
«ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΕΙ». ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΝΤΟΣ ΚΙ ΕΚΤΟΣ ΣΧΟΛΕΙΟΥ.

Κωνσταντίνος Κλουβάτος

Δάσκαλος Ειδικής Αγωγής, Σχολικός Σύμβουλος Δημοτικής Εκπαίδευσης

klouvatos@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι κατέχει περίοπτη θέση στη ζωή των παιδιών, τόσο εντός του σχολικού περιβάλλοντος, καταλαμβάνοντας σημαντικό μέρος της σχολικής ζωής, όσο και εκτός σχολείου, στον ελεύθερο χρόνο τους. Ποια όμως μορφή έχει το σύγχρονο παιχνίδι των παιδιών; Ποιους τύπους παιχνιδιών προτιμούν; Ποια παιχνίδια προτιμούν να παίζουν στο σχολικό διάλειμμα και ποια παιχνίδια συνηθίζουν να παίζουν εκτός σχολείου; Η παρούσα μελέτη επιχειρεί να δώσει απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα μέσα από τη συγκέντρωση και επεξεργασία στοιχείων από συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή της ελληνικής υπαίθρου. Η βασική υπόθεση που γίνεται είναι ότι το παιχνίδι ανοιχτού χώρου συνεχίζει να διατηρεί τη σημαντική του θέση στη ζωή των παιδιών, όμως το ψηφιακό παιχνίδι έχει αρχίσει να το παραγκωνίζει σε σημαντικό βαθμό. Προτείνεται η συστηματικότερη μελέτη του θέματος, ενόψει και των μελλοντικών αλλαγών στα αναλυτικά προγράμματα.

Εισαγωγή

Το παιχνίδι από παλιά αποτελούσε και συνεχίζει και σήμερα να αποτελεί σημαντική πτυχή στην αναπτυξιακή πορεία του παιδιού αλλά και στη ζωή του ενηλίκου (Κλουβάτος, 2005, Λάζος, 2002). Ειδικά για το παιδί, το παιχνίδι φαίνεται να είναι απαραίτητο για την ισόρροπη κοινωνική, ψυχική, συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξή του (Faulkner & Woodhead, 1999), ώστε η θέση του παιχνιδιού, τόσο εντός του σχολικού περιβάλλοντος, όσο και εκτός σχολείου, στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών, να είναι καθοριστική. Μπορεί να υποστηριχτεί ότι το σχολικό διάλειμμα, παραμένοντας άρρηκτα συνδεδεμένο με το παιχνίδι, επιτελεί εξαιρετικά σημαντική λειτουργία αποφόρτισης και εκτόνωσης από τα μαθήματα, αλλά και ψυχοσυναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης, το ίδιο και ο ελεύθερος εξωσχολικός χρόνος. Ποια όμως μορφή έχει το σύγχρονο παιχνίδι των παιδιών; Ποιους τύπους παιχνιδιών προτιμούν να παίζουν στο σχολικό διάλειμμα και ποια παιχνίδια συνηθίζουν να παίζουν εκτός σχολείου; Ποια είναι η θέση του ψηφιακού παιχνιδιού στη ζωή τους;

Η παρούσα μελέτη επιχειρεί να δώσει απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα μέσα από τη συγκέντρωση και επεξεργασία περιγραφικών στοιχείων από συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή της ελληνικής υπαίθρου. Βασική υπόθεση της μελέτης είναι ότι το παιχνίδι ανοιχτού χώρου συνεχίζει να κατέχει σημαντική θέση στη ζωή των παιδιών, όμως το ψηφιακό παιχνίδι, διεισδύοντας δυναμικά στη ζωή τους, έχει αρχίσει ήδη να παραγκωνίζει το παραδοσιακό συμβατικό παιχνίδι.

Ένα είναι βέβαιο: ότι ο ιστορικός του μέλλοντος θα βρει πολύ ενδιαφέρουσα από ερευνητική σκοπιά τη σύγχρονη εποχή ως προς την ταχύτατη μετεξέλιξη του παιχνιδιού, αφού η εποχή μας φαίνεται να σημαδεύεται από τη βίαιη μετάβαση από το συμβατικό παιχνίδι του παρελθόντος στο ψηφιακό παιχνίδι του παρόντος και, πιθανότατα, του μέλλοντος, αλλαγή η οποία επήλθε μέσα σε διάστημα λίγων ετών. Θα μπορούσε μάλιστα να υποστηρίξει κανείς ότι το παιχνίδι είναι μία από τις πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας που δέχτηκε τη μεγαλύτερη επίδραση από την επέλαση της νέας τεχνολογίας (υπολογιστή – διαδικτύου).

Ο υπολογιστής και οι υπόλοιπες σύγχρονες «έξυπνες» συσκευές, οι οποίες κατέκλυσαν τον οικιακό χώρο τόσο των αστικών κέντρων όσο και της υπαίθρου (smartphone, tablet, smart tv κ.ο.κ.), πέρα από την εργαλειακή χρήση τους σε εκατοντάδες εφαρμογές που διευκόλυναν την καθημερινότητά μας (δυνατότητες επικοινωνίας και ενημέρωσης, οργάνωση και επεξεργασία πολύπλοκων δεδομένων, αναζήτηση πληροφοριών, ψυχαγωγία κ.ο.κ.), σχεδιάστηκαν και ως κονσόλες παιχνιδιού. Αυτός ο σχεδιασμός τους ως παιχνιδιομηχανές κατέστησε αυτές τις συσκευές απαραίτητο εργαλείο (gadget) όχι μόνο για τους ενήλικες αλλά και για παιδιά κι εφήβους. Η ευρύτατη διείσδυσή τους σε όλες τις ηλικίες οφείλεται και στο σχετικά χαμηλό κόστος τους. Εντυπωσιακό στοιχείο είναι ο καλά μελετημένος σχεδιασμός των ψηφιακών παιχνιδιών, ο οποίος φαίνεται να βασίζεται σε βαθιά γνώση των ψυχοσυναισθηματικών διεργασιών, των αναπτυξιακών χαρακτηριστικών των παιδιών και εφήβων και των ενδιαφερόντων τους, έτσι ώστε η τελική εικόνα και το περιεχόμενο των παιχνιδιών να είναι τόσο εντελή και ελκυστικά που οδηγούν ακόμα και σε εθισμό (Σιώμος, 2008; Εφημερίδα «Η Καθημερινή», 3.4.2015; Κλουβάτος, υπό δημοσίευση).

Το σύγχρονο παιχνίδι, με την ψηφιακή μορφή που λαμβάνει, είναι καθολικά διαφορετικό ως προς τη μορφή του από το φυσικό παιχνίδι του πρόσφατου παρελθόντος. Τα δεδομένα του παιχνιδιού αλλάζουν εκ βάθρων, αφού το παιχνίδι πλέον γίνεται εικονικό, διαδικτυακό, αποκτά περισσότερο ατομικό χαρακτήρα, δεν απαιτεί ανοιχτό χώρο, ούτε σωματική κίνηση. Το διαδίκτυο αλλάζει ακόμη περισσότερο το χαρακτήρα του παιχνιδιού και του δίνει εντυπωσιακή ώθηση, το καθιστά πιο προσβάσιμο και το εφοδιάζει με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά που το καθιστούν ασύγκριτα πιο ελκυστικό από το συμβατικό παιχνίδι.

Στην υπό δημοσίευση στα πρακτικά του Ε΄ Πανελληνίου Συνεδρίου «Η Νάξος δια μέσου των αιώνων» (2013), ανακοίνωσή μας με τίτλο «από την εθιμική παιδιά ...στο εθιστικό βιντεοπαιχνίδι», χρησιμοποιήσαμε το παράδειγμα ενός καλοσχεδιασμένου και ιδιαίτερα εθιστικού παιχνιδιού, του «League of Legends», υποστηρίζοντας ότι «τα παιχνίδια αυτού του τύπου δεν είναι ένα απλά παιχνίδια, όπως αυτά που συναντάμε σε συνήθεις ιστότοπους παιδικών παιχνιδιών. Αποτελούν μια ολόκληρη κουλτούρα, έναν τρόπο σκέψης και δράσης. Γίνονται για μεγάλο διάστημα τρόπος

ζωής». Αυτά τα παιχνίδια συγκεντρώνουν όλα τα χαρακτηριστικά που μπορεί να έχει ένα διαδικτυακό παιχνίδι ώστε να είναι ελκυστικά και εντέλει εθιστικά:

- Είναι προσβάσιμα σε όλους,
- Είναι διαδραστικά,
- Επιτρέπουν την επικοινωνία και τη συνεργασία ή την αντιπαράθεση μεταξύ απομακρυσμένων παιχτών,
- Επιτρέπουν την ατομική ή ομαδική ισότιμη συμμετοχή στο παιχνίδι,
- Επιτρέπουν τη διακοπή και συνέχισή τους σε άλλο χρόνο,
- Επιτρέπουν την επιλογή συμπαίκτη, ομάδας, αντιπάλου,
- Επιτρέπουν την εξατομικευμένη παραμετροποίησή τους με ευρύτητα επιλογών,
- Δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας νέων παιχνιδιών,
- Έχουν τη δυνατότητα να εξελίσσονται και να βελτιώνονται συνεχώς,
- Δε θέτουν χρονικά όρια στο παίξιμό τους,
- Παρέχουν συνεχώς κίνητρα για συνέχισή τους,
- Παρέχουν πλήρη υποστήριξη και εκπαιδευτικό υλικό για την εκμάθησή τους
- Έχουν σύγχρονο, ελκυστικό περιβάλλον εικόνας, ήχου και κινήσεων κ.ο.κ.

Με τέτοια χαρακτηριστικά, πώς ήταν δυνατόν να μην εξαπλωθεί αμέσως το ψηφιακό παιχνίδι τόσο πλατιά και να μη διαμορφωθούν σύντομα συνθήκες εθισμού; Οι Lester & Maudsley προέβλεπαν, βέβαια, ήδη από το 2007 ότι η συνεχώς αυξανόμενη τάση ψυχαγωγίας των παιδιών και των νέων με την τηλεόραση, το dvd, τα βιντεοπαιχνίδια και το σερφάρισμα στο ίντερνετ θα οδηγούσε με μαθηματική ακρίβεια στην ολοκληρωτική απώλεια ενδιαφερόντων για δραστηριότητες ανοιχτού χώρου. Η τότε διαφαινόμενη καθήλωση - απομόνωση των παιδιών στον κλειστό χώρο του σπιτιού, του δωματίου ή του ίντερνετ καφέ, σήμερα έχει γίνει πραγματικότητα και φαίνεται ότι αλλάζει δραματικά τις κοινωνικές συνήθειες και δεξιότητες, τους τρόπους επικοινωνίας, τις διαδικασίες διαμόρφωσης της προσωπικότητας των παιδιών. Ταυτόχρονα, υπερτονίζουν την αξία και τα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού στη φύση για τη σωματική και πνευματική υγεία κι ευεξία.

Η έρευνα

Ερωτηματολόγια με ερωτήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου χορηγήθηκαν σε 275 μαθητές Ε' και Στ' τάξης των Ανατολικών Κυκλάδων που αφορούσαν στο παιχνίδι εντός κι εκτός σχολείου. Η περιγραφική ανάλυση των στοιχείων απέδωσε ενδιαφέροντα αποτελέσματα που οδηγούν σε ενδιαφέροντα πρώτα συμπεράσματα και υπαγορεύουν την περαιτέρω συστηματική διερεύνηση του θέματος, ενόψει και των μελλοντικών αλλαγών του περιεχομένου του προγράμματος σπουδών του δημοτικού σχολείου.

Το 1^ο ερώτημα αφορούσε στον τρόπο που παίζουν οι μαθητές στο διάλειμμα, δηλαδή αν παίζουν μόνοι τους, με έναν φίλο/συμμαθητή τους ή με πολλούς φίλους/συμμαθητές τους (πίνακας 1). Όπως ήταν αναμενόμενο, στη συντριπτική πλειονότητά τους (77,8%) απάντησαν ότι παίζουν με πολλούς συμμαθητές/φίλους τους, ενώ σε ποσοστό μόλις 8,7% απάντησαν ότι παίζουν με έναν συμμαθητή/φίλο τους. Μόνο 1 μαθητής απάντησε ότι παίζει μόνος του, ενώ αξιοπρόσεκτο είναι ότι 11 από τους 275 μαθητές (4 %) απάντησαν ότι δεν παίζουν καθόλου στο διάλειμμα. Ουσιαστικά, το τελευταίο αποτέλεσμα υπαγορεύει την ανάγκη για περαιτέρω διερεύνηση του θέματος αυτού, για την πιθανότητα, δηλαδή, κάποιοι μαθητές να είναι στο περιθώριο του σχολικού παιχνιδιού. Το ερώτημα έμεινε αναπάντητο σε 25 ερωτηματολόγια.

Πίνακας 1. Πώς συνηθίζεις να παίζεις στο διάλειμμα;

	N	έγκυρο ποσοστό
Δεν απάντησε	25	9,1
Μόνος μου	1	,4
Με έναν φίλο μου	24	8,7
Με πολλούς φίλους/συμμαθητές	214	77,8
Δεν παίζω καθόλου	11	4,0
Σύνολο	275	100,0

Στη συνέχεια ζητήθηκε από τους μαθητές να αναφέρουν ποια παιχνίδια συνηθίζουν να παίζουν στο διάλειμμα (πίνακας 2). Μια ευρύτατη γκάμα 833 απαντήσεων (επειδή δόθηκε δυνατότητα για πολλαπλές απαντήσεις στο ερώτημα) απέφερε 53 διαφορετικά παιχνίδια. Οι επιλογές εμφανίζουν μερική διαφοροποίηση από σχολείο σε σχολείο, ιδίως σε ότι αφορά συγκεκριμένα παιχνίδια που έχουν επικρατήσει σε κάθε σχολικό περιβάλλον. Τα παιχνίδια που παίζονται συχνότερα στα σχολικά προαύλια είναι το κυνηγητό, με 218 αναφορές (ποσοστό 26,2%) και το κρυφτό με 174 αναφορές (20,9%). Σε πολύ μικρότερη συχνότητα ακολουθούν η ψείρα (6,2%), το ποδόσφαιρο (5,3%), οι κλέφτες κι αστυνόμοι (4,9%), η μπανάνα ξεμπανάνα (4,9%), η αμπάριζα (3,8%), το μπάσκετ (3,8%), το κρυφτοκυνηγητό (1,9%) και το μανιταράκι (1,7%). Το τελευταίο ανήκει στα παιχνίδια που είναι δημοφιλή σε συγκεκριμένο σχολικό περιβάλλον αλλά άγνωστα σε άλλα περιβάλλοντα. Γενικότερα, φαίνεται ότι το σχολικό περιβάλλον συντελεί στη διαμόρφωση των προτιμήσεων για συγκεκριμένα παιχνίδια.

Συγκριτικά, στον πίνακα 3 παρουσιάζονται τα παιχνίδια που δηλώνονται από τους μαθητές ως τα αγαπημένα τους παιχνίδια του διαλείμματος. Βλέπουμε και πάλι το κυνηγητό να καταλαμβάνει με μεγάλη διαφορά την 1^η θέση στην κατάταξη με 101 από τις 255 συνολικά απαντήσεις στο ερώτημα (ποσοστό 39,6%). Ακολουθούν αρκετά πιο χαμηλά οι κλέφτες κι αστυνόμοι με 10,6% και το ποδόσφαιρο με 10,2% ενώ ακόμη πιο χαμηλά ακολουθεί το κρυφτό με ποσοστό 5,9%, η αμπάριζα με 5,1%,

το μπάσκετ με 4,3%, το κρυφτοκυνηγητό και η μπανάνα ξεμπανάνα με 2,7% το καθένα και η συζήτηση με την ψείρα με 2,45% το καθένα.

Πίνακας 2. Παιχνίδια που παίζεις στο διάλειμμα

	N	έγκυρο ποσοστό
κυνηγητό	218	26,2
κρυφτό	174	20,9
ψείρα	52	6,2
ποδόσφαιρο	44	5,3
κλέφτες κι αστυνόμοι	41	4,9
μπανάνα ξεμπανάνα	41	4,9
αμπάριζα	32	3,8
μπάσκετ	32	3,8
κρυφτοκυνηγητό	16	1,9
μανιταράκι	14	1,7

Πίνακας 3. Αγαπημένο παιχνίδι του διαλείμματος

	N	έγκυρο ποσοστό
κυνηγητό	101	39,6
κλέφτες κι αστυνόμοι	27	10,6
ποδόσφαιρο	26	10,2
κρυφτό	15	5,9
αμπάριζα	13	5,1
μπάσκετ	11	4,3
κρυφτοκυνηγητό	7	2,7
μπανάνα ξεμπανάνα	7	2,7
συζήτηση	6	2,4
ψείρα	6	2,4

Η εικόνα για τα παιχνίδια που συνηθίζουν οι μαθητές να παίζουν εκτός σχολείου δε διαφέρει σημαντικά από την εικόνα των δύο προηγούμενων πινάκων (πίνακας 4). Μια μεγάλη διαφορά είναι η υπερίσχυση του κρυφτού με ποσοστό 19% έναντι 17,3% του κυνηγητού, μιας και οι εξωτερικοί χώροι της γειτονιάς προσφέρονται προφανώς περισσότερο για τη διεξαγωγή του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Ακολουθεί το ποδόσφαιρο με ποσοστό 17% ενώ αρκετά χαμηλότερα εμφανίζονται το μπάσκετ (ποσοστό 10%) και το βόλεϊ (7%). Την 1^η δεκάδα συμπληρώνουν με σαφώς χαμηλότερα ποσοστά (2,8% - 1,2%) το ποδήλατο, το κρυφτοκυνηγητό, τα μήλα, η ψείρα και η μπανάνα ξεμπανάνα. Δόθηκαν 753 συνολικά απαντήσεις στο συγκεκριμένο ερώτημα (δυνατότητα πολλαπλών απαντήσεων). Μια άλλη βασική διαφορά του εκτός σχολείου παιχνιδιού είναι η πολύ μεγαλύτερη ποικιλία. Ο αριθμός διαφορετικών παιχνιδιών που δηλώνονται είναι μεγαλύτερος των 62 έναντι των 53 του σχολικού παιχνιδιού. Κι αυτό το αποτέλεσμα μπορεί να ερμηνευτεί φυσικά από τις θεωρητικά μεγαλύτερες δυνατότητες που παρέχει ο εξωσχολικός χωροχρόνος παιχνιδιού για φιλοξενία περισσότερων μορφών παιχνιδιού.

Ως προς το δημοφιλέστερο εκτός σχολείου παιχνίδι (πίνακας 5), το ποδόσφαιρο, που μέχρι τώρα καταλάμβανε την 3^η ή 4^η θέση στους προηγούμενους πίνακες, τώρα σκαρφαλώνει στην 1^η θέση με ποσοστό 28,1% στο σύνολο των 256 απαντήσεων που δόθηκαν. Το κρυφτό υποχωρεί στη 2^η θέση με αισθητή διαφορά (14,1%) κι ακολουθούν το βόλεϊ και το κυνηγητό με ποσοστό 9,4% το καθένα, το μπάσκετ με 8,6% και με αρκετά χαμηλότερα ποσοστά (3,5% - 1,6%) το ποδήλατο, το κρυφτοκυνηγητό, αλλά και τα ηλεκτρονικά, η αμπάριζα και οι κλέφτες και αστυνόμοι. Αξίζει να παρατηρηθεί ότι το σύνολο των παιχνιδιών – με εξαίρεση τα ηλεκτρονικά του τελευταίου πίνακα – είναι παιχνίδια σωματικής κίνησης. Προφανώς, η κίνηση για τα παιδιά αυτής της ηλικίας είναι ανάγκη και τρόπος

έκφρασης, όμως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αρχίζουν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους.

Πίνακας 4. Παιχνίδια εκτός σχολείου

	N	έγκυρο ποσοστό
κρυφτό	143	19,0
κυνηγητό	130	17,3
ποδόσφαιρο	128	17,0
μπάσκετ	75	10,0
βόλεϊ	53	7,0
ποδήλατο	21	2,8
κρυφτοκυνηγητό	17	2,3
μήλα	12	1,6
ψείρα	12	1,6
μπανάνα ξεμπανάνα	9	1,2

Πίνακας 5. Αγαπημένο παιχνίδι εκτός σχολείου

	N	έγκυρο ποσοστό
ποδόσφαιρο	72	28,1
κρυφτό	36	14,1
βόλεϊ	24	9,4
κυνηγητό	24	9,4
μπάσκετ	22	8,6
ποδήλατο	9	3,5
κρυφτοκυνηγητό	7	2,7
ηλεκτρονικά	5	2,0
αμπάριζα	4	1,6
κλέφτες κι αστυνόμοι	4	1,6
χαλασμένο τηλέφωνο	4	1,6

Πόσο συχνά όμως παίζουν τα παιδιά εκτός σχολείου κι εκτός σπιτιού, δεδομένων και των εξωσχολικών υποχρεώσεών τους (φροντιστήρια, γυμναστήρια, ωδεία κλπ.); Οι 76 (32,8%) από τους 232 μαθητές που απάντησαν στο σχετικό ερώτημα δηλώνουν ότι παίζουν καθημερινά εκτός σχολείου κι εκτός σπιτιού (στη γειτονιά, στην πλατεία, στο δρόμο κ.ο.κ.). Οι μισοί σχεδόν (46,1%) δήλωσαν ότι παίζουν συχνά (όχι καθημερινά), οι 48 (ποσοστό 20,7%) σπάνια και 1 ότι δεν παίζει ποτέ σε εξωτερικό χώρο εκτός σχολείου. Το ότι πολλά παιδιά δεν παίζουν καθημερινά έξω είναι επίσης ένα στοιχείο που θα πρέπει να μελετηθεί και να προβληματίσει.

Για τη διάρκεια του εξωσχολικού παιχνιδιού δόθηκαν 216 απαντήσεις. Από τους μαθητές που απάντησαν, 19 μαθητές (ποσοστό 8,8%) δήλωσαν ότι παίζουν μέχρι μισή ώρα, ένας στους τέσσερις (ποσοστό 25,5%) δήλωσε ότι παίζει μέχρι 1 ώρα, ακόμη περισσότεροι (ποσοστό 28,7%) μέχρι 2 ώρες, 10,6% δήλωσαν ότι παίζουν ως 3 ώρες και 26,4% δήλωσαν ότι παίζουν περισσότερο από 3 ώρες.

Πίνακας 6. Πόσο συχνά παίζεις εκτός σχολείου

	N	έγκυρο ποσοστό
καθημερινά	76	32,8
συχνά	107	46,1
σπάνια	48	20,7
ποτέ	1	,4
σύνολο	232	100,0

Πίνακας 7. Πόση ώρα παίζεις εκτός σχολείου / σπιτιού;

	N	έγκυρο ποσοστό
ως μισή ώρα	19	8,8
ως 1 ώρα	55	25,5
ως 2 ώρες	62	28,7
ως 3 ώρες	23	10,6
περισσότερο	57	26,4
σύνολο	216	100,0

Πέρα από το εκτός σχολείου παιχνίδι, πολλοί μαθητές συμμετέχουν σε μία ή περισσότερες οργανωμένες δραστηριότητες, κυρίως αθλητικές. Ειδικότερα, 192

μαθητές απαντούν ότι συμμετέχουν σε 1 αθλητική ομάδα εκτός σχολείου ενώ 45 μαθητές απαντούν ότι συμμετέχουν σε δύο αθλητικές ομάδες. Από τις δραστηριότητες αυτές το μπάσκετ και το ποδόσφαιρο βρίσκονται στην κορυφή της λίστας με ποσοστό 26,2% και 25,3%, αντίστοιχα και ακολουθούν ο στίβος και το βόλεϊ με 17,7% και 14,3%, αντίστοιχα. Σε πολύ χαμηλότερα ποσοστά (0,8% - 3,8%) έχουν δηλωθεί το κικ μπόξινγκ, το τae κβο ντο, ο χορός και το μπαλέτο, το τένις και το γυμναστήριο.

Πίνακας 8. Εξωσχολικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου

	N	έγκυρο ποσοστό
μπάσκετ	62	26,2
ποδόσφαιρο	60	25,3
στίβος	42	17,7
βόλεϊ	34	14,3
κικ μπόξινγκ	9	3,8
ταε κβο ντο	5	2,1
χορός	5	2,1
μπαλέτο	5	2,1
τένις	3	1,3
γυμναστήριο	2	,8

Ως προς τη συχνότητα παιχνιδιού ψηφιακών παιχνιδιών (πίνακας 9), μόνο 7 μαθητές δεν έδωσαν απάντηση, 51 μαθητές (ποσοστό 18,5%) δήλωσαν ότι παίζουν καθημερινά, 101 μαθητές (ποσοστό 36,7%) ότι παίζουν συχνά (όχι καθημερινά), 98 μαθητές (ποσοστό 35,6%) ότι παίζουν σπάνια και μόνο 18 μαθητές (ποσοστό 6,5%) δήλωσαν ότι δεν παίζουν ποτέ. Διαπιστώνει κανείς ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει γίνει πλέον πολύ οικείο και καθημερινό και ελάχιστοι είναι οι μαθητές της ηλικίας του ερευνητικού πληθυσμού που δεν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Πίνακας 9. Πόσο συχνά παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;

	N	έγκυρο ποσοστό
	7	2,5
καθημερινά	51	18,5
συχνά	101	36,7
σπάνια	98	35,6
ποτέ	18	6,5
σύνολο	275	100,0

Πολύ ενδιαφέρον έχει το να δει κανείς ποια παιχνίδια επικρατούν στον κατάλογο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά αυτής της ηλικίας. Σύμφωνα,

λοιπόν, με τις πολλαπλές απαντήσεις που μπορούσαν να δώσουν, δηλώθηκαν 485 συνολικά ψηφιακά παιχνίδια. Στις δύο πρώτες θέσεις του καταλόγου παιχνιδιών (πίνακας 10) δεσπόζουν το friv (που δεν είναι συγκεκριμένο παιχνίδι, αλλά ιστοσελίδα παιχνιδιών) και το minecraft με ποσοστό 8,9% και 7,2%, αντίστοιχα και ακολουθεί το ψηφιακό ποδόσφαιρο και το subway surfers με ποσοστό 5,2% και 4,7%, αντίστοιχα. Το playstation, η κονσόλα παιχνιδιών, και το basket δηλώνονται σε ποσοστά 3,3% και 3,1%, αντίστοιχα και ακολουθεί το league of legends (lol) και το call of duty με ποσοστά 2,7% και 2,5%, αντίστοιχα. Τις τελευταίες θέσεις της δεκάδας καταλαμβάνουν τα παιχνίδια τύπου racing cars (αγώνες αυτοκινήτων) και stardoll (εικονικό ντύσιμο μοντέλων), το οποίο παίζεται αποκλειστικά από κορίτσια. Ως προς το αγαπημένο ψηφιακό παιχνίδι των μαθητών (πίνακας 11), δόθηκαν 203 απαντήσεις. Το ψηφιακό ποδόσφαιρο είναι στην κορυφή του καταλόγου με ποσοστό 9,9% και ακολουθεί το playstation με 7,9%. Η ιστοσελίδα παιχνιδιών friv με ποσοστό 6,9% και το minecraft με ποσοστό 5,9%, αντίστοιχα, καταλαμβάνουν την 3η και 4η θέση. Οι αγώνες αυτοκινήτου και το ντύσιμο των μοντέλων (stardoll) ακολουθούν στην 5η και 6η θέση με 5,4% και 4,4%, αντίστοιχα. Το league of legends (lol) ακολουθεί με 3,4%, ενώ στη συνέχεια αναφέρεται το viber (με ποσοστό 3%), το οποίο όμως δεν είναι ψηφιακό παιχνίδι αλλά εφαρμογή δωρεάν συνομιλίας. Στην 9η θέση βρίσκεται το subway surfers (ποσοστό 2,5%) και στη 10η ισοβαθμούν το geometry dash και το call of duty με 2% το καθένα. Τα είδη των παιχνιδιών είναι ως έναν βαθμό εναρμονισμένα με τα ενδιαφέροντα των παιδιών στο συμβατικό παιχνίδι, αλλά και ως προς το φύλο (π.χ. το stardoll και παρόμοια παιχνίδια είναι αποκλειστικά κοριτσιίστικη υπόθεση, ενώ τα πολεμικά παιχνίδια καθαρά αγορίστικη υπόθεση). Όσον αφορά στη δημοφιλία των ψηφιακών παιχνιδιών, αυτή αλλάζει πολύ γρήγορα (<http://www.newsbeast.gr>, 16.12.2012), καθώς νέα πιο ελκυστικά παιχνίδια αντικαθιστούν τα παλιότερα.

Πίνακας 10. Ψηφιακά παιχνίδια που παίζεις

	N	έγκυρο ποσοστό
football	46	9,5
friv	43	8,9
minecraft	35	7,2
racing cars	29	6,0
subway surfers	23	4,7
basket	16	3,3
playstation	16	3,3
stardoll	13	2,7
lol	13	2,7
call of duty	12	2,5

Πίνακας 11. Το αγαπημένο ψηφιακό παιχνίδι σου

	N	έγκυρο ποσοστό
football	20	9,9
playstation	16	7,9
friv	14	6,9
minecraft	12	5,9
racing cars	11	5,4
stardoll	9	4,4
lol	7	3,4
viber	6	3,0
subway surfers	5	2,5
geometry dash	4	2,0
call of duty	4	2,0

Τέλος, το ζήτημα που μας απασχόλησε στην έρευνα είναι κατά πόσον τα παιδιά αυτής της ηλικίας όταν παίζουν ψηφιακά παιχνίδια συνδέονται στο ίντερνετ με την επίβλεψη ή χωρίς την επίβλεψη ενηλίκου (πίνακας 12). Εντυπωσιακό είναι το υψηλό ποσοστό (34,1%) των παιδιών που σε σύνολο 229 απαντήσεων δήλωσαν ότι συνδέονται στο ίντερνετ κάθε φορά που παίζουν ψηφιακά παιχνίδια, αλλά και το 27,5% αυτών που δήλωσαν ότι συχνά είναι συνδεδεμένοι στο ίντερνετ. Γίνεται σαφές ότι σταδιακά το ψηφιακό παιχνίδι τείνει να είναι μόνο διαδικτυακό, δηλαδή θα απαιτεί κάθε φορά πρόσβαση στο ίντερνετ, όπως η ιστοσελίδα friv, η οποία είναι εξάλλου πολύ δημοφιλής στα παιδιά αυτής της ηλικίας. Επίσης, υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται μεταξύ απομακρυσμένων παιχτών, όπως το league of legends (lol) και συνεπώς προϋποθέτουν τη συνεχή και απρόσκοπτη πρόσβαση στο ίντερνετ.

Ως προς τη διάρκεια του χρόνου παιχνίματος ψηφιακών παιχνιδιών και παραμονής στο ίντερνετ (πίνακας 13), αυτή ποικίλει από μισή ώρα μέχρι περισσότερο κι από 3 ώρες. Οι μισοί σχεδόν μαθητές (47,8) δηλώνουν ότι τους επιτρέπουν μέχρι 1 ώρα ψηφιακό παιχνίδι, και ένας στους 4 (25,9%) μέχρι μισή ώρα. Δεν είναι αμελητέο όμως και το ποσοστό αυτών που φτάνουν ή υπερβαίνουν το δίωρο ή ακόμη και το 3ωρο (αθροιστικό ποσοστό 26,3%).

Τέλος, έχουν ενδιαφέρον οι δηλώσεις των μαθητών για τις συνθήκες σύνδεσης στο ίντερνετ (πίνακας 14). Οι μισοί μαθητές (49,6%), από τους 226 συνολικά που απάντησαν στο ερώτημα, δηλώνουν ευθαρσώς ότι συνδέονται μόνοι τους στο ίντερνετ, ένα μεγάλο ποσοστό (26,5%) με φίλους τους και μόνο 1 στους 4 (23,9%) συνδέονται στο ίντερνετ μόνο υπό την παρουσία κάποιου ενηλίκου στον ίδιο χώρο.

Πίνακας 12. Πόσο συχνά συνδέεσαι στο ίντερνετ όταν παίζεις παιχνίδια;

	N	έγκυρο ποσοστό
κάθε φορά	78	34,1
συχνά	63	27,5
σπάνια	55	24,0
ποτέ	33	14,4
σύνολο	229	100,0

Πίνακας 13. Πόση ώρα σου επιτρέπουν να παίζεις ηλεκτρονικά;

	N	έγκυρο ποσοστό
ως μισή ώρα	59	25,9
ως 1 ώρα	109	47,8
ως 2 ώρες	38	16,7
ως 3 ώρες	6	2,6
περισσότερο	16	7,0
σύνολο	228	100,0

Πίνακας 14. Πώς συνδέεσαι στο ίντερνετ;

	N	έγκυρο ποσοστό
μόνος μου	112	49,6
με φίλους μου	60	26,5
μόνο με παρουσία ενηλίκου	54	23,9
σύνολο	226	100,0

Συζήτηση - προτάσεις

Εξετάσαμε περιγραφικά στοιχεία για το παιχνίδι των παιδιών Ε' και Στ' Δημοτικού εντός κι εκτός σχολείου. Από τα πρώτα στοιχεία φαίνεται ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας έχουν ανάγκη κι επιζητούν παιχνίδια σωματικής κίνησης. Ως προς τα είδη παιχνιδιών που παίζουν εντός κι εκτός σχολείου, δεν παρατηρούνται αξιοπρόσεκτες διαφορές, ωστόσο, ο εξωσχολικός χώρος επιτρέπει μεγαλύτερη ποικιλομορφία στις επιλογές παιχνιδιών. Το ψηφιακό παιχνίδι φαίνεται να διεισδύει δυναμικά και να καταλαμβάνει ολοένα και περισσότερο ζωτικό χώρο στο πεδίο του ελεύθερου χρόνου των παιδιών (Κλουβάτος, υπό δημοσίευση). Τα ενδιαφέροντα στο ψηφιακό παιχνίδι είναι εναρμονισμένα με τα ενδιαφέροντα του φυσικού παιχνιδιού, πχ. ποδόσφαιρο, μπάσκετ, αγώνες με αυτοκίνητα, πολεμικές δραστηριότητες, παιχνίδια με κούκλες κ.ο.κ. Αναπόφευκτα το ψηφιακό παιχνίδι γίνεται διαδικτυακό, απαιτεί ολοένα και περισσότερο πρόσβαση στο ίντερνετ, γίνεται πολύωρο κι εθιστικό.

Προτείνεται η περαιτέρω συστηματική μελέτη του θέματος, καθώς η σημασία του παιχνιδιού στο μέλλον μπορεί σύντομα να αποδειχτεί αποφασιστική για την εκπαίδευση και τη γενικότερη διαπαιδαγώγηση των παιδιών. Η κοινωνία μας θα πρέπει να προετοιμάζεται εγκαίρως για την ολοκληρωτική μετάβαση στην ψηφιακή εποχή και ως προς το παιχνίδι, είναι ανάγκη αυτό να διασωθεί και να αξιοποιηθεί με συστηματικό τρόπο, τόσο με τη συμβατική του μορφή όσο και με την ψηφιακή του μορφή, μέσα στα νέα αναλυτικά προγράμματα του ελληνικού σχολείου (Σοφός, 2009).

Βιβλιογραφία

Lester, S. and Maudsley, M. (2007). *Play, naturally. A review of children's natural play*. Play England.

<http://www.newsbeast.gr> (16-7-2012). Τα πιο δημοφιλή παιχνίδια υπολογιστών.
Ανάκτηση από: <http://www.newsbeast.gr/technology/arthro/384752/ta-pio-dimofili-paihnidia-upologiston>.

Εφημερίδα «Η Καθημερινή» (3-4-2015). *Ερευνα: Εθισμένος στο διαδίκτυο ένας στους επτά εφήβους*. Στο διαδίκτυο: <http://www.kathimerini.gr/810104/article/epikairothta/ellada/ereyna-e8ismenos-sto-diadiktyo-enas-stoys-ephta-efhvoys>.

Κλουβάτος, Κ. (2005). *Όλη η Ζωή Παιχνίδι. Βίωση και Αναβίωση των Παραδοσιακών Παιχνιδιών*, Γρηγόρης, Αθήνα.

Λάζος, Χ. (2002). *Παίζοντας στο χρόνο - Αρχαία ελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια*, Αίολος, Αθήνα.

Σιώμος, Κ.Ε. (2008). *Εθισμός των εφήβων στους Η/Υ και το διαδίκτυο: Ψυχιατρικά συμπτώματα και διαταραχές ύπνου*. Διδακτορική Διατριβή, Ιατρική Σχολή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Στο διαδίκτυο: <http://phdtheses.ekt.gr/eadd/handle/10442/26207>.

Σοφός, Α. (2009). (Επιμ.) *Παιδαγωγικές Διαστάσεις των Νέων Μέσων. Ενίσχυση Μιντιακού Γραμματισμού και Ικανότητας για ένα Ασφαλές Διαδίκτυο*, Γρηγόρης, Αθήνα.

Faulkner, D. & Woodhead, M. (1999). *Εξέλιξη του παιδιού στο κοινωνικό περιβάλλον*. ΕΑΠ. Πάτρα.

Κλουβάτος, Κ. (υπό δημοσίευση). *Από την εθιμική παιδιά ...στο εθιστικό βιντεοπαιχνίδι*. Ανακοίνωση στα υπό έκδοση Πρακτικά του Ε΄ Πανελληνίου Συνεδρίου με θέμα «Η Νάξος δια μέσου των Αιώνων. Απείρανθος Νάξου, 30 Αυγούστου – 1 Σεπτεμβρίου 2013. ΝΟΠΠΑΠΠΠΑ Δήμου Νάξου & Μικρών Κυκλάδων.