

ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΦΗΒΕΙΑ

Κείμενο

[Τι συμβαίνει στον εγκέφαλο των παιδιών όταν παίζουν videogames;]

Το παρακάτω, συντομευμένο και ελαφρά διασκευασμένο για τις ανάγκες της αξιολόγησης, κείμενο δημοσιεύτηκε στις 8/4/2019 στην ενημερωτική διαδικτυακή ιστοσελίδα tnxs.gr από τη δημοσιογράφο Μαριάνθη Πελεβάνη και αναφέρεται σε ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι σύγχρονοι έφηβοι: τον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

[...] Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο έχουν βρεθεί πολλές φορές στο στόχαστρο σχετικά με το βαθμό που επηρεάζουν την ψυχосύνθεση των παιδιών. Το τελευταίο διάστημα, για παράδειγμα, πολλές συζητήσεις έχουν προκληθεί και για ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια στον κόσμο – αν όχι το δημοφιλέστερο. Ο λόγος για το Fortnite. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο του 2017 από την εταιρία Epic Games και κατάφερε μέσα σε λίγους μήνες να γίνει παγκοσμίως γνωστό και να ανέλθει στην πρώτη θέση της λίστας των videogames. Σύμφωνα με στοιχεία, το παιχνίδι παίζεται από 125 εκατομμύρια παιδιά και αν και είναι δωρεάν έχει αποφέρει στην εταιρία Epic έσοδα 300 εκατομμυρίων δολαρίων.

Αν και το παιχνίδι είναι αμιγώς βίαιο, αφού σύμφωνα με την κεντρική του ιδέα μόνο ένας παίκτης θα επιζήσει σκοτώνοντας όλους τους υπόλοιπους, δεν χαρακτηρίζεται από εικόνες βίας, καθώς τα γραφικά του είναι καρτούν. Στις μάχες δεν υπάρχει αιματοχυσία και όταν ένας αντίπαλος εξοντώνεται είτε εξατμίζεται είτε πέφτει στο έδαφος αναίμακτα. Όμως, όπως και με τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια, έτσι και με το Fortnite ο μεγαλύτερος κίνδυνος έρχεται από τον εθισμό του χρήστη.

Τον Ιούνιο του 2018 ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας συμπεριέλαβε τον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη λίστα με τις ψυχικές ασθένειες, δίνοντας

στην εν λόγω ασθένεια την ονομασία «gaming disorder»¹. Την ίδια χρονιά ξεκίνησε στο Ηνωμένο Βασίλειο και σε άλλες δυτικές χώρες η λειτουργία κλινικών για τον εθισμό στο διαδίκτυο. Στην αναφορά του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας, όπως αναφέρει ο Guardian², ο εθισμός στα ψηφιακά και στα videogames περιγράφεται ως «ένα μοτίβο επίμονης ή επαναλαμβανόμενης συμπεριφοράς παιχνιδιού που γίνεται τόσο εκτενής, ώστε να προηγείται άλλων ενδιαφερόντων στη ζωή».

[...] Ο εθισμός στα videogames οφείλεται κυρίως στην έκκριση της ντοπαμίνης που απελευθερώνεται στον εγκέφαλο έπειτα από κάθε νίκη. Η ορμόνη αυτή ευθύνεται για το αίσθημα της «ικανοποίησης» και οι άνθρωποι τείνουμε να επαναλαμβάνουμε τις συμπεριφορές που μας ευχαριστούν.

[...] Πρόσφατη έρευνα έδειξε ότι οι οθόνες μπορούν να επηρεάσουν το μπροστινό μέρος του εγκεφάλου με τον ίδιο τρόπο που το επηρεάζει η κοκαΐνη. Όπως αναφέρει το δημοσίευμα του New York Post, η τεχνολογία είναι τόσο υπερδιεγερτική που ανεβάζει τα επίπεδα ντοπαμίνης. Αυτό το εθιστικό αποτέλεσμα είναι ο λόγος που ο Dr. Peter Whybrow, διευθυντής του τμήματος νευροεπιστήμης στο UCLA αποκαλεί τις οθόνες «ηλεκτρονική κοκαΐνη».

[...] Το κλειδί, λένε οι ειδικοί, είναι να αποτρέψεις τα παιδιά από το να «κολλήσουν» σε οθόνες. Αυτό σημαίνει πραγματικά τουβλάκια αντί των ψηφιακών τους avatar, βιβλία αντί για tablets, φύση και άθληση αντί για οθόνη. Οι ψυχολόγοι καταλαβαίνουν πως η υγιής ανάπτυξη των παιδιών περιλαμβάνει επικοινωνία, δημιουργικό φανταστικό παιχνίδι και επαφή με τον αληθινό, φυσικό κόσμο.

<https://tvxs.gr/news/kosmos/ti-symbainei-ston-egkefalo-ton-paidion-otan-paizoun-video-games>

Θέμα 2β

Να αιτιολογήσεις τη χρήση των εισαγωγικών στα παρακάτω σημεία του κειμένου.

α) «gaming disorder» (3^η παράγραφος)

β) «ένα μοτίβο επίμονης ... ενδιαφερόντων στη ζωή» (3^η παράγραφος)

γ) «ικανοποίησης» (4^η παράγραφος)

¹ διαταραχή παιχνιδιού

²βρετανικός ιστότοπος ενημέρωσης

δ) «ηλεκτρονική κοκαΐνη» (5^η παράγραφος)

ε) «κολλήσουν» (6^η παράγραφος)

Μονάδες 10

Θέμα 3

Ο εθισμός των εφήβων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια συνιστά ένα σοβαρό πρόβλημα. Πώς θα μπορούσαν οι έφηβοι να ξεφύγουν από τον εθισμό αυτόν; Μπορείς να αξιοποιήσεις ιδέες από το κείμενο αναφοράς, για να γράψεις ένα σύντομο άρθρο (250-300 λέξεων) για τη σχολική σου εφημερίδα υποστηρίζοντας τεκμηριωμένα τις απόψεις σου.

Μονάδες 40