



Β' ΛΥΚΕΙΟΥ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ

Ο κίνδυνος από τα βιντεοπαιχνίδια

Αν ρωτήσετε κάποιον ενήλικο οπαδό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πιθανόν να σας πει ότι εκείνος δεν βλέπει να δημιουργεί πρόβλημα η βία που περιέχουν, αντίθετα σε κάποιο βαθμό βοηθούν τον παίκτη να γίνει εξυπνότερος, να μάθει να λύνει προβλήματα με ταχύτητα, να δοκιμάζει υποθέσεις και να λύνει γρίφους. Μια ψυχολόγος του UCLA, η Πατρίσια Γκρίνφιλντ, ανακοίνωσε ότι στην εξάπλωση των βιντεοπαιχνιδιών οφείλεται μια παγκόσμια αύξηση του «μη λεκτικού δείκτη νοημοσύνης», ο οποίος αφορά τις δεξιότητες μέσα στο χώρο, τη χρήση εικονιδίων για την επίλυση προβλημάτων και την ικανότητα κατανόησης των πραγμάτων από πολλές οπτικές γωνίες. Όμως η αύξηση αυτού του δείκτη γίνεται σε βάρος άλλων, ίσως σημαντικότερων κοινωνικών δεξιοτήτων. Με άλλα λόγια τα παιδιά δεν αλληλεπιδρούν τόσο καλά, όταν κάθονται με τις ώρες μπροστά σε ένα κομπιούτερ ή μία κονσόλα.

Βέβαια αρκετοί γονείς που τα παιδιά τους περνούν ώρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, δεν τα βλέπουν να γίνονται ούτε αντικοινωνικά ούτε βίαια. Ούτε θεωρούν ως δεδομένο ότι το παιδί, αν δεν έπαιζε ηλεκτρονικά, θα έβρισκε μια πιο δημιουργική απασχόληση, όπως ένα άθλημα ή το διάβασμα, και δεν θα καθλωνόταν στην τηλεόραση. Άλλοι πάλι ανησυχούν και αναρωτιούνται μήπως θα έπρεπε να κάνει κάτι η πολιτεία, ενδεχομένως απαγορεύοντας την πώληση των βίαιων παιχνιδιών στους ανηλίκους.

Η αντίπαλη πλευρά πάλι υποστηρίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει αποδιοπομπαίος τράγος για όλα τα δεινά της κοινωνίας μας και, σε τελική ανάλυση, η απαγόρευσή τους θα ήταν αντισυνταγματική. Ενδεχομένως μια λύση θα ήταν να χαρακτηρίζονται, σαν τις ταινίες, «ακατάλληλα για ανηλίκους», ώστε οι αγοραστές γονείς να έχουν την πλήρη ευθύνη της επιλογής. Είναι προφανές ότι η ευθύνη για τα παιδιά αρχίζει από το σπίτι. Οι γονείς θα πρέπει να κρατούν ανοιχτά τα μάτια τους και να επέμβουν, αν δουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν το παιδί ευερέθιστο.

Πέρα από όλα αυτά όμως, υπάρχει και το ζήτημα του εθισμού. Είναι πράγματι εθιστικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως τα ναρκωτικά ή άλλες δραστηριότητες που προκαλούν ευχαρίστηση; Σύμφωνα με την Κάρολ Λίμπερμαν, ψυχίατρο του UCLA, «όταν ένα άτομο εκτίθεται σε αυτά τα βίαια ερεθίσματα και διεγείρονται οι ψυχονευρολογικοί υποδοχείς του, αισθάνεται μια έξαρση, ένα «ανέβασμα» και μπορεί να αποκτήσει εθισμό».

Όμως όσοι έπαθαν κάποτε εμμονή με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, μικροί και μεγάλοι, ξέρουν ότι αργά ή γρήγορα φτάνει η στιγμή που ο ενθουσιασμός σβήνει. Ο αναπόφευκτος κορεσμός είναι ο καλύτερος σύμμαχος για τους γονείς που ανησυχούν.

(Διασκευασμένο άρθρο από τον τύπο)

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ:

A. Να γράψετε την περίληψη του κειμένου σε 80 – 100 λέξεις.

M 25

B1. «Είναι προφανές ότι η ευθύνη για τα παιδιά αρχίζει από το σπίτι. Οι γονείς θα πρέπει να κρατούν ανοιχτά τα μάτια τους και να επέμβουν, αν δουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια κάνουν το παιδί ευερέθιστο». Να αναπτύξετε την παραπάνω θεματική περίοδο σε μία παράγραφο 80-100 λέξεων.

M 10

B2. Γιατί ο δημοσιογράφος περιλαμβάνει στο άρθρο του και σχόλια – απόψεις τρίτων; Να αιτιολογήσετε τη συγκεκριμένη επιλογή.

M 5

B3. Να γράψετε ένα συνώνυμο για κάθε μία από τις παρακάτω λέξεις του κειμένου: δεινά, προφανές, ευερέθιστο, αναπόφευκτος, κορεσμός.

M 5

B4. Παγκόσμια, επίλυση, αλληλεπιδρούν, εμμονή, σύμμαχος. Να αναλύσετε ετυμολογικά τις παραπάνω λέξεις του κειμένου και με το τελευταίο συνθετικό τους να γράψετε μια παράγωγη λέξη.

M 5

Γ. Σε μια συζήτηση που εκτυλίσσεται στην τάξη σας διαπιστώνετε ότι πολλοί συμμαθητές σας ασχολούνται υπερβολικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ξοδεύοντας τον ελεύθερο χρόνο τους αποκλειστικά σε αυτά. Προσπαθήστε να τους δείξετε τις συνέπειες της ενασχόλησης αυτής για την προσωπικότητά τους. Προτείνετε εναλλακτικές δραστηριότητες που θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με τη συμβολή του σχολείου προκειμένου να αξιοποιηθεί παραγωγικά ο ελεύθερος χρόνος τους. (500 – 550 λέξεις).

M 50