

## Η αγορά των internet cafe στην Ελλάδα - Netcafe.gr

Δεν είναι πάντα «βλαβερά» τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

---

*Σύμφωνα με αμερικανική έρευνα, κάποια παιχνίδια στο Playstation μας χαλαρώνουν και μας διεγείρουν διανοητικά*

Από τον ΣΠΥΡΟ ΜΑΝΟΥΣΣΕΛΗ

### ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

{mosimage} Οι περισσότερες έρευνες και αναλύσεις εστιάζουν στις βλαβερές συνέπειες της ενασχόλησης των παιδιών ή των εφήβων με τα βιντεοπαιχνίδια που προβάλλουν επιθετικά μοντέλα συμπεριφοράς, όπως το δημοφιλέστατο Grand Theft Auto.

Μια πρόσφατη, ωστόσο, έρευνα έρχεται να αποκαταστήσει τη «χαμένη τιμή» των πολυαγαπημένων παιχνιδιών χιλιάδων «παιδιών», αναδεικνύοντας τις θετικές, αλλά άγνωστες, πλευρές τους. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο Πανεπιστήμιο Penn State των ΗΠΑ από την ερευνητική ομάδα του Σιάμ Σουντάρ (Shyam Sundar), διευθυντή του Εργαστηρίου Πολυμέσων του πανεπιστημίου.

Το πρώτο συμπέρασμα που προέκυψε είναι ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν προκαλούν μόνο αρνητικά συναισθήματα, όπως θυμό ή επιθετικότητα, αλλά παρέχουν τη συναισθηματική φόρτιση που είναι απαραίτητη για την απελευθέρωση του δημιουργικού δυναμικού του χρήστη. Η έρευνα, στην οποία συμμετείχαν περίπου 100 νεαροί, παρουσιάστηκε στο 58ο ετήσιο συνέδριο της Διεθνούς Ενώσεως Επικοινωνίας (International Communication Association), που ολοκληρώθηκε πριν από λίγες μέρες στο Μόντρεαλ.

{mosimage} Σύμφωνα με τα στοιχεία που συγκέντρωσε η έρευνα με αφορμή την κυκλοφορία του «More Brain Training», ενός νέου παιχνιδιού που ανήκει στην κατηγορία των λεγόμενων παιχνιδιών που «ακονίζουν το μυαλό», στην Ευρώπη ο αριθμός των ανθρώπων που παίζει μία παρτίδα τουλάχιστον μία φορά τον χρόνο ανέρχεται στα 68 εκατομμύρια. Από αυτούς σχεδόν οι τρεις στους δέκα (πάνω από 18 εκατομμύρια) είναι ηλικίας μεταξύ 30 και 75 ετών. Βάσει αυτών των στοιχείων συμπεραίνει κανείς εύκολα ότι οι παίκτες ηλικίας άνω των 30 ετών έχουν πλέον φτάσει σε αριθμό το «παραδοσιακά φανατικό κοινό» του είδους, δηλαδή τους παίκτες ηλικίας από 10 έως 19 ετών. Ενα επίσης πολύ ενδιαφέρον νέο στοιχείο είναι ότι σχεδόν οι μισοί από τους παίκτες (4 στους 10) είναι γένους θηλυκού. Επίσης το 55% των ερωτηθέντων υποστήριξε ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι προσφέρει πολύ περισσότερα διανοητικά ερεθίσματα απ' ό,τι ο κινηματογράφος και η τηλεόραση, ενώ το 47% πιστεύει ότι «σε κάνει να σκέφτεσαι».

Σήμερα υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια για όλα τα γούστα. Ορισμένοι ειδικοί μάλιστα δεν διστάζουν να προτείνουν ορισμένα παιχνίδια ως αποτελεσματικό μέσο για την καταπολέμηση του στρες ή για να κρατάμε «ζωντανό» τον εγκέφαλό μας, ενώ οι εταιρείες εργάζονται πυρετωδώς προκειμένου να λανσάρουν νέα προϊόντα που θα διαθέτουν τις «θεραπευτικές» ιδιότητες που οι ειδικοί επαγγέλλονται.

Ενας άλλος τομέας στον οποίο έχει αρχίσει να διαφαιίνεται η χρησιμότητα κάποιων βιντεοπαιχνιδιών είναι η διδακτική. Σε πανεπιστήμιο της γειτονική μας Ιταλίας κάποια τέτοια παιχνίδια έχουν ήδη ενταχθεί ως επικουρικά μέσα διδασκαλίας στο επίσημο πρόγραμμα σπουδών. Αν πράγματι αποδειχτεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι μόνο ένας τρόπος να «σκοτώνει» κανείς την ώρα του, οφείλουμε να ανακαλύψουμε πώς θα μπορούσαμε να τα μετατρέψουμε σε επωφελή, αλλά διασκεδαστικά, διδακτικά βοηθήματα.