

6. ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στον όρο βιντεοπαιχνίδια, περιλαμβάνουμε όσα παιχνίδια παίζονται με κονσόλες, όπως πχ Sony play station 2, Nitendo, ή game cube, αλλά και όσα παίζονται στον υπολογιστή.

Το παιχνίδι απετέλεσε ένα πεδίο έρευνας ιδιαίτερα σημαντικό στο τομέα της παιδαγωγικής. Από τις αρχές του 20 αιώνα μεγάλοι παιδαγωγοί, όπως η Μαρία Μοντεσσόρι ασχολήθηκαν με τη σχέση αγωγής και παιχνιδιού και τόνισαν την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού. Παράλληλα οι ψυχολόγοι και κυρίως οι ψυχαναλυτές ασχολήθηκαν με την θεραπευτική ιδιότητα του παιχνιδιού. Η Melanie Klein, και ο Winnicot αφιέρωσαν τις έρευνες τους στο τρίπτυχο της σχέσης μητέρας παιδιού-παιχνιδιού. *«προκειμένου να δώσω μια θέση στο παίξιμο, προϋποθέτω ένα δυνητικό χώρο ανάμεσα στο βρέφος και τη μητέρα. Αυτός ο δυνητικός χώρος ποικίλλει πάρα πολύ ανάλογα με τις εμπειρίες ζωής του βρέφους, σε σχέση με τη μητέρα ή τη μητρική μορφή και αντιπαράθετω αυτό το δυνητικό χώρο με τον εσωτερικό κόσμο και με την πραγματική ή εξωτερική πραγματικότητα»* (Winnicot, 1980, 85).

Σ αυτή σχέση στηρίζεται και η δουλειά του Erikson πάνω στην διαμόρφωση της ταυτότητας (Erikson, 1968). Αλλά και σύγχρονες έρευνες επιβεβαιώνουν το γεγονός ότι η παρατήρηση του παιδιού κατά την διάρκεια του παιχνιδιού βοηθά την κατανόηση του. Επι πλέον η χρησιμοποίηση το παιχνιδιού ως παιδαγωγικού μέσου βοηθάει στη μάθηση και την ανάπτυξη της σκέψης του παιδιού ιδιαίτερα στις μικρότερες ηλικίες (Σολομών, 2000, 173).

Πάνω στα αποτελέσματα των ερευνών για την σχέση παιδιού και παιχνιδιού στηρίχθηκε μια τεράστια προσοδοφόρα βιομηχανία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών.

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν την επιτομή της τηλεόρασης με τον υπολογιστή και ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά της κυβερνοκουλτούρας. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι εμφανίστηκε στις ΗΠΑ το 1961 από φοιτητές του πανεπιστήμιου της Βοστώνης και ήταν το spacewar, το οποίο υπήρξε πρόγονος των starwars, asteroids και του starfire. Το 1966 δημιουργήθηκε το Startrek από το πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, που ήταν ένα παιχνίδι στρατηγικής. Όμως η έκρηξη έγινε την δεκαετία του 80 στην Ιαπωνία, με το ΝΕΣ του Nitendo και το Super Mario. Πρόκειται για μια υβριδική κατάσταση που αναμιγνύει τηλεοπτικές τεχνικές, τηλεοπτικά είδη, γραφιστικά,

πληροφορική, δάνεια από τον κινηματογράφο αλλά και από τα κινούμενα σχέδια. Αυτήν την υβριδική πλευρά εκφράζει και ο αγγλικός χαρακτηρισμός **edutainment** δηλαδή κάτι που συνδυάζει την ψυχαγωγία και την Εκπαίδευση. Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να είναι διαδικτυακά δηλαδή να παίζονται μέσω διαδικτύου και έτσι να μπορούν να συμμετέχουν και παίκτες από απόσταση, αλλά μπορούν να παίζονται και με κονσόλα στον προσωπικό υπολογιστή του παίκτη. Αποτελούν το πρώτο μέσο επικοινωνίας που συνδύασε τον οπτικό δυναμισμό με την ενεργό συμμετοχή του παιδιού (Greenfeld, 1988, 110). Σ αυτήν την ενεργό συμμετοχή οφείλεται και η διαδομένη επιτυχία των βιντεοπαιχνιδιών.

Υπάρχουν κατηγοριοποιήσεις βιντεοπαιχνιδιών που γίνονται κυρίως από ειδικευμένα περιοδικά όπως

- **παιχνίδια δράσης** Είναι τα πρώτα παιχνίδια που εμφανίστηκαν στα ιντερνετ καφέ. Είναι παιχνίδια που απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά και είναι ιδιαίτερα αγαπητά από τους νέους. Σ αυτά τα παιχνίδια αναφέρονται, όσοι πιστεύουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια εθίζουν τα παιδιά στη βία. Υπάρχουν επίπεδα δυσκολίας. Ο παίκτης μπορεί να κερδίζει ζωές και να ξεπερνά τα επίπεδα δυσκολίας, είτε να χάνει ζωές και να ξαναρχίζει το παιχνίδι από την αρχή. Στόχος του παιχνιδιού είναι το σκορ. Μπορεί να παίζεται από ένα ή περισσότερους παίκτες. Παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού είναι ο Pacman.
- **Περιπέτειας.** Στα παιχνίδια αυτά υπάρχει ο ήρωας (μπορεί να είναι και κινηματογραφικός ήρωας όπως ο Indiana Jones) ο οποίος ζει μια περιπέτεια κατά την διάρκεια της οποίας συναντά εμπόδια-δυσκολίες για να φτάσει στον τελικό στόχο. (π.χ. το παιχνίδι lost in time).
- **Ρόλων.** Είναι παιχνίδια πολυπρόσωπα που συμμετέχουν σε μια περιπέτεια. Κάθε ένα από τα πρόσωπα διακρίνεται για την ευστροφία του, την δύναμη του και την τόλμη του. Ο παίκτης διαλέγει αυτόν που προτιμά. Στόχος του παιχνιδιού είναι μια αποστολή (π.χ. να ανακαλύψει ένα κλεμμένο αντικείμενο) και ο ήρωας συνήθως έχει μια μαγική δύναμη, είτε μια ικανότητα, να νικά τα τέρατα ή να ανακαλύπτει θησαυρούς. Παράδειγμα τέτοιου βιντεοπαιχνιδιού είναι το Dungeons & Dragons.
- **Στρατηγικής.** Είναι παιχνίδια που απαιτούν στρατηγική και σκέψη. Ο παίκτης καλείται να διαχειριστεί μια κρίση, να βοηθήσει κά-

ποιον να περάσει ένα λαβύρινθο ή να διευκολύνει την εξάπλωση πολεμιστών (π.χ. το παιχνίδι Sim City) Ο παίκτης οφείλει εξ αρχής να λάβει υπόψη την στρατηγική του παιχνιδιού στην οποία πρέπει να προσαρμόσει την δική του στρατηγική.

- **Κοινωνικά.** Είναι παιχνίδια παραδοσιακά που τα προσάρμοσαν στο περιβάλλον του υπολογιστή όπως το σκάκι, τάβλι, μπριτζ κ.τ.λ.
- **Προσομοίωσης.** Τα παιχνίδια αυτά παρουσιάζουν μια άποψη της πραγματικότητας μέσα στην οποία ο παίκτης προσπαθεί να δράσει. Το flight simulator που δημιουργήθηκε το 1981, ήταν το πρώτο πρόγραμμα που χρησίμευε για την άσκηση των πιλότων. Παιχνίδια προσομοίωσης είναι όλα τα παιχνίδια των σπορ όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ, χόκεϊ κ.τ.λ. Τα καλά παιχνίδια προσομοίωσης είναι αυτά που δίνουν μια αυτονομία και μια ελευθερία κίνησης στον παίκτη διότι συγκεκριμενοποιούν στην οθόνη υποθετικές καταστάσεις που θέλουν μελέτη και παρατήρηση.
- **Εκπαιδευτικά.** Από την δεκαετία του 90 τα παιχνίδια αυτά είναι σε άνθηση. Στην αρχή αναπαρήγαγαν τα επιτραπέζια παιχνίδια όπως το Memory, Domino, Puzzles. Ο υπολογιστής πρόσθεσε σ αυτά διαδραστικότητα και αυτονομία στον παίκτη, ώστε να προσαρμόσει στον ρυθμό του τη μάθηση. Τα εκπαιδευτικά βιντεοπαιχνίδια στηρίχτηκαν στην άποψη των συμπεριφοριστών. Ο παίκτης αποκτά γνώσεις μέσα από μια διαδικασία καθοδηγούμενη που βασίζεται σ ένα συγκεκριμένο πεδίο γνώσης. (Gabriel 1994).

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν έμειναν στο απυρόβλητο των τεχνοφοβικών. Τα επιχειρήματα τους συνοψίζονται στο ότι εθίζουν τους νέους στη βία επειδή απαιτούν μια ενεργητική συμμετοχή του παίκτη, ότι τα περιεχόμενα τους είναι σεξιστικά, ρατσιστικά και οδηγούν σε μια επιθετική συμπεριφορά, φόβο και εμπάθεια. Τα σενάρια είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε ο παίκτης να παίζει στο πρώτο πρόσωπο και έτσι να ταυτίζεται με τον ήρωα. Οι εικόνες είναι έτσι σχεδιασμένες ώστε το όπλο, μέσω του joystick να μοιάζει σαν προέκταση του χεριού του. Πολλές έρευνες στις ΗΠΑ κατευθύνονται στο να δείξουν ότι βιντεοπαιχνίδια προκαλούν αντιδράσεις στην φυσική κατάσταση του ατόμου, όπως αύξηση της πίεσης, ταχυκαρδίες, αύξηση της αδρεναλίνης, τα συμπτώματα δηλαδή που έχει κάποιος σε μια πραγματική διαμάχη. Πολλοί είναι επίσης που πιστεύουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι χάσιμο χρόνου για τα παιδιά. Τα παραπάνω αποτελούν τα κυριότερα επιχειρήματα, ό-

λων όσων πιστεύουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι βλαπτικά για το άτομο.

Όλες οι μελέτες της αγοράς δείχνουν, ότι τα βίαια παιχνίδια κατέχουν την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των παικτών. Είναι αλήθεια ότι τα περισσότερα εξ αυτών έχουν σχεδόν πάντα ένα εχθρό. Υπάρχει για παράδειγμα ο Pac-man και τα μικρόβια του, ο καλός και ο κακός, ο ήρωας, το τέρας, οι υπόγειες δυνάμεις και οι δυνάμεις του αέρα. Όμως αυτό που έλκει τον νέο είναι η δράση και όχι η βία. Για το θέμα όμως της σχέσης βίας και εικόνας αναφερθήκαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο. Ο Pac Man, η Lara Croft, ο Bomberman, ο Snake, ο Donkey Kong, ο Pokemon είναι μερικοί από τους αγαπημένους ήρωες που παίζονται όχι μόνο στις κονσόλες και στους προσωπικούς επιτραπέζιους υπολογιστές, αλλά πλέον και στα κινητά τηλέφωνα.

Όμως υπάρχει και ο αντίλογος, γιατί όταν παίζει κάποιος ένα βιντεοπαιχνίδι έρχεται αντιμέτωπος με ένα νέο κείμενο που αποτελείται από σύμβολα, από γραφικά, από διαγράμματα, από artifacts. Συναντά πολυτροπικά κείμενα, των οποίων η ανάγνωση απαιτεί μια νέα γνώση σε πολλά επίπεδα. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν κανόνες. Ο παίκτης μιλά με τον αντίπαλο, συμμετέχει, αντιδρά. Παίζει μόνος του, αλλά και με φίλους του. Έχουν τη γλώσσα τους, τη σύνταξη τους. Είναι μια δραστηριότητα εξατομικευμένη αλλά ταυτόχρονα κοινωνικοποιημένη με διαφορετικούς πλέον όρους. Τα καλά βιντεοπαιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη της συμμετοχής και της συνεργασίας σε μια ομάδα, την ανάπτυξη της λογικής σκέψης, τον συναγωνισμό και την εξοικείωση στα οπτικοακουστικά ερεθίσματα. Μέσα από τις διαδικτυακές ψυχαγωγικές κοινότητες που δημιουργούνται, δομούνται νέοι τρόποι κοινωνικοποίησης, μέσα από τους οποίους οι νέοι μπορούν να εξερευνήσουν την προσωπικότητα τους, να δομήσουν σχέσεις, να μοιραστούν τις απολαύσεις.

Στα μικρά παιδιά, τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη των αισθησιοκινητικών δεξιοτήτων, στην κοινωνικοποίησή τους, στην εξοικείωση τους με τον υπολογιστή στην ανάπτυξη αντιληπτικών και κινητικών δεξιοτήτων. Μπορούν να δώσουν την ικανοποίηση στο παίκτη, να ταυτιστεί με τον ήρωα, να απαλύνει τις εσωτερικές διαμάχες, να του προσφέρει μοντέλα συμπεριφοράς μέσα από τον συμβολισμό τους. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μετριέται ο ρυθμός και η πρόοδος του παίκτη. Η κατανόηση της στρατηγικής ενός παιχνιδιού προϋποθέτει μια διαδικασία αποκωδικοποίησης της λογικής του παιχνιδιού, απαιτεί την κατανόηση των διαθέσεων του δημιουργού, απαιτεί κατά κάποιο τρόπο μια συνάντηση της σκέψης του παίκτη και του δημιουργού πάνω στη λειτουργία του προγράμματος. Ο παίκτης αναπτύσσει την παρατηρητικότητα του, καλείται να ξεπεράσει εμπόδια, αλλά

και να ανακαλύψει τη φύση των εμποδίων και να αποκτήσει έτσι μεγαλύτερη ευελιξία. Μαθαίνει να ενεργεί γρήγορα, δραστικά και αποτελεσματικά. Συνδυάζει ικανότητες. Σε γνωστικό επίπεδο απαιτείται συγκέντρωση προσοχής, δραστηριοποιείται η μνήμη, αναπτύσσεται η διορατικότητα, η στρατηγική, η χωροταξική οριοθέτηση. Σ όλα τα βιντεοπαιχνίδια υπάρχουν βαθμοί δυσκολίας και επίπεδα. Ο παίκτης παρακολουθεί την πρόοδο του, παίρνει βαθμούς, κερδίζει ζωές, αντιμετωπίζει καινούρια διλλήματα επιλέγει πιο δαιδαλώδεις διαδρομές αναπτύσσει πιο σύνθετες στρατηγικές. Όπως υποστηρίζει η P.Greenfield «*Το να μάθεις να χειρίζεσαι πολλά διαφορετικά στοιχεία είναι ένα σπουδαίο κατόρθωμα, επειδή ο κόσμος δεν αποτελεί απλό σύστημα, αλλά μάλλον αποτελείται από πολλά σύνθετα συστήματα πολλαπλών συνδυασμένων στοιχείων*» (1988, 123). Το σημερινό παιδί με τα βιντεοπαιχνίδια μπαίνει μέσα στον Σούπερ Μάριο, μεταλλάσσεται σε πρωταγωνιστή και ζει την ιστορία του ήρωα, συμπάσχει μαζί του θυμώνει ή χαίρεται. Ο δημιουργός του παιχνιδιού δεν είναι ούτε παραμυθάς, ούτε δίνει μαθήματα, αλλά είναι ένας αρχιτέκτονας ενός κόσμου και ο παίκτης ένας ήρωας δημιουργικός που ελέγχει αυτόν τον κόσμο. Σ αυτόν τον ηλεκτρονικό κόσμο αναπτύσσεται η φύση των σημερινών παιδιών. (Ασλανίδου, 2008, 40)

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μια προετοιμασία εξοικείωσης των παιδιών και των ενηλίκων με τον κόσμο του υπολογιστή. Ο παίκτης μέσα από τους κανόνες που ανακαλύπτει παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι, μπαίνει στη λογική του προγραμματιστή. Σε γενικές γραμμές ο παίκτης ενός βιντεοπαιχνιδιού απολαμβάνει την δράση, τον ανταγωνισμό-συναγωνισμό, τον έλεγχο, ενός συστήματος, την αφήγηση και το θέαμα. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ένα καταπραϋντικό για τα παιδιά που ζουν σ ένα κόσμο, που στερεί τα ομαδικά παιχνίδια στις αυλές και στην γειτονιά. Έτσι για να χρησιμοποιήσω την έκφραση του Sherry Turkle τα βιντεοπαιχνίδια είναι οι φωλιές που χτίζαν άλλοτε τα παιδιά στα δέντρα.

Ο τομέας των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί σήμερα μια μεγάλη πολιτιστική βιομηχανία με πολλά κέρδη. Στις ΗΠΑ τα κέρδη στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών το 1998 ήταν περισσότερα από τα έσοδα των κινηματογραφικών εισιτηρίων, στην Ιαπωνία το 1999 η βιομηχανία ψυχαγωγίας πούλησε 10.000.000 συσκευές και 100.000.000 αντίγραφα λογισμικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ποσά ανέρχονται σε 2δισ δολάρια για παιχνιδομηχανές και 5 δις δολάρια για παραγωγής λογισμικών (Μακρίδου, Χατζής, Σαμαράς, 2000, 61). Το ποσό αυτό ανέρχεται 30δισ δολάρια το 2005 δηλ πάνω και από την βιομηχανία της μουσικής, διότι στις ΗΠΑ το 79% των παιδιών

7-17ετών (Kerdellant C. & Gresillon G. 2003) χρησιμοποιεί μια κονσόλα παιχνιδιών 8 ώρες την εβδομάδα. Ο σχεδιαστής βιντεοπαιχνιδιών στις ΗΠΑ και στην Ιαπωνία αποτελεί μια ελκυστική από κάθε άποψη ειδικότητα. Οι εξελίξεις στο τομέα αυτό είναι ταχύτατες. Σε πείσμα όσων κατηγορούν τα βιντεοπαιχνίδια ότι καλλιεργούν την αντικοινωνικότητα, οι βιομηχανίες σχεδίασαν βιντεοπαιχνίδια που παίζονται σε ανοικτούς χώρους και ονομάζονται βιντεοπαιχνίδια της πόλης. Χιλιάδες άνθρωποι στην Ευρώπη, στις ΗΠΑ, στην Ιαπωνία, βγαίνουν στους δρόμους των μεγαλουπόλεων συμμετέχοντας σε διάφορα παιχνίδια, όπως για παράδειγμα «το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού» ή το «κλέφτες και αστυνόμοι». χρησιμοποιώντας ψηφιακές κάμερες, κινητά τηλέφωνα και GPS. Με την βοήθεια ενός GPS (γεωεντοπιστή) μπορεί κάποιος να παίζει από monopoly μέχρι Dungeons & Dragons. Πολλά παιχνίδια ανοικτού χώρου αποτελούν μεταφορές γνωστών βιντεοπαιχνιδιών. Ενδεικτικά αναφέρουμε το rac-Manhattan, όπου κάποιος ντύνεται racman και προσπαθεί να ξεφύγει από τους παίκτες που έχουν επιλέξει τον ρόλο των φαντασμάτων, οι οποίοι τον κυνηγούν στο Μανχάταν, άλλο παιχνίδι είναι το Uncle Roy all around, στόχος του οποίου είναι να εντοπίσει τον θείο Roy μέσα στην πόλη πριν λήξει ο χρόνος που προκαθορίζεται. Στην Σουηδία, Ιρλανδία, στην Ρωσία και Φιλανδία πολύ δημοφιλές είναι το Botfighters, όπου οι παίκτες συγκρούονται για να κατακτήσουν την πόλη. Οι επιθέσεις και τα χτυπήματα γίνονται με SMS μηνύματα. (Βήμα 16/11/08).

Για την αξιολόγηση των βιντεοπαιχνιδιών δημιουργήθηκαν φορείς αξιολόγησης της εγκυρότητας των βιντεοπαιχνιδιών, οι οποίοι κατατάσσουν τα βιντεοπαιχνίδια ανάλογα με την ηλικία του παιδιού ή με το βαθμό βιαιότητας που παρουσιάζουν. Ενδεικτικά αναφέρουμε τους εξής φορείς αξιολόγησης.

Computer Entertainment rating Organization (Cero) σύστημα αξιολόγησης που χρησιμοποιείται στην Ιαπωνία ασχολείται με την σχέση ηλικίας και βίας που παρουσιάζει το παιχνίδι

Entertainment Software Rating Board (ESRB) σύστημα αξιολόγησης που λειτουργεί από το 1994 στις ΗΠΑ και στον Καναδά. Χρησιμοποιεί πάνω από 30 κριτήρια για την αξιολόγηση των παιχνιδιών

Pan European Game Information (PEG) Οργανισμός που ιδρύθηκε απ την Ευρωπαϊκή ένωση το 2003 και έγινε δεκτός από 26 μέλη της Ένωσης

Departamento de Justiça classificaçao, titulos e qualificacao (DJCTQ) φορέας αξιολόγησης που ισχύει στην Βραζιλία από το 2002

Office of Film and literature classification (OFLC) φορέας αξιολόγησης που χρησιμοποιείται στην Αυστραλία και στην Ν Ζηλανδία

British Board of Film classification (BBFC) φορέας αξιολόγησης που χρησιμοποιείται στην Αγγλία για την αξιολόγηση των κινηματογραφικών ταινιών αλλά τελευταία ασχολείται και με τα βιντεοπαιχνίδια

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) φορέας που ασχολείται με την αξιολόγηση των παιχνιδιών στην Γερμανία.

Ποιος παίζει βιντεοπαιχνίδια;

Ο πληθυσμός, ο οποίος ασχολείται με τα βιντεοπαιχνίδια είναι συνήθως νέοι από 8-18 ετών. Ανήκουν συνήθως στα μεσαία και ανώτερα οικονομικά στρώματα. Το 77% των παιδιών ηλικίας 8-15ετών, που έχουν κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών στην Γαλλία ανήκει σε μεσαία και ανώτερα στρώματα (Gabriel, 2003).

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν φύλο, και είναι γένους αρσενικού. Οι περισσότερες έρευνες που έχουν γίνει στην Ελλάδα) αλλά και διεθνώς (βλ. Mediapro.org) αποδεικνύουν ότι τα αγόρια είναι αυτά που παίζουν περισσότερο βιντεοπαιχνίδια.

Στις ΗΠΑ οι Αμερικανίδες φεμινίστριες υποστηρίζουν ότι οι χαμηλές επιδόσεις των κοριτσιών στην πληροφορική, οφείλεται στην έλλειψη ενδιαφέροντος τους για τα βιντεοπαιχνίδια. (Cassel J& Jenkins H, 1998). Στην έρευνα της Dominique Pasquier που αναφέρεται στην Γαλλία, τα κορίτσια ομολογούν ότι έχουν δοκιμάσει να παίξουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά σε γενικές γραμμές περιγράφουν την εμπειρία τους ως σχετικά ανιαρή. Αντίθετα τα αγόρια είναι ιδιαίτερα ευαισθητοποιημένα στις τεχνικές και γραφικές επιδόσεις των παιχνιδιών. Συνήθως γνωρίζουν πολλά για τις κονσόλες και τα παιχνίδια και ενημερώνονται για όποια νέα κυκλοφορία, κάτι το οποίο και τα κορίτσια τους το αναγνωρίζουν. (D Pasquier, 2008, 120). Οι διαφορές αυτές άλλωστε είναι διαχρονικές και παρατηρούνται σ' όλες τις ενασχολήσεις και τα ενδιαφέροντα ανάμεσα στα δύο φύλα.

Όπως υποστηρίζει η Dominique Pasquier : *« Στην πραγματικότητα τα δίκτυα πρακτικών τρέφουν και αντανακλούν τον σεξισμό. Μέσα σε διάστημα πενήντα χρόνων περάσαμε από μια «κλασική» κουλτούρα, όπου οι ταξικοί διαχωρισμοί ήταν έντονοι και οι διακρίσεις λόγω φύλου σχετικά μικρές (λόγου χάρι, η πρακτική του διαβάσματος γνώριζε μεγάλες αποκλίσεις περισσότερο λόγω κοινωνικής καταγωγής παρά λόγω φύλου) σε μια κουλτούρα κυριαρχούμενη από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης όπου η πρόσβαση είναι πολύ πιο δημοκρατική, αλλά όπου διαγράφονται όλο και πιο εμφανείς οι αποκλίσεις ανά-*

μεσα στα δύο φύλα Φαινόμενο που έχει τονιστεί αναμφίβολα με την εμφάνιση τεχνολογικών μηχανών όπως οι υπολογιστές οι οποίοι τομείς πρακτικών είναι θεμελιωμένες πάνω σε τεχνικές συνδέσεις που εντάσσονται φυσικότερα μέσα στην αγορίστικη κουλτούρα.» (Pasquier, 2008 136).

Που παίζουν; Συνήθως τα παιδιά παίζουν στο σπίτι τους, ή σε σπίτια φίλων τους, ή στα Ιντερνέτ Καφέ. Ειδικά στην Ελλάδα, τα ιντερνετ καφέ ανθούν περισσότερο από ότι σε άλλες χώρες (και διότι ακόμη το διαδίκτυο είναι ακριβό σύμφωνα με έρευνες της εθνικής στατιστικής υπηρεσίας) αλλά υπάρχει και ο επιπρόσθετος λόγος ότι οι νέοι πηγαίνουν είτε για να μοιραστούν τις στιγμές τους με άλλα παιδιά είτε για να εξασφαλίσουν την ιδιωτικότητα τους (mediapro.org).

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα με την συμμετοχή της και άλλων Ευρωπαϊκών κρατών φάνηκε ότι τα ιντερνετ καφέ στην Ελλάδα, είναι ένα τόπος συνάντησης και συνύπαρξης με φίλους, είναι η αλάνα μιας άλλης εποχής, αλλά είναι και ένας τόπος όπου κάνει κανείς ό, τι θέλει χωρίς την επιστασία του σπιτιού. Συγκεκριμένα να τι απάντησαν οι νέοι που συμμετείχαν στην παραπάνω έρευνα . Θοδωρής, μαθητής Γ΄ Λυκείου:

Στο Ιντερνετ Καφέ αισθάνεσαι πιο ελεύθερος, είσαι με φίλους, δεν σε πιέζει κανένας, κάνεις ό, τι θέλεις.

Θανάσης, μαθητής Γ΄ Γυμνασίου):

Θ. Παίζω 5-8 ώρες στο διαδίκτυο

E.: Στο σπίτι;

Θ.: Σε Ιντερνετ Καφέ

E.: Γιατί τα προτιμάς;

Θ. Γιατί εκεί παίζω με τους φίλους μου... εκεί παίζουμε μεταξύ μας.

Τα ιντερνέτ καφέ είναι ένας τόπος συνάντησης, συνεύρεσης με τον Άλλον, ανταλλαγής απόψεων και συναισθημάτων μέσω e-mails, φλερτ, αλλά και ένα μέσο έκφρασης ατόμων που δυσκολεύονται στην κατά πρόσωπο επικοινωνία. (Ασλανίδου Σ. & Οικονόμου Α., πρακτικά, 2008).

Η διαχείριση των βιντεοπαιχνιδιών εξαρτάται από το κοινωνικό στρώμα, στο οποίο ο νέος ανήκει. (Pasquier D, 2008). Το πόσες ώρες και με ποιόν θα παίζουν οι νέοι βιντεοπαιχνίδια, είναι συνάρτηση ενός κοινωνικοοικονομικού πλαισίου εντός του οποίου ζουν και μαθαίνουν πώς να διαχειρίζονται τον ελεύθερο τους χρόνο. Είναι εύλογο ότι οι νέοι που έχουν στην διάθεση τους κονσόλες τελευταίας τεχνολογίας και εξοπλισμό βιντεοπαιχνιδιών σύγχρονο, είναι αυτοί που έχουν και την μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών και είναι αυτοί που είναι ικανοί να διαχειριστούν μόνοι τους αυτή την δραστηριότητα.

Αυτό σημαίνει ότι μπορούν να δηλώσουν τις επιθυμίες τους στα βιντεοπαιγνίδια ανεξάρτητα από το επίπεδο γνώσεων των γονιών τους (Gabriel, 1994). Αναπτύσσουν έτσι μια αυτονομία σε σχέση με τα κριτήρια επιλογής των βιντεοπαιγνιδιών και χτίζουν ένα κόσμο με νέους όρους επικοινωνίας.

«Οι μάχες που δίνονταν άλλοτε στις γειτονιές ανάμεσα σε ισχυρούς και σε ανίσχυρους, σε αρχηγούς και σε υπαρχηγούς μεταφέρθηκαν στην εικόνα. Έτσι όπως και στην πραγματικότητα. Οι μάχες και οι πόλεμοι (βλ. Ιρακ) στην ανθρωπότητα γίνονται μέσα από τις εικόνες. Ποιός θα νικήσει; Ο Πακ Μαν ή τα μικρόβια; Νικητής και κερδισμένος θα είναι σίγουρα αυτός που θα ανακαλύψει μέσα από αυτή την μάχη την δυνατότητα να επεξεργάζεται τα στοιχεία του αντιπάλου, τις κινήσεις του, τις προθέσεις του, αυτός που θα ανακαλύψει ότι η μάχη δεν είναι μόνο ένα σκορ, αλλά και μια διαδικασία στην οποία αναπτύσσονται πολλές φορές δραστηριότητες πολύ πιο αξιόλογες και δημιουργικές (Ασλανίδου, 2008, 40)