

## Τα κορίτσια προτιμούν τα βιντεοπαιχνίδια



Τα βιντεοπαιχνίδια

καταλαμβάνουν τον μεγαλύτερο χώρο ακόμη και στις καρδιές των κοριτσιών, που φαίνεται να εγκαταλείπουν για χάρη τους τις αγαπημένες τους κούκλες, σύμφωνα με βρετανική έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε δείγμα 2.000 παιδιών, ενώ ανάλογη τάση διαγράφεται και στην Ελλάδα.

Τα αγόρια, από την πλευρά τους, έχουν γυρίσει την πλάτη τους στα δημιουργικά παιχνίδια προτιμώντας την ψυχαγωγία που προσφέρουν διάφορα γκάτζετς και κονσόλες όπως το iPod, το Playstation και το Xbox.

«Θύματα» αυτής της μεταστροφής είναι τα Lego και η Μπάρμπι, η γνωστή κούκλα, με τις διάφορες εκδοχές της οποίας, μεγάλωσαν γενιές κοριτσιών. Η μεταστροφή ξεκίνησε δειλά, τη δεκαετία του 1980, με την άφιξη στη ζωή των παιδιών της παιχνιδομηχανής Nintendo Game Boy.

Σύμφωνα με την έρευνα, πριν από 30 χρόνια, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια καταλάμβαναν μόλις την πέμπτη θέση στις προτιμήσεις των παιδιών. Αντιθέτως, σήμερα, τα περισσότερα παιδιά- αγόρια και κορίτσια- προτιμούν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τα καλά νέα από αυτή την τάση είναι ότι τα παιδιά εξοικειώνονται με έναν κόσμο όπου οι υπολογιστές καταλαμβάνουν όλο και μεγαλύτερο μέρος. Υπάρχει, όμως, και η σκοτεινή πλευρά του φεγγαριού: τα παιδιά μπορεί να εθιστούν σε έναν εικονικό κόσμο δύο διαστάσεων.

Σημειώνεται, πάντως, ότι τα δημιουργικά παιχνίδια, τύπου Lego, επιδεικνύουν μια σχετική αντοχή, αφού βρίσκονται στη δεύτερη θέση των προτιμήσεων, με ποσοστό 18%. Τα συμβολικά παιχνίδια, όπως είναι οι κούκλες, κρατούν την τρίτη θέση με 16%, ενώ η εποχή των επιτραπέζιων παιχνιδιών φαίνεται να παρέρχεται, αφού τα προτιμά μόλις το 3% των σημερινών πιτσιρικάδων.

Ανάλογη τάση διαφαίνεται και στην Ελλάδα, δηλώνει στο ΑΜΠΕ η Αλεξάνδρα Καππάτου, ψυχολόγος, παιδοψυχολόγος και συγγραφέας. «Στις ηλικίες μετά την τρίτη δημοτικού, τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια από τις αγαπημένες δραστηριότητες αγοριών και κοριτσιών» επισημαίνει.

Οι ειδικοί δεν φαίνεται, πάντως, να ανησυχούν ούτε για τα παιδιά αλλά ούτε και για τις... κούκλες. «Το σημαντικό είναι ότι τα παιδιά συνεχίζουν να παίζουν» δηλώνει στον βρετανικό Τύπο ο πρώην επικεφαλής του οργανισμού Play England, Άντριαν Βόουτς. Ο ίδιος τονίζει ότι μπορεί οι κούκλες να έχουν χάσει την πρώτη θέση στην καρδιά των κοριτσιών, δεν θα χαθούν, όμως, ποτέ από τον παιδικό κόσμο, αφού «απαντούν στην ανάγκη των παιδιών να αναπαριστούν τον κόσμο των μεγάλων».

Η κ. Καππάτου παρατηρεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν στην ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων, όπως είναι η παρατηρητικότητα, ο συντονισμός, η ακρίβεια και η ταχύτητα των κινήσεων, αλλά και η μεθοδολογία. «Η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια δεν πρέπει να μας ανησυχεί, υπό την προϋπόθεση ότι ένα παιδί έρχεται σε επαφή και παίζει με συνομήλικούς του και δεν βγαίνουν από τη ζωή του τα συμβολικά παιχνίδια» εξηγεί.

Μια από τις αιτίες της άνθησης των βιντεοπαιχνιδιών βρίσκεται στους μεγάλους. Είναι πιο εύκολο για τους γονείς, επισημαίνουν οι ειδικοί, να αφήνουν το παιδί τους μπροστά σε μια οθόνη. «Πολλές φορές, οι γονείς, σε μια έξοδο, παίρνουν μια μικρή κονσόλα για να απασχοληθούν τα παιδιά» αναφέρει η Αλεξάνδρα Καππάτου. «Υπάρχουν, όμως, κι άλλες επιλογές» προσθέτει.

**Πηγή:** [ikypros.com](http://ikypros.com)