Παιδική ψυχαγωγία: Επτά σημεία προσοχής (Ελένη Ανδρουλάκη, Καθηγήτρια)

Categories : ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Date : 22 Μαρτίου, 2007

Από τους σημαντικότερους δείκτες πολιτισμού ενός λαού είναι ο τρόπος που στέκεται απέναντι στα παιδιά, πώς τα αντιμετωπίζει, πώς τα παιδαγωγεί και πού τα κατευθύνει. Η αγωγή των παιδιών αποτελεί ουσιαστική ευθύνη όχι μόνον των γονέων και εκπαιδευτικών, αλλά και όλων εκείνων που ζουν αληθινά, αγαπώντας και πονώντας για τους άλλους. Αυτή η ευθύνη για την άσκηση αγωγής προϋποθέτει μαζί με την αγάπη και την ευαισθησία και την απαιτούμενη προσοχή και ενημέρωση. Δεν νοείται φορέας αγωγής που να αγνοεί ή να αδιαφορεί γι' αυτά που συμβαίνουν στον παιδικό κόσμο, τόσο τον εσωτερικό όσο και τον εξωτερικό. Το παρόν άρθρο πραγματεύεται μία πτυχή της αγωγής της ψυχής, αυτήν της παιδικής ψυχαγωγίας και στοχεύει στην ενημέρωση για αυτά που απευθύνονται στα παιδιά μας με σκοπό να τα βλάψουν, να τα αλλοιώσουν και να τα παραμορφώσουν. Τα επτά σημεία που θα αναλυθούν παρακάτω αποτελούν περίληψη της έρευνάς μας για τα βιβλία, παιχνίδια, κινούμενα σχέδια και ταινίες που κυριαρχούν σήμερα στον παιδικό και εφηβικό κόσμο και ταυτόχρονα είναι επτά σημεία που θα πρέπει να λαμβάνονται σοβαρώς υπ' όψιν, καθότι η ύπαρξή τους καθιστά το οποιοδήποτε «προϊόν» παιδικής ψυχαγωγίας που τα εμπεριέχει επικίνδυνο ή καταστροφικό για τα παιδιά μας.

1. Βία και δημιουργία φόβου

Είναι πασιφανές ότι η προβολή της βίας και η πρόκληση τρόμου είναι ο επιδιωκόμενος σκοπός πολλών παιδικών θεαμάτων, αναγνωσμάτων και παιχνιδιών, ώστε να μιλούμε για μια αγωγή βίας που γίνεται πρόδηλα στα παιδιά μας. Ας σημειωθεί ότι μέχρι την ηλικία των 18 ετών ο μέσος Αμερικανός έχει δει περίπου 200.000 σκηνές βίας μόνον στην τηλεόραση.[1]

Κατά την επίσημη Ένωση Αμερικανών Ψυχολόγων (APA)[2], η οποία αποτελεί την μεγαλύτερη επιστημονική ένωση ψυχολόγων στον κόσμο, και την Αμερικανική Παιδιατρική Εταιρεία[3] η βία στα ΜΜΕ και στα βιντεοπαιχνίδια :

α) αυξάνει το φόβο των παιδιών ότι θα γίνουν θύματα, καθώς και το φόβο τους για τον κόσμο γύρω τους

β) τα απευαισθητοποιεί στη βία, αλλά και στα θύματα της βίας. Τα παιδιά που εκτίθενται στη βία γίνονται λιγότερο ευαίσθητα στον πόνο των άλλων, αφού μαθαίνουν να αποδέχονται τη βία και να μην τη θεωρούν κακή

γ) τα διδάσκει να λύνουν τις διαφωνίες τους με επιθετικό τρόπο

δ) αυξάνει την επιθετικότητα και την αντικοινωνική συμπεριφορά, όπως έχουν αποδείξει περισσότερες από 1000 έρευνες. Ενδεικτικά αναφέρει ο APA τη μελέτη που έγινε από το Pennsylvania State University όπου οι ψυχολόγοι - ερευνητές παρακολουθώντας 100 παιδιά προσχολικής ηλικίας κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι «Τα παιδιά που παρακολουθούν βίαια θεάματα, ακόμα και 'απλώς αστεία' κινούμενα σχέδια είναι περισσότερο πιθανόν να χτυπούν τα άλλα παιδιά στο παιχνίδι, να τσακώνονται και να μην υπακούουν στους κανόνες της τάξης»[4].

Επίσης, ο Dr Leonard Eron και οι συνεργάτες του από το University of Illinois βρήκαν ότι τα παιδιά που παρακολουθούσαν πολλές ώρες τηλεοπτικής βίας στο δημοτικό παρουσίαζαν υψηλότερα επίπεδα επιθετικής συμπεριφοράς αργότερα, όταν γίνονταν έφηβοι. Αξιοσημείωτο είναι ότι ο Dr Eron παρακολούθησε αυτούς τους εφήβους έως την ηλικία των 30 ετών, οπότε και βρήκε ότι «εκείνοι που είχαν παρακολουθήσει πολλή τηλεόραση όταν ήταν 8 ετών, ήταν περισσότερο πιθανόν να συλληφθούν και να διωχθούν για εγκληματικές πράξεις ως ενήλικες.»[5]

Αλλά και εδώ στην Ελλάδα η πρόεδρος της Εταιρείας για την Ψυχική Υγεία Παιδιών και Εφήβων, κα Αλεξάνδρα Ρούσσου δηλώνει ότι «Οι βίαιες πράξεις των παιδιών και των εφήβων είναι ευθέως ανάλογες των ωρών που παρακολουθούν τηλεόραση και των βίαιων περιστατικών τα οποία βλέπουν στην τηλεόραση... Τα παιδιά βλέπουν εφιάλτες στον ύπνο τους. Έπειτα ταυτίζονται με τον επιτιθέμενο, βγαίνουν έξω και δέρνουν, σκοτώνουν.»[6]

Ανησυχητικό είναι επίσης το γεγονός ότι η βία αυξάνει τη διάθεση για περισσότερη βία, τόσο στη διασκέδαση, όσο και στην πραγματική ζωή[7] και το ότι **συχνά δεν παρουσιάζονται οι συνέπειες της βίας**, για να μην πούμε ότι ο ασκών τη βία επιβραβεύεται κιόλας.

Το παιδί, λοιπόν, μαθαίνει σταδιακά να συνηθίζει τη βία, να αναισθητοποιείται και να θεωρεί τη βία ως κάτι το φυσικό και καλό, με το οποίο διασκεδάζει κιόλας. Κι αυτό δεν γίνεται απλά, αλλά με τη χρήση ειδικών μεθόδων. **Οι μέθοδοι εθισμού των παιδιών στη βία είναι οι ίδιες που χρησιμοποιούνται στο στρατό** , ώστε να εκπαιδεύονται οι στρατιώτες για να μπορούν να σκοτώνουν, σύμφωνα με τον ψυχολόγο του στρατού Dave Grossman[8], δηλ: α) καλλιέργεια κτηνώδους συμπεριφοράς (brutalization): εφαρμογή ενός προγράμματος λεκτικών ύβρεων ώστε να καταρρεύσει το ενυπάρχον σύστημα αξιών και να αντικατασταθεί από ένα νέο

στο οποίο κυριαρχεί η βία. Και τα παιδιά από μικρή ηλικία μαθαίνουν ότι η βία είναι φυσικό μέρος της ζωής, αφού ακόμα και οι καλοί ήρωες των κινουμένων σχεδίων χτυπούν άγρια ο ένας τον άλλον.

β) κλασσική εξαρτημένη μάθηση : η σύνδεση ενός ερεθίσματος με μια αντίδραση χρησιμοποιώντας κάποιο ενισχυτικό ερέθισμα, δηλ. η βία συνδέεται με την ευχαρίστηση. Την ώρα της ξεκούρασης, την ώρα που τρώνε το αγαπημένο τους φαγητό ή πίνουν το αναψυκτικό τους τα παιδιά βλέπουν ταινίες βίας κι έτσι η βία γίνεται μέρος μιας ευχάριστης ρουτίνας.

γ) συντελεστική εξαρτημένη μάθηση : η πιθανότητα επανάληψης μιας αντίδρασης καθορίζεται από τις επακόλουθες συνέπειες, που είναι η επιβράβευση ή η τιμωρία. Ας σκεφθούμε εδώ πως σχεδόν όλα τα videogames έχουν τα χαρακτηριστικά της συντελεστικής εξαρτημένης μάθησης, αφού ανταμείβουν πράξεις βίας με υψηλούς βαθμούς. Μάλιστα, σε κάποια videogames και computer games δεν μπορεί ο παίκτης να συνεχίσει το παιχνίδι, αν δεν κλέψει ή αν δεν σκοτώσει.

δ) ταύτιση με πρότυπα: αυτή η μέθοδος αποβλέπει στην ταύτιση των παικτών/θεατών με άγριους ήρωες, τέρατα, μάγους, ή για παράδειγμα με «καλά» Pokemon, τα οποία συνεχώς επιτίθενται, πολεμούν λυσσαλέα, καταστρέφουν, βασανίζουν κτλ.

Όταν η Εκκλησία μιλάει για μία και μοναδική βία, τη βία που ασκούμε οι ίδιοι στον εαυτό μας, δηλαδή στα πάθη μας, το περιβάλλον ψυχαγωγίας του παιδιού καλλιεργεί αυτά ακριβώς τα πάθη χρησιμοποιώντας εντέχνως τους παραπάνω μηχανισμούς μάθησης. Οι περισσότεροι επιστήμονες, όμως, επισημαίνουν ότι οι γονείς έχουν τρομερή δύναμη να μετριάσουν την επίδραση της βίας αν [9]

1. περιορίσουν την ώρα της τηλεθέασης και των βιντεοπαιχνιδιών,

2. επιλέγουν προσεκτικά τα θεάματα, αναγνώσματα και παιχνίδια των παιδιών,

3. παρακολουθούν τουλάχιστον ένα επεισόδιο των παιδικών εκπομπών οι ίδιοι,

4. διδάσκουν στα παιδιά τις συνέπειες της βίας καθώς και εναλλακτικές λύσεις,

5. απαγορεύουν κατευθείαν αυτό που οι ίδιοι βρίσκουν ακατάλληλο.

2. Τερατομορφία, φρίκη, νοσηρή φαντασία

Το δεύτερο πρόβλημα είναι ότι την τελευταία δεκαετία τα παιδιά μας κατακλύζονται

από άσχημα και αλλόκοτα πλάσματα, τέρατα με φρικώδεις, αποκρουστικές μορφές, που φυσιολογικά προκαλούν αποστροφή. Στα μπλοκ ιχνογραφίας τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας καλούνται πλέον να χρωματίζουν τερατοειδή μωρά, καζάνια, τερατόμορφα σκυλιά, άγριους δράκους[10] , παιδιά να τρέχουν τρομαγμένα καταδιωκόμενα από τέρατα[11], και βεβαίως για τα λίγο μεγαλύτερα παιδιά υπάρχουν και βιβλιαράκια με οδηγίες για τη ζωγραφική τεράτων.[12]

Στην ταινία Digimon[13] ακούμε τον εξής διάλογο γνωριμίας :

- Κόραμον, τι στο καλό είσαι;

- Είμαι digimon, ένα ψηφιακό τερατάκι απ’τον ψηφιακό κόσμο… Μόλις ένα digimon γίνει φίλος σου, θα κάνει τα πάντα για σένα.

Αποκτούν, λοιπόν, τα παιδιά φιλίες με κάθε είδους τέρατα, με περισσότερο ή λιγότερο δαιμονική όψη, τα οποία, εκτός από τη βία που ασκούν στα παιδιά λόγω αυτής της τρομακτικής τους όψης, εκτός από την καταστροφή της αισθητικής που επιβάλλουν, συνδέονται, σύμφωνα με ειδικούς ερευνητές με “δαιμονικές οντότητες που εμφανίσθηκαν σε πολιτισμούς του παρελθόντος.”[14] Όπως και να έχουν τα πράγματα, η συνέχεια της εξοικείωσης μ’αυτά τα αποκρουστικά πλάσματα είναι τα παιδιά να τα «εκπαιδεύουν» να πολεμούν καλύτερα (οι ήρωες των Pokemon ονομάζονται “εκπαιδευτές Pokemon” και δεν κάνουν τίποτε άλλο από το να βάζουν τα τερατάκια να πολεμούν μεταξύ τους για να πάρουν το βραβείο του καλύτερου “εκπαιδευτή”) ή να διεξάγουν “τερατομονομαχίες”. “Τερατομονομαχίες” μπορεί να παρακολουθήσει κανείς πρώτα σε κινούμενα σχέδια (π.χ. Γιου-Γκι-Ο) και στη συνέχεια να παίξει και ο ίδιος με το σχετικό καρτοπαιχνίδι, το οποίο διαφημίζεται ως “ένα παιχνίδι μάχης καρτών στο οποίο οι παίκτες βάζουν διάφορα μυστηριώδη πλάσματα να πολεμούν το ένα εναντίον του άλλου, σε άγριες μαγικές μονομαχίες! Γεμάτο φοβερά τέρατα και ισχυρές κάρτες-ξόρκια”[15].

Αναρωτιέμαι ποιος θέλει ή ποιος ανέχεται τα παιδιά του να ζυμώνονται εξ απαλών ονύχων σε αυτή τη νοσηρότητα και διαστροφή. Μήπως από το νου και τη φαντασία δεν οδηγείται ο άνθρωπος στην πράξη; Ποιος θα αρνηθεί ως συνέπεια όλων αυτών την καλλιέργεια αρρωστημένων προσώπων; Γιατί μεγαλώνοντας τα παιδιά και φθάνοντας στην εφηβεία είναι προετοιμασμένα για να δεχθούν ακόμα χειρότερα πράγματα, όπως θα φανεί παρακάτω.

3. Πολεμική κατά της οικογένειας και των παραδεδομένων αξιών

Προσέξτε τα εξής ενδεικτικά παραδείγματα «καλών» ηρώων :

- Ο Χάρρυ Πόττερ ζει χωρίς γονείς, οι κηδεμόνες του είναι κακοί κι εκείνος είναι ανεξέλεγκτος σ'ένα «σχολείο» όπου, ενώ κάνει ό,τι ανεπίτρεπτο θέλει, οι άλλοι τον «προσκυνούν».

- Ο Ας από τα Pokemon και η παρέα του είναι παιδιά που ταξιδεύουν ολομόναχα στον κόσμο με σκοπό να πιάσουν όσο το δυνατόν περισσότερα τερατάκια. Και γιατί να χρειάζονται γονείς; Αφού «όλα τα πόκεμον είναι φίλοι μου. Είμαστε ενωμένοι σαν οικογένεια.»[16]

- Η Λύρα, η ηρωίδα στην 'ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ' του Φίλιπ Πούλμαν μεγαλώνει εσώκλειστη σ' ένα κολλέγιο, κάνοντας του κόσμου τις σκανταλιές και στο τέλος βρίσκει τη μητέρα της στο πρόσωπο μιας απίστευτα κακιάς και ανήθικης γυναίκας.

- Ο Αρτέμης στον 'ΑΡΤΕΜΗ ΦΑΟΥΛ' του Όουεν Κόλφερ ζει μόνο με μια τρελή μητέρα που δεν μπορεί να τον φροντίσει και παρότι 12χρονος στήνει μια εγκληματική επιχείρηση.

- Η Κέιτ στις 'ΓΕΦΥΡΕΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ', της Μάριαν Κέρλεϊ, εγκαταλελειμμένη από την ανύπαντρη μητέρα της, ζει με τη γιαγιά της που τη μυεί στη μαγεία.

- Η Emily the Strange αν και είναι μόνο 13 ζει μόνη της παρέα με τους 4 γάτους της. Της αρέσει να αυθαδιάζει και να βασανίζει τα αγόρια.[17]

- Η Λίλο, στην παιδική ταινία 'ΛΙΛΟ ΚΑΙ ΣΤΙΤΣ' αποκτά «οικογένεια» που αποτελείται από τη μεγάλη αδελφή και το φίλο της καθώς και το γενετικά μεταλλαγμένο τερατάκι. Η Λίλο, φωνάζει, μιλά άπρεπα, χτυπά και δαγκώνει τα άλλα παιδιά και είναι δικαιολογημένη γιατί «της λείπουν οι δικοί της» και κάνει βουντού στις φίλες της και είναι δικαιολογημένη γιατί δεν της φέρθηκαν σωστά.

Ανεξάρτητα από το αν κάποια από τα παραπάνω συμβαίνουν στην πραγματικότητα, η συστηματική προβολή τους στην παιδική ψυχαγωγία αναμφισβήτητα δίνει πρότυπα προς μίμηση. Είναι πολύ επιτυχημένος τρόπος καλλιέργειας της αρνητικής συμπεριφοράς, της ανυπακοής στους γονείς, της ζωής χωρίς όρια. Η οικογένεια περιφρονείται, οι γονείς περιφρονούνται.

4. «Κατήχηση» στην αθεΐα ή ειδωλολατρία

Η «κατήχηση» στην αθεΐα ή ειδωλολατρία γίνεται μέσω παιδικής ψυχαγωγίας με τις εξής μεθόδους :

α) καμία αναφορά στο Θεό και προβολή της αυτοθέωσης ή αυτοπραγμάτωσης.

Οι ήρωες με τους οποίους ταυτίζονται τα παιδιά είναι συνήθως τα «εκλεκτά» παιδιά, που έχουν κληθεί να σώσουν τον κόσμο, να τον απαλλάξουν από τους κακούς, να κατευθύνουν ανθρώπους και φυλές[18], παίρνοντας το ρόλο του Θεού. Παράδειγμα από την ταινία Digimon:

«Όταν είσαι εκλεκτό παιδί, πρέπει να σώσεις τον κόσμο ό,τι κι αν γίνει» και «αφού έχεις digimon, είσαι εκλεκτό παιδί». Άλλο παράδειγμα, τα πέντε κορίτσια του νέου κόμικ Witch που ανακαλύπτουν σιγά-σιγά τις μαγικές τους ικανότητες, καθότι «ταγμένα να υπερασπίζουν την αρμονία του Σύμπαντος»[19]. Ποιος χρειάζεται το Θεό, όταν έχει μέσα του όλες τις δυνάμεις;

β) θεοποίηση της φύσης

Τα πέντε κορίτσια-μάγισσες κάνουν ό,τι θέλουν εξουσιάζοντας τις «Δυνάμεις της Φωτιάς, του Νερού, του Αέρα και της Γης»[20] . Παρομοίως, η ενέργεια των Pokemon αντλείται από τη γη, το νερό, τη φωτιά. Κι αυτό, παραπέμπει στις περισσότερες παγανιστικές θρησκείες και τις θρησκείες θεοποίησης της φύσης, οι οποίες «βρίσκουν δύναμη στα Τέσσερα Στοιχεία- Γη, Νερό, Φωτιά και Αέρα».[21]

γ) διαστρέβλωση της εικόνας του Θεού και των δογμάτων

Χαρακτηριστικό παράδειγμα εδώ αποτελούν τα παιδικά πολυβραβευμένα βιβλία του Φίλιπ Πούλμαν ΤΟ ΑΣΤΕΡΙ ΤΟΥ ΒΟΡΡΑ, Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΥΟ ΚΟΣΜΩΝ και το ΚΕΧΡΙΜΠΑΡΕΝΙΟ ΤΗΛΕΣΚΟΠΙΟ, γνωστά ως Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ[22].

Πολύ περιληπτικά στην ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ τα πράγματα έχουν ως εξής. Ο κάθε άνθρωπος από τη στιγμή της γέννησής του έχει το προσωπικό του δαιμόνιο, με το οποίο έχει τόσο στενό δεσμό, ώστε δεν μπορεί ούτε λεπτό να το αποχωριστεί. Ο κόσμος μας είναι μέρος ενός σύμπαντος με παράλληλους κόσμους στους οποίους διαδραματίζεται η ιστορία. Ο Θεός δεν υπήρξε ποτέ ο Δημιουργός, δεν είναι παντοδύναμος ούτε καλός, είναι κακός και ανελέητος. Οι καλοί είναι οι επαναστάτες άγγελοι, που παρουσιάζονται να αποτελούνται από πνεύμα και ύλη. Οι θρησκείες είναι τα όργανα της καταπίεσης του Θεού, οι ιερείς φονιάδες ή μέθυσοι και η Εκκλησία είναι εκείνη που κυβερνά, καταπιέζει τους ανθρώπους, φιμώνει την επιστήμη, δείχνει απίστευτη σκληρότητα και μισεί τα παιδιά. Η επίσκεψη των μικρών ηρώων στη “χώρα των νεκρών” τους πείθει πως ο Παράδεισος είναι ένα μεγάλο ψέμα. Και η πρώην καλόγρια τους διαβεβαιώνει πως “η χριστιανική θρησκεία

είναι ένα πανίσχυρο και ιδιαίτερα πειστικό λάθος.”[23] Τελικά, οι ήρωες της ιστορίας του Φίλιπ Πούλμαν επαναστατούν για να σκοτώσουν το Θεό, να καταστρέψουν το βασίλειο των ουρανών κι έτσι, ως νέοι κοσμοσωτήρες, να απελευθερώσουν τους ανθρώπους. Κι όλα αυτά εκτυλίσσονται σ’ ένα περιβάλλον πλοκής και δράσης που ασφαλώς εντυπωσιάζει τα παιδιά.

Ο συγγραφέας Φίλιπ Πούλμαν δεν κρύβει ότι “είμαι από την πλευρά του διαβόλου…. Είμαι άθεος.”[24] Το οποίο είναι δικαίωμά του. Αλλά με τι δικαίωμα δημιουργεί μια ιστορία φαντασίας, για να «κατηχήσει» ύπουλα τους ανυποψίαστους μικρούς αναγνώστες στα νεο-σατανιστικά πιστεύω του;[25] Αυτό είναι «εξαπάτηση και διανοητική ανεντιμότητα, όταν γίνεται σε βιβλία που προορίζονται για παιδιά».[26] Άραγε οι γονείς γνωρίζουν το περιεχόμενο των βιβλίων που διαβάζουν τα παιδιά τους;

5. Αντιστροφή της ηθικής

Είναι γεγονός αναμφισβήτητο ότι ζούμε σε μια εποχή που προσπαθεί να επιβάλει μια αντιστροφή της ηθικής, με κάθε τρόπο, σε κάθε χώρο. Τα παιδιά που δεν έχουν διαμορφώσει ακόμα αξίες βομβαρδίζονται με μηνύματα που οδηγούν στην καλλιέργεια μιας τρομακτικής ηθικής σύγχυσης, όπου πλέον το κακό δεν ξεχωρίζει από το καλό και σιγά-σιγά παίρνει τη θέση του. Ακόμα κι αν κάποιες φορές στο τέλος νικά το καλό, είναι τόσο εκτενής και αναλυτική η παρουσίαση του κακού, που τελικά αυτό κυριαρχεί στο μυαλό του παιδιού. Πάντα μέσα από ένα ελκυστικό περίβλημα ή μια επιφανειακή δήθεν παρουσίαση κάποιων καλών στοιχείων, το **παιδί χειραγωγείται να θεωρεί το καλό ως κακό και το κακό ως καλό.** Στη θέση της αγάπης μαθαίνει το μίσος και την εκδίκηση, στη θέση της ταπείνωσης διδάσκεται τον εγωισμό και την υπερηφάνεια της δύναμης. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα και το καλό καταπνίγεται ή χλευάζεται. Η πορεία των πραγμάτων φαίνεται να εξελίσσεται κάπως έτσι. Από τις απόλυτες αξίες της Αγίας Γραφής οδηγούμαστε στη σχετικοποίηση των αξιών και στη συνέχεια στην αποδοχή των αντεστραμμένων αξιών της νέας εποχής. Από την άρνηση ανοχής της αμαρτίας οδηγούμαστε στην ανοχή των πάντων κι έπειτα στην άρνηση ανοχής του καλού. Από την αποκαλυπτόμενη Αλήθεια της Αγίας Γραφής οδηγούμαστε στην απολυτοποιημένη αλήθεια της επιστήμης, για να καταλήξουμε στην εγωκεντρική αλήθεια των συναισθημάτων κι εμπειριών. Δηλαδή, από την αφετηρία ότι αλήθεια είναι «ό,τι πει ο Θεός» πάμε στο αλήθεια είναι «ό,τι πει η επιστήμη» και ύστερα στο αλήθεια είναι «ό,τι πει το συναίσθημα και η εμπειρία μου».

6. Προβολή του κακού και του δαιμονικού

Αφού, λοιπόν, χαθεί η διάκριση καλού και κακού, αφού το κακό βαπτισθεί ως καλό και εισβάλλει στη ζωή του παιδιού, καλλιεργείται η επιθυμία για το κακό και η αποστροφή για το καλό. Τα παιδιά δεν θαυμάζουν πια τους καλούς ήρωες, αλλά τους δολοφόνους, τους ληστές. Πριν ή αντί να μάθουν για το Θεό και τους αγίους μαθαίνουν για το διάβολο και τους δαίμονες.

Παράδειγμα, μεταξύ πάρα πολλών, το computer game Painkiller, ένα παιχνίδι το οποίο «θα σας βάλει να πολεμήσετε εναντίον δαιμόνων, ζόμπι και άλλων φρικιαστικών πλασμάτων… Ο Δαιμονάρχοντας Samael …αποφασίζει να κάνει μια εμπορική συμφωνία με τον ήρωα της ιστορίας, ο οποίος αναλαμβάνει να επιστρέφει τις σατανικές ψυχές στην κόλαση με αντάλλαγμα μαγικές δυνάμεις…Σταδιακά ο σκοπός του ήρωα είναι, αποκτώντας όλο και περισσότερες δυνάμεις, να γίνει ο ίδιος Δαιμονάρχοντας.»[27]

Δεύτερο παράδειγμα, το καρτοπαιχνίδι Magic the Gathering[28],γνωστό ως Magic, ευρέως διαδεδομένο και ανάμεσα στους Έλληνες εφήβους, στο οποίο οι παίκτες συμμετέχουν "σε μια διανοητική μάχη… Ο κάθε παίκτης αντιπροσωπεύει έναν ισχυρό μάγο που πολεμά για να κυριαρχήσει σε ένα μαγικό πεδίο ύπαρξης."[29] Το Magic έχει τη δική του ορολογία βίας, τρόμου, τεράτων, νεκροζώντανων, μαγείας, νεκρομαντείας[30] κ.α. και περιέχει «πλάσματα που καταστρέφουν τα πάντα. Η βοήθεια των δαιμόνων σε οδηγεί στη νίκη.»[31] Αυτά διαβάζουμε στην επίσημη ιστοσελίδα των καταστημάτων τα οποία διακινούν το Magic και άλλα συναφή παιχνίδια και βιβλία[32] . Ο παίκτης ξεκινά συνήθως από 60 αρχικές κάρτες και συνεχίζει να μαζεύει όλο και πιο πολλές. Στο παιχνίδι βρίσκει κανείς και κάρτες που «δείχνουν φρικιαστικές απεικονίσεις δαιμόνων και μία που δείχνει μια γυναίκα έτοιμη να θυσιασθεί».[33] Ο σχολικός ψυχολόγος Dr Steven Kosser προειδοποιεί ότι «μπορεί να προκληθεί σοβαρή βλάβη στα παιδιά που ενθαρρύνονται με αυτόν τον τρόπο να καθηλώνονται σε απαίσιες, ζωώδεις δυνάμεις και να φαντάζονται ότι με τη μαγεία μπορούν να κατευθύνουν αυτές τις δυνάμεις.»[34] Κατά τον Dr Kosser το Magic «ωθεί τα παιδιά σε δυο παθολογικές πεποιθήσεις:

1) ότι η μαγεία είναι ένας τρόπος να πραγματοποιήσει και να επηρεάσει κανείς πράγματα και γεγονότα 2) ότι το να μαθαίνει και να παίζει κανείς παιχνίδια σχετικά με επικλήσεις δαιμόνων, θυσίες πλασμάτων σε "ειδεχθή, σκληρά τελετουργικά", μαγικά για την ακινητοποίηση και το θάνατο των εχθρών, και γενικά το να ξοδεύει κανείς χρόνο σκεπτόμενος βαθιά για κτηνώδεις, σκοτεινές, επικίνδυνες δυνάμεις και για το πώς θα τις ελέγξει και θα τις κατευθύνει μπορεί να θεωρείται ως υγιής ψυχαγωγία».[35] Επίσης ο Dr Kosser τονίζει ότι το Magic - και κατ'επέκταση καθετί παρεμφερές - δημιουργεί "γνωστική ασυμφωνία" ("cognitive dissonance"), η οποία

αποτελεί ισχυρό εργαλείο για τον χειρισμό των ανθρώπων. Η γνωστική ασυμφωνία έγκειται στο ότι "όταν ένα άτομο διαπιστώσει ασυμφωνία ανάμεσα στις πεποιθήσεις, στάσεις ή αξίες του, ή μια διάσταση ανάμεσα σ' αυτές και τη συμπεριφορά του, τότε κινητοποιείται για να επαναφέρει κάποια συμφωνία ή αρμονία μέσα από αλλαγές στις γνωστικές διαδικασίες ή τη συμπεριφορά του"[36]. Έτσι, οι γονείς, η Εκκλησία, η Αγία Γραφή μπορεί να διδάσκουν ένα σύστημα αξιών, ενώ οι συμπαίκτες, ο οδηγός του παιχνιδιού ή το ίδιο το παιχνίδι ασκούν μια αντίθετη επιρροή. Μάλιστα το παιδί έρχεται συχνά αντιμέτωπο και με το δίλημμα "είμαι αρκετά μεγάλο για να χειριστώ ένα παιχνίδι φαντασίας με δαίμονες και μαγεία ή είμαι μαμόθρεφτο; "[37]

Τρίτο παράδειγμα αποτελούν τα παιχνίδια φανταστικών ρόλων,[38] τα οποία συνιστούν την μοντέρνα μορφή διασκέδασης μεταξύ εφήβων. Στα παιχνίδια φανταστικών ρόλων οι παίκτες παίζουν μια ιστορία, δημιουργώντας ο καθένας τον δικό του χαρακτήρα, τον οποίο ενσαρκώνει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, που διαρκεί από εβδομάδες έως χρόνια. Σημαντικό στοιχείο των παιχνιδιών αυτών είναι ότι ο παίκτης καλείται συνεχώς να κάνει επιλογές, που ξεκινούν από την επιλογή του χαρακτήρα με τον οποίο θα ταυτίζεται και φθάνουν μέχρι επιλογές όπως κλοπές, φόνοι, βιασμοί, πώληση της ψυχής του κ.α. Ενδεικτικά ας δούμε το πολύ διαδεδομένο μεταξύ των παιδιών μας του Γυμνασίου και Λυκείου Dungeons & Dragons[39], γνωστό ως D&D. Στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης διαλέγει σε ποια φυλή ανήκει (ανθρώπων, ξωτικών, καταχθόνιων πλασμάτων κ.α)[40], σε ποια τάξη θα ανήκει (βάρβαρος, δηλ. άγριος πολεμιστής, μάγος, κληρικός, δηλ. "κύριος της θείας μαγείας" κ.α.)[41], την ποιότητα του χαρακτήρα του (καλός, ουδέτερος, νομίμως κακός, χαοτικά κακός, όπως οι δαίμονες, οι βρυκόλακες, τα ορκ κ.α.)[42] και έπειτα λαμβάνει οδηγίες συμπεριφοράς ανάλογα με την κάθε κατηγορία που επιλέγει. Ο παίκτης διαλέγει ακόμα και ποιον θεό θα επικαλείται (το θεό της Μαγείας, το θεό της Φύσης, το θεό της Σφαγής, το θεό της Τυραννίας, τη θεά του Θανάτου και της Μαγείας κ.α.)[43] καθώς και τον τρόπο επίθεσης, τα όπλα και τον τύπο της μαγείας που θα χρησιμοποιεί κάθε φορά.[44] "Δεν υπάρχει σχεδόν κανένα D&D παιχνίδι που οι παίκτες του δεν εμπλέκονται σε φόνο, εμπρησμό, βασανιστήρια, βιασμό ή ληστεία».[45]

Έτσι, **η απευαισθητοποίηση στο κακό, ακολουθείται από τη συναισθηματική βίωσή του, μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων**, που επηρεάζει βαθιά τον παίκτη και δημιουργεί εθισμό. Γιατί πώς είναι δυνατόν να μην επηρεάζεται ο παίκτης, ο οποίος παίζει ένα τέτοιο παιχνίδι συνήθως 4-12 ώρες τη φορά και μάλιστα παίρνει και οδηγίες τι να κάνει στον «ανενεργό χρόνο» του, δηλαδή με τι θα ασχοληθεί ο χαρακτήρας του τις ώρες εκτός παιχνιδιού;[46] Και πώς είναι δυνατόν να μην καλλιεργούνται οι αρνητικές συμπεριφορές που υποδύεται το παιδί στο παιχνίδι, όταν το role-playing (η τεχνική ρόλων) χρησιμοποιείται στην ψυχοθεραπεία, προκειμένου να καλλιεργηθεί μια ορισμένη συμπεριφορά; Και πώς

μπορούμε να παραβλέψουμε τις περιπτώσεις φόνων και αυτοκτονιών που συνδέθηκαν με κάποια παιχνίδια φανταστικών ρόλων, όπως το D&D ; [47]

Τα προαναφερθέντα παιχνίδια προωθούνται οργανωμένα και συστηματικά. Κάθε Παρασκευή βράδυ καταστήματα που βρίσκονται σε αρκετά μέρη της Αθήνας και της υπόλοιπης Ελλάδας διοργανώνουν το 'Friday Night Magic', και τα παιδιά, στην πλειονότητά τους έφηβοι, μαζεύονται για να παίξουν Magic.[48] Ανά τακτά διαστήματα διοργανώνονται επίσης εκδηλώσεις, τουρνουά, και πανελλήνια πρωταθλήματα Pokemon και Harry Potter για τους μικρούς, και Magic, D&D κ.α. για τους λίγο μεγαλύτερους.[49] Στην Αμερική υπάρχει ειδικός οργανισμός που εργάζεται για την προώθηση των παιχνιδιών ρόλων[50] και τον Αύγουστο του 2001 δημιουργήθηκε και στην Αθήνα Σύλλογος με σκοπό την ανάπτυξη και διάδοση παιχνιδιών ρόλων κ.α στην Ελληνική Επικράτεια. Μάλιστα κάθε Παρασκευή βράδυ μαζεύονται οι μεγαλύτεροι στο κτίριο του Συλλόγου για να παίξουν μέχρι τα μεσάνυχτα ή αργότερα ένα άλλο παιχνίδι ρόλων, το Vampire: the Masquerade[51].

7. Εισαγωγή στη μαγεία, τον αποκρυφισμό, το σατανισμό

Η έρευνα απέδειξε ότι πολλά από τα ανωτέρω προϊόντα παιδικής ψυχαγωγίας, καθώς και πλήθος άλλων, περιέχουν στοιχεία μαγείας, αποκρυφισμού ή σατανισμού και σαφώς μπορούν να προσανατολίσουν τα παιδιά μας προς μια βαθύτερη γνωριμία με αυτά. Ήδη από το 1996 ο π.Αντώνιος Αλεβιζόπουλος είχε αναφερθεί στις διάφορες λέσχες παιχνιδιών φανταστικών ρόλων ως "κατάλληλους χώρους για προσηλυτισμό στο νεοσατανισμό"[52].

Χωρίς να «δαιμονοποιούμε» τα πάντα θα πρέπει ξεκάθαρα να πούμε πως η αναβίωση της μαγείας και του αποκρυφισμού που συστηματικά παρατηρείται στη σύγχρονη παιδική ψυχαγωγία μπορεί να οδηγήσει στο σατανισμό.

Γι' αυτό πριν από την επιλογή οποιουδήποτε παιδικού αναγνώσματος, θεάματος ή παιχνιδιού θα ήταν ίσως χρήσιμο να θέταμε τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Παρουσιάζεται η μαγεία ως ενδιαφέρουσα ή αναγκαία και ο μάγος ως καλός ή ανώτερος από τους άλλους; Γίνεται διάκριση της μαγείας σε «καλή» μαγεία και κακή μαγεία;

2. Υπερτονίζεται η δύναμη;

3. Καλλιεργείται η αντιστροφή της ηθικής;

4. Ταυτίζεται το παιδί με χαρακτήρες βίαιους, κακούς, δαιμονικούς κτλ

5. Προβάλλεται το μήνυμα «κάνω ό,τι θέλω εγώ»;

6. Το κακό παρουσιάζεται μήπως ως καλό ή ως μια ίση, αντιμαχόμενη πλευρά του καλού;

7. Οι γλωσσικοί όροι, τα σύμβολα, οι πρακτικές που χρησιμοποιούνται μήπως είναι αποκρυφιστικού ή σατανιστικού περιεχομένου;

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όταν το κέρδος δεν έχει καμιά αναστολή, όταν το κακό εξαπλώνεται και οργανώνεται με ταχύτατους ρυθμούς, ο ρόλος των φορέων της αγωγής είναι εξαιρετικά σημαντικός. Τα παιδιά μας, περισσότερο από ποτέ, έχουν σήμερα ανάγκη ευκαιριών για να γνωρίσουν το υγιές, το καλό, το αγιασμένο. Σήμερα, περισσότερο παρά ποτέ, οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί καλούνται να βρίσκονται σε συνεχή εγρήγορση.

Σημειώσεις:

[1] http://www.aap.org/advocacy/childhealthmonth/media.htm

[2] http://www.apa.org/releases/videogames.html

[3] δες 1

[4] http://www.apa.org/pubinfo/violence.html

[5] δες 4

[6] Καθημερινή, Κυριακή 10 Νοεμβρίου 2002, σελ.22

[7] δες 1

[8] http://www.crimelibrary.com/criminology/kidkill/5.htm

[9] δες 1 και 4

[10] Στο *Χρωματίζω τον κόσμο του Χάρι Πότερ*, εκδόσεις Ψυχογιός

[11] Στο *Παιχνιδοσελίδες Digimon*, εκδόσεις Modern Times

[12] *Μαθαίνω να ζωγραφίζω Digital Digimon Monsters*, εκδόσεις Modern Times

[13]Το όνομα Digimon ακολούθησε ως αλλαγή του αρχικού ονόματος Digital Demons, όπως φαίνεται στο http://www.crossroad.to/text/articles/Digimon.html

[14] http://www.crossroad.to/articles2/2002/aliens.htm

[15] http://www.yugiohkingofgames.com/background.html

[16] από την ταινία Pokemon *Το ξόρκι των UNKNOWN*

[17] Ελευθεροτυπία, Κυριακή 23-12-2002, το ΄΄Έψιλον, σελ.32

[18] πολύ συχνό μοτίβο στα παιχνίδια ρόλων που θα αναλυθούν παρακάτω

[19] από το περιοδικό *Witch*, τεύχος 3, Ιανουάριος 2003, εκδόσεις ΝΕΑ ΑΚΤΙΝΑ Α.Ε.

[20] από το περιοδικό *Witch*, τεύχος 1, Νοέμβριος 2002, εκδόσεις ΝΕΑ ΑΚΤΙΝΑ Α.Ε.

[21] http://www.watchmanjournal.org/000131/html

[22] Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ έχει πουλήσει εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και θα αρχίσει να προβάλλεται ως κινηματογραφική ταινία στα τέλη του 2003.

[23] Το ΚΕΧΡΙΜΠΑΡΕΝΙΟ ΤΗΛΕΣΚΟΠΙΟ, Εκδόσεις ΨΥΧΟΓΙΟΣ, σελ.467

[24] σε συνέντευξή του τον Αύγουστο του 2000, http://www.avnet.co.uk/home/amaranth/Critic/ivpullman.htm

[25] Συγκρίνετε τα γραφόμενά του με τις πεποιθήσεις του νεοσατανισμού όπως αναλύονται στο βιβλίο του + π. Αντωνίου Αλεβιζόπουλου ΝΕΟΣΑΤΑΝΙΣΜΟΣ. ΟΡΘΟΔΟΞΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ, Διάλογος

[26] http://home.swipnet.se/~w-49954/English/pull.html

[27] Περιοδικό *PC master*, τεύχος 153, Ιούλιος 2002, σελ. 30.

[28] Το παιχνίδι Magic the Gathering ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών συλλεκτικών καρτών (collectible card games ή CCGs). Τα παιχνίδια συλλεκτικών καρτών έχουν κατηγοριοποιηθεί σε «φαντασίας» (*Magic*, *Pokemon*), «επιστημονικής φαντασίας» (*Star Trek*, *Star Wars*), «γοτθικού τρόμου» (*Vampire: the Eternal Struggle*), «πολεμικών τεχνών» (*Highlander*,*Shadowfist*), «παγκόσμιας συνωμοσίας» (*X-Files*, *Illuminati*)

[29] http://www.wizards.com/magic/MTG_New_Player.asp.

[30] http://plumeria.vmth.ucdavis.edu/~saintly/gaming/MTG.html

[31] http://virtuals.compulink.gr/kaissa/games/ccg/mtg/nemesis.html

[32] http://virtuals.compulink.gr/kaissa/games.html

[33] http://www.rickross.com/reference/satanism/satanism39.html

[34] http://home.netcom./~efny/candance/crisis9.html

[35] Steven Kosser, the Kosser Education Newsletter, Vol.3, No 10a, σελ.1,2

[36] ΣΥΝΤΟΜΟ ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΩΝ ΟΡΩΝ, Εκδόσεις Δωδώνη, σελ. 69

[37] δες 35, σελ. 4

[38] γνωστά ως “fantasy role-playing games” (FRPGs) όπως τα : *Dungeons & Dragons*, *Vampire*, *Werewolf*

[39] μεταφράζεται ως Μπουντρούμια & Δράκοι

[40] Από το εγχειρίδιο του παιχνιδιού, DUNGEONS & DRAGONS PLAYER’S HANDBOOK, Wizards of the Coast, 2000, σελ. 12 - 13

[41] δες 40, σελ. 21

[42] δες 40, σελ. 88-90

[43] δες 40, σελ. 31

[44] δες 40, σελ. 156-274

[45] http://www.watchman.org./occult/frpgames2.htm

[46] http://mhatsakhull.badnet.gr/esperos/ABN/World/Influence.htm

[47] δες 45

[48] http://virtuals.compulink.gr/kaissa/tourn/tourn.html

[49] δες 48 και τα σχετικά προγράμματα

[50] Η Committee for the Advancement of Role-playing Games που εδρεύει στο Τέξας

[51] http://mhatsakhull.badnet.gr/esperos/ABN/World/World.htm Ιανουάριος 2003

[52] ΝΕΟΣΑΤΑΝΙΣΜΟΣ-ΟΡΘΟΔΟΞΗ ΘΕΩΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ, Διάλογος 1996, σελ. 185

(Πηγή: Περιοδικό "Παρακαταθήκη", τ. 28)