



## ΠΩΣ ΤΑ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΟΗΘΟΥΝ ΤΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΝΑ ΣΥΝΔΕΘΟΥΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

Τα παιδιά πρέπει να μιλούν μεταξύ τους, να συζητούν και να βγαίνουν έξω στον πραγματικό κόσμο. Για τους καλοπροαίρετους γονείς, τα βιντεοπαιχνίδια συχνά ταυτίζονται με την παιδική ηλικία και αποτελούν χάσιμο χρόνου. Αυτό συμβαίνει γιατί τα παιχνίδια με τα οποία μεγάλωσαν δεν είχαν τηλεχειριστήρια, πληκτρολόγια, οθόνες ή ακουστικά. Σε αυτή την περίπτωση, τα ακουστικά είναι η λέξη-κλειδί. Αν και όταν κάποιος παίζει βιντεοπαιχνίδα είναι ουσιαστικά σωματικά απομονωμένος, περνά εντούτοις χρόνο με φίλους, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όταν κάποιος μιλά με κάποιον άλλο στο τηλέφωνο. Το 77% των παιδιών παίζουν online βιντεοπαιχνίδια με φίλους τουλάχιστον μία φορά το μήνα.

### Ποια θέματα συζητούν οι παίκτες αναμεταξύ τους;

Μια μελέτη που διεξήχθη το 2006 κατέδειξε ότι τα μηνύματα κοινωνικό-

συναισθηματικού περιεχομένου που ανταλλάζουν οι παίκτες είναι εκείνα που τους βοήθησαν να συνδεθούν μεταξύ τους, όπως οι φράσεις «Ευχαριστώ για τη βοήθεια», «Ναι, συμφωνώ μαζί σου» και «Ουάου, αυτό ήταν αστείο». Υπάρχουν και τα μηνύματα που αφορούν το παιχνίδι αυτό καθαυτό, όπως οι φράσεις «Πώς ανοίγεις αυτή την πόρτα;» ή «Απλά χρειάζεσαι εξάσκηση.» Επιπλέον, τα μηνύματα κοινωνικό-συναισθηματικού περιεχομένου ήταν πάνω από 2,6 φορές πιο πιθανό να είναι θετικά παρά αρνητικά.

Αυτό σημαίνει ότι, σε αντίθεση με τους φόβους των γονέων τους, η συντριπτική πλειονότητα των μηνυμάτων που ανταλλάζουν τα παιδιά μεταξύ τους ενώ παίζουν βιντεοπαιχνίδια έχει θετικό αποτέλεσμα στην αλληλεπίδρασή τους.

## Τα Βιντεοπαιχνίδια ως Ασφαλές Μέρος

Υπάρχουν επίσης στοιχεία που υποδηλώνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ένα ασφαλές μέρος κοινωνικής αλληλεπίδρασης για τα ευάλωτα άτομα. Τα άτομα αυτά συμπεριλαμβάνουν:

- άτομα με διαταραχές του φάσματος του αυτισμού,
- άτομα με ανασφαλείς μορφές προσκόλλησης (άτομα των οποίων οι αναξιόπιστες σχέσεις στην αρχή της ζωής τους, τους έχουν οδηγήσει σε αίσθημα δυσπιστίας στις περισσότερες άλλες τους σχέσεις)
- ντροπαλοί άνθρωποι,
- άτομα με συμπτώματα κατάθλιψης, και
- άτομα με κοινωνικό άγχος

Για να πετύχει μια συνομιλία απαιτείται μια μεγάλη ποικιλία δεξιοτήτων, όπως η ανάγνωση της γλώσσας του σώματος, η κατανόηση του τόνου της φωνής και η διατήρηση της επαφής με τα μάτια. Τα ηλεκτρονικά βιντεοπαιχνίδια μπορούν να επιτρέψουν στους παίκτες να μιλήσουν με άλλους και να κάνουν φίλους που βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο μαζί τους, ακόμη και όταν δεν είναι συναισθηματικά ή σωματικά σε θέση να εγκαταλείψουν τα σπίτια τους. Αυτό μπορεί να τα βοηθήσει να

αναπτύξουν τις δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση που χρειάζεται να έχουν για να δοκιμάσουν τις σχέσεις τους έξω στον πραγματικό κόσμο.

Στην πραγματικότητα, η έρευνα έχει δείξει ότι πολλοί άνθρωποι που γνωρίζονται μέσω των online βιντεοπαιχνιδιών καταλήγουν να περνούν χρόνο μεταξύ τους. Αυτό αποτελεί λόγο αισιοδοξίας για τους γονείς νέων ατόμων που είναι κοινωνικά απομονωμένοι.

### Συμπεράσματα

Τα παιδιά και οι νέοι περνούν όλο και περισσότερο χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια online με φίλους. Για τους περισσότερους, το gaming είναι μια θετική εμπειρία που τους επιτρέπει να επικοινωνούν με άλλα άτομα εξ αποστάσεως. Αυτό ισχύει ιδίως στην περίπτωση όπου ένα άτομο αντιμετωπίζει δυσκολίες στη φυσική επαφή με τους άλλους, όπως τα άτομα με μείζονα καταθλιπτική διαταραχή, διαταραχή του φάσματος του αυτισμού και διαταραχή κοινωνικού άγχους.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ

## Αναφορές

Finke, E., Hickerson, B., & McLaughlin, E. (2015). Parental intention to support video game play by children with autism spectrum disorder: An application of the theory of planned behavior.

[https://www.researchgate.net/publication/272080436\\_Parental\\_Intention\\_to\\_Support\\_Video\\_Game\\_Play\\_by\\_Children\\_With\\_Autism\\_Spectrum\\_Disorder\\_An\\_Application\\_of\\_the\\_Theory\\_of\\_Planned\\_Behavior](https://www.researchgate.net/publication/272080436_Parental_Intention_to_Support_Video_Game_Play_by_Children_With_Autism_Spectrum_Disorder_An_Application_of_the_Theory_of_Planned_Behavior)

Kowert, R. & Kaye, L.K. (2018). Video games are not socially isolating.

[https://www.researchgate.net/publication/327145306\\_Video\\_Games\\_Are\\_Not\\_Socially\\_Isolating](https://www.researchgate.net/publication/327145306_Video_Games_Are_Not_Socially_Isolating)

Andrew F. LCSW, (2019) Video Games Are Social Spaces <https://www.psychologytoday.com/ie/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Andrew F., (2019) Video Games Are Social Spaces: How Video Games Help People Connect

<https://www.jcfs.org/response/blog/video-games-are-social-spaces-how-video-games-help-people-connect>

Το έργο #Gaming4skills έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>