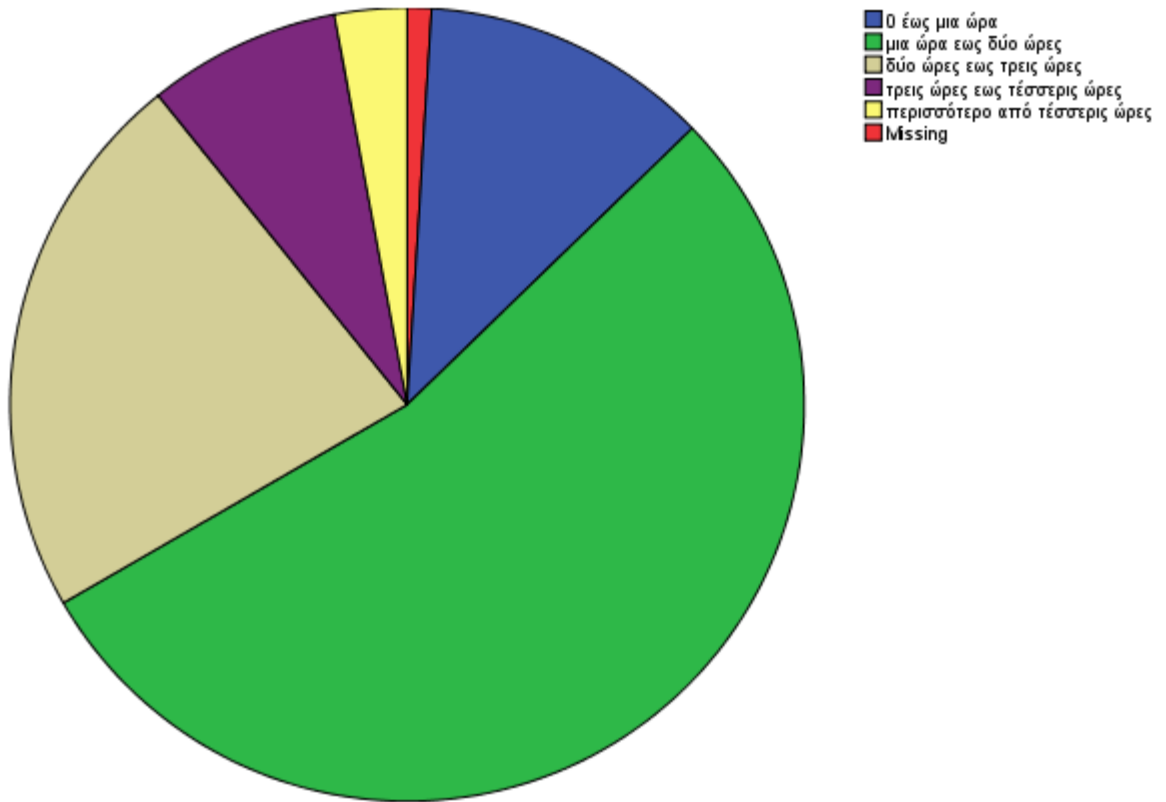
Συζήτηση με γονείς

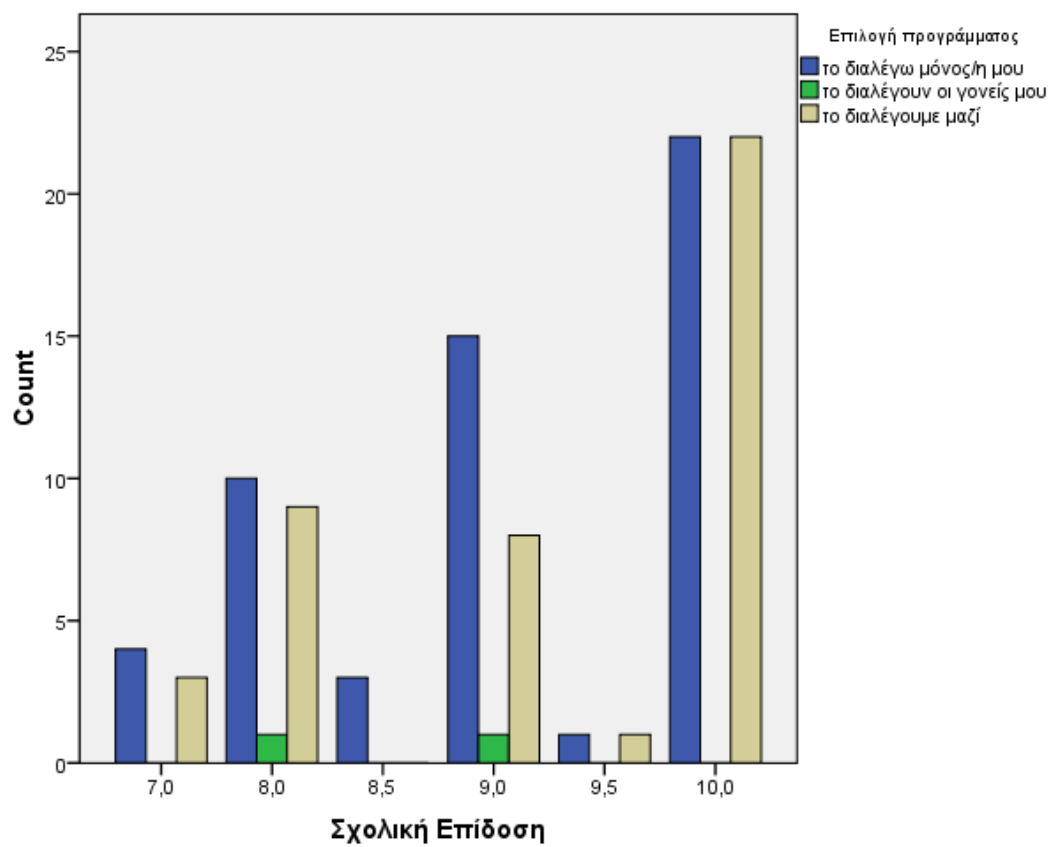
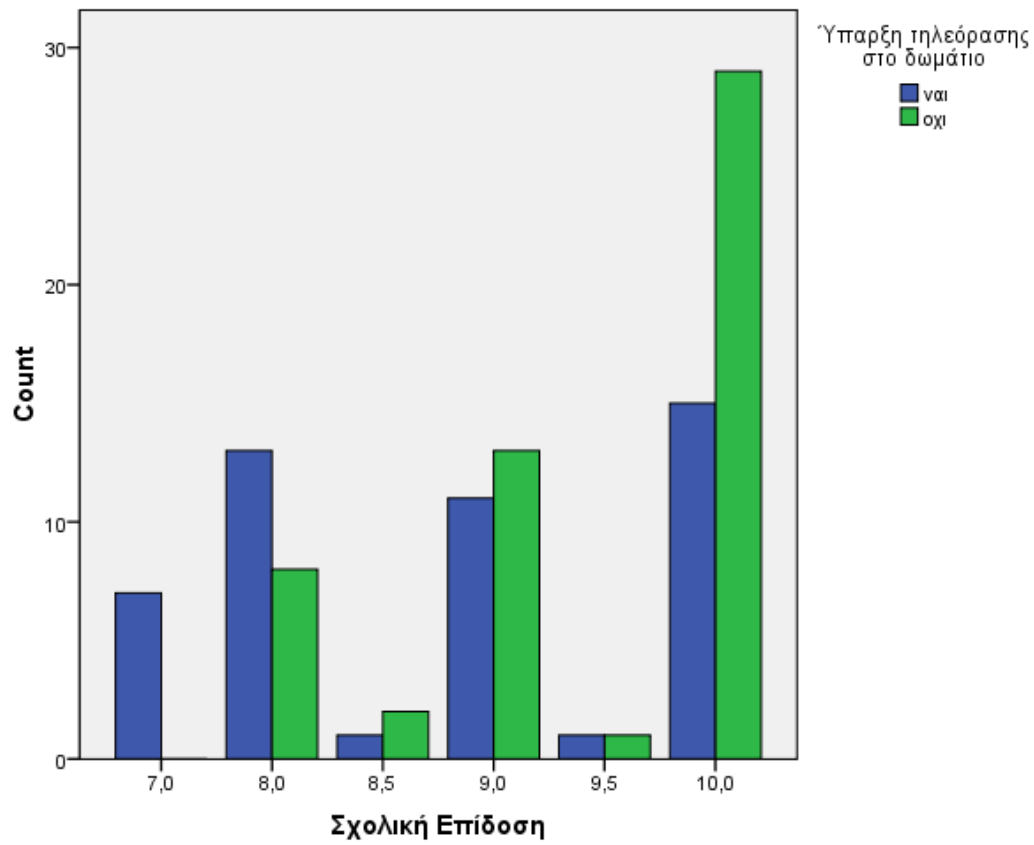


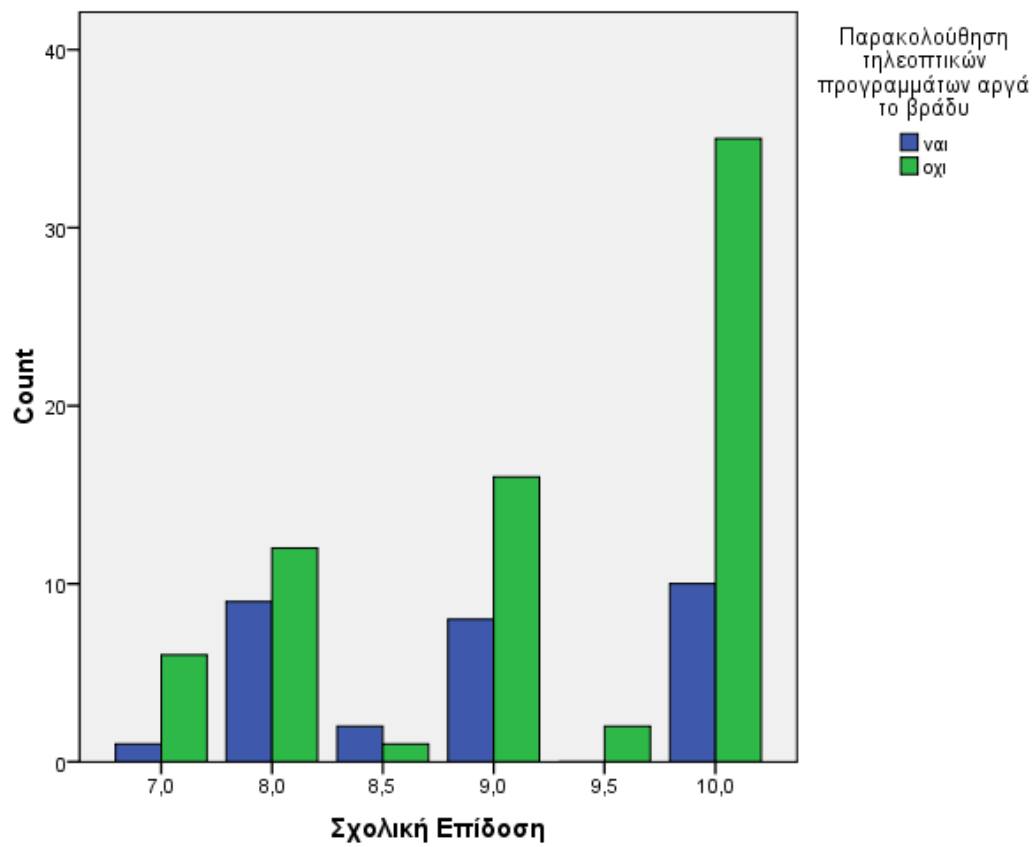
Γονέας με τον οποίο τα παιδιά συζητούν περισσότερο

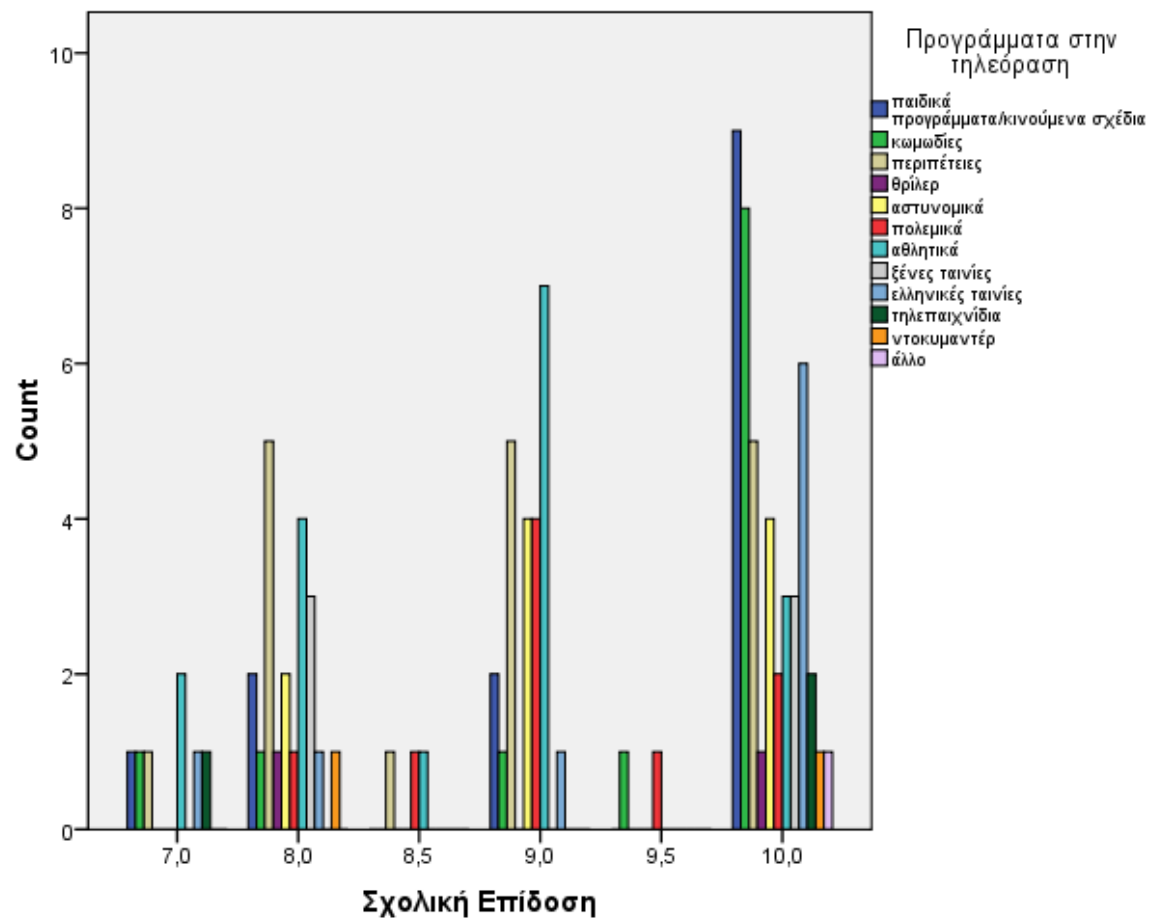


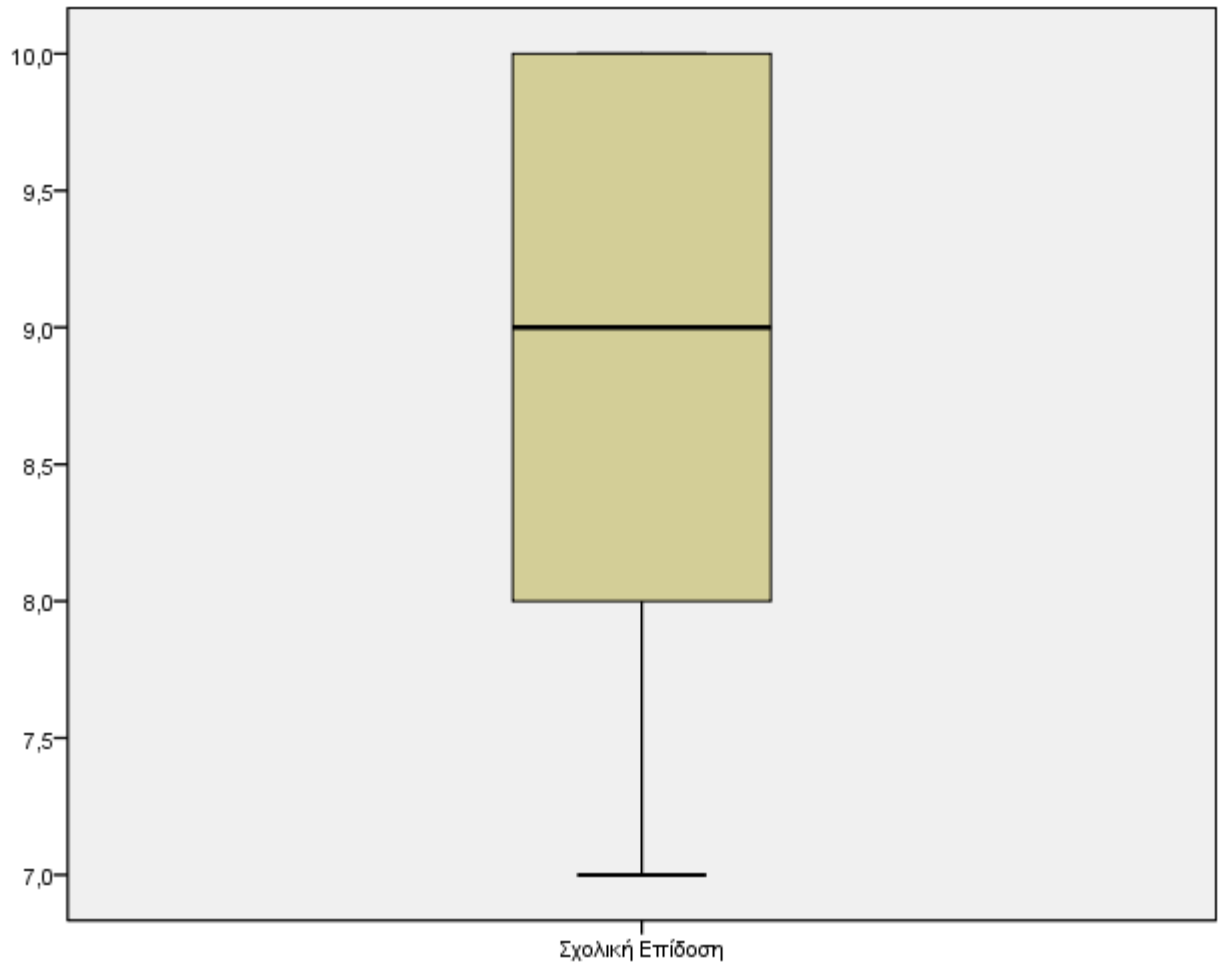
Ωρες που αφιερώνονται στη μελέτη των σχολικών μαθημάτων

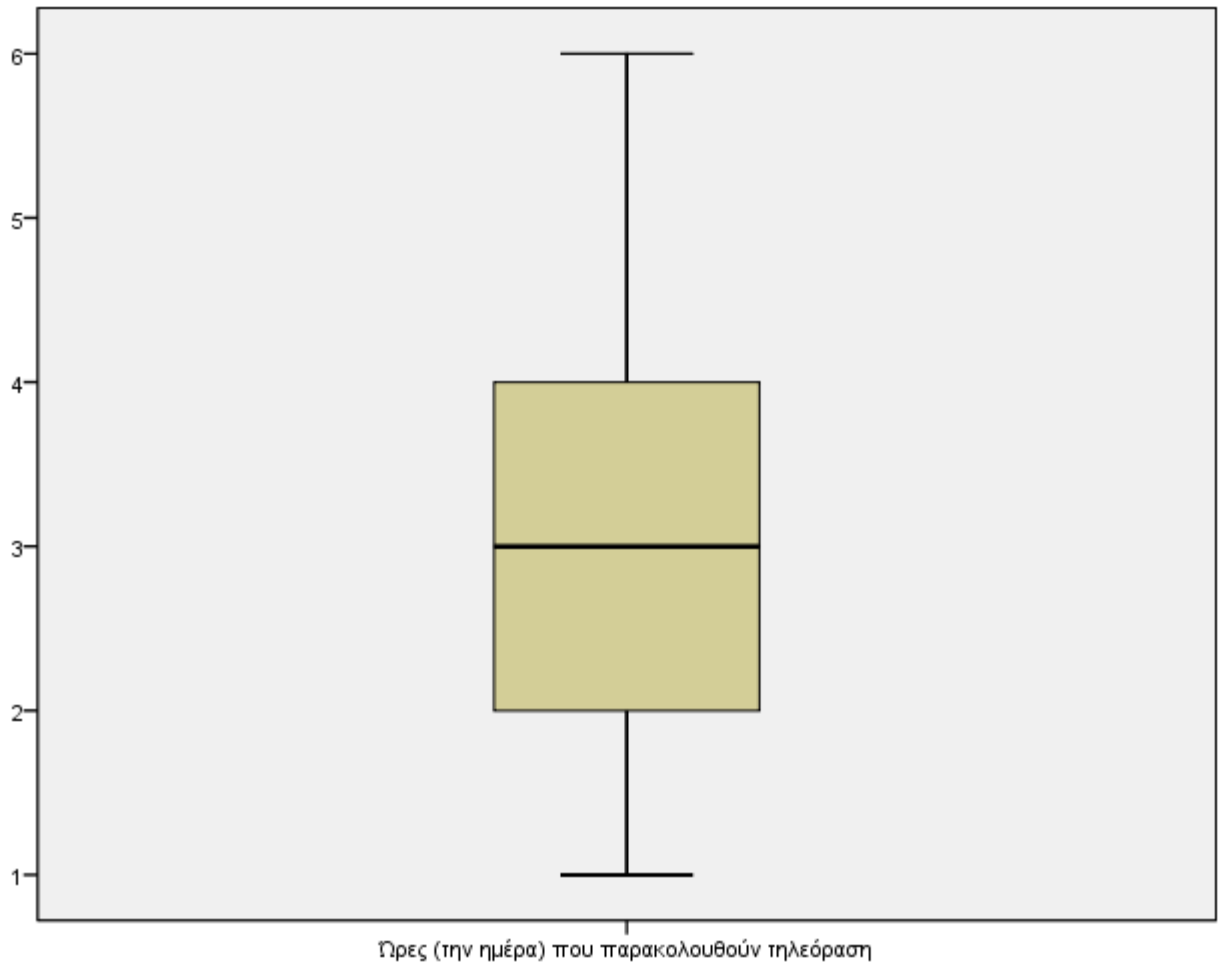


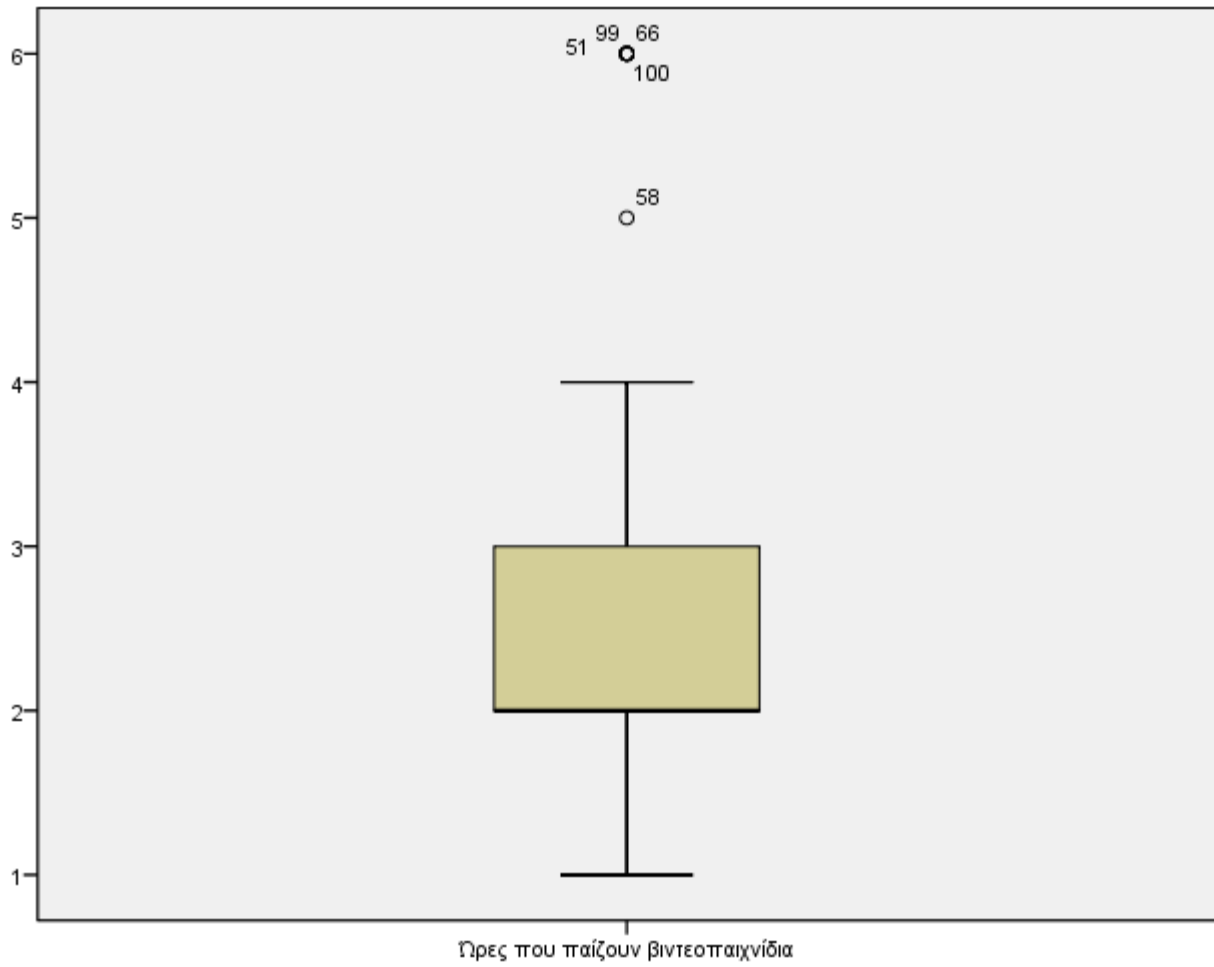


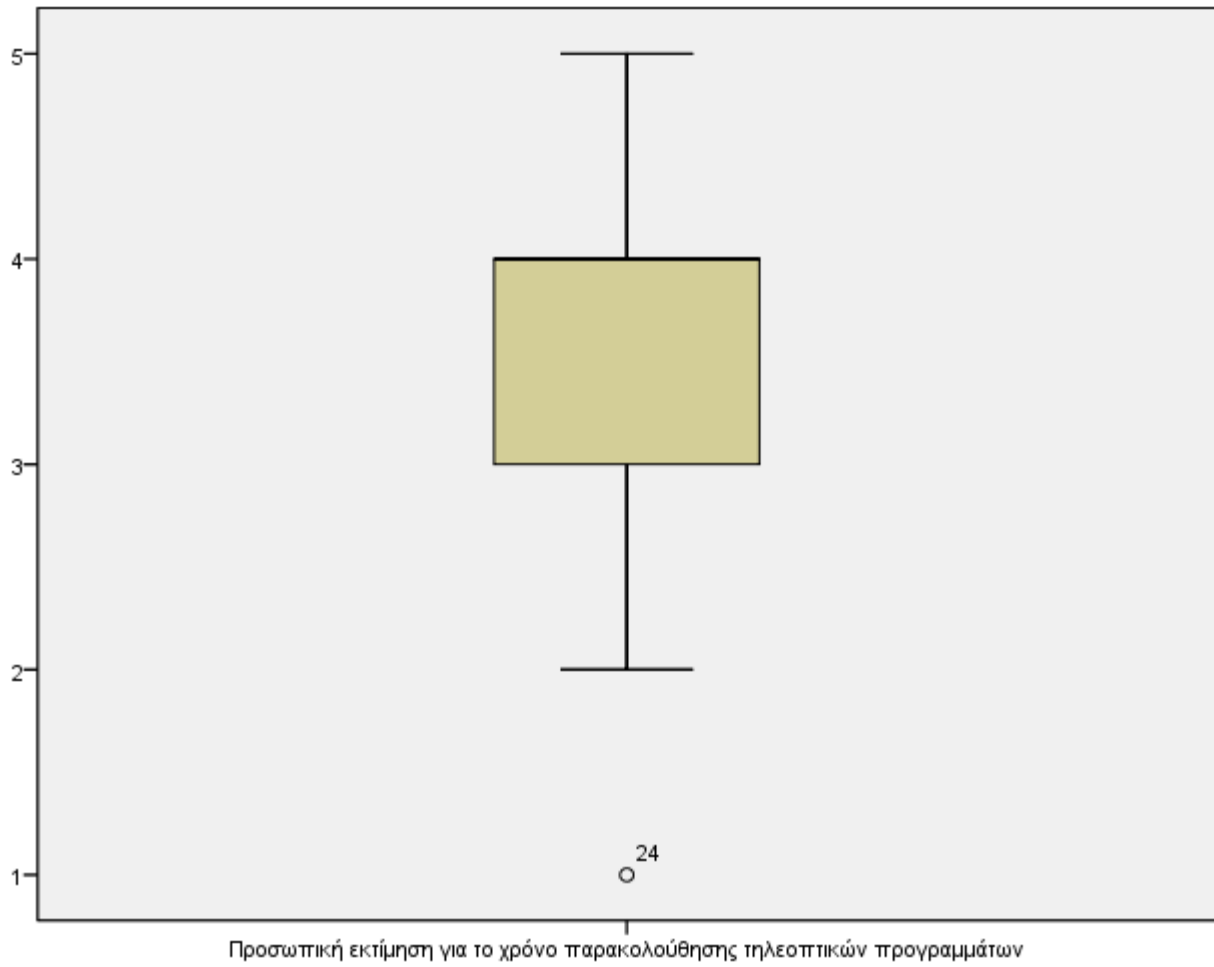




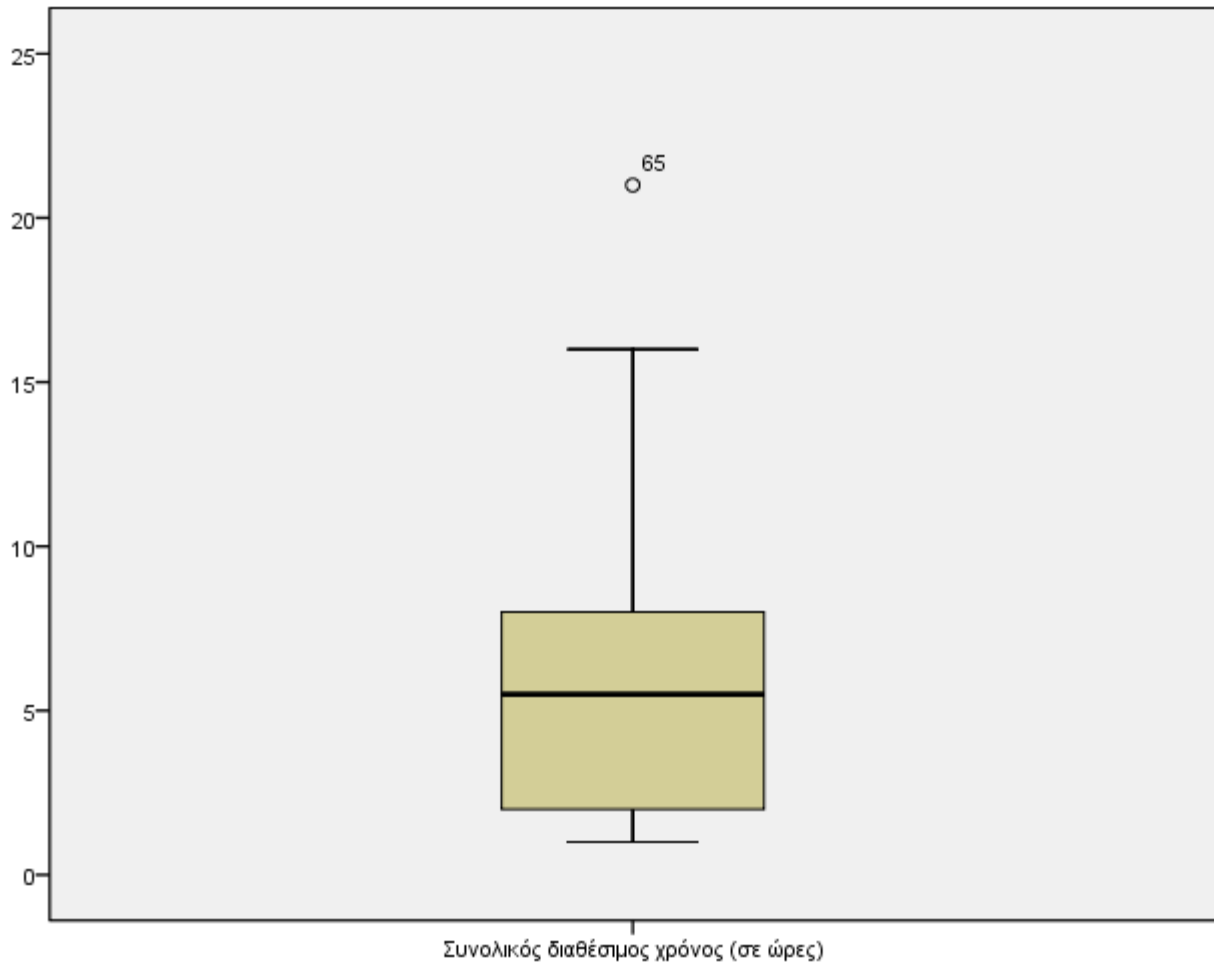


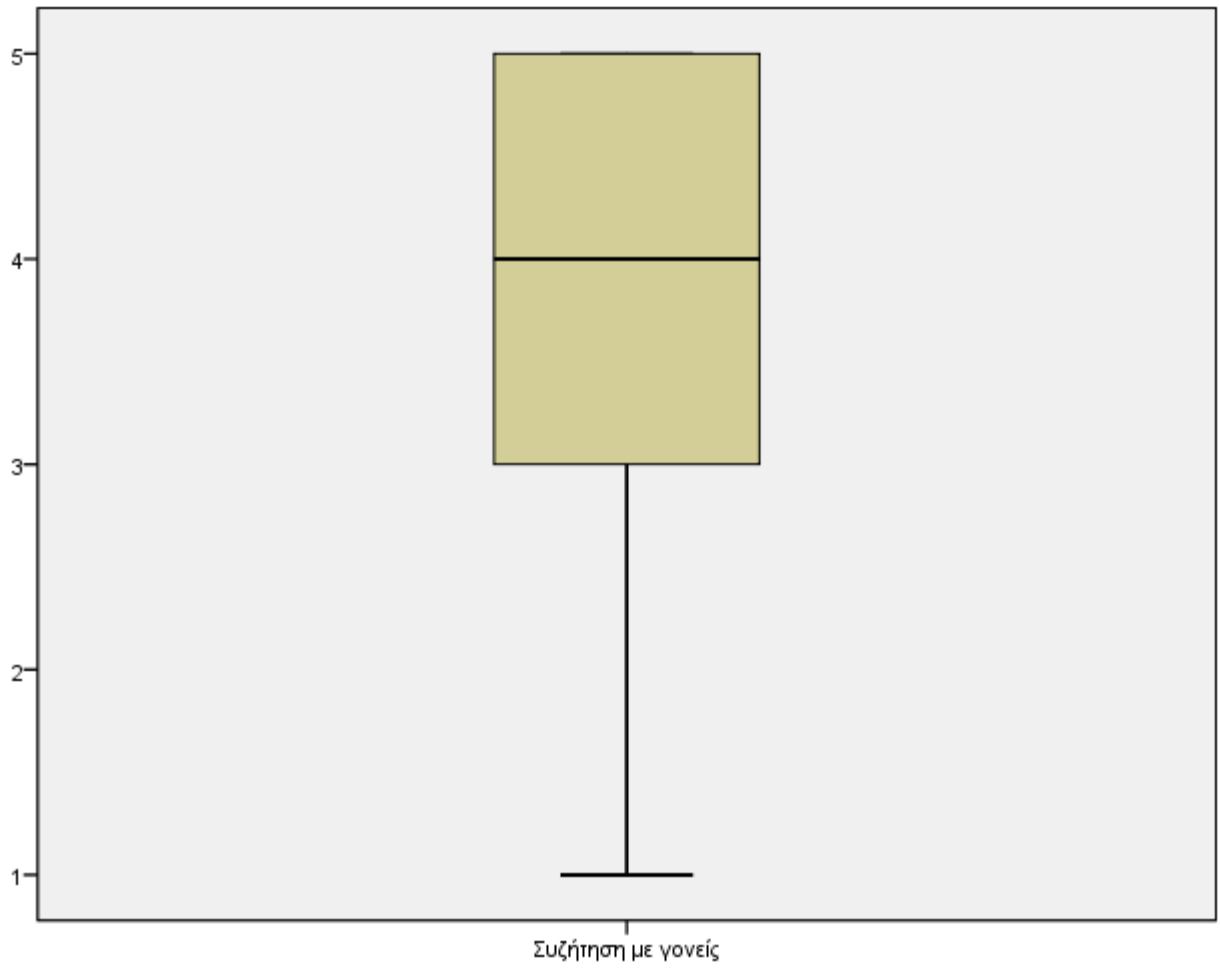






Προσωπική εκτίμηση για το χρόνο παρακολούθησης τηλεοπτικών προγραμμάτων





Β. ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Βάλε x στο κουτάκι με την απάντησή σου.

Φύλο: Αγόρι Κορίτσι

Ηλικία:

Σχολική τάξη:

Πόσα αδέλφια έχεις;

Σειρά γέννησης:

1. Ποιο είναι το επάγγελμα των γονιών σου;

.....
.....
.....
.....

2. Τι κάνεις κατά τον ελεύθερο χρόνο σου;

- Παίζω με φίλους
- Βλέπω τηλεόραση
- Παίζω βιντεοπαιχνίδια
- Διαβάζω εξωσχολικά βιβλία
- Παίζω επιτραπέζια παιχνίδια
- Άλλο
- Δεν έχω ελεύθερο χρόνο

3. Έχεις κάποια εξωσχολική δραστηριότητα;

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

4. Αν ναι, ποια είναι αυτή;

.....
.....
.....
.....

5. Πόσο χρόνο διαθέτεις συνολικά την εβδομάδα;

[.....]

6. Μαθαίνεις κάποια ξένη γλώσσα; (εκτός σχολείου)

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

7. Αν ναι, πόσες ώρες την εβδομάδα παρακολουθείς ξένη γλώσσα;
[.....]
8. Βλέπεις τηλεόραση;
- Πάρα πολύ
 - Πολύ
 - Λίγο
 - Πολύ λίγο
 - Καθόλου
9. Πόσες ώρες την ημέρα βλέπεις τηλεόραση;
- 0 έως 30 λεπτά
 - τουλάχιστον μια ώρα
 - μια ώρα έως δύο ώρες
 - δύο ώρες έως τρεις ώρες
 - τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες
 - περισσότερες από τέσσερις ώρες
10. Ποιες μέρες συνήθως παρακολουθείς τηλεόραση;
- Τις καθημερινές
 - Τα Σαββατοκύριακα
 - Στις διακοπές
11. Γιατί βλέπεις τηλεόραση;
- Μου αρέσει
 - Με χαλαρώνει
 - Με κάνει να γελάω
 - Με κάνει να τρομάζω
 - Δεν ξέρω
12. Προτιμάς να μένεις σπίτι και να παρακολουθείς ένα ωραίο πρόγραμμα ή μια ταινία ή να παίζεις με φίλους/ες;
- Να μείνω σπίτι και να παρακολουθήσω τηλεόραση
 - Να παίξω με φίλους/ες
13. Τι είδους προγράμματα σου αρέσουν να βλέπεις στην τηλεόραση;
- παιδικά προγράμματα/κινούμενα σχέδια
 - κωμωδίες
 - περιπέτειες
 - θρίλερ

- αστυνομικά
- πολεμικά
- αθλητικά
- ειδήσεις
- ξένες ταινίες
- ελληνικές ταινίες
- τηλεπαιχνίδια
- ντοκιμαντέρ

άλλο (γράψε ποιο)

14. Με ποιον βλέπεις συνήθως τηλεόραση;

- Με τους γονείς μου
- Με τους παππούδες μου
- Με τα αδέρφια μου
- Με τους φίλους/ες μου
- Μόνος/η μου

15. Διαλέγεις μόνος/η σου το πρόγραμμα που θα δεις στην τηλεόραση ή το διαλέγουν οι γονείς σου;

- Το διαλέγω μόνος/η μου
- Το διαλέγουν οι γονείς μου
- Το διαλέγουμε μαζί

16. Οι γονείς σου, σου επιτρέπουν να βλέπεις τηλεόραση μέχρι αργά το βράδυ;

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

17. Με ποιον συζητάς τα προγράμματα που βλέπεις στην τηλεόραση;

- Με τους γονείς μου
- Με τα αδέρφια μου
- Με τους/τις φίλους/ες μου
- Με κανέναν

18. Έχεις τηλεόραση στο δωμάτιό σου;

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

19. Παίζεις βιντεοπαιχνίδια;

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

20. Αν ναι, ποια παιχνίδια σου αρέσουν να παίζεις;

.....
.....
.....
.....
.....

21. Πόσες ώρες την ημέρα παίζεις βιντεοπαιχνίδια;

- 0 έως 30 λεπτά
- τουλάχιστον μια ώρα
- μια ώρα έως δύο ώρες
- δύο ώρες έως τρεις ώρες
- τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες
- περισσότερες από τέσσερις ώρες

22. Αν δεν είχες βιντεοπαιχνίδια ή δεν έβλεπες τηλεόραση, τι θα προτιμούσες να κάνεις;

.....
.....
.....
.....
.....

23. Συζητάς με τους γονείς σου;

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

24. Με ποιον μιλάς περισσότερο;

.....
.....
.....

25. Πόσο χρόνο αφιερώνεις στην μελέτη των σχολικών σου μαθημάτων καθημερινά;

- 0 έως μια ώρα

- μια ώρα έως δύο ώρες
- δύο ώρες έως τρεις ώρες
- τρεις ώρες έως τέσσερις ώρες
- περισσότερο από τέσσερις ώρες

Γ. ΑΡΘΡΑ

1) Τα παιδιά, η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια



Τα παιδιά που «βιδώνονται» μπροστά στην τηλεόραση ή τον υπολογιστή αντιμετωπίζουν έως και διπλάσιες πιθανότητες να παρουσιάσουν μειωμένη ικανότητα προσοχής στο σχολείο, καταλήγει μελέτη Αμερικανών ψυχολόγων.

Η επιστημονική κοινότητα γενικά παραμένει διχασμένη για το θέμα, ωστόσο τα ευρήματα της νέας έρευνας βρίσκονται σε συμφωνία με παλαιότερες μελέτες για την επίδραση της τηλεόρασης στα παιδιά, επισημαίνουν οι ερευνητές του Πολιτειακού Πανεπιστημίου της Αιοβα.

Προηγούμενες έρευνες ενοχοποιούν επίσης την τηλεόραση για αύξηση της επιθετικότητας και για παχυσαρκία, επισημαίνει στο Reuters Health ο Ντάγκλας Τζένταϊλ, μέλος της ερευνητικής ομάδας.

Παραδέχεται πάντως ότι η εργασία της ομάδας του δεν αρκεί για να αποδείξει ότι η υπερβολική τηλεόραση προκαλεί άμεσα διαταραχές της προσοχής, ή αν η σχέση είναι έμμεση.

Το συμπέρασμα παραμένει τυπικά αναπόδεικτο, ωστόσο οι ενδείξεις είναι σαφείς:

Οι ερευνητές παρακολούθησαν για ένα χρόνο περισσότερα από 1.300 παιδιά, τα οποία κλήθηκαν να σημειώνουν, με τη βοήθεια των γονιών τους, πόση ώρα παρακολουθούσαν τηλεόραση ή έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια. Οι δάσκαλοι των παιδιών κλήθηκαν να αναφέρουν πώς οι μαθητές συμπεριφέρονταν στο σχολείο και αν εμφάνιζαν προβλήματα προσοχής.

Ακόμα και όταν οι ερευνητές έλαβαν υπόψη τυχόν προβλήματα προσοχής που υπήρχαν ήδη κατά τη έναρξη της μελέτης, η ανάλυση έδειξε ότι οι μαθητές που καθηλώνονταν μπροστά στην οθόνη έτειναν να έχουν εντονότερα προβλήματα.

Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά που έμεναν μπροστά στην οθόνη πάνω από δύο ώρες την ημέρα -το όριο που έχει θέσει η Αμερικανική Ακαδημία Παιδιατρικής- ήταν 67% πιθανότερο να παρουσιάζουν έλλειμμα στην ικανότητα προσοχής άνω του μέσου όρου.

Διπλάσιες πιθανότητες να παρουσιάσουν έλλειμμα προσοχής εμφάνισαν και προπτυχιακοί φοιτητές που παρακολουθούσαν τηλεόραση ή έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια για πάνω από δύο ώρες την ημέρα.

Πάντως κανένας από τους μαθητές και φοιτητές που εξετάστηκαν δεν διαγνώστηκε να πάσχει από διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας, μια (συχνά αμφιλεγόμενη) διαταραχή που πλήττει το 3 έως 7 τοις εκατό των παιδιών σχολικής ηλικίας.

Τα αποτελέσματα δημοσιεύονται στην επιθεώρηση Pediatrics.

Τη μελέτη κλήθηκε να σχολιάσει στο Reuters η Μίριαμ Μάσλοου, ειδική στη διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας, η οποία δεν συμμετείχε στο πείραμα.

Η Δρ Μάσλοου δεν θεωρεί ότι η TV και τα βιντεοπαιχνίδια προκαλούν άμεσα προβλήματα προσοχής, εκτιμά όμως ότι αυτή η μορφή ψυχαγωγίας μπορεί να επιδεινώσει υπάρχοντα προβλήματα.

Συμφωνεί επίσης ότι τα παιδιά δεν πρέπει να παρακολουθούν τηλεόραση για πάνω από δύο ώρες ημερησίως.

«Δεν αφήνω τα παιδιά μου να βλέπουν ούτε τόσο» σχολίασε.

typos.com.cy

- 2) Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στον υπολογιστή και οι αμέτρητες ώρες μπροστά από την τηλεόραση βλάπτουν σοβαρά την υγεία των παιδιών! Κάθε χρόνο περισσότερα από 100 ελληνόπουλα εκδηλώνουν μια μορφή επιληψίας που σχετίζεται με την υπερβολική ενασχόλησή τους με τη μικρή οθόνη και τα βιντεοπαιχνίδια, γεγονός που προβληματίζει γονείς και ειδικούς.



Για το 2006 το Εργαστήριο Νευρολογικής Κλινικής του Νοσοκομείου Παίδων «Αγία Σοφία» κατέγραψε πάνω από 85 περιστατικά παιδιών που αντιμετώπιζαν πρόβλημα φωτοευαισθησίας (μία μορφή επιληπτικής κρίσης) και 24 περιστατικά επιληψίας που οφείλονταν αποκλειστικά στα... βιντεοπαιχνίδια!

Το Εξωτερικό Ιατρείο Επιληψίας του «Αγία Σοφία», που λειτουργεί μία φορά την εβδομάδα, δέχεται κάθε φορά, περίπου, 30 περιστατικά.

Οι σκηνές με έντονη εναλλαγή χρωμάτων και λέξεων, αλλά και το «ελκυστικό θέαμα» που προσφέρουν με την προσθήκη ανάλογης υποβλητικής μουσικής υπόκρουσης αιχμαλωτίζουν τα παιδικά βλέμματα και προκαλούν φωτοευαίσθητες επιληπτικές κρίσεις. Έξι εκατομμύρια Ευρωπαίοι έχουν επιληψία, ενώ 15 εκατομμύρια θα έχουν επιληψία σε κάποια φάση της ζωής τους. Μόνο στη χώρα μας οι επιληπτικοί ξεπερνούν τους 100.000.

Σύμφωνα με τον πρόεδρο της Ελληνικής Εθνικής Ένωσης κατά της Επιληψίας, κ. Αθανάσιο Κοβάνη, και διευθυντή της Νευρολογικής Κλινικής του Παίδων «Αγία Σοφία», «η φωτοευαίσθητη επιληψία εκδηλώνεται κυρίως σε άτομα ηλικίας 5 έως 19 ετών, ύστερα από έντονες εναλλαγές φωτεινότητας, χρωμάτων και σχημάτων στην οθόνη της τηλεόρασης. Το ποσοστό των ενηλίκων που παθαίνουν επιληπτικές κρίσεις με το παλλόμενο φωτεινό σήμα είναι 1,5 στους 100.000 ανά έτος, ενώ στις ηλικίες 5 έως 19 ετών η αναλογία σχεδόν εξαπλασιάζεται. Παγκοσμίως καταγράφονται 8 περιστατικά στα 100.000 παιδιά και εφήβους, με τα αγόρια να εμφανίζουν φωτοεπιληψία σε πενταπλάσια συχνότητα σε σχέση με τα κορίτσια».

Στην Ελλάδα εκτιμάται ότι το 8% των παιδιών με επιληψία παρουσιάζει φωτοευαισθησία, αλλά δεν εκδηλώνεται σε όλα κλινικά.

Πότε συμβαίνουν οι κρίσεις

Κατά τη διάρκεια ενός έτους 85 παιδιά εκδηλώνουν επιληπτικές κρίσεις, με κύριο αίτιο το παλλόμενο φωτεινό σήμα (τηλεόραση, DVD, κ.ά.) και 24 με αίτιο τα βιντεοπαιχνίδια. Οι περισσότερες φωτοευαίσθητες κρίσεις συμβαίνουν μέσα σε μισή ώρα από την έναρξη του παιχνιδιού. Κρίσεις που συμβαίνουν αργότερα σχετίζονται με άλλους παράγοντες, όπως κούραση, υπνηλία, στέρηση ύπνου και την πολύωρη προσπάθεια που καταβάλλει ο εγκέφαλος για να λύσει το πρόβλημα του παιχνιδιού.

Οι επιληπτικές κρίσεις έχουν πολλαπλές μορφές. Μπορεί να εκφράζονται ως έντονος παροξυστικός πονοκέφαλος με τάση εμετού ή μπορεί να λαμβάνουν τη μορφή συγχρονισμένων τιναγμάτων σε όλο το σώμα. Οι περισσότερες κρίσεις δεν είναι παρατεταμένες, είναι προσωρινές καταστάσεις και η άμεση αντιμετώπισή τους είναι η διακοπή του ερεθίσματος.

Επίσης, ωφέλιμο είναι οι γονείς να γυρίζουν το παιδί στο πλάι για να μην καταπιεί ενδεχόμενα εμέσματα και να απομακρύνουν αντικείμενα που από τις συσπάσεις του σώματος μπορεί να το τραυματίσουν. Γενικότερα οι γονείς, επισημαίνει ο κ. Κοβάνης, «πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί και να μην αφήνουν μόνα τους τα παιδιά μπροστά σε μία οθόνη».

Στο Νοσοκομείο Παιδών "Αγία Σοφία" έρχονται συχνά παιδιά τα οποία εμφανίζουν διάφορα επεισόδια, είτε παρακολουθώντας πολλές ώρες τηλεόραση είτε παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι. Όλα αυτά τα επεισόδια δεν είναι επιληπτικά και όλα τα επιληπτικά επεισόδια δεν είναι φωτοευαίσθητα», καταλήγει ο ίδιος.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΦΩΤΟΕΥΑΙΣΘΗΣΙΑ

Η φωτοευαισθησία είναι η ευαισθησία που σπάνια έχει ο ινιακός λοβός -ο οποίος βρίσκεται στο πίσω μέρος του εγκεφάλου- να αντιδρά υπέρμετρα σ' ένα παλλόμενο φωτεινό ερέθισμα. Τότε, η βιοηλεκτρική δραστηριότητα που παράγεται είναι τόσο μεγάλη, που δεν μπορεί να την ελέγξει ο εγκέφαλος.

Σε κάποιες περιπτώσεις αυτό το βιοηλεκτρικό ρεύμα μπορεί να μπλοκάρει τον εγκέφαλο, να τον βραχυκυκλώσει και το άτομο να χάσει την επικοινωνία με το περιβάλλον και να κάνει μια φωτοευαίσθητη κρίση. Οι παλλόμενες με μεγάλη ταχύτητα εικόνες που εκπέμπει η τηλεόραση μπορεί να προκαλέσουν πρόβλημα σε άτομα ευαίσθητα ή επιληπτικά.

Το ίδιο ισχύει και για τα βιντεοπαιχνίδια, όπου εκεί προστίθενται και γεωμετρικά σχήματα, εναλλαγές χρωμάτων και, ίσως, γραμμώσεις. «Οι υπεύθυνοι των τηλεοπτικών σταθμών, οι παραγωγοί παιδικών εκπομπών και κυρίως οι αρμόδιες κρατικές αρχές είναι αυτοί που πρέπει να προσέξουν και να συνεκτιμήσουν όλους τους παράγοντες, θετικούς και αρνητικούς, για να προστατεύσουν αυτό το ευαίσθητο τηλεοπτικό κοινό που λέγεται "παιδιά"», υπογραμμίζει ο κ. Κοβάνης.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Η λέξη «επιληψία» χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Ιπποκράτη, αποκαλώντας έτσι την αιφνίδια κατάληψη. Σήμερα γνωρίζουμε ότι η επιληψία είναι μία εγκεφαλική διαταραχή που εκδηλώνεται με επιληπτικές κρίσεις και όχι μία νοητική ασθένεια. Η επιληπτική κρίση είναι αποτέλεσμα ξαφνικών, συνήθως σύντομων διαδοχικών βιοηλεκτρικών εκκενώσεων μιας ομάδας εγκεφαλικών κυττάρων που προκαλούν διάφορα κλινικά φαινόμενα, όπως αφαιρέσεις, κινήσεις, συσπάσεις ή διάφορες συμπεριφορές και συγκινήσεις.

Υπάρχουν πολλά είδη κρίσεων και επιληψιών. Κάποια είναι ιδιοπαθή, δηλαδή προκαλούνται από κληρονομική προδιάθεση, κάποια είναι ιδιοπαθή και καλοήγη, δηλαδή σταματούν με την πάροδο του χρόνου και άλλα συμπτωματικά, με πιθανή ή σίγουρη αιτία. Το 70% των ασθενών ανταποκρίνεται πλήρως στην κατάλληλη αγωγή με αντιεπιληπτικά φάρμακα, ενώ οκτώ στα δέκα παιδιά απαλλάσσονται από τις επιληπτικές κρίσεις και τα φάρμακα μέσα σε λίγα χρόνια από την αρχική εκδήλωση της νόσου.

«**KAMPIANAKI**» **ΑΠΟ** **ΓΕΡΜΑΝΟΥΣ** **ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ**

Μαθησιακά προβλήματα και... εξάρτηση από την υπερβολική έκθεση στην οθόνη

Τον κώδωνα του κινδύνου για τις μελλοντικές επιπτώσεις που επιφέρει στον ψυχισμό και στην πνευματική εξέλιξη των παιδιών η καθημερινή, πολύωρη προσήλωσή τους στους τηλεοπτικούς δέκτες, κρούουν οι ειδικοί, προειδοποιώντας για τις συνέπειες της συστηματικής επαφής των ανηλίκων με τα σύγχρονα ηλεκτρονικά μέσα ενημέρωσης και ψυχαγωγίας.

Σύμφωνα με τα στοιχεία πρόσφατων επιστημονικών μελετών και ερευνών, στη γερμανική κοινωνία τα παιδιά που «καθηλώνονται» καθημερινά για πολλές ώρες μπροστά στην τηλεόραση αντιμετωπίζουν στο μέλλον προβλήματα ανάγνωσης, καθίστανται λιγότερο δημιουργικά και εμφανίζουν μειωμένη κριτική σκέψη.

Επίσης αποκτούν μια εντελώς επιφανειακή αίσθηση των πραγμάτων και των καταστάσεων και περιορίζονται στην ανάληψη στερεότυπων ρόλων στη ζωή τους. Ακόμη και ορισμένες εκπαιδευτικές σειρές ή ένα ντοκιμαντέρ για την άγρια φύση, με πρωταγωνιστές εκπροσώπους

της άγριας πανίδας, δύνανται να είναι επιβλαβείς για τα παιδιά, ιδιαίτερα για εκείνα που διάγουν τα πρώτα χρόνια της ζωής τους, σύμφωνα με την άποψη του ερευνητή του Πανεπιστημίου του Ουλμ και ειδικού σε θέματα φυσιολογίας και λειτουργίας του ανθρώπινου εγκεφάλου, Μάνφρεντ Σπίτσερ.

Η ικανότητα της συναίσθησης διαμορφώνεται πλήρως μετά το έκτο έτος της ηλικίας και αναπτύσσεται διαφορετικά σε κάθε παιδί.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η περίπτωση ενός 5χρονου ο οποίος παρακολούθησε την ταινία κινούμενων σχεδίων «Το βιβλίο της Ζούγκλας», με πρωταγωνιστή τον Μόγλη. Ενώ τα περισσότερα παιδιά βρήκαν την ταινία διασκεδαστική, ο 5χρονος όχι μόνο δεν μπόρεσε να κατανοήσει το περιεχόμενό της, αλλά εκδήλωσε και αισθήματα φόβου...

Ανησυχητικά **τα** **ευρήματα**

Τα στοιχεία των ερευνών είναι πράγματι ανησυχητικά.

Ακόμη και παιδιά ηλικίας δύο ετών παρακολουθούν κατά μέσο όρο τηλεόραση μία ώρα την ημέρα, ενώ παιδιά ηλικίας τριών έως 13 ετών κάθονται καθημερινά επί περίπου 90 λεπτά μπροστά στην τηλεοπτική οθόνη. Έφηβοι άνω των 14 ετών παρακολουθούν ημερησίως 2,5 ώρες τηλεόραση, ήτοι μισή ώρα περισσότερο απ ό,τι πριν από μια δεκαετία.

Ωστόσο, εάν προστεθεί στον παραπάνω χρόνο και αυτός της ενασχόλησής τους με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, τα μηνύματα των ερευνών για τις επιδράσεις της τηλεόρασης και των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην παιδική ηλικία είναι κάθε άλλο παρά καθησυχαστικά.

Η ψυχολόγος Καρλότε Μίκλερ εκτιμά ότι το 10% των μαθητών του δημοτικού, ηλικίας 6 έως 10 ετών, κινδυνεύει να αποκτήσει εξάρτηση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Η επιστημονική ερευνήτρια Σαμπίνε Γκούσερ Σινόπολι μελετά επί χρόνια το θέμα του εθισμού των ανηλίκων στα παιχνίδια των υπολογιστών και, όπως εκτιμά, εξάρτηση αποκτούν εκείνα τα παιδιά και οι έφηβοι που κάθονται μπροστά στην οθόνη καθημερινά από τέσσερις έως έξι ώρες, παραμερίζοντας παράλληλα τα άλλα ενδιαφέροντά τους. Πολλά εξ αυτών μάλιστα εκδηλώνουν διαταραχές στον ύπνο, όταν τους απαγορευτεί η ενασχόλησή τους με το συγκεκριμένο αντικείμενο.

«Πριβέ» **τηλεόραση**

Όπως συμβαίνει και με τη βοήθεια άλλων εξαρτησιογόνων ουσιών, έτσι και τα παιδιά επιχειρούν με τη χρήση του υπολογιστή να απαλύνουν ή να εκδιώξουν κάθε αίσθημα πόνου ή θλίψης που τους «βασανίζει».

Έρευνα του εγκληματολογικού ερευνητικού ινστιτούτου της Κάτω Σαξονίας κατέδειξε ότι το 31% και το 42% των ηλικίας εννέα ως δέκα ετών, κοριτσιών και αγοριών αντίστοιχα, διαθέτουν στο υπνοδωμάτιό τους την προσωπική τους τηλεόραση, ενώ κονσόλες παιχνιδιών διαθέτει το 16% των κοριτσιών και το 38% των αγοριών. Επίσης, οι μαθητές και μαθήτριες της τετάρτης δημοτικού είθισται να προμηθεύονται παιχνίδια με περιεχόμενο υπέρμετρης βίας, των οποίων η διάθεση απαγορεύεται διά νόμου σε παιδιά ηλικίας κάτω των 16 ετών.

A. ΚΑΤΣΟΥΛΗΣ

Τι πρέπει να γνωρίζουν οι γονείς για:

Παιδιά **κάτω** **των** **3** **ετών**

Η συντριπτική πλειονότητα των ειδικών εκτιμά ότι τα παιδιά δεν πρέπει να παρακολουθούν τηλεόραση. Η ταχύτατη εναλλαγή των εικόνων δεν επιτρέπει στο παιδί την κατανόηση του περιεχομένου τους, ενώ απαγορεύεται αυστηρά η παρουσία τηλεοπτικής συσκευής στο παιδικό υπνοδωμάτιο.

Παιδιά **3** **-** **10** **ετών**

Τα ηλικίας τριών έως πέντε ετών παιδιά αντιμετωπίζουν συχνά προβλήματα κατανόησης κατά την τηλεθέαση. Δεν πρέπει να βλέπουν περισσότερο από μισή ώρα την ημέρα και μόνο παιδικά προγράμματα της ηλικίας τους. Παιχνίδια στον υπολογιστή επιτρέπονται μετά το 4ο έτος της ηλικίας τους. Όχι περισσότερο από μία ώρα την ημέρα τηλεόραση, συνιστούν οι ειδικοί για τους 6χρονους.

Παιδιά **άνω** **των** **10** **ετών**

Σε αυτή την ηλικία τα παιδιά κινδυνεύουν να γίνουν «μόνιμοι τηλεθεατές», εάν παρακολουθούν περισσότερες από 3 ώρες την ημέρα τηλεόραση. Οι γονείς οφείλουν να ορίσουν ένα σαφές χρονικό πλαίσιο σε εβδομαδιαία βάση για την τηλεθέαση και τη χρήση υπολογιστή και κονσόλων παιχνιδιών. Ως σήμα κινδύνου πρέπει να εκληφθεί η περίπτωση που τα παιδιά ή οι έφηβοι αρχίσουν να παραμερίζουν άλλα ενδιαφέροντα ή να απομακρύνονται από τους φίλους τους.

Η «ΑΣΘΕΝΕΙΑ»ΣΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

85

ΠΕΡΙΣΤΑΤΙΚΑ

παιδιών που αντιμετώπιζαν πρόβλημα φωτοευαισθησίας κατέγραψε το 2006 το Εργαστήριο Νευρολογικής Κλινικής του Παίδων «Αγία Σοφία», ενώ 24 ήταν τα περαστικά επιληψίας που οφείλονταν αποκλειστικά στην υπερβολική ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια.

1,5

ΑΤΟΜΟ

ανά 100.000 παθαίνουν φωτοευαίσθητες επιληπτικές κρίσεις τον χρόνο στην Ελλάδα. Στις ηλικίες 5-19 ετών η αναλογία εξαπλασιάζεται!

8

ΑΤΟΜΑ

ανά 100.000 (παιδιά και έφηβοι) υποφέρουν από τέτοιες κρίσεις παγκοσμίως, με τα αγόρια να εμφανίζουν φωτοεπιληψία σε πενταπλάσια συχνότητα σε σχέση με τα κορίτσια.

8%

ΤΩΝ

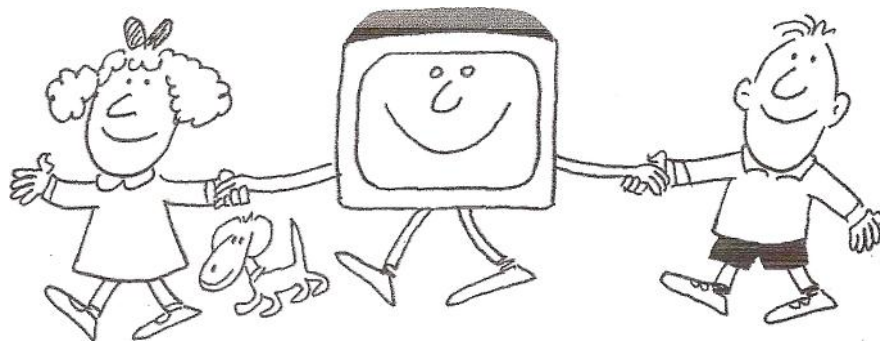
ΠΑΙΔΙΩΝ

με επιληψία στην Ελλάδα παρουσιάζει φωτοευαισθησία.

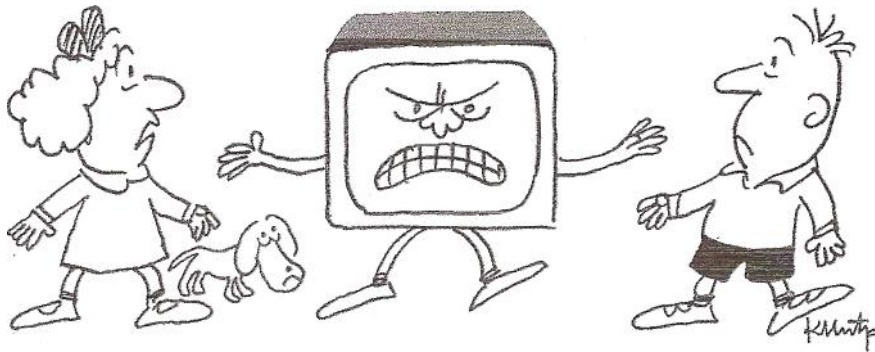
Δ. ΕΙΚΟΝΕΣ

Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΙΛΗ ΣΑΣ!



ΜΠΟΡΕΙ ΟΜΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΝΑΙ!



ΑΠΟ ΣΑΣ ΕΞΑΡΤΑΤΑΙ!
ΤΙ ΘΑ ΔΕΙΤΕ...

ΑΝ ΔΙΑΛΕΞΕΤΕ ΣΩΣΤΑ

Ε. ΝΟΜΟΘΕΣΙΑ

Η ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΑΝΗΛΙΚΩΝ ΕΝΑΝΤΙ ΟΠΤΙΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΠΑΡΑΣΤΑΣΕΩΝ ΒΙΑΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΕΣΣΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΝΟΜΗ ΤΑΞΗ

Η προστασία των ανηλίκων κατά το ελληνικό Σύνταγμα δεν περιορίζεται στην αναγνώριση των ανηλίκων ως φορέων των ατομικών δικαιωμάτων που κατοχυρώνονται γενικά στο σύνταγμα, αλλά αποτελεί περαιτέρω περιεχόμενο ενός ειδικού κοινωνικού δικαιώματος. Βάσει του άρθρου 21 παρ. 1 του συντάγματος η παιδικά ηλικία δηλαδή η ανήλικη νεότητα η οποία δεν έχει συμπλήρωση το 18^ο έτος της ηλικίας της τελεί υπό την προστασία του κράτους. Το δικαίωμα αυτό κατοχυρώνεται, όπως κατ' αρχήν όλα τα κοινωνικά δικαιώματα όχι ως αγώγιμη αξίωση συγκεκριμένου φορέα του δικαιώματος έναντι του κράτους για παροχή αλλά ως υποχρέωση του κράτους προς την κοινωνία ως σύνολο η οποία υλοποιείται βάσει της διάκρισης των εξουσιών από τον κοινοβουλευτικό νομοθέτη. Το κανονιστικό περιεχόμενο του δικαιώματος που προκύπτει από την συνταγματική του κατοχύρωση εκδηλώνεται με ποικίλους τρόπους. Ένας από αυτούς έγκειται στο γεγονός ότι το δικαίωμα προστασίας της παιδικής ηλικίας μπορεί να παράσχει έρεισμα για το νομοθετικό περιορισμό άλλων ατομικών δικαιωμάτων όπως συμβαίνει όταν ο νομοθέτης για την προστασία των ανηλίκων θεσπίζει περιορισμούς στην ελευθερία της έκφρασης ή στο δικαίωμα ελεύθερης ανάπτυξης της προσωπικότητας. Περαιτέρω το κανονιστικό περιεχόμενο του δικαιώματος εκδηλώνεται με τη μορφή της υποχρέωσης της Διοίκησης να ασκεί την διακριτική ευχέρεια που της παρέχει ο νόμος λαμβάνοντας υπ' όψιν την ανάγκη προστασίας των ανηλίκων. Τέλος βάσει του δικαιώματος αυτού μπορεί να προκύψει η ανάγκη σύμφωνης προς το σύνταγμα ερμηνείας του κοινού νόμου από τα δικαστήρια.

Η συνταγματική προστασία των ανηλίκων πλαισιώνεται βεβαίως και από τις ατομικές ελεύθερες, φορείς των οποίων είναι οι ανήλικοι. Από τις ελεύθερες αυτές σημαντικές για την προστασία των ανηλίκων έναντι οπτικοακουστικών παραστάσεων βίας είναι ιδίως το δικαίωμα ελεύθερης ανάπτυξης της προσωπικότητας που κατοχυρώνεται στο άρθρο 5 του συντάγματος και η εγγύηση σεβασμού της ανθρώπινης αξιοπρέπειας που θεμελιώνεται στα άρθρα 2 και 7 του συντάγματος.

Τα δικαιώματα αυτά των ανηλίκων σύμφωνα με τον κανόνα του άρθρου 25 του συντάγματος τελούν υπό την εγγύηση του κράτους όλα τα όργανα του οποίου υποχρεούνται να διασφαλίζουν την ανεμπόδιστη και αποτελεσματική άσκηση τους. Εξ' άλλου ισχύει και για αυτά ο κανόνας που προστέθηκε με τη συνταγματική αναθεώρηση του 2001 στο άρθρο 25 του συντάγματος, ότι ισχύουν όχι μόνο έναντι του κράτους αλλά και στις σχέσεις μεταξύ ιδιωτών στις

οποίες προσιδιάζουν. Με τον τρόπο αυτό, δηλαδή μέσω της τριτενέργειας, τα δικαιώματα όσων παρέχουν οπτικοακουστικό περιεχόμενο συγκρούονται με τα δικαιώματα των ανηλίκων. Όπως και σε άλλες περιπτώσεις, η σύγκρουση αυτή, για την άρση της οποίας στο πλαίσιο του κράτους δικαίου και βάσει της αρχής της διακρίσεως των εξουσιών, τον πρώτο λόγο έχει ο νομοθέτης, επιλύεται με την στάθμιση των αντίρροπων μεταξύ τους δικαιωμάτων και την εξεύρεση του επιβαλλόμενου αμοιβαίου βαθμού πραγμάτωσης τους σύμφωνα με τον κανόνα της πρακτικής αρμονίας.

Η προστασία των ανηλίκων υπό το ελληνικό σύνταγμα εμπλουτίζεται βεβαίως και από τις αυξημένης τυπικής ισχύος ρυθμίσεις του διεθνούς δικαίου στο μέτρο που έχουν καταστεί μέρος της εσωτερικής έννομης τάξης καθώς και τους κανόνες του ευρωπαϊκού δικαίου.

Έτσι σύμφωνα με το άρθρο 24 του διεθνούς συμφώνου για τα ατομικά και πολιτικά δικαιώματα το οποίο κυρώθηκε με το ν. 2462/1997, κάθε παιδί έχει δικαίωμα στα μέτρα προστασίας που απαιτεί η θέση του ως ανηλίκου. Το δικαίωμα αυτό αναγνωρίζεται, χωρίς διάκριση λόγω φυλής, χρώματος, γένους, γλώσσας, θρησκείας, εθνικής ή κοινωνικής προέλευσης, περιουσίας ή γέννησης, όχι μόνον έναντι του κράτους, αλλά και έναντι της κοινωνίας και της οικογένειας του ανηλίκου. Περαιτέρω η διεθνής σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού για τα δικαιώματα του παιδιού του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών η οποία κυρώθηκε από την Ελλάδα με τον ν. 2101/92 περιλαμβάνει στους στόχους της την ανάπτυξη της προσωπικότητας των ανηλίκων και την πληρέστερη δυνατή ανάπτυξη των χαρισμάτων τους και των σωματικών και πνευματικών ικανοτήτων τους, ώστε να προετοιμαστούν για μία υπεύθυνη ζωή σε μία ελεύθερη κοινωνία μέσα σε πνεύμα κατανόησης, ειρήνης, ανοχής, ισότητας των φύλων και φιλίας ανάμεσα σε όλους τους λαούς και τις εθνικές και θρησκευτικές ομάδες.⁵ Ταυτόχρονα η σύμβαση θεσπίζει την υποχρέωση προστασίας των ανηλίκων από αυθαίρετες ή παράνομες επεμβάσεις στην ιδιωτική τους ζωή, από παράνομες προβολές της τιμής και υπόληψης τους⁶ καθώς και από κάθε μορφή πνευματικής βίας ή προσβολής, κακής μεταχείρισης ή εκμετάλλευσης.⁷

Στο πλαίσιο αυτό, τα συμβαλλόμενα κράτη οφείλουν κατά τη Σύμβαση, διαφυλάσσοντας το δικαίωμα του παιδιού στην ενημέρωση, να ευνοούν την επεξεργασία κατάλληλων διευθυντηρίων αρχών που να προορίζονται για την προστασία του παιδιού από την ενημέρωση, να ευνοούν την επεξεργασία κατάλληλων κατευθυντηρίων αρχών που να προορίζονται για την προστασία του παιδιού από την ενημέρωση και το ενημερωτικό υλικό που βλάπτουν την

⁵ Προοίμιο και άρθρο 29 παρ. 1 στοιχεία α και δ της Σύμβασης.

⁶ Άρθρο 16 της Σύμβασης.

⁷ Άρθρο 19 της Σύμβασης.

ευημερία του.⁸ Όπως είναι φυσικό, η υποχρέωση αυτή αναφέρεται και στα ηλεκτρονικά μέσα μαζικής επικοινωνίας. Οι κατευθυντήριες αρχές που θα προκύψουν σχετικά με αυτά, θα πρέπει να ανταποκρίνονται στην σχέση ευθύνης μεταξύ οικογένειας και πολιτείας για την ανατροφή και ανάπτυξη του παιδιού, στην οποία αναφέρεται η Σύμβαση. Κατά τους ορισμούς της Συμβάσεως,⁹ οι αρχές προστασίας του παιδιού από την ενημέρωση πρέπει να σέβονται την ευθύνη των γονέων για την ανατροφή και την ανάπτυξη του παιδιού.¹⁰ Από την άλλη πλευρά όμως τα συμβαλλόμενα κράτη πρέπει να παρέχουν στους γονείς την κατάλληλη βοήθεια στην εκτέλεση των καθηκόντων τους για την ανατροφή των παιδιών.¹¹

Πάντως, για όλες τις αποφάσεις που αφορούν τα παιδιά στο ανώτερο πλαίσιο, ισχύει η αρχή προστασίας του συμφέροντος του παιδιού σύμφωνα με το άρθρο 3 της Σύμβασης, κατά το οποίο σε κάθε περίπτωση πρέπει να λαμβάνεται υπ' όψιν πρωτίστως το συμφέρον των παιδιών.

Η θεμελιώδης αρχή προστασίας του συμφέροντος του παιδιού ενισχύεται ήδη στο Χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Σύμφωνα με το άρθρο 24 του Χάρτη, τα παιδιά έχουν δικαίωμα στην προστασία και τη φροντίδα που απαιτούνται για την καλή διαβίωση τους. Σε όλες τις πράξεις που αφορούν τα παιδιά, είτε επιχειρούνται από δημόσιες αρχές είτε από ιδιωτικούς οργανισμούς, πρωταρχική σημασία πρέπει να δίνεται στο υπέρτατο συμφέρον του παιδιού. Με τη διάταξη αυτή προβλέπεται η θέσπιση ενός κοινωνικού δικαιώματος προστασίας των παιδιών σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Ταυτόχρονα όμως δίδεται μια κανονιστική παράμετρος η οποία προσδίδει τη σχετική βαρύτητα του συμφέροντος του παιδιού αναγορεύεται σε «υπέρτατο» *in abstracto*, είναι προφανές ότι σε περίπτωση επιλογής μεταξύ περισσότερων λύσεων ενός προβλήματος, πολύ δύσκολα θα γίνει δεκτή λύση, η οποία θα προστατεύει το συμφέρον του παιδιού λιγότερο από άλλο συμφέρον που συγκρούεται με αυτό *in concreto*.

Ο εξοπλισμός του συμφέροντος του παιδιού με κανονιστικό προσδιορισμό της βαρύτητας του έχει εξαιρετική σημασία για όλα τα θέματα που αφορούν τα παιδιά: Αυτό ισχύει π.χ. εφ' όσον τίθεται ζήτημα μονοσήμαντης επιλογής μεταξύ δύο ειδών τεχνικών μεθόδων και διατάξεων γονικού ελέγχου της παρακολούθησης τηλεοπτικών εκπομπών από ανήλικους προκειμένου να αρθούν οι περιορισμοί στον χρόνο μετάδοσης τηλεοπτικών εκπομπών. Στην περίπτωση αυτή, το «υπέρτατο» συμφέρον του παιδιού θα προέκρινε σαφώς τις μεθόδους, οι οποίες αντίθετα υποχρεώνουν τους τηλεθεατές και τους γονείς να προβούν σε θετικές ενέργειες, προκειμένου να καταστεί αδύνατη η

⁸ Άρθρο 17 στοιχείο ε) της Συμβάσεως.

⁹ Άρθρο 17 στοιχείο ε σε συνδ. Με άρθρο 18 της Συμβάσεως.

¹⁰ Άρθρο 18 παρ. 1 της Συμβάσεως.

¹¹ Άρθρο 18 παρ.2 της Συμβάσεως.

παρακολούθηση μιας εκπομπής και οι οποίες εξυπηρετούν περισσότερο τα συμφέροντα των ραδιοτηλεοπτικών σταθμών. Δεδομένου ότι οι τεχνικές διατάξεις που μπορούν να υποκύψουν στην τεχνική επιδεξιότητα των ανηλίκων, όπως η απλή ηλεκτρονική φραγή ενός αποκωδικοποιητή δεν εξασφαλίζουν πλήρη προστασία, η άρση των περιορισμών στον χρόνο μετάδοσης των εκπομπών θα έπρεπε, λαμβανομένου υπ' όψιν του συμφέροντος των ανηλίκων ως «υπέρτατου», να θεωρείται δυνατή μόνον με τη χρήση ενός προσωπικού αναγνωριστικού αριθμού (PIN) ή μιας ειδικής κάρτας (SmartCard), όπως στο σύστημα «pay per view».¹²

Και ναι μεν ο Χάρτης δεν αποτελεί ακόμη ισχύον δίκαιο, όμως, δεδομένου ότι σε μεγάλο βαθμό αποδίδει τις «κοινές συνταγματικές παραδόσεις» των κρατών – μελών της Ένωσης, αποτελεί με την ύπαρξή του πηγή έμπνευσης του δικαστηρίου των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων κατά την διαπίστωση των γενικών αρχών του κοινοτικού δικαίου. Στο μέτρο αυτό υποστηρίζεται ότι εμφανίζονται ήδη οι πρώτες κανονιστικές του συνέπειες, όπως προκύπτει από τις αποφάσεις του Πρωτοδικείου των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, την αυτοδέσμευση των κοινοτικών οργάνων, αλλά και τις πρώτες σχετικές αποφάσεις των εθνικών δικαστηρίων κρατών μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ο εθνικός νομοθέτης και η ελληνική διοίκηση έχουν ανταποκριθεί στις υποχρεώσεις τους προς προστασία των ανηλίκων έναντι οπτικοακουστικών παραστάσεων βίας στα ηλεκτρονικά μέσα με ποικίλους τρόπους, τόσο με την κρατική ρύθμιση της προστασίας όσο και με την ενθάρρυνση της αυτορρύθμισης. Βεβαίως, η προστασία έναντι της βίας συμβαδίζει εν μέρει με τη προστασία από το άσεμνο ή πορνογραφικό οπτικοακουστικό υλικό. Λόγω της οριοθέτησης του θέματος όμως, αλλά και για λόγους χρόνου, η ανάπτυξη που ακολουθεί επικεντρώνεται στην προστασία από παραστάσεις βίας.

Με το Προεδρικό Διάταγμα 100/200 έγινε η εναρμόνιση της ελληνικής ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας προς τις διατάξεις της Οδηγίας 97/36/ΕΚ, η οποία αντικατέστησε σχεδόν ολόκληρη την Οδηγία 89/552/ΕΟΚ σχετικά με την παροχή τηλεοπτικών υπηρεσιών. Με το προεδρικό αυτό διάταγμα απαγορεύθηκε η μετάδοση τηλεοπτικών προγραμμάτων, τα οποία ενδέχεται να βλάψουν σοβαρά τη σωματική, πνευματική ή ηθική ανάπτυξη των ενηλίκων και ιδίως προγραμμάτων που περιέχουν πορνογραφικές σκηνές ή σκηνές άσκοπης βίας. Απαγορεύθηκε επίσης στους τηλεοπτικούς σταθμούς να μεταδίδουν στα ειδησεογραφικά τους προγράμματα φυσικές σκηνές βίας χωρίς αυτό να είναι αναγκαίο για την πληροφόρηση του κοινού για κάποιο γεγονός.

¹² Το παράδειγμα είναι υποθετικό και προϋποθέτει συνθήκες, όπου η επιλογή πρέπει να γίνει μεταξύ του ενός ή του άλλου συστήματος προστασίας. Η ρύθμιση της Οδηγίας 89/552/ΕΟΚ, όπως τροποποιήθηκε με την Οδηγία 97/36/ΕΚ, για την προστασία των ανηλίκων αναφέρεται σε συνδυασμό περισσότερων μέσων προστασίας.

Ταυτόχρονα θεσπίστηκε η υποχρέωση κατάταξης όλων των τηλεοπτικών προγραμμάτων, με εξαίρεση, μεταξύ άλλων, των διαφημιστικών μηνυμάτων, σε πέντε κατηγορίες, ανάλογα με το βαθμό δυσμενούς επίδρασης που μπορεί να έχει το περιεχόμενο τους στην προσωπικότητα και στην εν γενεί ηθική και πνευματική ανάπτυξη των ανηλίκων και ορίστηκαν οι επιτρεπόμενες ώρες μετάδοσης των προγραμμάτων κάθε κατηγορίας και των αναγγελιών τους (των τρέιλερ) καθώς και η αντίστοιχη σήμανση τους και η εμφάνιση των ειδικών συμβόλων σήμανσης κατά τη μετάδοσή τους. Η κατάταξη των προγραμμάτων γίνεται είτε από τις επιτροπές ελέγχου κινηματογραφικών ταινιών που λειτουργούν στο Υπουργείο Τύπου και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης.

Το κυριότερο μειονέκτημα της ρύθμισης αυτής είναι ότι δεν εξειδικεύει τη γενική ρήτρα για την απαγόρευση ακατάλληλων προγραμμάτων με την ενδεικτική απαρίθμηση ειδικότερων περιπτώσεων επιβλαβών εκπομπών, ούτε προσδίδει τα κριτήρια βάσει των οποίων αξιολογείται ο βαθμός της βλάβης που αποτελεί την ανάπτυξη των ανηλίκων και ο οποίος συνιστά το κρίσιμο μέγεθος για την κατάταξη του προγράμματος. Η εξειδίκευση αυτή είναι όμως αναγκαία. Η αρχή του κράτους δικαίου επιβάλλει η διατύπωση του νόμου να είναι σαφής και ακριβής και η γενικότητά του εξειδικεύσιμη, έτσι ώστε να είναι εφαρμόσιμη σε ατομικές περιπτώσεις και ελέγξιμη δικαστικά.

Ακόμη και όταν παρέχεται στη διοίκηση διακριτική ευχέρεια ή δυνατότητα εκτίμησης και αξιολόγησης πραγματικών καταστάσεων, ο νόμος θα πρέπει να παρουσιάζει την αναγκαία «κανονιστική πυκνότητα», ώστε η ελευθερία της διοικητικής εκτίμησης και αξιολόγησης να μην είναι υπέρμετρη και να μη καταντά ανεξέλεγκτη με τη χρήση ιδίως απροσδιόριστων εννοιών. Αλλά και από την πλευρά της ελεύθερης έκφρασης ισχύει αυτό, και μάλιστα και στο μέτρο που αυτή κατοχυρώνεται στο άρθρο 10 της Ευρωπαϊκής Σύμβασης των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου. Και για την ελευθερία αυτή ισχύει ο κανόνας, ότι οι περιορισμοί ή κυρώσεις στους οποίους μπορεί να υπόκειται, πρέπει να τηρούν την απαίτηση του άρθρου 10 παρ. 2 της Ευρωπαϊκής Σύμβασης των Δικαιωμάτων του ανθρώπου, να προβλέπονται από το νόμο. Βάσει της απαίτησης αυτής, ο εθνικός νόμος που προβλέπει τον περιορισμό ή την κύρωση απαιτείται να είναι διατυπωμένος με ακρίβεια αρκετή ώστε να μπορούν οι ενδιαφερόμενοι – εφ' όσον χρειάζεται και με την βοήθεια κατάλληλης νομικής παράστασης – να προβλέψουν σε βαθμό εύλογο, σύμφωνα με τις περιστάσεις, τις συνέπειες που θα είχε ορισμένη συμπεριφορά.

Ακόμη και εάν η πρόβλεψη κριτηρίων αξιολόγησης του βαθμού δυσμενούς επίδρασης του προγράμματος στην προσωπικότητα των ανηλίκων θα ήταν κατ' ανάγκην ενδεικτική, θα μπορούσε να συνδυαστεί με σχετικές γενικές ρήτρες. Η ενδεικτική απαρίθμηση σε συνδυασμό με την χρήση γενικών ρητρών έχει το πλεονέκτημα, ότι ενώ με τις γενικές ρήτρες καθιερώνεται ένα κατά το δυνατόν ευρύτερο πεδίο εφαρμογής, με την ενδεικτική εξειδίκευση τους παρέχεται

επιπλέον ένα ερμηνευτικό βοήθημα στον εφαρμοστή του νόμου, το οποίο αποδεικνύεται χρήσιμο και όταν τα κρινόμενα πραγματικά περιστατικά δεν υπάγονται ακριβώς σε κάποια από τις ενδεικτικώς αναφερόμενες περιπτώσεις. Διότι ακριβώς οι ενδεικτικώς απαριθμούμενες περιπτώσεις μπορούν να καθοδηγήσουν τον εφαρμοστή στην συναγωγή από την γενική ρήτρα του ειδικότερου κανόνα, ο οποίος θα εφαρμοστεί στη συγκεκριμένη, μη ειδικώς ρυθμιζόμενη περίπτωση. Λόγω των πλεονεκτημάτων αυτών, ο τρόπος αυτός ρύθμισης μιας συγκεκριμένης κοινωνικής ύλης χρησιμοποιείται πλέον ευρύτατα και από τον κρατικό νομοθέτη στην Ελλάδα και την αλλοδαπή, με αντιπροσωπευτικό παράδειγμα την νομοθεσία για την προστασία του καταναλωτή (για την Ελλάδα ν. 2251/94).

Ειδικά στο πεδίο των συνδρομητών ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών υπηρεσιών, ο νόμος προβλέπει, ακολουθώντας τα εναύσματα της Οδηγίας 97/36/EK αλλά και της διεθνής εξελίξεις, ότι στην αίτηση για την χορήγηση άδειας προς παροχή συνδρομητικών υπηρεσιών μέσω καλωδιακών δικτύων ή δορυφόρου, η ενδιαφερόμενη πρέπει να επισυνάπτουν και στοιχεία για την χρήση τεχνολογίας που θα καθιστά τεχνικά δυνατή τη μη πρόσβαση των ανηλίκων στις συνδρομητικές τηλεοπτικές υπηρεσίες, καθώς και την ειδική σήμανση επί της οθόνης των σχετικών εκπομπών, που θα προειδοποιεί για το τυχόν επιβλαβές για τους ανηλίκους περιεχόμενο του προγράμματος που ακολουθεί.¹³

Καθώς οι διατάξεις αυτές αφορούν τις τηλεοπτικές εκπομπές, η προστασία των ανηλίκων από βλαπτικές για την προσωπικότητά τους ραδιοφωνικές εκπομπές έχει θεμέλιο τα άρθρα 9 και 10 του Κανονισμού υπ' αριθμόν 2/1991 του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης, ο οποίος αναφέρεται στα ραδιοτηλεοπτικά προγράμματα εν γένει. Εκεί ορίζεται και για τις ραδιοφωνικές εκπομπές μεταξύ άλλων, ότι δεν πρέπει να περιλαμβάνουν προγράμματα, τα οποία ενδέχεται να βλάψουν σοβαρά τη σωματική, πνευματική ή ηθική ανάπτυξη των ανηλίκων και ειδικότερα προγράμματα που περιέχουν πορνογραφικές σκηνές ή σκηνές άσκοπης βίας. Αυτό ισχύει και για προγράμματα που ενδέχεται να βλάψουν τη σωματική, πνευματική, ή ηθική ανάπτυξη των ανηλίκων, χωρίς η επαπειλούμενη βλάβη να είναι σοβαρή, εκτός αν εξασφαλίζεται με επιλογή της κατάλληλης ώρας εκπομπής ή με άλλα τεχνικής φύσεως μέσα ότι στην περιοχή μετάδοσης οι ανήλικοι εν παρακολούθουν κατά κανόνα τις εκπομπές αυτές.

Στον τομέα των διαφημιστικών μηνυμάτων, οι διατάξεις του Κανονισμού υπ' αριθμόν 3/1991 του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης «περί δεοντολογίας ραδιοτηλεοπτικών διαφημίσεων» θεσπίζουν υψηλότερο επίπεδο προστασίας από τη λοιπή νομοθεσία και προστατεύουν τους ανηλίκους και από παραστάσεις βίας σε διαφημιστικά μηνύματα. Με το άρθρο 9 του Κανονισμού απαγορεύεται απολύτως η ραδιοτηλεοπτική διαφήμιση πολεμικών παιχνιδιών. Με το άρθρο 10

¹³ Άρθρο 6 παρ. 1 στοιχείο ν. 2644/98.

επαναλαμβάνεται για την τηλεοπτική διαφήμιση ο κανόνας, ότι αυτή δεν πρέπει να προκαλεί κίνδυνο ηθικής ή σωματικής βλάβης στους ανηλίκους με απλή ενδεικτική απαρίθμηση περιπτώσεων βλαπτικής διαφήμισης, η οποία μπορεί να συμπληρωθεί από τον ερμηνευτή με την προσθήκη των παραστάσεων βίας. Τέλος, δεδομένου ότι στις τελικές διατάξεις του Κώδικα¹⁴ επιτάσσεται η ανάλογη εφαρμογή στις ραδιοτηλεοπτικές διαφημίσεις των διατάξεων του Κώδικα Δεοντολογίας Ραδιοτηλεοπτικών Προγραμμάτων, ισχύει και για αυτές ο γενικός κανόνας που προαναφέρθηκε για τις ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές, ότι ακόμη και αν δεν απειλούν να βλάψουν σοβαρά τη σωματική, πνευματική ή ηθική ανάπτυξη των ανηλίκων, η μετάδοση τους επιτρέπεται μόνον εφ' όσον εξασφαλίζεται με επιλογή της κατάλληλης ώρας εκπομπής ή με άλλα τεχνικής φύσεως μέσα ότι στην περιοχή μετάδοσης οι ανήλικοι δεν παρακολουθούν κατά κανόνα τις εκπομπές αυτές.

Η παράβαση όλων αυτών των διατάξεων της κοινής νομοθεσίας περί προστασίας των ανηλίκων συνιστά παράβαση της ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας, η οποία επισύρει την επιβολή κυρώσεων από το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης. Οι κυρώσεις αυτές είναι συστάσεις και προειδοποιήσεις, πρόστιμα, προσωρινή αναστολή ή οριστική διακοπή της μετάδοσης της εκπομπής, στο πλαίσιο της οποίας διαπράχθηκε η παράβαση, προσωρινή αναστολή της μετάδοσης κάθε προγράμματος, ανάκληση της άδειας ή και κυρώσεις ηθικού περιεχομένου, όπως η υποχρεωτική μετάδοση ανακοίνωσης σχετικά με τις λοιπές επιβαλλόμενες κυρώσεις.

Σε περίπτωση μάλιστα που πρόκειται για επείγουσα περίπτωση προφανούς παραβίασης της ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας, ο Πρόεδρος του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης μπορεί, με απόφαση του που κοινοποιείται με τον πιο πρόσφορο τρόπο, να διατάσσει την αναβολή ή τη διακοπή μετάδοσης ραδιοφωνικού ή τηλεοπτικού προγράμματος. Για τη μετάδοση ή μη του προγράμματος αποφαινεται οριστικά η Ολομέλεια του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης μέσα σε αποκλειστική προθεσμία τριών εργάσιμων ημερών. Η διάταξη αυτή, η οποία μπορεί να χρησιμεύει και ως έσχατο μέσο προστασίας των ανηλίκων από οπτικοακουστικές παραστάσεις βίας, πρέπει πάντως, και ιδίως εν όψει του προληπτικού της χαρακτήρα, να ερμηνεύεται υπό το φώς της ελευθερίας της έκφρασης, η οποία ισχύει και στο πεδίο της ραδιοτηλεόρασης. Αυτό σημαίνει, ότι η εφαρμογή της διάταξης αυτής προϋποθέτει όχι μόνον προφανή, αλλά τόσο βάνανση παράβαση των κανόνων για την προστασία των ανηλίκων, ώστε να υπάρχει επιτακτική ανάγκη άμεσης ενέργειας λόγω του μεγέθους και της βαρύτητας της επαπειλούμενης βλαπτικής επίδρασης της εκπομπής. Συνεπώς η διάταξη αυτή δεν μπορεί να εφαρμοστεί, όταν η παραβίαση της ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας μπορεί να αντιμετωπιστεί με τη συνήθη κυρωτική αρμοδιότητα του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης.

¹⁴ Ειδικότερα στο άρθρο 11 τοθ Κώδικα.

Η κρατική ρύθμιση της προστασίας των ανηλίκων έναντι οπτικοακουστικών παραστάσεων βίας στα ραδιοτηλεοπτικά μέσα που προαναφέρθηκε συμπληρώνεται με τις προβλέψεις της νομοθεσίας για την εκπόνηση κωδικών δεοντολογίας. Η ραδιοτηλεοπτική νομοθεσία προβλέπει εν τω μεταξύ ένα πλήθος κωδικών δεοντολογίας, το οποίο με τον όγκο του μάλλον αποθαρρύνει τους ήδη ελάχιστα πρόθυμους ενδιαφερόμενους, και του οποίου η σημερινή συμβολή στην ρύθμιση της ραδιοτηλεοπτικής δραστηριότητας, μεταξύ άλλων, για την προστασία των ανηλίκων, είναι μάλλον αμελητέα.

Πράγματι η νομοθεσία για τη ραδιοτηλεόραση ελεύθερης λήψης η οποία κατά τούτο ισχύει και στο πεδίο της παροχής συνδρομητών ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών υπηρεσιών, προβλέπει ή αναγνωρίζει τρεις κατηγορίες κωδικών δεοντολογίας:

Πρώτον, τους κώδικες που καταρτίζονται από το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης και κυρώνονται με Προεδρικό Διάταγμα που εκδίδεται μετά από πρόταση του Υπουργού Τύπου και ΜΜΕ. Οι κώδικες αυτοί αποτελούν κανονιστικές πράξεις της διοικήσεως εκδοθείσες κατά νομοθετική εξουσιοδότηση και τήρηση τους αποτελεί αντικείμενο κρατικού καταναγκασμού μέσω των προβλεπομένων κυρώσεων, εκφεύγουν συνεπώς και του πεδίου της αυτορρύθμισης.

Δεύτερον, τους κώδικες δεοντολογίας που έχουν καταρτισθεί από τους κοινωνικούς του ραδιοτηλεοπτικού χώρου στο πλαίσιο ενώσεων τους και εφαρμόζονται, επειδή οι ενδιαφερόμενοι υποβάλλονται οικειοθελώς στις ρυθμίσεις και τις κυρώσεις τους. Οι κώδικες αυτοί αποτελούν κατά κυριολεξία κανόνες δεοντολογίας. Από αυτούς, ο Κώδικας Επαγγελματικής Ηθικής και Κοινωνικής Ευθύνης των δημοσιογράφων – μελών της ΕΣΗΕΑ¹⁵ προβλέπει το δικαίωμα και την υποχρέωση των δημοσιογράφων να σέβονται την κατοχυρωμένη με διεθνείς συμβάσεις προστασία των ανηλίκων. Ο δεύτερος Κώδικας που εμπίπτει στην κατηγορία αυτή είναι ο Ελληνικός Κώδικας Διαφήμισης Εταιριών Ελλάδος. Ο κώδικας αυτός λειτουργεί στην πράξη με εξαιρετική αποτελεσματικότητα, η οποία οφείλεται κυρίως στο γεγονός, ότι με την εφαρμογή του επιλύονται διάφορες ανταγωνισμού μεταξύ των μελών του, προκειμένου να αποτραπεί η προσφυγή στην κρατική δικαιοσύνη. Ακόμη και κατ' αυτό τον τρόπο όμως ο Κώδικας μπορεί να συνεισφέρει στην προστασία, έναντι οπτικοακουστικών παραστάσεων βίας των ανηλίκων, για τους οποίους προβλέπει, ότι οι διαφημίσεις που απευθύνονται σε αυτούς δεν πρέπει να περιέχουν στοιχεία ή οπτικές παραστάσεις, που θα μπορούσαν να τους βλάψουν πνευματικά, ηθικά ή σωματικά.

Η Τρίτη κατηγορία κωδικών που προβλέπει η νομοθεσία για τη ραδιοτηλεόραση ελεύθερης λήψης είναι οι κώδικες αυτοδέσμευσης, που

¹⁵ Απόφαση Γενικής Συνέλευσης ΕΣΗΕΑ της 19 και 20.05.1998

υποχρεούνται να υποβάλλουν στο Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης οι ραδιοτηλεοπτική σταθμοί όταν ζητούν τη χορήγηση ή την ανανέωση της άδειας τους. Οι κώδικες αυτοί καταρτίζονται μεν από τους ενδιαφερόμενους, με την υποβολή τους όμως θεωρούνται πρόσθετοι όροι της άδειας και η τροποποίηση τους πρέπει να εγκριθεί από το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης.

Πέραν αυτών, η νεώτερη ραδιοτηλεοπτική νομοθεσία¹⁶ προβλέπει την υποχρέωση των κατόχων άδειας λειτουργίας ραδιοφωνικού ή τηλεοπτικού σταθμού να καταρτίσουν πολυμερείς συμβάσεις αυτοδέσμευσης, με τις οποίες θα καθορίζουν από κοινού τους κανόνες και τις αρχές δεοντολογίας που θα εφαρμόζουν ως προς το περιεχόμενο και τον τρόπο παρουσίασης και προβολής των κάθε είδους ενημερωτικών και ψυχαγωγικών ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών προγραμμάτων. Ως προς το περιεχόμενο των συμβάσεων αυτών, ο νόμος αρκείται στην πρόβλεψη της υποχρέωσης σεβασμού της ισχύουσας νομοθεσίας. Η καινοτομία των συμβάσεων αυτών έγκειται στον τρόπο κρατικής υποβοήθησης της αποτελεσματικότητας της αυτορρύθμισης που επιδιώκεται με αυτές. Όπως είναι γνωστό, η κρατική υποβοήθηση της αυτορρύθμισης επιδιώκει αφ' ενός μεν τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας του κανόνα δεοντολογίας με κρατικά μέσα, αφ' ετέρου όμως τον αυστηρό περιορισμό της ανάμειξης του κρατικού καταναγκασμού, ώστε ο κανόνας να διατηρήσει την φυσιογνωμία του ως κανόνας δεοντολογίας.

Εν προκειμένω ο έλεγχος της τήρηση των κανόνων δεοντολογίας που περιλαμβάνουν οι συμβάσεις αυτοδέσμευσης των ραδιοτηλεοπτικών σταθμών γίνεται από ειδική επιτροπή δεοντολογίας, που συγκροτούν από κοινού οι συμμετέχοντες φορείς. Σε περίπτωση που οι επιτροπές αυτές διαπιστώσουν παραβίαση των κανόνων των κανόνων δεοντολογίας, επιβάλλουν κυρώσεις ηθικού περιεχόμενου, όπως η μετάδοση ειδικών εκπομπών ή μηνυμάτων και η διοργάνωση ειδικών ημερίδων ή εκδηλώσεων. Η μη συμμόρφωση στην απόφαση της επιτροπής δεοντολογίας συνιστά αυτοτελή παραβίαση της ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας, η οποία επισύρει την επιβολή διοικητικών κυρώσεων. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται η συμμόρφωση στην απόφαση που επιβάλλει την κύρωση, χωρίς το κράτος να επεμβαίνει στο περιεχόμενό της.

Τέλος, ο νομοθέτης επιχειρεί να επέμβει και στον Ελληνικό Κώδικα Διαφήμισης και προβλέπει εκ νέου εκπόνηση κώδικα δεοντολογίας ραδιοτηλεοπτικών διαφημίσεων στο πλαίσιο λειτουργίας μιας νέας αστικής εταιρείας ελέγχου διαφημιστικών μηνυμάτων. Προσφέρει δε στους ραδιοτηλεοπτικούς σταθμούς το δέλεαρ, ότι η άρνηση ενός από αυτούς να μεταδώσει διαφημιστικό μήνυμα, το περιεχόμενο του οποίου κρίθηκε, από την αστική αυτή εταιρεία, ότι δεν είναι σύμφωνο προς τον κώδικα δεοντολογίας, δεν

¹⁶ Άρθρο 8 ν. 2863/2000

συνιστά παραβίαση της ραδιοηλεκτρονικής νομοθεσίας, κατ' εξαίρεση του κανόνα υποχρεωτικής μετάδοσης ομοειδών διαφημιστικών μηνυμάτων.¹⁷

Χαρακτηριστική των δυσχερειών που αντιμετωπίζει η αυτορρύθμιση στο χώρο των ηλεκτρονικών μέσων ενημέρωσης υπήρξε η προσπάθεια της πολιτείας, να ενθαρρύνει την κατάρτιση ενός κώδικα δεοντολογίας για την προστασία των ανηλίκων ανταποκρινόμενη στις υποχρεώσεις της από τη Διεθνή Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού. Το σχέδιο που προτάθηκε στους κοινωνούς του χώρου της ραδιοηλεκτρονικής το 1999 δεν αποτέλεσε καν αντικείμενο συζήτησης εκ μέρους των ενδιαφερομένων, ενώ και η σχετική προσπάθεια της ΕΡΤ ΑΕ δεν έχει καταλήξει μέχρι στιγμής σε θετικό αποτέλεσμα. Η εικόνα αυτή υπολείπεται κατά πολύ των προσδοκιών που υπήρχαν, ιδίως εν όψει του γεγονότος, ότι ο χώρος των μέσων ενημέρωσης είναι χώρος συνεύρεσης ατομικών ελευθεριών. Διότι στον χώρο αυτό η ύπαρξη και η τήρηση κανόνων δεοντολογίας αποτρέπει την επέμβαση της πολιτείας για την προστασία των ανηλίκων, και συνεπώς διαφυλάσσει κατά τούτο την ελευθερία της ραδιοηλεκτρονικής.

Μια περαιτέρω όψη της προστασίας των ανηλίκων έναντι οπτικοακουστικών παραστάσεων βίας προσφέρει και η γενική σε συνδυασμό με την ειδική ραδιοηλεκτρονική νομοθεσία για την προστασία του καταναλωτή. Σε γενικό επίπεδο, ο νόμος για την προστασία του καταναλωτή απαγορεύει κάθε διαφήμιση, η οποία προσβάλλει τα χρηστά ήθη και χαρακτηρίζεται ως αθέμιτη, προσθέτει δε, ότι η ειδική νομοθεσία της ραδιοηλεκτρονικής μπορεί να προβλέπει και άλλες περιπτώσεις χαρακτηρισμού της ραδιοηλεκτρονικής διαφήμισης ως αθέμιτης για την προστασία της παιδικής ηλικίας και της ελεύθερης ανάπτυξης της προσωπικότητας του ανηλίκου επενεργεί στην πλήρωση και εξειδίκευση της αόριστη αξιολογικής έννοιας των χρηστών ηθών. Με την επιχειρηματολογία αυτή μπορούν να θεωρηθούν αθέμιτες ως αντίθετες προς τα χρηστά ήθη και συνεπώς να απαγορευθούν οι διαφημίσεις παιδικών παιχνιδιών, τα οποία τροφοδοτούν τα παιδιά με μηνύματα βίας και θέτουν σε κίνδυνο την ομαλή ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους.

Σύμφωνα εξ άλλου με την ειδικότερη ραδιοηλεκτρονική νομοθεσία, οι ακροατές του ραδιοφωνικού και οι τηλεθεατές θεωρούνται καταναλωτές των υπηρεσιών που προσφέρουν οι ραδιοφωνικοί και τηλεοπτικοί σταθμοί αντίστοιχα και έχουν όλα τα δικαιώματα που προβλέπει η νομοθεσία για την προστασία των καταναλωτών. Οι εβώσεις ακροατών του ραδιοφώνου και τηλεθεατών έχουν, ως προς τις υπηρεσίες των ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών σταθμών, αντίστοιχα, τα δικαιώματα των ενώσεων καταναλωτών σύμφωνα με τους ορισμούς της σχετικής νομοθεσίας.¹⁸

¹⁷ Άρθρο 5 παράγραφος 5 Π.Δ. 100/200

¹⁸ Άρθρο 3 παράγραφος 17 ν. 2328/95

Η εικόνα που περιγράφηκε δεν ισχύει για το διαδίκτυο, το οποίο δεν αποτελεί ραδιοτηλεόραση ούτε κατά το σύνταγμα, ούτε κατά την κοινή ραδιοτηλεοπτική νομοθεσία. De lege ferenda υποχρέωση προστασίας των ανηλίκων στο διαδίκτυο είναι εύλογο να βαρύνει αυτόν ο οποίος είναι υπεύθυνος για το περιεχόμενο του οπτικοακουστικού υλικού. Ο παροχέας οπτικοακουστικού υλικού θα μπορούσε να φέρει την ευθύνη για τη μετάδοση του σε συγκεκριμένες ώρες ή χρονικές ζώνες ανάλογα με το βαθμό δυσμενούς επίδρασης τους στην προσωπικότητα και την εν γενεί σωματική, ηθική, πνευματική και διανοητική ανάπτυξη των ανηλίκων και την κατάταξή του από τις αρμόδιες αρχές σε σχετικές κατηγορίες καθώς και για την ενημέρωση των χρηστών, την κατάλληλη σήμανση του περιεχομένου και τη χρησιμοποίηση τεχνικών ή άλλων μέσων, όπως ειδικού λογισμικού, με τα οποία θα αποκλείεται ή θα δυσχεραίνεται ουσιωδώς η πρόσβαση των ανηλίκων στο μη απολύτως κατάλληλο υλικό. Τέτοιες ρυθμίσεις υπάρχουν ήδη σε άλλες εθνικές έννομες τάξεις.

Για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που κυκλοφορούν είτε ως λογισμικό είτε ενσωματωμένα σε υλικούς φορείς που προσφέρονται προς πώληση ή και μόνο προς χρήση σε κέντρα ανοικτά στο κοινό, η ισχύουσα ρύθμιση περιορίζεται στην απαγόρευση της παρουσίας ή συμμετοχής των ανηλίκων που δεν έχουν συμπληρώσει το 17^ο έτος της ηλικίας τους στα τεχνικά παίγνια που διενεργούνται σε δημόσια εν γενεί κέντρα. Η ρύθμιση αυτή δεν αρκεί πλέον για να καλύψει τις σημερινές ανάγκες προστασίας των ανηλίκων και τα εναύσματα που δέχεται η ελληνική έννομη τάξη από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Η κατάταξη του οπτικοακουστικού υλικού σε κατηγορίες και ο περιορισμός πρόσβασης των ανηλίκων σε αυτό με περιορισμούς στη διαφήμιση, στη διανομή την πώληση και την πρόσβαση των ανηλίκων θα μπορούσε επίσης να προβλεφθεί.

Κανονισμοί που διέπουν τα παιχνίδια βίντεο

Αυτή τη στιγμή, δεν υπάρχει νομοθεσία που να αφορά τα παιχνίδια βίντεο. Σύμφωνα με την ομάδα δράσης 'Enfants admis' ('Αποδεκτό για παιδιά') της Γαλλικής Κοινότητας δεν υπάρχει καμιά ομοσπονδία παραγωγών ή διανομέων παιχνιδιών βίντεο στο Βέλγιο. Δεν υπάρχει ούτε κάποιο σύστημα αυτορρύθμισης. Κατ' εξαίρεση ορισμένες κρατικές ή ιδιωτικές εταιρίες έχουν τον δικό τους κανονισμό (για παράδειγμα, η Βιβλιοθήκη Πολυμέσων της Γαλλικής Κοινότητας εφαρμόζει την ίδια τακτική για τα παιχνίδια βίντεο με αυτή που εφαρμόζει για το βίντεο και το DVD).

ΚΡΙΤΙΚΗ

Σκοπός της προσπάθειας μας εδώ ήταν να καταδείξουμε τις εγγενείς αδυναμίες του θεσμικού επικοινωνιακού συστήματος της ελληνικής κοινωνίας που αναπόφευκτα επηρεάζει τη σχέση «παιδιού και ΜΜΕ»

Τον αποφασιστικό ρυθμιστικό ρόλο εξακολουθεί να έχει ο εκάστοτε υπουργός Τύπου και η κυβέρνηση και όχι ένα ανεξάρτητο όργανο, όπως θα έπρεπε. Το ΕΣΡ δεν μπορεί να πάρει μόνο του τις αναγκαίες αποφάσεις, αλλά τον τελικό λόγο έχει ο αρμόδιος υπουργός και κατά συνέπεια η εκτελεστική εξουσία. Ακόμη, σημαντικά εμφανίζονται και τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν από την έλλειψη του κατάλληλου μηχανισμού ελέγχου. Η εναρμόνιση στο θέμα της επιβολής κυρώσεων της κοινοτικής και της ελληνικής νομοθεσίας θεωρείται θετική. Δεν διασφαλίζεται όμως η δράση του ΕΣΡ τόσο στο ζήτημα των media shops όσο και στα προβλήματα της προστασίας των μικρών σε ηλικία τηλεθεατών από την προβολή μηνυμάτων βίας και πορνογραφίας.

Συμπερασματικά, ενώ η διαδικασία ρύθμισης, η οποία ουσιαστικά βρίσκεται σε εξέλιξη σε όλα τα ΜΜΕ και αυτά της περιφέρειας, είναι σε άμεση εξάρτηση με τη διάχυση και τη διεκδίκηση της εξουσίας στην τοπική και περιφερειακή κοινότητα, η ουσιαστική σχέση της κοινότητας αυτής με την κεντρική εξουσία αγνοείται. Είναι φανερό πως δεν έχει γίνει αντιληπτό ότι «το κράτος εμφανίζεται να είναι φτιαγμένο από μικροεξουσίες, ώστε στο τέλος η εξουσία να μην παράγεται από το κράτος, αλλά το ίδιο να αποτελεί την κρυστάλλωση και την άρθρωση των κατεσπαρμένων μορφών εξουσίας, που είναι πανταχού παρούσες σε όλα τα επίπεδα και σε όλους τους βαθμούς μέσα στο κοινωνικό σώμα».

Οι πανταχού παρούσες σχέσεις στο μικροεπίπεδο δεν προστατεύονται από την νομική ρύθμιση. Αντίθετα για άλλη μία φορά οι ανθρώπινες σχέσεις υποτάσσονται στη λογική της αποτελεσματικότητας και του επιχειρηματικού οφέλους της οργάνωσης.