



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ &
ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ ΖΩΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«Οργάνωση και Διαχείριση Αθλητικών Δραστηριοτήτων για άτομα με
Αναπηρίες (Α. με .Α.)»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών
με Διαταραχές Φάσματος Αυτισμού (ΔΦΑ)**

ΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ: ΣΤΡΙΓΚΑΣ ΑΘ., ΠΑΠΑΛΟΥΚΑΣ Μ. , ΔΟΥΒΗΣ Ι.

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΦΙΛΙΠΠΗ ΕΥΓΕΝΙΑ
Α.Μ. : 6062202003057

ΣΠΑΡΤΗ, 2023

**Η επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών με
Διαταραχές Φάσματος Αυτισμού (ΔΦΑ)**

Κύριος Επιβλέπων

Αθανάσιος Στρίγκας, Αναπληρωτής Καθηγητής, Γνωστικό Αντικείμενο «Διοίκηση και ανάπτυξη εθελοντών σε αθλητικά γεγονότα», Τμήμα Οργάνωσης και Διαχείρισης

Αθλητισμού, Σχολή Επιστημών Ανθρώπινης Κίνησης και Ποιότητας Ζωής,

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Οργάνωση και Διαχείριση Αθλητικών Δραστηριοτήτων για άτομα με Αναπηρίες (Α.

με .Α.)»

Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

Αφιέρωση

Στους γονείς μου, στον άντρα μου και το μωρό μας

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα Α΄ καθηγητή μου, κ. Στρίγκα Αθανάσιο για τις συμβουλές και τις επικοινωνητικές παρατηρήσεις του κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας αλλά και τους επιβλέποντες καθηγητές κ. Παπαλουκά Μάριο-Δανιήλ και κ. Δουβή Ιωάννη για τη συμβολή τους στην αξιολόγησή της.

Επίσης, θα ήθελα να εκφράσω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους συνεντευξιαζόμενους που συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα, χωρίς τη συμβολή των οποίων δε θα μπορούσε να υλοποιηθεί.

Τέλος, νιώθω την ανάγκη να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για την υποστήριξή τους καθόλη τη διάρκεια του μεταπτυχιακού προγράμματος.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Φιλιππή Ευγενία, Η επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών με Διαταραχές Φάσματος Αυτισμού (ΔΦΑ)

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών έχει εισβάλει στις περισσότερες πτυχές της ζωής του ανθρώπου του 21ου αιώνα. Η μάθηση μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών θεωρείται το μαθησιακό ρεύμα του μέλλοντος. Τα ψηφιακά παιχνίδια δεν είναι απλά ένα βοηθητικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, αλλά το κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας. Η τρέχουσα έρευνα στόχευε στον εντοπισμό της αποτελεσματικότητας των e-games σε παιδιά με Διαταραχές στο Φάσμα του Αυτισμού (ΔΦΑ) και συγκεκριμένα στην ανάπτυξη και βελτίωση των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων, τη μείωση των επαναλαμβανόμενων συμπεριφορών και την ομαλή κοινωνική ενσωμάτωση αυτών. Η έρευνα είχε ως υποκείμενα επιστημονικούς κλάδους, λογοθεραπευτές, εργοθεραπευτές, ψυχολόγους, εκπαιδευτικούς, όπως και γονείς παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Για τη διεξαγωγή της έρευνας πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις στους προαναφερόμενους συμμετέχοντες σχετικά με την επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών με Διαταραχές στο Φάσμα του Αυτισμού. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα e-games μπορούν να βελτιώσουν τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού αν και στη δημόσια εκπαίδευση δεν είναι τόσο διαδεδομένη η χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών.

Λέξεις- κλειδιά: Διαταραχές Φάσματος Αυτισμού, εκπαίδευση, κοινωνικές δεξιότητες, e-sports, e-games

ABSTRACT

Filippi Evgenia, The effect of e-games on the social integration of children with Autism Spectrum Disorders (ASD)

Utilization of new technologies has invaded most aspects of 21st century human life. Learning through digital games is considered the learning stream of the future. Digital games are not just an auxiliary tool in the hands of the teacher, but the center of the learning process. The current research aimed to identify the effectiveness of e-games in children with Autism Spectrum Disorders (ADHD) and specifically to develop and improve social and cognitive skills, reduce repetitive behaviors and their smooth social integration. The subjects of the research were scientific disciplines, speech therapists, occupational therapists, psychologists, teachers, as well as parents of children with autism spectrum disorders. In order to conduct the research, the above-mentioned participants were interviewed about the effect of e-games on the social integration of children with Autism Spectrum Disorders. The results showed that e-games can improve the social skills of children with autism spectrum disorders, although the use of digital games is not so widespread in public education.

Keywords: Autism Spectrum Disorder (ASD); education; social skills; e-sports; e-games

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ	5
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	6
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	7
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΠΙΝΑΚΩΝ	9
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι	11
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	11
1.1.Ορισμός	11
1.2.Σκοπός της έρευνας	13
1.3.Σημασία της έρευνας	13
1.4.Λειτουργικοί ορισμοί	13
1.5.Περιορισμοί της έρευνας	14
1.6.Οριοθετήσεις	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙ	15
2. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ	15
2. 1 Διαταραχή αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ)	15
2.1.1. Μορφές Αυτιστικού Φάσματος.....	15
2.1.2.Αυτισμός και ενηλικίωση	17
2.1.3.Διάγνωση του αυτισμού	18
2.1.4.Συμπτωματολογία και αντιμετώπιση του αυτισμού	21
2.2.Κοινωνική ενσωμάτωση	24
2.2.1.Χαρακτηριστικά της ΔΑΦ	24
2.2.2.Κινητικές Ικανότητες ατόμων με ΔΑΦ	26

2.2.3. Ο ρόλος των κοινωνικών ικανοτήτων στη ζωή των ατόμων με ΔΑΦ.....	29
2.2.4. Παιχνίδι και κοινωνική ανάπτυξη ατόμων με ΔΑΦ	30
2.2.5. Κοινωνική ένταξη ατόμων με ΔΑΦ	33
2.2.6. Προσεγγίσεις στον αθλητισμό για παιδιά με ΔΑΦ	34
2.3. E-games/E-sports	37
2.3.1. Τι είναι τα e-games	37
2.3.2. Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών	38
2.3.3. Τι είναι τα Esports	40
2.3.4. Η ιστορία των Esports	42
2.3.5. Ισχύουσα Νομοθεσία	44
2.3.6. Βιντεοπαιχνίδια και κοινωνική ενσωμάτωση ατόμων με ΔΑΦ..	48
2.4. Ερευνητικά ερωτήματα/ επιμέρους στόχοι	51
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙΙ	54
3. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	54
3.1. Μεθοδολογία	54
3.2. Ανάλυση ερευνητικού υλικού και ερμηνεία	63
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙV	65
4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	65
4.1. Ερευνητικά Αποτελέσματα	65
ΚΕΦΑΛΑΙΟ V	115
5. ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....	115
ΚΕΦΑΛΑΙΟ VI	116
6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	116
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	118
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	128

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας	Τίτλος	Σελ.
1	Δημογραφικά Στοιχεία Συμμετεχόντων	58
2	Αποσπάσματα απαντήσεων 1 ^{ης} ερώτησης	65
3	Αποσπάσματα απαντήσεων 2 ^{ης} ερώτησης	69
4	Αποσπάσματα απαντήσεων 3 ^{ης} ερώτησης	72
5	Αποσπάσματα απαντήσεων 4 ^{ης} ερώτησης	75
6	Αποσπάσματα απαντήσεων 5 ^{ης} ερώτησης	78
7	Αποσπάσματα απαντήσεων 6 ^{ης} ερώτησης	82
8	Αποσπάσματα απαντήσεων 7 ^{ης} ερώτησης	84
9	Αποσπάσματα απαντήσεων 8 ^{ης} ερώτησης	87
10	Αποσπάσματα απαντήσεων 9 ^{ης} ερώτησης	89
11	Αποσπάσματα απαντήσεων 10 ^{ης} ερώτησης	93
12	Αποσπάσματα απαντήσεων 11 ^{ης} ερώτησης	96
13	Αποσπάσματα απαντήσεων 12 ^{ης} ερώτησης	100
14	Αποσπάσματα απαντήσεων 13 ^{ης} ερώτησης	103
15	Αποσπάσματα απαντήσεων 14 ^{ης} ερώτησης	106
16	Αποσπάσματα απαντήσεων 15 ^{ης} ερώτησης	109
17	Αποσπάσματα απαντήσεων 16 ^{ης} ερώτησης	111

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ

ΓΡΑΦΗΜΑ	Τίτλος	Σελ.
1	Ελκυστικά e-games	68
2	Η επίδραση των e-games	71
3	Βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης	75
4	Ανάπτυξη Διαπροσωπικών σχέσεων	77
5	Διαχείριση χρόνου και άλλα οφέλη	81
6	Βελτίωση Ψυχολογίας ατόμων με ΔΑΦ	84
7	Αρετές	86
8	Θετικά Συναισθήματα	89
9	Ενημερωτικά Μέσα	92
10	Κοινωνική ενσωμάτωση	96
11	Ανάπτυξη φιλικών σχέσεων	99
12	Τρόποι εξάλειψης κοινωνικών ανισοτήτων	102
13	Ανάπτυξη ευγενούς άμιλλας	105
14	Μέτρα στήριξης	108
15	Κρατικές ενέργειες ενίσχυσης ατόμων με ΔΑΦ	111
16	Κρατική συμβολή για βελτίωση ποιότητας ζωής	114

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. Ορισμός

Ο αυτισμός κατατάσσεται στις διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές. Δόθηκε ο όρος διαταραχή «φάσματος», εξαιτίας της ανομοιογένειας που καταγράφεται. Διακρίνεται σε ήπια μορφή, δηλαδή εκδηλώνονται ελάχιστα στοιχεία αυτισμού και υπάρχει φυσιολογική ανάπτυξη της νοημοσύνης και σε βαρύτερη μορφή, με περισσότερα αυτιστικά στοιχεία που συνυπάρχουν με βαριά νοητική υστέρηση. Ο αυτισμός έχει απασχολήσει πολύ τον επιστημονικό κλάδο προκειμένου να του δοθεί συγκεκριμένος ορισμός. Πρόκειται για μια εκ γενετής αναπτυξιακή διαταραχή του εγκεφάλου, η οποία ακολουθεί το πάσχον άτομο εφ' όρου ζωής. Τα άτομα με τη διαταραχή αυτή δεν έχουν τη δυνατότητα να αντιληφθούν σωστά όσα συμβαίνουν γύρω τους αντιμετωπίζοντας έτσι σοβαρά προβλήματα στις κοινωνικές επαφές, την επικοινωνία και τη συμπεριφορά τους (Wing, 2000), παρουσιάζουν δηλαδή αισθητηριακά ελλείμματα.

Δύο άλλοι ορισμοί που έχουν διατυπωθεί είναι ο Ιατρικός και ο Εκπαιδευτικός ορισμός. Σύμφωνα με τον Ιατρικό ορισμό, ο ορισμός και η διάγνωση του αυτισμού βασίζονται κυρίως στην εμφάνιση κάποιων συμπεριφορών, που έχουν καθοριστεί ως ενδείξεις για την ύπαρξη του αυτισμού, παρόλο που η εμφάνισή τους και μόνο δεν αποτελεί ένδειξη αυτισμού στο άτομο. Επομένως, η συμπεριφορά μπορεί να οδηγήσει στη διάγνωση του αυτισμού, αλλά δεν βοηθά από μόνη της στην κατανόηση και στην προσέγγιση της διαταραχής (Jordan, & Powell, 2000).

Ο εκπαιδευτικός ορισμός του αυτισμού περιέχει τις έννοιες των διδακτικών προσεγγίσεων, του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος και των εξατομικευμένων προγραμμάτων. «Είναι μια προσέγγιση που έχει τις βάσεις της κυρίως, στην εξατομίκευση, στην οπτική στήριξη, στην προβλεψιμότητα και στη συνέχεια. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές προσεγγίσεις, εξαιτίας της ποικιλίας των ατομικών μαθησιακών αναγκών» (Γκονέλα, 2006). Εξαιτίας, λοιπόν, των πολλών ατομικών μαθησιακών αναγκών, είναι απαραίτητη η εκπαιδευτική αξιολόγηση και η κατάλληλη προσέγγιση.

Τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μπορούν σε βάθος χρόνου να αναπτύξουν και να βελτιώνουν τις κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες που

διαθέτουν. Η διαπαιδαγώγηση και η εξάσκησή τους μπορεί να πραγματοποιηθεί σε υπαίθριους χώρους αλλά και σε εσωτερικούς, υπό την εποπτεία ειδικών παιδαγωγών. Οι πρακτικές που δύναται να εφαρμοστούν αφορούν το άτομα ως μονάδα αλλά και την ομάδα. Πρέπει να εφαρμόζονται λεπτομερειακά σχεδιασμένα προγράμματα με την καθοδήγηση των ειδικών εκπαιδευτών και να έχουν ως στόχο τη διαπαιδαγώγηση, την άσκηση και την ψυχαγωγία των συμμετεχόντων.

Μια διαδεδομένη πρακτική είναι η χρήση των e-games στην ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων ατόμων με αυτισμό, που συμπεριλαμβάνει δραστηριότητες, ασκησιολόγιο, παιχνίδια ατομικά ή ομαδικά για αρκετό χρονικό διάστημα σε ένα εικονικό και ασφαλές για το άτομο περιβάλλον. Στόχος της πρακτικής είναι η απόκτηση ψυχικής, συναισθηματικής και πνευματικής υγείας των συμμετεχόντων, που επιτυγχάνονται με την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα και με τις δραστηριότητες που προβάλλονται.

Η παρούσα διπλωματική μελέτη προσεγγίζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την επίτευξη της κοινωνικοποίησης και κοινωνικής ενσωμάτωσης παιδιών που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού.

Τα ψηφιακά παιχνίδια ανήκουν στο πρόγραμμα ένταξης των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα σε πολλές χώρες, οι οποίες προσπαθούν να τα ενσωματώσουν στο εκπαιδευτικό τους σύστημα. Τα ψηφιακά παιχνίδια και η χρήση τους ως εργαλεία της εκπαίδευσης είναι μια καινούρια πρακτική που δεν έχει εφαρμοστεί όμως πλήρως σε όλες τις χώρες.

Τα e-games θεωρούνται αρκετά ψυχαγωγικά και μπορούν να απευθύνονται σε παιδιά ανεξάρτητα της ηλικίας και του μαθησιακού επιπέδου που διαθέτουν. Η παιδική ηλικία είναι η περίοδος που οικοδομείται η σχέση με ό,τι μας περιβάλλει, μέσω του παιχνιδιού (Brougere, 1999). Δίνεται η δυνατότητα λοιπόν να συνδυαστεί η θεωρία πως πρέπει να παίζεις για να μάθεις, με την θεωρία των Rieber, Smith, & Noah (1998), οι οποίοι θεωρούν πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πιο ελκυστικά για τα παιδιά, ακόμη κι αν πρόκειται για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Με την αξιοποίηση της δύναμης του υπολογιστή, ο παίκτης γνωρίζει νέους διαδραστικούς προσομοιωμένους κόσμους (interactive simulated worlds). Τα παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα στους παίκτες να κατανοήσουν τους κανόνες και να εκφραστούν μέσω των χαρακτήρων του παιχνιδιού.

Σήμερα σχεδιάζονται και ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια. Βεβαίως πολλά από αυτά δεν είναι μόνο για παιδιά, αλλά και για ενήλικες. Οι πιο διαδεδομένες

κατηγορίες που περιέχουν τέτοιου είδους παιχνίδια είναι τα Serious Games (Σοβαρά Παιχνίδια) και τα Role Playing Games (R.P.G.) (Παιχνίδια Ρόλων) (Crookall, 2010).

1.2. Σκοπός της έρευνας

Σκοπός αυτής της έρευνας ήταν η καταγραφή των απόψεων γονέων, λογοθεραπευτών, ψυχολόγων και εκπαιδευτικών σχετικά με την επίδραση των e-games στην ανάπτυξη κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων, παιδιών με Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος. Επίσης, στόχος ήταν να αναδειχθεί η ανάγκη περεταίρω ένταξης των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση ατόμων στο φάσμα του αυτισμού προκειμένου να επιτευχθεί η αυτονομία και η κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών. Το εικονικό περιβάλλον του υπολογιστή και των ψηφιακών παιχνιδιών, αποτελεί την αρχή για να αναπτυχθεί η συνεργατική διερευνητική διδασκαλία, η οποία ενισχύεται λόγω του ενδιαφέροντος και των κινήτρων των συμμετεχόντων.

1.3. Σημασία της έρευνας

Κίνητρο βελτίωσης για τη σύγχρονη κοινωνία αποτελεί η επίτευξη της κοινωνικοποίησης των ΑΜΕΑ (συμπεριλαμβανόμενων και των ατόμων με ΔΑΦ) με στόχο την πλήρη ένταξή τους. Σκοπός είναι η ενεργή συμμετοχή τους στην οικονομία, την κοινωνία, και τον πολιτισμό.

Οι κοινωνικές δεξιότητες αποτελούν τη βασική προϋπόθεση γι' αυτή την πρόκληση και είναι απαραίτητο να διδάσκονται από τις προσχολικές κιόλας ηλικίες. Η προώθηση αυτής της φιλοσοφίας στο σχολικό περιβάλλον γίνεται μέσω των ομαδικών και παράλληλα ομότιμων σχέσεων των μαθητών, όσον αφορά στην κοινή λήψη αποφάσεων, στη συνεργασία, στην αλληλοβοήθεια κλπ. Σε αυτά επομένως βασίζεται η ανάγκη για μελέτη της ανάπτυξης και καλλιέργειας των κοινωνικών δεξιοτήτων με τη χρήση άλλων πρακτικών όπως είναι τα e-games. Η εφαρμογή δημιουργικών προγραμμάτων, ατομικών ή ομαδικών, κρίνεται απαραίτητη για να καλλιεργηθούν και να αναπτυχθούν οι κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών με ΔΑΦ σε ένα εικονικό περιβάλλον.

1.4. Λειτουργικοί Ορισμοί

Κοινωνικές δεξιότητες: η ικανότητα διαχείρισης περιβαλλοντικών ερεθισμάτων, (Whalon, 2015).

ΔΑΦ: πρόκειται για ευρύ φάσμα νευρό-αναπτυξιακών διαταραχών, που χαρακτηρίζεται από ελλειμματική κοινωνική αλληλεπίδραση, προφορική και μη επικοινωνία και επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές (American Psychiatrics Association, 2013).

e-games/ ψηφιακά παιχνίδια: ένας νοητικός διαγωνισμός, που παίζεται με υπολογιστή ή κονσόλα σύμφωνα με ορισμένους κανόνες για λόγους ψυχαγωγίας, αναψυχής ή νίκης σε κάποιο στοίχημα (Zyda, 2005, σελ. 25).

1.5. Περιορισμοί της έρευνας

Η επιλογή των ατόμων που έλαβαν μέρος στην έρευνα έγινε μέσω της διαδικασίας σκοπιμότητας, καθώς προέρχονται από συγκεκριμένους τομείς που σχετίζονται με την απασχόληση και εκπαίδευση παιδιών με ΔΑΦ.

Πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις αποκλειστικά σε ειδικότητες που ασχολούνται με παιδιά με ΔΑΦ και όχι σε παιδιά με ΔΑΦ

Εξαιτίας της μικρής χρονικής διάρκειας υλοποίησης της έρευνας δεν μπόρεσαν να εξεταστούν διεξοδικά κι άλλες παράμετροι σχετικά με τα είδη των e-games που χρησιμοποιούνται προκειμένου να επιτυγχάνεται η κοινωνική ενσωμάτωση παιδιών με ΔΑΦ.

1.6. Οριοθετήσεις

Οι συμμετέχοντες προέρχονταν από συγκεκριμένους επιστημονικούς κλάδους, λογοθεραπευτές, ψυχολόγοι, εκπαιδευτικοί αλλά και γονείς.

Προϋπόθεση ήταν όλοι να έχουν εμπειρία με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού και να έχουν χρησιμοποιήσει e-games για την εκπαίδευση και εξοικείωση των παιδιών με κοινωνικές δεξιότητες που στοχεύουν στην κοινωνική τους ενσωμάτωση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ II

2. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

2.1. Διαταραχή αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ)

2.1.1. Μορφές Αυτιστικού Φάσματος

A. Αυτιστική Διαταραχή (Αυτισμός Kanner ή Παιδικός αυτισμός ή βρεφονηπιακός αυτισμός)

Πρόκειται για μια αναπτυξιακή διαταραχή, που εμφανίζεται πριν από τα 3 πρώτα χρόνια ζωής του παιδιού και χαρακτηρίζεται από μη τυπική λειτουργικότητα και ανάπτυξη. Η εκδήλωση αυτής της διαταραχής παρατηρείται κυρίως στα αγόρια συγκριτικά με τα κορίτσια (ICD-10,1992). Προκειμένου να υπάρξει διάγνωση, θα πρέπει να έχουν παρουσιαστεί αναπτυξιακές ανωμαλίες, πριν από τα 3 πρώτα έτη, παρόλο που η διάγνωση του συνδρόμου μπορεί να γίνει και αργότερα.

B. Σύνδρομο Rett

Αυτό το σύνδρομο μέχρι και σήμερα έχει άγνωστη αιτιολογία. Εκδηλώνεται κυρίως σε κορίτσια και η διαφοροποίηση έγκειται στην έναρξη, στην πορεία και στη συμπτωματολογία. Ενώ φαίνεται αρχικά το παιδί να παρουσιάζει μια τυπική ανάπτυξη, ακολουθεί μερική ή πλήρης απώλεια των ικανοτήτων των κινήσεων που αποκτήθηκαν μετά τη γέννηση και του λόγου μαζί με επιβράδυνση της αύξησης του κεφαλιού. Η διαταραχή αυτή εμφανίζεται μεταξύ του 2ου και 7ου μήνα ζωής του παιδιού (ICD-10,1992).

Γ. Διαταραχή Asperger

Η διαταραχή *Asperger* είναι μια διαταραχή νευρολογικής φύσεως. Το 1944 δημοσιεύτηκε μια διατριβή, στην οποία αναλύονται συμπεριφορές από κάποια νέα άτομα, τα οποία παρουσίαζαν φυσιολογικό δείκτη νοημοσύνης και κανονική γλωσσική ανάπτυξη, αλλά εμφάνιζαν δυσχέρεια στις κοινωνικές επαφές και στη λεκτική επικοινωνία.

Το *Asperger* παρουσιάζεται κυρίως στα αγόρια με μια ποικιλομορφία χαρακτηριστικών. Η διαταραχή μπορεί να εκδηλωθεί ως ελαφριά έως και πολύ βαριά. Τα άτομα με *Asperger* χαρακτηρίζονται από ελλείματικές κοινωνικές δεξιότητες,

καθώς δεν προσαρμόζονται εύκολα στις αλλαγές του περιβάλλοντός τους και προτιμούν την καθημερινή τους ρουτίνα. (ICD-10,1992).

Επίσης, δυσκολεύονται στην κατανόηση και αποκωδικοποίηση της γλώσσας του σώματος. Δείχνουν αντιπάθεια σε ήχους, μυρωδιές, γεύσεις και έντονο φωτισμό, αλλά δείχνουν ιδιαίτερη προτίμηση στα μαλακά ρούχα και σε συγκεκριμένες τροφές. Επιπρόσθετα, τα άτομα με Asperger έχουν φυσιολογική νοημοσύνη και αρκετά από αυτά έχουν εξαιρετικές δεξιότητες ή ταλέντο σε κάποιο ειδικό τομέα. Η γλωσσική τους ανάπτυξη φαίνεται κανονική (γι' αυτό και διαφέρει από τον αυτισμό) με ένα πολύ πλούσιο λεξιλόγιο. Παρόλα αυτά υπάρχει δυσκολία στην πρακτική χρήση της γλώσσας.

Δ. Σύνδρομο Heller (βρεφονηπιακή άνοια ή αποδιοργανωτική ψύχωση)

Στο σύνδρομο *Heller*, ενώ στην αρχή υπάρχει μια περίοδος φυσιολογικής ανάπτυξης του παιδιού, στη συνέχεια τα άτομα παρουσιάζουν δυσχέρεια στην κοινωνική αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και τη συμπεριφορά..

Ε. Άτυπος αυτισμός

Πρόκειται για μια διάχυτη αναπτυξιακή διαταραχή, η οποία εμφανίζεται μόνο μετά την ηλικία των 3 ετών. «Ο άτυπος αυτισμός, εκδηλώνεται κυρίως σε άτομα με νοητική υστέρηση και με μικρή λειτουργικότητα. Επιπλέον, εμφανίζεται σε άτομα με βαριά ειδική γλωσσική αναπτυξιακή διαταραχή.» (ICD-10,1992).

Άλλα σύνδρομα, που εντάσσονται στο φάσμα του αυτισμού είναι η διαταραχή υπερδραστηριότητας που σχετίζεται με νοητική υστέρηση και στερεότυπες κινήσεις, η διάχυτη αναπτυξιακή διαταραχή, μη καθοριζόμενη αλλιώς και άλλες διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές.

Η Wing (2000), όμως αναφέρει πως ο αυτισμός σχετίζεται και με άλλα σύνδρομα όπως:

- Σύνδρομο του εύθραυστου X
- Σύνδρομο Landau-Kleffner
- Σύνδρομο Williams
- Σύνδρομο Touret

2.1.2. Αυτισμός και ενηλικίωση

Στα παιδιά με αυτισμό απουσιάζει η ικανότητα δημιουργίας διαπροσωπικών σχέσεων και αρέσκονται σε μοναχικές δραστηριότητες. Στις ήπιες μορφές αυτισμού υφίσταται η κοινωνική αλληλεπίδραση, όμως σε αυτές τις αλληλεπιδράσεις δεν αναγνωρίζονται τα συναισθήματα και οι ανάγκες των άλλων. Στις πιο βαριές περιπτώσεις, τα παιδιά είναι τελείως αποκομμένα ή εκτελούν συγκεκριμένες μηχανικές αλληλεπιδράσεις. Διαπιστώνεται η απουσία κοινωνικών δεξιοτήτων ή ελλειμματικές κοινωνικές δεξιότητες κάτι που μπορεί όμως να μεταβληθεί καθώς περνούν τα χρόνια, ανάλογα με τη λειτουργικότητα του παιδιού. Σύμφωνα με την Quill (1995), στα πρώτα παιδικά χρόνια εκδηλώνονται λίγες κινήσεις.

Τα παιδιά με ΔΑΦ δεν αναγνωρίζουν εύκολα τη συναισθηματική κατάσταση του άλλου και φαίνεται να κλείνονται σ' ένα δικό τους κόσμο. Επίσης, η έναρξη παιχνιδιών με απλούς κανόνες με άλλα παιδιά ή η συμμετοχή σε ομαδικά παιχνίδια φαίνεται να τα δυσκολεύει. Μεγαλώνοντας τα παιδιά που έχουν παρουσιάσει κάποια μορφή αυτισμού δείχνουν να συμμετέχουν στα παιχνίδια ή παρουσιάζουν ανεπιθύμητες συμπεριφορές στα ομαδικά παιχνίδια. Επίσης, εμφανίζουν έλλειψη κατανόησης των κανόνων της σχολικής τάξης (π.χ. απουσία συνεργατικού πνεύματος στις δραστηριότητες της τάξης κ.ά.).

Επίσης, η συμπεριφορά ενός ατόμου με αυτισμό μεταβάλλεται από την παιδική ηλικία συγκριτικά με την εφηβική. Ουσιώδες, σε αυτές τις περιόδους των αλλαγών είναι η ικανότητα των γονιών να αφουγκράζονται τις ανάγκες του παιδιού τους, να προσαρμόζονται σε αυτές και να τις χειρίζονται κατάλληλα. Αντιθέτως, η ακατάλληλη αντιμετώπιση, μπορεί να δημιουργήσει συμπεριφορικά προβλήματα κατά τη μετάβαση από την παιδική ηλικία στην εφηβική. Την περίοδο της εφηβείας, πολλές φορές οι δυσκολίες δεν γίνονται εύκολα αντιληπτές. Στην πραγματικότητα το παιδί εξακολουθεί να αντιμετωπίζει τα ίδια συμπεριφορικά προβλήματα, όμως υπάρχει δυσκολία στον χειρισμό τους από τους γονείς λόγω της αυξημένης δύναμης που διαθέτουν μεγαλώνοντας. Από την άλλη, οι δυσκολίες στην εφηβική ηλικία μπορεί να μην έχουν μειωθεί, αλλά να έχουν βελτιωθεί κιόλας και να προκύψουν προβλήματα σε παράγοντες που έχουν σχέση με το περιβάλλον του ατόμου π.χ. αλλαγή φροντίδας, αλλαγή σχολικού περιβάλλοντος, θέματα αποδοχής κλπ.

Η έγκαιρη αναγνώριση των δυσκολιών και η προσπάθεια για βελτίωση ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες των παιδιών είναι πολύ σημαντικές καθώς ενηλικιώνονται. Στην

εφηβεία συνήθως μειώνονται τα συμπτώματα και αυξάνονται οι προσαρμοστικές συμπεριφορές και η συναισθηματική ανταπόκριση. Σε αρκετά παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού φαίνεται πως στα εφηβικά χρόνια δεν εμφανίζονται ιδιαίτερα προβλήματα συμπεριφοράς. Υπάρχει όμως η πιθανότητα να ξεκινήσουν κάποιας μορφής επιληπτικές κρίσεις από την εφηβεία κι έπειτα (<http://www.encephalos.gr/44-2-08e.htm>).

Στην εφηβεία, η σεξουαλική διαπαιδαγώγηση απαιτεί τον πιο δύσκολο χειρισμό. Η σεξουαλικότητα ορίζεται από τις βιολογικές, ψυχολογικές, κοινωνιολογικές και πνευματικές παραμέτρους, οι οποίες επιδρούν στην ανάπτυξη της προσωπικότητας και των διαπροσωπικών σχέσεων ενός ανθρώπου. Περικλείει αλλαγές σωματοδομής, μεταβολές συναισθημάτων, ταυτότητας και πλήθος εκδηλώσεων συμπεριφορών. Επιπρόσθετα, στις πιο πολλές περιπτώσεις παρατηρούνται δυσκολίες κοινωνικοποίησης και δυσχέρεια στην επικοινωνία, οι οποίες υπάρχουν σε όλη τους τη ζωή, παρά τις λειτουργικές μεταβολές σε άλλους τομείς στην εφηβεία και στην ενήλικη ζωή. Οι δυσκολίες στην κοινωνική αλληλεπίδραση και στην επικοινωνία εμφανίζονται ως αντιληπτική δυσκολία της συναισθηματικής διάθεσης των άλλων και ως ανυπαρξία ενσυναίσθησης. Οι έφηβοι με ΔΑΦ δυσκολεύονται στην έκφραση των συναισθημάτων τους στους άλλους, ενώ παρατηρούνται σοβαρές δυσκολίες στις φιλικές σχέσεις (<http://www.encephalos.gr/44-2-06e.htm>). Η μειωμένη αντιληπτική ικανότητα της συναισθηματικής διάθεσης των άλλων σχετίζεται με την περιορισμένη φαντασία. Η ικανότητα του ατόμου να υποθέσει το αποτέλεσμα των πράξεών του είναι πάνω από τις δυνατότητές του.

2.1.3. Διάγνωση του αυτισμού

Στα παιδιά με αυτισμό είναι απαραίτητες και ωφέλιμες οι ταμπέλες, παρόλο που σε αρκετούς δεν αρέσουν. Η σωστή και έγκαιρη διάγνωση των παιδιών με διαταραχές αυτιστικού φάσματος βελτιώνει τον τρόπο ζωής και με την πρέπουσα φροντίδα αντιμετωπίζονται οι ιδιαιτερότητες του κάθε παιδιού.

Οι διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού γίνονται αντιληπτές από την παιδική ηλικία των 3 περίπου χρόνων. Τα συμπτώματα, προκειμένου να χαρακτηριστούν ως αυτιστικά στοιχεία θα πρέπει να απέχουν από την τυπική συμπεριφορά. Η μορφή, ο

τρόπος εκδήλωσης και η συχνότητα των εκδηλώσεων παίζουν σημαντικό ρόλο στη σωστή διάγνωση.

Όσον αφορά τους ενήλικες η σωστή διάγνωση έχει ως σκοπό την κατανόηση των προβλημάτων, την παροχή οδηγιών σε φροντιστές, εκπαιδευτικούς, γονείς και άλλους και στην πρόταση εκπαιδευτικών στρατηγικών για κατάλληλο χειρισμό.

Η διάγνωση του αυτισμού γίνεται μέσω της παρατήρησης της συμπεριφοράς του ατόμου και της καταγραφής του αναπτυξιακού ιστορικού του ατόμου από την παιδική του ηλικία. Συγκεκριμένα, όσοι ασχολούνται με τη διάγνωση του αυτισμού οφείλουν να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί, γιατί υπάρχει η πιθανότητα να συνυπάρχουν κι άλλες αναπτυξιακές διαταραχές και να οδηγηθούν σε εσφαλμένα αποτελέσματα.

Μερικές χαρακτηριστικές συμπεριφορές, που μπορούν να υποψιάσουν τους γονείς, να παρατηρήσουν λίγο περισσότερο το παιδί τους και να κινητοποιηθούν άμεσα, με το να συμβουλευτούν κάποιον ειδικό είναι: «οι συχνοί κολικοί, η απουσία αλληλεπίδρασης μεταξύ παιδιού και γονέα, η ανύπαρκτη βλεμματική επαφή, η μη ανταπόκριση στα καλέσματα των γονιών, η μειωμένη κοινωνική συμπεριφορά, η μη επεξεργασία των ερεθισμάτων» (Γκονέλα, 2006). Αυτά αποτελούν τα πρώτα σημάδια, που πρέπει οι γονείς να παρατηρήσουν και να λάβουν υπόψη τους.

Μερικά άλλα ανησυχητικά σημάδια συμπεριφοράς, που εμφανίζονται σε παιδιά ηλικίας έως και 3 ετών είναι:

- Η έλλειψη γέλιου.
- Η αποφυγή στο να δείχνει.
- Φαίνεται πως άλλες φορές ακούει και άλλες όχι.
- Απουσία ανταπόκρισης στο όνομά του.
- Καθυστέρηση στο λόγο.
- Ξαφνική διακοπή της ομιλίας.
- Μοναχικό παιχνίδι.
- Αγνόηση των ανθρώπων γύρω που βρίσκονται στον ίδιο χώρο μαζί του.
- Δεν υπάρχει βλεμματική επαφή.
- Περπατάει με τις μύτες των ποδιών.
- Κινείται παράξενα.

- Προσκολλάται σε συγκεκριμένα αντικείμενα.
- Τοποθετεί στη σειρά τα πράγματα.
- Ευαισθησία σε αμυδρούς ήχους και αγνόηση δυνατών θορύβων.
- Υπερκινητικότητα.
- Απουσιάζει η αρχή της μίμησης (Γκονέλα, 2006).

Μερικά χαρακτηριστικά στα βρέφη, τα οποία είναι δύσκολο να εντοπιστούν είναι:

- 1) Απουσία βλεμματικής επαφής.
- 2) Διαταραχές της κινητικής ανάπτυξης.
- 3) Έλλειψη χειρονομιών δειξίματος.
- 4) Διαταραχές ύπνου και διατροφής.
- 5) Λίγες ή και καθόλου φωνητικές αποκρίσεις.
- 6) Υπερβολικά ήρεμο μωρό ή σε διέγερση.
- 7) Αγνόηση των ατόμων που τα περιβάλλουν.
- 8) Αδιαφορία στους ήχους.
- 9) Δυσκολία προσαρμογής στην μητρική αγκαλιά (Delion Piere, 2000).

Στην περίπτωση που οι γονείς διαπιστώσουν κάποια από τα παραπάνω σημάδια στη συμπεριφορά του βρέφους τους θα πρέπει να απευθυνθούν σε κάποιον ειδικό. Είναι πολύ σημαντικό να αντιληφθούν πως όσο πιο νωρίς γίνει η οποιαδήποτε παρέμβαση, τόσο το καλύτερο για τη βελτίωση της ζωής του παιδιού τους.

2.1.4. Συμπτωματολογία και αντιμετώπιση του αυτισμού

Χαρακτηριστικά αυτισμού

Ποιοτική έκπτωση στην κοινωνική αλληλεπίδραση:

- α) Μειωμένη χρήση μη λεκτικών συμπεριφορών για την ύπαρξη κοινωνικής αλληλεπίδρασης.
- β) Δυσκολία σύναψης σχέσεων με συνομήλικους ίδιου αναπτυξιακού επιπέδου.
- γ) Απουσία αυθόρμητων συναισθημάτων ή ενδιαφερόντων με άλλα άτομα.
- δ) Απουσία κοινωνικής ή συναισθηματικής διαντίδρασης.

Ποιοτική έκπτωση στον επικοινωνιακό τομέα:

- α) Καθυστέρηση στην ανάπτυξη ή πλήρης απουσία λόγου.
- β) Σε άτομα με επαρκή ομιλία, μειωμένη ικανότητα να αρχίσουν ή να συνεχίσουν μία συζήτηση με άλλους.
- γ) Στερεοτυπική χρήση του λόγου.
- δ) Απουσία παιχνιδιού με δημιουργικότητα και φαντασία που να αρμόζει στο αναπτυξιακό του επίπεδο

Συγκεκριμένοι, στερεοτυπικοί τύποι συμπεριφοράς:

- α) Περιορισμένα ενδιαφέροντα.
- β) Προσκόλληση σε ορισμένες ρουτίνες.
- γ) Στερεοτυπικές και επαναλαμβανόμενες κινήσεις.
- δ) Επίμονη ενασχόληση με συγκεκριμένα αντικείμενα.

Άλλα συνοδά χαρακτηριστικά των παιδιών με αυτισμό:

- Νοητική υστέρηση, ήπια ή βαριά.
- Ανωμαλίες στην ανάπτυξη των γνωστικών ικανοτήτων.
- Συμπεριφορικές ιδιαιτερότητες, όπως υπερκινητικότητα, παρορμητικότητα, αυτο-τραυματική συμπεριφορά.
- Περίεργες αντιδράσεις σε αισθητηριακά ερεθίσματα, π.χ. έλλειψη αντίδρασης στον πόνο, υπερβολική αντίδραση σε θορύβους, στο φως ή στο άγγιγμα.

- Διατροφικές διαταραχές π.χ. Πίκια ή αλλοτριοφαγία, η οποία είναι η ακατάσχετη επιθυμία ενός ατόμου για κατανάλωση μη βρώσιμων ουσιών, οι οποίες δεν έχουν κάποια θρεπτική αξία (π.χ. χώματος, ξύλου, τριχών, γόμας, σοβά, άμμου, κιμωλίας, σαπουνιού, κοπράνων, χαρτιού κ.ά.), για διάστημα περισσότερο του ενός μήνα.
- Προβλήματα ύπνου, π.χ. ανήσυχος ύπνος.
- Αναίτια συναισθηματικά ξεσπάσματα π.χ. γέλιο, κλάμα, φωνές.
- Απουσία φόβου στον κίνδυνο ή παρουσία φοβίας σε ακίνδυνες καταστάσεις.
- Κατά την εφηβεία ή την ενήλικη ζωή παρουσία κατάθλιψης.
- Αγαπούν τη μουσική, το τραγούδι, το κολύμπι, την πεζοπορία, την ιππασία και πλήθος άλλων δραστηριοτήτων.
- Εκδήλωση ενδιαφέροντος σε κάποια δραστηριότητα στην οποία να έχουν ταλέντο (<https://www.paidiatros.com/asthenies/xronies-arrosties/autism>).

Η συμπτωματολογία των ατόμων με ΔΑΦ διαφοροποιείται ανάλογα με τη λειτουργικότητα του ατόμου και μεταβάλλεται διαρκώς, εξαιτίας της κοινωνικής εμπειρίας, της εκπαίδευσης και των περιβαλλοντικών επιδράσεων. Πέρα από τη μειωμένη κοινωνική αλληλεπίδραση, τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, παρουσιάζουν σημαντικό έλλειμμα στη λεκτική και μη επικοινωνία και αυτό σχετίζεται και με την καθυστέρηση που παρουσιάζουν στην ανάπτυξη του προφορικού λόγου. Δυσκολεύονται στις μιμητικές δεξιότητες, οι οποίες συμβάλλουν σημαντικά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικής αλληλεπίδρασης, προφορικού λόγου και παιχνιδιού.

Σχετικά με τις επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές, αυτές εμφανίζονται κατά βάση στον λόγο, την κίνηση, τη γέυση, την αφή και την όσφρηση. Ακόμα, τα αυτιστικά άτομα, έχουν περιορισμένα ενδιαφέροντα και δεν αποδέχονται εύκολα τις αλλαγές. Επιπλέον, έχουν επιλεκτική προσοχή και δυσκολεύονται στη γενίκευση δεξιοτήτων. Άλλα συμπτώματα ενός παιδιού με ΔΑΦ είναι η ακαμψία της σκέψης, στην οποία οφείλονται τελετουργικές συμπεριφορές, που καταλήγουν σε εμμονική ενασχόληση. Γίνεται κατανοητό λοιπόν, πως τα συμπτώματα του αυτιστικού φάσματος είναι πολλά και κάθε περίπτωση είναι ξεχωριστή. Σημασία έχει να αντιληφθούμε πως ο αυτισμός δεν είναι μία ασθένεια, αλλά μια διαφορετική προσέγγιση της καθημερινότητας. Η αποδοχή και μόνο αυτής της αντίληψης, βοηθά στη θεραπεία και στην πορεία του παιδιού με ΔΑΦ και στην προσέγγιση της οικογένειας.

Δεν υφίσταται, προς το παρόν, κάποια συγκεκριμένη αποτελεσματική θεραπεία, που να έχει ως στόχο την πλήρη αποκατάσταση. Η εύρεση τρόπων για την αντιμετώπιση των διαταραχών αυτιστικού φάσματος, οδήγησε σε διαφορετικές προσεγγίσεις.

Από τη μία η σπουδαιότητα της πρώιμης παρέμβασης, της εξειδικευμένης εκπαίδευσης και της στήριξης των γονέων είναι αποδεδειγμένη, από την άλλη η φαρμακοθεραπεία θεωρείται απαραίτητη προκειμένου να ελεγχθούν τα συμπτώματα σε αρκετές περιπτώσεις.

Σκοπός της θεραπευτικής παρέμβασης είναι να προετοιμάσει το άτομο προκειμένου να έχει ενεργό ρόλο στην κοινωνία, να συμβάλλει στην οικογένεια, να είναι ανεξάρτητο και παραγωγικό, όπου αυτό είναι εφικτό. Ο σχεδιασμός της θεραπευτικής παρέμβασης απαιτεί την ενδελεχή αξιολόγηση της λειτουργικότητας και την κατανόηση των δυνατοτήτων προκειμένου να τεθούν ρεαλιστικές στόχοι για την πιθανή εξέλιξη.

Η θεραπεία έχει αποτελέσματα μόνο όταν εφαρμόζεται εξατομικευμένα και προσαρμοσμένη στην ηλικία και στις ανάγκες του ατόμου. Προς το παρόν, δεν υπάρχει κάποια θεραπεία, που να είναι το ίδιο αποτελεσματική σε όλα τα άτομα, σ' όλες τις ηλικίες. Επειδή οι διαταραχές του αυτιστικού φάσματος είναι χρόνιες, απαιτείται η προσαρμογή της θεραπευτικής προσέγγισης, ενώ ενηλικιώνεται το άτομο.

Αρχικά στον θεραπευτικό σχεδιασμό θα πρέπει να περιλαμβάνεται η οικογένεια και το σχολείο, δύο οικεία περιβάλλοντα για το άτομο. Από πολύ μικρή ηλικία η θεραπεία εστιάζει, ως επί το πλείστον, στο να προωθήσει την επικοινωνία, την εκπαίδευση του παιδιού και την συνεκπαίδευση των γονέων. Στις μεγαλύτερες ηλικίες, δίνεται έμφαση στην καλλιέργεια των κοινωνικών και κινητικών δεξιοτήτων και στη βελτίωση της φυσικής κατάστασης. Επίσης, δίνεται προτεραιότητα στην ψυχική υγεία και ευημερία του ατόμου, αντιμετωπίζοντας το άγχος, την κατάθλιψη ή τις ψυχαναγκαστικές/καταναγκαστικές συνήθειες σε συνδυασμό με την κατάλληλη ψυχοθεραπεία ή και φαρμακευτική αγωγή.

2.2. Κοινωνική ενσωμάτωση

2.2.1. Χαρακτηριστικά της Διαταραχής Αυτιστικού Φάσματος

Η σοβαρότητα των συμπτωμάτων των Διαταραχών του αυτιστικού φάσματος διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο. Παρόλ' αυτά υπάρχουν κάποια σημάδια που εμφανίζονται στα άτομα με ΔΑΦ από κοινού. Αρκετά άτομα καθυστερούν να επικοινωνήσουν, να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και επαναλαμβάνουν συγκεκριμένες κινήσεις. Μεγάλο ποσοστό των παιδιών παρουσιάζουν άγχος, υπερκινητικότητα, αισθητηριακά προβλήματα και αρνητικές συμπεριφορές, όπως επιθετικότητα, λεκτική βία, καταστροφές αντικειμένων, στερεοτυπίες και αυτοτραυματισμούς (Minshawi, Hurwitz, Fodstad, Biebl, Morriss, & McDougle, 2014). Τα παιδιά που παρουσιάζουν τέτοιου είδους συμπεριφορές είναι πολύ πιθανό να αποκλειστούν από την εκπαίδευση, να μη έχουν κοινωνικές σχέσεις και γενικότερα να δυσκολευτούν στην κοινωνική τους ενσωμάτωση (Horner, Carr, Strain, Todd, & Reed, 2002).

Είναι πιθανόν ο στιγματισμός του παιδιού λόγω των στερεοτυπιών να μειώσει τις ευκαιρίες για πλήρη κοινωνική ένταξη (Lee, Odom, & Loftin, 2007). Το 90% των ατόμων με αυτισμό εμφανίζουν στερεοτυπίες (Patterson, Smith, & Jelen, 2010). Έρευνες έχουν δείξει ότι άτομα με ΔΑΦ σπαταλούν πολύ χρόνο κατά τη διάρκεια της ημέρας σε τέτοιου είδους συμπεριφορές (Rapp & Vollmer, 2005), που πιθανόν να ξεπερνά και το 60% του χρόνου τους (Militerini, Bravaccio, Falco, Fico, & Palermo, 2002). Η εμφάνισή τους πιθανόν να οφείλεται στην απομόνωση και στην απουσία κοινωνικοποίησης που χαρακτηρίζουν αυτά τα άτομα.

Επίσης, οι στερεοτυπίες δυσκολεύουν τα άτομα με ΔΑΦ στην πρόσληψη νέων πληροφοριών και στην πρόβλεψη αλληλεπίδραση στο παιχνίδι με συνομηλίκους τους (Oliver, Petty, Ruddick, & Bacaraese-Hamilton, 2012). Η παρέμβαση στις στερεοτυπικές συμπεριφορές κρίνεται απαραίτητη, αφού δημιουργούνται εμπόδια και φραγμοί στην εκμάθηση νέων πραγμάτων. Γι' αυτό το λόγο, εάν επιθυμούμε να διδάξουμε κάτι καινούριο πρέπει να έχουμε καταστείλει τις στερεοτυπίες. Κρίνεται αναγκαίο λοιπόν, να εφαρμοστούν κατάλληλα παρεμβατικά προγράμματα με σκοπό από τη μία την καταστολή και μείωση των στερεοτυπιών και από την άλλη την αύξηση των κοινωνικά αποδεκτών συμπεριφορών που θα προσφέρουν μια καλύτερη ποιότητα ζωής (Horner, Carr, Strain, Todd, & Reed, 2002).

Επιπρόσθετα, τα άτομα με ΔΑΦ εμφανίζουν ελλειπείς λειτουργικές συμπεριφορές στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτά τα παιδιά δεν κατέχουν τις κατάλληλες δεξιότητες για τη συμμετοχή τους σε παιχνίδια, καθώς μπορεί να συμπεριφέρονται ακατάλληλα για την ηλικία τους και να εμφανίζουν στερεοτυπίες (American Psychological Association, 2013).

Η εικόνα που μπορεί να παρουσιάζει ένα παιδί με Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος στο παιχνίδι, μπορεί να χαρακτηρίζεται από ανεξάρτητη, μοναχική, μη συνεργατική συμπεριφορά και δυσκολίες σε ένα φανταστικό περιβάλλον. Η βιβλιογραφία επιβεβαιώνει πως η εφαρμογή κατάλληλων στρατηγικών παρέμβασης μπορεί να αποκαταστήσει απρεπή συμπεριφορές στο παιχνίδι και να μειώσει στερεοτυπίες (Nuzzolo-Gomez, Leonard, Ortiz, Rivera, & Greer, 2002; Watkins, O'Reilly, Kuhn, Lang, van der Burg, & Ledbetter-Cho, 2017; Khanzadeh, Ali, & Imankhah, 2017; Charlop, Lang, & Rispoli, 2018; Lee, Xu, Guo, Gilic, Pu, & Xu, 2019). Πιο πρόσφατες μελέτες παρουσιάζουν την προτίμηση σε στρατηγικές που κυριαρχούν η θετική ενίσχυση και οι τεχνικές παρατήρησης. Σε αυτές τις στρατηγικές αποφεύγεται η χρήση τιμωρίας, αφού στοχεύουν στη μείωση ακατάλληλων συμπεριφορών (Cooper, Heron, & Heward, 2007; Nuzzolo-Gomez, Leonard, Ortiz, Rivera, & Greer, 2002).

Σε πολλές περιπτώσεις ατόμων στο φάσμα του αυτισμού σημαντικό ρόλο παίζει η αλληλεπίδρασή τους με το χώρο του αθλητισμού και το παιχνίδι. Η ενασχόληση με κάποια αθλητική δραστηριότητα βελτιώνει την υγεία των παιδιών με ΔΑΦ και φαίνεται να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική στον έλεγχο ανεπιθύμητων συμπεριφορών που συνδέονται με τον αυτισμό (Allison et al. 1991; Elliot et al. 1994). Παρόλα αυτά τα παιδιά με ΔΑΦ έχουν κάποιες δυσκολίες στο να λάβουν μέρος σε προγράμματα φυσικής δραστηριότητας, λόγω της δυσχέρειας που έχουν στο να αντιληφθούν διάφορα περιβαλλοντικά ερεθίσματα (οπτικά, ακουστικά, απτικά) σε μεγάλους και ανοικτούς χώρους, εξαιτίας της ελλειμματικής αισθητηριακής αντίληψης. Η δυσκολία αυτή διαφαίνεται μέσω διάφορων συμπεριφορών όπως είναι η υπερευαισθησία στο ερέθισμα (απότομες και έντονες αντιδράσεις, περπατώντας και κουνώντας το κεφάλι δεξιά-αριστερά, περπάτημα στα δάκτυλα των ποδιών), διαταραχές του λόγου, γνωσιακά ελλείματα και η προτίμηση της μονοτονίας (O'Connor et al. 2000). Επιπλέον, οι επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές, η μη επίτευξη διαπροσωπικών σχέσεων, η μη κατανόηση συναισθηματικών εκδηλώσεων,

η αποφυγή της συμμετοχής σε ομαδικές δραστηριότητες ή σε κοινωνικά παιχνίδια, καθώς και η αποφυγή της βλεμματικής επαφής, επιδεινώνουν το πρόβλημα.

Τα παιδιά με αυτισμό συχνά συναντούν δυσκολίες σε υπάρχουσες δεξιότητες που τις συναντούν όμως σε διαφορετικό περιβάλλον. Γι' αυτό είναι απαραίτητο να σχεδιαστούν εξατομικευμένα προγράμματα εντός και εκτός του σχολικού τους περιβάλλοντος. Για κάποια παιδιά ίσως χρειάζεται να αναπτυχθεί ένα προσαρμοσμένο εξατομικευμένο πρόγραμμα για να αναπτυχθούν οι λεπτές κινητικές δεξιότητες. Με αυτό τον τρόπο προάγεται και η φυσική κατάσταση των παιδιών. Η φυσική αγωγή δίνει την ευκαιρία να επεκταθεί το λεξιλόγιο και ενθαρρύνει τη συνομιλία, αφού το παιδί οφείλει να ακούσει, να κατανοήσει και να εκτελέσει οδηγίες που λέγονται. Επίσης, μερικά παιδιά αποφεύγουν τη φυσική επαφή, η οποία μέσω μαθημάτων μπορεί να προωθηθεί με την κατάλληλη για κάθε ηλικία προσέγγιση. Είναι δύσκολο να συμμετέχουν καθόλη τη διάρκεια μιας δραστηριότητας που αυξάνονται οι καρδιακοί παλμοί και δυσκολεύεται και η αναπνοή. Είναι αναγκαίος ο σχεδιασμός απλών παιχνιδιών που να προωθούν τη συνεργασία, την ομαδική εργασία, την εργασία με διαδοχική σειρά και τη δημιουργία της ανάγκης του συναγωνισμού. Η μίμηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική επίτευξης του στόχου, καθώς, πολλά παιδιά με αυτισμό αντιγράφουν τις ενέργειες κάποιου άλλου βοηθώντας τα να αισθανθούν πιο ασφαλή. Μ' αυτόν τον τρόπο υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες για να πετύχουν. Ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα αλλά στην περίπτωση που δεν υπάρξει θετικό αποτέλεσμα, τότε η μίμηση αποτελεί σωτήρια επέμβαση για να επιτευχθεί η κατάκτηση μιας δεξιότητας. Τα παιδιά μικρότερης ηλικίας χρειάζονται τις προφορικές και φυσικές εντολές. Η δυνατότητα για απόκτηση νέων εμπειριών από διαφορετικές δραστηριότητες επεκτείνουν το πρόγραμμα της φυσικής αγωγής και το διαφοροποιούν ως εκεί που εξυπηρετούν οι χώροι άθλησης.

2.2.2. Κινητικές Ικανότητες ατόμων με ΔΑΦ

Πολλές μελέτες έχουν πραγματοποιηθεί για να αποδείξουν τη βελτίωση των κινητικών ικανοτήτων που έχουν ως αποτέλεσμα την κοινωνική ενσωμάτωση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Οι περισσότερες έρευνες αφορούν στην παιδική ηλικία και την εφηβεία και ελάχιστες έχουν ασχοληθεί με την ενήλικη

ζωή ενός ατόμου με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και κατά πόσο μπορεί να βελτιωθεί η καθημερινότητά του μέσω του αθλητισμού.

Σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες φαίνεται πως η συμμετοχή σε αθλήματα όπως η κολύμβηση, η ιππασία, το ποδήλατο, το τρέξιμο και το ποδόσφαιρο βελτιώνουν τις κινητικές ικανότητες, τις κοινωνικές δεξιότητες και δεξιότητες επικοινωνίας παιδιών στο φάσμα του αυτισμού.

Σημαντικό ρόλο φαίνεται να διαδραματίζει και η τεχνολογία. Μια ερευνητική ομάδα (Anderson-Hanley et al. 2011) έχει ασχοληθεί με τα οφέλη της άσκησης στη νευροαναπτυξιακή διαταραχή του αυτισμού εξετάζοντας όμως τη χρήση της τεχνολογίας -βιντεοπαιχνιδιών- με την εφαρμογή δύο πιλοτικών μελετών (Pilot I, Pilot II) που διερευνούν τα συμπεριφορικά και γνωστικά οφέλη της άσκησης. Στο Pilot I οι συμμετέχοντες μιμούνταν χορευτικές κινήσεις που εμφανίζονταν σε μια οθόνη και στο Pilot II επρόκειτο για ένα στάσιμο ποδήλατο συνδεδεμένο με βιντεοπαιχνίδι στην οθόνη του υπολογιστή. Τα αποτελέσματα έδειξαν σημαντική βελτίωση στην συμπεριφορά, στην αλληλεπίδραση και στις γνωστικές επιδόσεις. Μειώθηκαν σημαντικά οι επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές και ενισχύθηκε η εκτελεστική λειτουργία των συμμετεχόντων.

Βασισμένη στην παρουσία ελάχιστων μελετών που ασχολούνται με τη διδακτική και την παρέμβαση του αθλητισμού και την άσκηση παιδιών με αυτισμό ο Yanardag και η ερευνητική του ομάδα το 2014 επικεντρώθηκαν στην εξάλειψη των δυσκολιών που αντιμετωπίζει μια οικογένεια παιδιού στο φάσμα του αυτισμού και η ομάδα ειδικών που τη στηρίζει σχετικά με τη διδακτική και εφαρμογή αθλητικών δραστηριοτήτων. Προκειμένου να προσπελαστούν οι όποιες δυσκολίες για την εφαρμογή μιας αθλητικής δραστηριότητας θα πρέπει το οικείο περιβάλλον - σχολείο, δάσκαλοι, γονείς- να είναι πρόθυμο και εκπαιδευμένο να προσαρμόσει και να κάνει προσβάσιμη τη δραστηριότητα στα παιδιά με αυτισμό. Αυτό θα δημιουργήσει στα παιδιά την επιθυμία για συμμετοχή στη δράση και να διατηρήσουν τον ενδιαφέρον τους για τον αθλητισμό και κατά την ενηλικίωση καθώς τα οφέλη θα είναι πολλά, εκτός από την ανάπτυξη της φυσικής απόδοσης και της καλής υγείας, θα βελτιωθούν οι επικοινωνιακές δεξιότητες, θα μειωθούν οι ακατάλληλες συμπεριφορές και θα επιτευχθεί η κοινωνική ένταξη.

Μια ακόμα έρευνα και συγκεκριμένα βιβλιογραφική ανασκόπηση (Kunzi, 2014) αποδεικνύει πόσο σημαντική είναι η άσκηση και ο αθλητισμός για τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, δίνοντας έμφαση όμως στα ενήλικα άτομα και

στις ελλείψεις των δεξιοτήτων κοινωνικοποίησης που επηρεάζουν τομείς της καθημερινότητας όπως την επαγγελματική ενασχόληση, την οικονομική επίδραση και την υγειονομική περίθαλψη. Ο αθλητισμός λειτουργεί ευεργετικά εφόσον προωθεί την κοινωνική ένταξη μέσω της παγκόσμιας κουλτούρας του αθλητισμού.

Πιο πρόσφατες μελέτες διερευνούν την επιρροή συγκεκριμένων αθλητικών προγραμμάτων στην ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων και κοινωνικοποίησης δίνοντας βαρύτητα σε διαφορετικούς παράγοντες η κάθε έρευνα.

Συγκεκριμένα, σε πρόσφατη μελέτη (Hassani et al. 2020) συνέκριναν την αποτελεσματικότητα δύο προγραμμάτων (SPARK, ICLP) για την αύξηση της σωματικής δραστηριότητας σε παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, όπου βρέθηκε ότι και τα δύο προγράμματα βελτίωσαν τις δεξιότητες συντονισμού των άνω άκρων, τη λεπτή κινητικότητα. Επομένως, πρόκειται για δύο προγράμματα που ενθαρρύνουν τα παιδιά στη συμμετοχή με σκοπό τη βελτίωση δεξιοτήτων και κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Μια ομάδα ερευνητών (Lopez-Diaz et al. 2021) εφάρμοσε ένα κοινωνικο-αθλητικό πρόγραμμα με βάση το ποδόσφαιρο σε ελεγχόμενο περιβάλλον, όπως το σχολείο και έρχεται να προσθέσει πέρα από την ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων, την αντιληπτική ικανότητα καθώς φαίνεται να μαθαίνουν εύκολα τις οδηγίες και τους κανόνες που τους δίνονταν αφού ήταν μια διαδικασία που επαναλαμβανόταν αρκετά συχνά. Όμως, δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στις κοινωνικές δεξιότητες και βρέθηκαν σημαντικές διαφορές στην αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων πριν την εφαρμογή του προγράμματος και μετά. Αρκετοί συμμετέχοντες αποδείχθηκε πως μπορούσαν να ξεκινήσουν συνομιλίες και να τις αναπτύξουν. Δυσκολεύονταν, όμως, στην ανάπτυξη συναισθηματικών δεξιοτήτων, όπως η χαρά ή το αστείο.

Οι περισσότερες, όμως, μελέτες προτείνουν περαιτέρω εξέταση των αποτελεσμάτων τους και διεξοδικότερη ενασχόληση με τα ερωτήματα και με την εφαρμογή των προγραμμάτων που υλοποιήθηκαν λόγω του μικρού δείγματος που λάμβαναν υπόψη τους σε κάθε έρευνα, προκειμένου να γενικευτούν τα αποτελέσματα και να ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Επίσης, προτείνεται η χρήση και άλλων αθλητικών δραστηριοτήτων χωρίς αποκλεισμούς και η σύγκριση παραδοσιακής άσκησης με την άσκηση μέσω βιντεοπαιχνιδιών. Άλλοι μελετητές θεωρούν πως θα ήταν ενδιαφέρον να διερευνηθούν οι δυνατότητες μιας μακροπρόθεσμης άσκησης και τα αποτελέσματά της. Ακόμα, επισημαίνονται μερικές ελλείψεις στη βιβλιογραφία

που αφορούν στην κοινωνική ένταξη των ενήλικων ατόμων με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού.

Καταλήγοντας, η αναπτυξιακή διαταραχή του αυτισμού σε συνάρτηση με τον αθλητισμό και τα οφέλη που αποκομίζουν τα άτομα από αυτόν, αποτελούν ένα ευρύ επιστημονικό φάσμα προς διερεύνηση πολλών παραγόντων που σχετίζονται με τη βελτίωση των κινητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των ατόμων και την ενσωμάτωσή τους στην κοινωνία, ξεκινώντας από την προσχολική ηλικία έως την ενηλικίωση.

2.2.3. Ο ρόλος των κοινωνικών ικανοτήτων στη ζωή των ατόμων με ΔΑΦ

Τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μπορούν να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τις κοινωνικές τους ικανότητες με τη συμβολή του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής. Οι κοινωνικές ικανότητες προσδιορίζουν κατά μεγάλο ποσοστό την ανεξαρτησία και τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων και συγκροτούν τα θεμέλια για να υιοθετηθεί μια κοινωνικά αποδεκτή αντίληψη (Πιλάτη, 2012; Bremer & Smith, 2004; Πολυχρονοπούλου, 2003). Οι ικανότητες αυτές στοχεύουν στην αποτελεσματική επικοινωνία, λεκτική και μη, πορκειμένου τα άτομα με ΔΑΦ να διευκολυνθούν στις ανθρώπινες σχέσεις, να συμμετέχουν σε κοινωνικές ομάδες, να διαχειρίζονται τις κοινωνικές επαφές, να εκφράζουν τις απόψεις τους, καθώς και να αλληλεπιδρούν με τον περίγυρό τους (Blair, Perry, O'Brien, Calkins, Keane, & Shanahan, 2014; Μαγκώτσιου, Γούδας, 2007). Είναι ευρέως αποδεκτό ότι οι κοινωνικές ικανότητες επηρεάζονται από τον χρόνο, το περιβάλλον, τον πολιτισμό, όμως δέχονται και την ύπαρξη κοινών χαρακτηριστικών, που περιγράφουν αυτές τις δεξιότητες. Στη συνέχεια αναφέρονται μερικές: α) η αντίληψη των σκέψεων, των συναισθημάτων και των προθέσεων των άλλων, β) η κατανόηση μιας κοινωνικής πράξης για τον εαυτό τους καθώς και για τους άλλους, γ) η ικανότητα να κάνουν ώριμες σκέψεις, δ) η ικανότητα της προφορικής ή μη επικοινωνίας, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται η συνεννόηση, ε) η αποφυγή αρνητικών συμπεριφορών κλπ. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην κατάκτηση ή μη κοινωνικών ικανοτήτων. Καταλήγοντας, θα επισημαίανμε πως οι κοινωνικές δεξιότητες δεν είναι ανεξάρτητες από το κοινωνικό πλαίσιο και την κοινωνική συμπεριφορά (Woodcock & Vialle, 2016).

2.2.4. Παιχνίδι και κοινωνική ανάπτυξη ατόμων με ΔΑΦ

Σύμφωνα με δημοσιευμένο άρθρο της Γκατζόγια et al (2018), η αθλητική δραστηριότητα και το ομαδικό παιχνίδι μπορούν να επηρεάσουν την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών με αυτισμό.

Από τα δεδομένα της αναρτημένης έρευνας προέκυψε ότι μόλις το 22% των παιδιών με ΔΑΦ ασχολούνται με φυσικές δραστηριότητες εκτός του σχολικού προγράμματος. Σε προγενέστερες έρευνες έχει καταγραφεί χαμηλής κλίμακας σωματική δραστηριότητα σε παιδιά με αυτισμό (Trost et al., 2002), ενώ οι Pan & Frey (2006) επισημαίνουν πως η φυσική δραστηριότητα των παιδιών και εφήβων με ΔΑΦ συγκεντρώνει χαμηλά ποσοστά σε σχέση με των συνομηλίκων τυπικής ανάπτυξης. Σύμφωνα με τους Cadwallader et al. τα παιδιά με αυτισμό έχουν συμμετοχή σε εξωσχολικές δραστηριότητες σε χαμηλότερο επίπεδο συγκριτικά με άλλα παιδιά με αναπηρίες όπως με προβλήματα ακοής, ομιλίας κτλ (Cadwallader et al., 2003). Ίδια ευρήματα είχε και η έρευνα των Shattuck et al. οι οποίοι βρήκαν ότι η συμμετοχή των παιδιών με ΔΑΦ σε εξωσχολικές δραστηριότητες ήταν ανύπαρκτη με αποτέλεσμα να κυμαίνονται σε χαμηλά επίπεδα κοινωνικοποίησης και αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα (Shattuck et al., 2011). Από τις αναλύσεις διαπιστώθηκε στατιστικά σημαντική σχέση ανάμεσα στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών με ΔΑΦ και τη φυσική/σωματική άσκηση. Η έρευνα της Γκατζόγια και των συνεργατών της ταυτίζεται με προηγούμενα ερευνητικά ευρήματα (Pierce & Schreibman, 1995; Wolfberg & Schuler, 1993), καθώς σημειώνει ότι τα παιδιά με ΔΑΦ προτιμούν κυρίως το μοναχικό παιχνίδι, ενώ αντίθετα, το συνεργατικό παιχνίδι έχει τα χαμηλότερα ποσοστά προτίμησης. Τα παιδιά με αυτισμό δυσκολεύονται στη βλεμματική επαφή, αδιαφορούν συνήθως για το κοινωνικό ή συνεργατικό παιχνίδι και δεν ενδιαφέρονται για δραστηριότητες φυσικής – σωματικής άσκησης (Yanardağ, Ergun & Yılmaz, 2009). Από έρευνες έχει διαπιστωθεί ότι τα παιδιά με αυτισμό που προτιμούν το ομαδικό παιχνίδι έχουν χαμηλότερα ποσοστά απομόνωσης, αλλά και υψηλότερα επίπεδα συντροφικής συμπεριφοράς, σε σύγκριση με τα παιδιά που προτιμούν λιγότερο ή καθόλου το ομαδικό παιχνίδι. Άλλες μελέτες έχουν δείξει ότι, όταν τα παιδιά με αυτισμό συμμετείχαν σε ομαδικό παιχνίδι με συνομηλίκους τους, μειωνόταν η επιθυμία τους για απομόνωση και για μοναχικό παιχνίδι, ενώ παράλληλα ενισχυόταν η προτίμησή τους στο συνεργατικό παιχνίδι. Οι Pierce & Schreibman (1995) ακόμα αναφέρθηκαν στη συμμετοχή των παιδιών με αυτισμό σε ομαδικές

δραστηριότητες, όπως είναι το συνεργατικό παιχνίδι, και επεσήμαναν ότι μέσω αυτού ενισχύεται η συχνότητα και η διάρκεια των κοινωνικών επαφών, του παιχνιδιού, των συζητήσεων, καθώς και της επικοινωνίας, αλλά και των θεμιτών συμπεριφορών.

Οι έρευνες αποδεικνύουν πως το συνεργατικό παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει ως ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τη συνολική ανάπτυξη των κοινωνικών και επικοινωνιακών ικανοτήτων των παιδιών με αυτισμό. Παρόλ' αυτά, δεν διαπιστώθηκε αντίστοιχη θετική επίδραση από την ενασχόληση με τη φυσική/σωματική δραστηριότητα.

Όσον αφορά τους ενήλικες που πάσχουν από διαταραχή του φάσματος του αυτισμού (ΔΑΦ) έχουν σοβαρή έλλειψη κοινωνικοποίησης. Οι περιορισμένες δεξιότητες κοινωνικοποίησης μπορεί να προκαλέσουν συναισθηματικές αστάθειες για τα άτομα με ΔΑΦ, όπως κατάθλιψη, άγχος και επιθετικότητα (Bellini & Hopf, 2007; Laugeson, Frankel, Mogil, & Dillon, 2009) αλλά και σωματικά προβλήματα υγείας όπως η παχυσαρκία (Rimmer, Yamaki, Lowry, Wang, & Vogel, 2010; Ward, Nichols, & Freedman, 2010). Ενώ τα προβλήματα κοινωνικοποίησης συνεχίζονται και δεν αντιμετωπίζονται, προκύπτουν κι άλλα προβλήματα όπως, απομόνωση, άγχος, κατάθλιψη, χαμηλή αυτοεκτίμηση, έλλειψη φιλιών και κακή ακαδημαϊκή επίδοση (Bellini & Hopf, 2007; Laugeson et al., 2009). Επιπρόσθετα, οι ελλείψεις κοινωνικές δεξιότητες αυξάνουν τον κίνδυνο εκφοβισμού και προβλημάτων συμπεριφοράς, όπως εκρήξεις θυμού, σωματική επιθετικότητα, *pica* (αλλοτριοφαγία) και αυτοτραυματισμών (Matson, Sipes, Fodstad, & Fitzgerald, 2011). Καθώς τα άτομα ενηλικιώνονται, οι προκλήσεις αυξάνονται.

Η συμμετοχή σε ομαδική σωματική δραστηριότητα προωθεί την ενσωμάτωση στην κοινωνία και αποτελεί μια συμπεριφορά που μπορεί το παιδί να μάθει και να διατηρήσει σε όλη του τη ζωή για να διασφαλίσει μόνιμα αποτελέσματα στις κοινωνικές δεξιότητες. Ωστόσο, η φυσική δραστηριότητα αρκετές φορές παραβλέπεται στη θεραπεία των κοινωνικών δεξιοτήτων.

Τα στοιχεία υποστηρίζουν επίσης τη σωματική δραστηριότητα στην αύξηση των κοινωνικά κατάλληλων συμπεριφορών, της έκτασης προσοχής και της συμπεριφοράς κατά την εργασία των ατόμων με ΔΑΦ, ενώ μειώνονται οι αυτοδιεγερτικές συμπεριφορές και άλλες κοινωνικά ακατάλληλες συμπεριφορές (Kern, Koegel, & Dunlap, 1984; Powers, Thibadeau, & Rose, 1992; Rosenthal-Malek & Mitchell, 1997; Watters & Watters, 1980). Με αποτέλεσμα, η χρήση της φυσικής δραστηριότητας σε ενήλικες με ΔΑΦ μπορεί να έχει ιδιαίτερα θετικές επιπτώσεις ως μέρος της

προετοιμασίας τους για απασχόληση και αποτελεσματική εργασία σε ένα εργασιακό περιβάλλον.

Η συμμετοχή σε σωματικές δραστηριότητες μπορεί επίσης να συμβάλλει στη μείωση της καθιστικής ζωής, καθώς και στην καταπολέμηση των παρενεργειών των φαρμάκων όπως η αύξηση του σωματικού βάρους. Λόγω του πιθανού κινδύνου ανάπτυξης χρόνιων προβλημάτων υγείας μεταξύ των ενηλίκων με ΔΑΦ ως αποτέλεσμα της μακροχρόνιας καθιστικής ζωής, οι θεραπευτικές παρεμβάσεις που περιλαμβάνουν σωματική δραστηριότητα μπορεί όχι μόνο να είναι εξαιρετικά ωφέλιμες αλλά και να σχετίζονται με την καλύτερη ποιότητα ζωής των ατόμων με ΔΑΦ.

Ένα ακόμα όφελος των ομαδικών σωματικών δραστηριοτήτων, των αθλημάτων και των παιχνιδιών είναι η ευκαιρία που δίνεται στα άτομα με ΔΑΦ να εκφράσουν δημιουργικά κίνητρα. Όπως σημειώθηκε από τον Flaherty (2011), τα δημιουργικά κίνητρα είναι σημαντικά πλεονεκτήματα για τα άτομα με αναπηρία, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με ΔΑΦ, τα οποία μπορεί να μειώνονται από τα φάρμακα που συχνά συνταγογραφούνται.

Δεδομένου ότι τα άτομα με ΔΑΦ μαθαίνουν διαφορετικά, πρέπει κανείς να προσαρμόσει τόσο το στυλ διδασκαλίας όσο και το περιβάλλον για να καλύψει καλύτερα τις ανάγκες αυτού του πληθυσμού, υποστηρίζοντας τα άτομα με ΔΑΦ σε ένα δομημένο αλλά φυσικό περιβάλλον σε έντονα, επαναλαμβανόμενα επίπεδα (Kroeger et al., 2007; Pan, 2008). Ευτυχώς, ο αθλητισμός και η φυσική δραστηριότητα μπορούν να διδαχθούν και να εφαρμοστούν σε δομημένα περιβάλλοντα σε τόσο έντονα, επαναλαμβανόμενα επίπεδα.

Σύμφωνα με την έρευνα του Karl Kunzi (2015) υποστηρίζεται σθεναρά η συμμετοχή σε ομαδικά αθλήματα, καθώς η σωματική δραστηριότητα και τα παιχνίδια βελτιώνουν τις κοινωνικές δεξιότητες. Για την αντιμετώπιση των κενών στη βιβλιογραφία, ο Kunzi προτείνει ένα μοντέλο θεραπείας που ενσωματώνει ομαδικές σωματικές δραστηριότητες με στρατηγικές κοινωνικής παρέμβασης που χρησιμοποιούνται για τη βελτίωση των δεξιοτήτων κοινωνικοποίησης και την πρόληψη ή την καταπολέμηση δευτερογενών καταστάσεων που σχετίζονται με ελλείψεις δεξιοτήτων κοινωνικοποίησης σε ενήλικες με ΔΑΦ. Ένα τέτοιο μοντέλο θεραπείας θα είναι ευεργετικό καθώς προωθεί την κοινωνική ένταξη μέσω της κοινής, παγκόσμιας κουλτούρας του αθλητισμού. Επιπλέον, η αντιμετώπιση αυτών των αναγκών στην ενήλικη ζωή μπορεί να επιλύσει ορισμένες από τις προκλήσεις

που δημιουργούνται από τη μετάβαση των ατόμων με ΔΑΦ στην ενήλικη ζωή και μπορεί να διασφαλίσει ότι η θεραπεία για τη ΔΑΦ είναι πιο δίκαιη μεταξύ των ηλικιακών ομάδων. Επιπλέον, μια τέτοια προσέγγιση μπορεί να αποδειχθεί κρίσιμη για τη βελτίωση της μακροπρόθεσμης επιτυχίας των ενηλίκων σε σχέση με την απασχόληση και την υγεία, και ως εκ τούτου μπορεί να έχει θετική οικονομική επίδραση όχι μόνο στο άτομο αλλά και στο έθνος. Τέλος, οι ενήλικες με ΔΑΦ θα παρακινηθούν να νικήσουν την κοινωνική τους απομόνωση, να συμμετάσχουν στην υπεράσπιση του εαυτού τους και να συνεισφέρουν αποτελεσματικά στην κοινωνία.

2.2.5. Κοινωνική ένταξη ατόμων με ΔΑΦ

Πολλά άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού (ΔΑΦ) εκδηλώνουν δυσκολίες στην επικοινωνία και την κοινωνικοποίηση σε όλη τη ζωή τους (Graetz, 2010; Zager & Alpern, 2010). Αυτές οι δυσκολίες μπορούν να δημιουργήσουν σημαντικά εμπόδια για επιτυχή αποτελέσματα στη μεταβατική φάση προς την ενηλικίωση. Συγκεκριμένα, τα κοινωνικά ελλείμματα στους νέους με ΔΑΦ μπορούν να επηρεάσουν τη συμμετοχή και την επιτυχία τους στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, η οποία συνδέεται με την ποιότητα ζωής, τη μελλοντική απασχόληση, την αυτοπεποίθηση και τη βελτίωση ατομικών δεξιοτήτων (Vanbergeijk, Klin, & Volkmar, 2008; Zafft, Hart, & Zimbrich, 2004).

Για τους μαθητές με αυτισμό, η τριτοβάθμια εκπαίδευση πρέπει να είναι χωρίς αποκλεισμούς, να ενισχύει την αυτοπεποίθηση των ατόμων με ΔΑΦ και να αυξάνει τις δεξιότητες ανεξάρτητης διαβίωσης. Έρευνες δείχνουν ότι ενήλικες με ΔΑΦ επιθυμούν τη δημιουργία κοινωνιών σχέσεων, τη συνεισφορά στην κοινωνία, όμως συχνά βιώνουν μοναχική ζωή λόγω έλλειψης συμμετοχής και κοινωνικών ελλειμμάτων (Adreon & Durocher, 2007; Hendricks & Wehman, 2009; Howlin, 2000; Müller, Schuler, & Yates, 2008). Οι νέοι με ΔΑΦ συχνά απασχολούνται με μοναχικές δραστηριότητες, όπως βιντεοπαιχνίδια και τηλεόραση και όχι με ομαδικές δραστηριότητες αναψυχής (Hendricks & Wehman, 2009).

Η μετάβαση λοιπόν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση θεωρείται δύσκολη υπόθεση, όχι επειδή τους λείπουν γνωστικές ικανότητες, αλλά γιατί αντιμετωπίζουν προκλήσεις με νέες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε ένα νέο περιβάλλον (Wenzel & Rowley, 2010). Η κοινωνική συμμετοχή και η ένταξη στο πανεπιστήμιο είναι ακόμα σε πρωταρχικό στάδιο.

Σύμφωνα με έρευνα του Ashbaugh et al. 2017, παρουσιάζεται ότι η δομημένη παρέμβαση κοινωνικού σχεδιασμού μπορεί να αυξήσει αποτελεσματικά την κοινωνική ένταξη νέων με ΔΑΦ στην τριτοβάθμια εκπαίδευση.

Οι κοινωνικές δραστηριότητες που βασίζονται στην κοινότητα και οι εξωσχολικές δραστηριότητες μπορούν να ενισχύσουν την ένταξη του ατόμου σε ένα νέο κοινωνικό περιβάλλον, τη βελτίωση της συμμετοχής σε κοινωνικές ομάδες και την άυξηση της συμμετοχής σε δραστηριότητες που μπορεί να γίνουν πηγή δημιουργίας φιλικών σχέσεων με συνομηλίκους για τα άτομα με ΔΑΦ (Laugeson & Frankel, 2010).

Η ένταξη στην τριτοβάθμια εκπαίδευση φαίνεται να είναι σημαντική για τους νέους με ΔΑΦ και με τη χρήση ενός δομημένου κοινωνικού σχεδιασμού μπορεί να είναι και αποτελεσματική.

Συνοπτικά, η μελέτη του Ashbaugh et al. 2017 ήταν ένα βήμα προς την περαιτέρω ανάπτυξη και εξέταση τεχνικών θεραπείας για νέους με ΔΑΦ. Τα ευρήματα αυτής της μελέτης υποδηλώνουν ότι ένα σχετικά βραχυπρόθεσμο πρόγραμμα παρέμβασης δομημένου κοινωνικού σχεδιασμού ήταν αποτελεσματικό στην αύξηση της κοινωνικής ένταξης των νέων με ΔΑΦ στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Η ΔΑΦ πιθανότατα θα αυξήσει την ικανότητά τους να αποκτήσουν επιτυχώς πτυχίο τριτοβάθμιας εκπαίδευσης και μπορεί να βελτιώσει την περαιτέρω αποτελεσματικότητά τους στη ζωή.

2.2.6. Προσεγγίσεις στον αθλητισμό για παιδιά με ΔΑΦ

Ο αυτισμός που εμφανίζεται κατά τα πρώτα 3 χρόνια της ζωής χαρακτηρίζεται από προβλήματα επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης με περιορισμένες ή επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές και ενδιαφέροντα.

Στον αυτισμό παρατηρούνται αρκετοί αποπροσανατολισμοί και ζητήματα στις καθημερινές δραστηριότητες της ζωής, όπως η επιθετικότητα που εκδηλώνεται στον εαυτό του ή στο περιβάλλον, διατροφικές δυσκολίες, διαταραχές ύπνου και προβλήματα τουαλέτας. Επιπλέον, μια από τις βασικές ανικανότητες στα παιδιά με αυτισμό είναι ένας πνευματικός περιορισμός. Υποστηρίζεται ότι έως και το 75 τοις εκατό όλων των ατόμων με αυτισμό μπορεί να έχει μαθησιακές δυσκολίες (Bryson, Bradley, Thompson & Wainwright, 2008).

Λόγω των χαρακτηριστικών των παιδιών, όπως δυσκολίες ομότιμης και κοινωνικής ένταξης, αποτυχίες επικοινωνίας, επαναλαμβανόμενα/περιορισμένα ενδιαφέροντα, τα

παιδιά με ΔΑΦ δυσκολεύονται να παίξουν με συνομηλίκους και να συμμετέχουν σε αθλητικές δραστηριότητες (Block, Block & Halliday, 2006; Reid, 2005). Από την άλλη, λόγω περιορισμένων ευκαιριών που δεν προσφέρονται από την κοινωνία, θεωρείται ότι το ποσοστό της ενασχόλησης με κάποια φυσική δραστηριότητα ατόμων με αυτισμό είναι ιδιαίτερα χαμηλό.

Η συμμετοχή σε σωματικές δραστηριότητες και στον αθλητισμό έχει αναφερθεί ότι έχει διάφορα οφέλη, όπως μια ευκαιρία για κοινωνική ένταξη (Berkeley, Zittel, Pitney & Nichols, 2001; Pan, 2010), ελαχιστοποίηση των επαναλαμβανόμενων συμπεριφορών (Burns & Ault, 2009; Levinson & Reid, 1993; Prupas & Reid, 2001), ανάπτυξη κινητικής απόδοσης (Bumin, Uyanik, Yilmaz, Kayihan & Torcu, 2003; Todd & Reid, 2006; Yilmaz, Yanardağ, Birkan & Bumin, 2004) και ενίσχυση της αυτοδιάθεσης (Reid & O'Connor, 2003; Pan, 2010). Τα παιδιά με ΔΑΦ έχουν ανάγκη τον επιπλέον χρόνο και δυσκολεύονται να μάθουν μία νέα κίνηση ή νέες δεξιότητες κατά τη διάρκεια ομαδικών αθλημάτων, οι δάσκαλοι και οι ειδικοί που απασχολούνται στην ειδική αγωγή, την αποκατάσταση και τον αθλητισμό αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην εκτέλεση ενός προγράμματος σπουδών.

Υπάρχουν αρκετοί ευρύτεροι τομείς ανάπτυξης κινητικών δεξιοτήτων που είναι απαραίτητοι για τη συμμετοχή στην καθημερινή ζωή και πολλές σωματικές δραστηριότητες για τα περισσότερα παιδιά. Αυτοί οι τομείς περιλαμβάνουν την επίγνωση του σώματος, τον κινητικό σχεδιασμό, την αμφίπλευρη κινητική ολοκλήρωση, τις δεξιότητες ισορροπίας και τον έλεγχο της λεπτής κινητικότητας. Αυτοί οι τομείς μπορούν να διδαχθούν και στα παιδιά με αυτισμό με προσαρμοσμένο όμως πρόγραμμα σπουδών.

Σύμφωνα με τη μελέτη που διεξήγαγαν ερευνητές (Yanardag, Mehmet & Yilmaz, Peker, 2014) διαπίστωσαν πως τα παιδιά με αυτισμό δεν μπορούν να επωφεληθούν επαρκώς από δεξιότητες ελεύθερου χρόνου, όπως αθλήματα και σωματικές δραστηριότητες, λόγω της κοινωνικής απομόνωσης, των περιορισμένων δεξιοτήτων επικοινωνίας, της κακής οπτικής επαφής, των στερεοτυπικών κινήσεων και συμπεριφορών, της ανεπαρκούς ευκαιρίας για δραστηριότητα και των δυσκολιών διατήρησης της δραστηριότητας.

Ο αθλητισμός και οι σωματικές δραστηριότητες για παιδιά με αυτισμό θα πρέπει να σχεδιάζονται και να υλοποιούνται ανάλογα με τις προτιμήσεις και τις απαιτήσεις τους στο φυσικό περιβάλλον. Το μέγεθος και ο θόρυβος στην αίθουσα αθλητικών αγώνων, ο αριθμός των ατόμων στο περιβάλλον, η επιλογή υλικού, η στρατηγική διδασκαλίας,

οι στρατηγικές ελέγχου συμπεριφοράς και η διατήρηση της ρουτίνας είναι βασικά θέματα για την εκτέλεση αθλημάτων και την απόκτηση οφελών. Αυτές οι στρατηγικές που προσδιορίζονται παραπάνω είναι ωφέλιμες για την επίλυση προβλημάτων που παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια αθλημάτων και σωματικών δραστηριοτήτων και οδηγούν τα παιδιά να είναι πολύ πιο πρόθυμα να συμμετέχουν σε δραστηριότητες της καθημερινής ζωής και να είναι ενεργά σε όλη τους τη ζωή.

Σωματικές δραστηριότητες και αθλήματα, τα οποία σχεδιάζονται εκ των προτέρων από άτομα που βρίσκονται στο κοντινό περιβάλλον των παιδιών με αυτισμό, όπως γονείς, αδέρφια, εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής, εκπαιδευτικοί φυσικής αγωγής ή άλλοι ειδικοί σε γνώριμα περιβάλλοντα, όπως το προαύλιο του σχολείου, η αθλητική αίθουσα, το πάρκο, ο παιδότοπος, η πισίνα, θα είναι ευεργετική στη γενίκευση των κατάλληλων συμπεριφορών. Κατά τη μετάβαση προς την ενηλικίωση, στους νέους με αυτισμό κρίνεται απαραίτητο να παρέχονται ασκήσεις που θα τα προετοιμάζουν για την ένταξή τους στην κοινωνία εκτός από τον αθλητισμό και τη σωματική δραστηριότητα. Οι κινητικές δεξιότητες και οι προ-επαγγελματικές εργασίες για δραστηριότητες που βασίζονται στην κοινωνία θα πρέπει να ενσωματωθούν στα προγράμματά τους. Ο αθλητισμός και η άσκηση για παιδιά με αυτισμό παρέχουν όχι μόνο βελτίωση της φυσικής κατάστασης αλλά και ανάπτυξη της κοινωνικής ζωής.

2.3. E-games/E-sports

2.3.1. Τι είναι τα e-games

Η ψηφιακή εποχή έχει κάνει την εμφάνισή της. Τα νεαρά άτομα χειρίζονται και αξιοποιούν τα νέα μέσα με εξαιρετική ευκολία. Η πλειοψηφία της σημερινής νεολαίας φαίνεται να δαπανούν αρκετό χρόνο από την καθημερινότητά τους παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μεγάλο ποσοστό των παιδιών έχει ως τρόπο ψυχαγωγίας την ενασχόλησή του με τα βιντεοπαιχνίδια, καθώς έλκονται από το ευχάριστο εικονικό περιβάλλον και την διασκέδαση που προσφέρουν.

Την τελευταία εικοσαετία περίπου μάλιστα αποτελούν και ένα ξεχωριστό ερευνητικό κλάδο « Game Studies» που ασχολείται με τη δομή, τη φύση των παιχνιδιών, τους παίκτες αλλά και τις επιπτώσεις ή προεκτάσεις που μπορεί να έχει η χρήση τους.

Με τον όρο e-game ή ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε στα παιχνίδια που παίζονται με τη χρήση μιας κονσόλας μπροστά από μία οθόνη και συμμετέχουν ένας ή περισσότεροι παίκτες. Πρόκειται κυρίως για παιχνίδια προσομοίωσης ενός πραγματικού ή εικονικού περιβάλλοντος με κανόνες και απώτερο σκοπό τη διασκέδαση και την επίτευξη κάποιων στόχων.

Τέλος, το περιοδικό IGI Global (1998-2019) προσδιορίζει ως ηλεκτρονικό παιχνίδι το παιχνίδι που:

- απαιτεί τη χρήση ηλεκτρονικής συσκευής (H/Y κονσόλα, smart phone, tablet κ.α.),
- αλληλεπιδρά ο παίκτης με το ψηφιακό μέσο και απεικονίζεται μέσω οθόνης,
- θέτονται κανόνες, όρια και στόχοι μέσω μιας ψηφιακής ηλεκτρονικής συσκευής,
- συνδέεται με το διαδίκτυο,
- είναι διαδραστικό με έναν ή περισσότερους παίκτες με κύριο στόχο την ψυχαγωγία,
- πρόκειται για δημοφιλή μορφή ψυχαγωγίας, η οποία παρέχει όμως και μάθηση.

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών είναι:

- η ψυχαγωγία,
- αποτελούν μια ευχάριστη ψυχολογική απασχόληση,

Η ενασχόληση αυτή:

- είναι συχνά δύσκολη καθώς θα πρέπει να τηρούνται οι κανόνες,
- έχει ευδιάκριτους στόχους και άμεση ανατροφοδότηση,
- απαιτεί την συγκέντρωση του παίκτη,
- έχει διαρκή δράση,
- δίνει κίνητρα,

- συνδυάζει φανταστικά με πραγματικά στοιχεία,
- αποτελεί προσομοίωση του πραγματικού. (Prensky, 2007).

2.3.2. Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διακρίνονται σε ξεχωριστές κατηγορίες παιχνιδιών, ανάλογα με το περιεχόμενο και τη δομή τους. Στη βιβλιογραφία όμως δεν υπάρχει συγκεκριμένη και αποδεκτή κατηγοριοποίηση, καθώς τα παιχνίδια και η τεχνολογία τους αλλάζουν διαρκώς, προσαρμόζονται στα δεδομένα της εκάστοτε εποχής με αποτέλεσμα πολλά παιχνίδια να ανήκουν σε περισσότερες από μία κατηγορίες. Η κατηγοριοποίηση που αναφέρεται στη συνέχεια είναι ενδεικτική και έχει ανακτηθεί από σελίδες και άρθρα που αναφέρονται στο gaming όπως [texnologia.net, 2022 \(https://texnologia.net/i-istoria-ton-vinteopaichnidion-video-games/2022/02\)](https://texnologia.net/i-istoria-ton-vinteopaichnidion-video-games/2022/02).

Παιχνίδια Δράσης (Action Games)

Πρόκειται για ψηφιακά παιχνίδια, που ο παίκτης χειρίζεται ένα εικονικό είδωλο που είναι και ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού. Οι δυνατότητες του παίκτη είναι πολλές και τις πραγματοποιεί μέσα από την εικονική μορφή που τον αναπαριστά στον εικονικό κόσμο. Αυτά τα παιχνίδια έχουν διάφορα επίπεδα και στόχους που πρέπει να κατακτήσει ο παίκτης σύμφωνα με τις νίκες που θα έχει επιτύχει. Το πρώτο παιχνίδι δράσης που κυκλοφόρησε ήταν το Space Invaders, το 1978. Το πιο διαχρονικό όμως παιχνίδι δράσης και γνωστό σε όλους είναι το Pacman που κυκλοφόρησε το 1980.

Παιχνίδια Στρατηγικής (Strategy Games)

Τα παιχνίδια στρατηγικής προϋποθέτουν τη συγκέντρωση και τους σωστούς χειρισμούς του παίκτη. Απευθύνονται κυρίως σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, αφού έχουν ως προϋπόθεση την πιο σύνθετη σκέψη. Κάποια παιχνίδια στρατηγικής είναι το Word of Warcraft και το Age of Empires, που κυκλοφόρησαν το 2004 και το 1997 αντίστοιχα.

Παιχνίδια Περιπέτειας (Adventure Games)

Ο παίκτης έχει πρωταγωνιστικό ρόλο σε μια διαδραστική ιστορία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο παίκτης να εξερευνήσει και να επιλύσει γρίφους. Πρόκειται για παιχνίδια που μοιάζουν με κινηματογραφική ταινία ή παραμύθια έχοντας ως

πρωταγωνιστή τον ίδιο τον παίκτη. Το πρώτο παιχνίδι περιπέτειας ήταν το Mystery House, 1980.

Παιχνίδια Ρόλων (Role Playing Games – RPG)

Είναι ένα από τα πιο δημοφιλή είδη παιχνιδιών. Στα παιχνίδια ρόλων, ο παίκτης τοποθετείται σ' ένα εικονικό σκηνικό, αναλαμβάνει διάφορους ρόλους με στόχο τη νίκη, με το να χειρίζεται όμως σωστά το εικονίδιο που τον αντιπροσωπεύει . Πρόκειται κυρίως για ομαδικά παιχνίδια και απαιτούν οι συμμετέχοντες να συνεργάζονται ώστε να φτάσουν στον κοινό στόχο. Ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια ρόλων ήταν το Pokemon, 1996.

Παιχνίδια Προσομοίωσης (Simulation Games)

Τα παιχνίδια προσομοίωσης προσομοιώνουν τον «πραγματικό κόσμο». Πρόκειται για αρκετά ρεαλιστικά παιχνίδια προσαρμοσμένα σε ένα εικονικό περιβάλλον, όπου ο παίκτης μπορεί να κινηθεί ή να κατασκευάσει το χώρο ο ίδιος όπως θέλει. Τα πιο γνωστά παιχνίδια από αυτή την κατηγορία είναι το The Sims και το SimCity, παιχνίδια Ανοιχτής Αρχιτεκτονικής (Open World/Sandbox). Επομένως, τα περισσότερα είναι παιχνίδια κατασκευών, όπως το Minecraft, το Sim-on-a-Stick κ.α. Ο παίκτης χειρίζεται τη μορφή που τον εκπροσωπεί και χρησιμοποιεί υλικά, για λόγους επιβίωσης ή για να κατασκευάσει τον δικό του εικονικό κόσμο. Θεωρούνται εκπαιδευτικά παιχνίδια, καθώς καλλιεργείται η δημιουργική σκέψη.

Σοβαρά Παιχνίδια (Serious Games)

Σοβαρά παιχνίδια λέγονται τα ψηφιακά παιχνίδια που έχουν ως στόχο τους την εκπαίδευση. Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών η διασκέδαση του παίκτη βρίσκεται σε δεύτερη μοίρα. Οι ενήλικες αξιοποιούν κατά βάση τις δυνατότητες που προσφέρουν τα σοβαρά παιχνίδια, αλλά και εταιρίες που θέλουν να εκπαιδεύσουν το προσωπικό τους σε πραγματικές συνθήκες. Ακόμα, οι συμμετέχοντες ανατροφοδοτούνται άμεσα μέσω του παιχνιδιού ή μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους παίκτες.

Άλλου τύπου παιχνίδια (Other games)

Αποτελεί μια κατηγορία παιχνιδιών ομπρέλα, κάτω από την οποία βρίσκονται ηλεκτρονικά παιχνίδια που περικλείουν περισσότερες από δύο κατηγορίες. Δημοφιλείς κατηγορίες παιχνιδιών είναι:

- **Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (ESports)**, όπως το Fifa το οποίο κυκλοφορεί από το 1988,
- Παιχνίδια Εξάσκησης Ικανοτήτων (Skill Games),
- Παιχνίδια τύχης (chance games), π.χ. Roulette,
- Παιχνίδια Σκοποβολής (Shoot Em up), π.χ. Defender, 1980
- Παραδοσιακά Παιχνίδια (Traditional Games), τα οποία είθισται να μην είναι ψηφιακά, π.χ. παιχνίδια με κάρτες, τάβλι, σκάκι κ.ά.

2.3.3. Τι είναι τα ESports

Τα Esports, αλλιώς «ηλεκτρονικός αθλητισμός» αποτελούν έναν νέο τομέα για την παγκόσμια βιομηχανία. Η πρώτη εμφάνισή τους έγινε στις αρχές της δεκαετίας του '70, στις ΗΠΑ όταν διοργανώθηκε το πρώτο τουρνουά ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με έπαθλο την ετήσια συνδρομή στο περιοδικό «Rolling Stone». Όμως η εξέλιξή τους έγινε την πρώτη δεκαετία του 2000, εξαιτίας της ραγδαίας εξάπλωσης του Internet και της άμεσης πρόσβασης σε αυτό. Παιχνίδια που παίζονταν σε μικρή κλίμακα από λίγους, αναπάντεχα έγιναν παγκόσμιες επιτυχίες με τη συμμετοχή εκατομμυρίων παικτών καθημερινά. Το 60% των συμμετοχών αφορά κυρίως ηλικίες 18-34 ετών, ενώ περίπου το 10% των φίλων των Esports είναι άνω των 45 ετών.

Τα Esports αποτελούν ανταγωνιστικά παιχνίδια που χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα Esports συχνά οργανώνουν διαγωνισμούς με πολλούς παίκτες, ιδιαίτερα μεταξύ επαγγελματιών, που παίζουν ατομικά ή ομαδικά. Αν και οι οργανωμένοι αγώνες των βιντεοπαιχνιδιών που διοργανώνονταν αρχικά ήταν ανάμεσα σε ερασιτέχνες, έως τα τέλη της δεκαετίας του 2000 η συμμετοχή από επαγγελματίες παίκτες και θεατών σε αυτά τα γεγονότα που μεταδίδονταν ζωντανά, παρουσίασαν ραγδαία αύξηση της δημοτικότητας. (Tassi, 2012; Popper, 2013). Μέχρι τη δεκαετία του 2010, τα esports ήταν στο επίκεντρο της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς πολλοί προγραμματιστές παιχνιδιών σχεδίαζαν νέα

παιχνίδια και χρηματοδοτούσαν τουρνουά και άλλες εκδηλώσεις. Τα esports ξεχωρίζουν από τα παραδοσιακά αθλήματα, καθώς υπάρχει ο ρόλος των εκδοτών και προγραμματιστών του παιχνιδιού. Ένας άλλος σημαντικός παράγοντας είναι ότι, ενώ τα κλασσικά αθλήματα είναι διαχρονικά και δεν ανήκουν σε κανέναν, τα esports εξαρτώνται από τις επιλογές των προγραμματιστών τους. Επειδή οι προγραμματιστές έχουν τα πνευματικά δικαιώματα, είναι οι μόνοι που ορίζουν ποιος θα έχει πρόσβαση σε ένα παιχνίδι και σε ποια ποιότητα, κάνοντας τη διανομή και την πρόσβαση επίσης διαφορετική από τα παραδοσιακά αθλήματα.

Οι επαγγελματίες παίκτες πιέζονται από τις ομάδες τους να υπάρχει όσο το δυνατόν περισσότερη εξέλιξη στο παιχνίδι, προκειμένου να αυξηθούν τα έσοδα από διαφημίσεις, από τα οποία οι παίκτες λαμβάνουν ένα μικρό ποσοστό. Δίνονται επίσης προσωπικά κίνητρα με σκοπό την εύρεση χορηγιών, κάτι που μπορεί να προκαλέσει εξάντληση και εμφάνιση κινδύνων για την υγεία λόγω των πολύωρων αγώνων, όπως προβλήματα στους ώμους, τη μέση και τον καρπό από τον εξαναγκασμό να κάθονται για επτά ή περισσότερες ώρες την ημέρα για να εξασκηθούν, αλλά και νοητικά προβλήματα.

Έχει αναγνωριστεί πλέον ο καίριος ρόλος στη διαμόρφωση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων μέσω του gaming όπως, λογική, μνήμη, αντίληψη, ομαδικότητα, διαπραγματέυση – επίλυση προβλημάτων, χωρικός προσανατολισμός, δεξιότητες ηγεσίας, επιμονή στην επιδίωξη του στόχου, ευρηματικότητα, αντανακλαστικά, συναισθηματική ισορροπία, διαχείριση χρόνου, διαχείριση αλλαγών, προσαρμοστικότητα, δημιουργικότητα, κριτική σκέψη. Στις ΗΠΑ και τη Νότια Κορέα, προσφέρονται υποτροφίες χιλιάδων δολαρίων από ακαδημαϊκά ιδρύματα του εξωτερικού, σε παίκτες που έχουν ξεχωρίσει, ενώ οι «ομάδες» και τα «πρωταθλήματα» των Esports σε κολεγιακό επίπεδο εμφανίζουν αλματική πρόοδο. Όσα βιντεοπαιχνίδια παίζονται επαγγελματικά εμπίπτουν στην κατηγορία των esports.

Στη χώρα μας τα Esports πρωτοεμφανίστηκαν το 2010 κυρίως με το παιχνίδι LoL. Ταυτοχρόνως, δημιουργήθηκαν ιστοσελίδες, όπως το Twitch.tv, οι οποίες παρέχουν ζωντανή αναμετάδοση, δίνοντας έτσι την ευκαιρία σε κάθε ενδιαφερόμενο να παρακολουθεί από τον υπολογιστή του το παιχνίδι που τον ενδιαφέρει. Τα Esports κρατούν σταθερή ανοδική πορεία πλέον και στην Ελλάδα αποκτώντας όλο και περισσότερους οπαδούς.

2.3.4. Η ιστορία των Esports

Η δημοτικότητα των Esports παρουσιάζει ανοδική πορεία σε όλο τον κόσμο.

Η πρώτη προσπάθεια δημιουργίας ηλεκτρονικού παιχνιδιού έγινε το 1947, όμως στην πραγματικότητα τα πρώτα ψηφιακά παιχνίδια εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1950.

Πιθανολογείται πως το πρώτο είδος βιντεοπαιχνιδιού που δημιουργήθηκε μόνο για διασκέδαση, ήταν το «Tennis for Two» το 1958.

Το 1962, εφόσον η επιστήμη είχε προχωρήσει σημαντικά για τα δεδομένα της εποχής, οι προγραμματιστές κατόρθωσαν να παρουσιάσουν και επίσημα στον κόσμο το πρώτο βιντεοπαιχνίδι, το «Spacewar!» το οποίο ήταν και άμεσα διαθέσιμο στο ευρύ κοινό.

Οι προγραμματιστές συνέχιζαν να βλέπουν το μέλλον και πλέον ήταν θέμα χρόνου η εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών. Το 1971 ιδρύθηκε η πρώτη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών κι έναν χρόνο αργότερα, ενώ είχαν κυκλοφορήσει τα πιο διάσημα παιχνίδια της εποχής (Computer Space και Pong), διατέθηκε και η πρώτη οικιακή κονσόλα παιχνιδιών που λεγόταν Magnavox Odyssey. Ακόμα, τον Οκτώβριο του 1972 πραγματοποιείται ο πρώτος διαγωνισμός βιντεοπαιχνιδιού που αφορούσε το «Spacewar», τον προάγγελο δηλαδή των σημερινών αγώνων Esports.

Κατά τις δεκαετίες του '70 και του '80 τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εκείνης της εποχής άρχισαν να διαδίδονται στο ευρύ κοινό και να προκαλούν το ενδιαφέρον.

Η τεχνολογία συνεχώς εξελισσόταν και η χρήση του ίντερνετ από το 1989 άλλαξε τα δεδομένα. Την ιστορία των video games άλλαξε το «Street Fighter II» το οποίο ήταν το πρώτο παιχνίδι στο οποίο διαγωνίζονταν ταυτόχρονα δύο παίκτες.. Το 1996 διεξήχθη το πρώτο τουρνουά EVO (Evolution Champions Series), εξαιτίας του «Street Fighter».

Οι αγώνες Esports δεν σταμάτησαν εκεί και είναι χαρακτηριστικό ότι στα επόμενα Παγκόσμια Πρωταθλήματα υπήρξαν και αγώνες αθλητικών βιντεοπαιχνιδιών όπως το NBA Jam και το Virtual Racing. Το διαδίκτυο βοήθησε πολύ κι έτσι λίγο πριν την αλλαγή χιλιετίας έκαναν την εμφάνισή τους και τα κλασικά παιχνίδια Counter-Strike, Warcraft και Quake.

Το 2000 η αναγνωρισιμότητα των Esports εκτινάχθηκε στα ύψη. Η χώρα που πρωτοστάτησε και έχει πλέον τη δική της παράδοση στον ηλεκτρονικό αθλητισμό είναι η Νότια Κορέα.

Η εξέλιξη που υπήρξε ήταν τέτοια που είναι χαρακτηριστικό ότι το 2000 διοργανώθηκαν δέκα τουρνουά και το 2010 ο αριθμός ανέβηκε στα 260 (<https://www.gameworld.gr/columns/editorial/19147-i-istoria-ton-esports>).

Ταυτόχρονα ξεκίνησαν να οργανώνονται και ομάδες. Από την πλευρά τους τα τηλεοπτικά μέσα αντιλαμβανόμενα το μεγάλο ενδιαφέρον του κόσμου φρόντισαν να καλύπτουν όλο και περισσότερους αγώνες. Η δυνατότητα ζωντανής παρακολούθησης αγώνων έκανε τα Esports ακόμα πιο ελκυστικά και την πρόσβαση στους αγώνες σαφώς πιο εύκολη.

Τα τελευταία χρόνια οι Αμερικανοί έχουν ήδη αρχίσει να συγκρίνουν τη δημοτικότητα των Esports με το κορυφαίο γεγονός του έτους για εκείνους, το Superbowl. Το 2019, τους πιο σημαντικούς αγώνες του League of Legends είχαν παρακολουθήσει 66.000.000 θεατές και λίγο αργότερα τη μεγάλη γιορτή του NFL την παρακολούθησαν 98.000.000 άνθρωποι από τις τηλεοράσεις τους ή μέσω ίντερνετ.

Αυτή η επίδοση καταρρίφθηκε μέσα στο 2019 στο Κατοβίτσε της Πολωνίας, όπου το ενδιαφέρον ήταν τεράστιο και 174.000 έδωσαν το «παρόν» στη «Σπόντεκ Αρίνα», ενώ την ίδια στιγμή μέσω ίντερνετ ο αριθμός θεατών που ήταν συνδεδεμένοι ξεπέρασε τα 222.000.000.

Πλέον ακόμα και όσοι δεν συμπαθούν τα βιντεοπαιχνίδια ή θεωρούν ότι αν παίζει κάποιος βιντεοπαιχνίδια δεν είναι αθλητής, δεν γίνεται να μην αποδεχτούν πως η δημοτικότητά τους αυξάνεται συνεχώς και ειδικότερα για τους νέους, που δείχνουν τεράστιο ενδιαφέρον γι' αυτού του είδους τη διασκέδαση. Η εξέλιξη των Esports είναι βέβαιη, καθώς η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας επιτρέπει την παρακολούθηση και τη συμμετοχή σε αγώνες. (<https://agones.gr/bet-academy/30163/i-istoria-ton-esports>). Άλλωστε την τελευταία πενταετία τα eSports έχουν κάνει την εμφάνισή τους και στη χώρα μας και παρουσιάζει σταθερά ανοδικές τάσεις. Κι αυτό διαπιστώνεται από το ενδιαφέρον που έδειξαν σχετικά πρόσφατα, σε τμήματα eSports αθλητικές ομοσπονδίες σε Ελλάδα και Κύπρο. Προς το παρόν οι αθλητικοί σύλλογοι του Παναθηναϊκού, της ΑΕΚ, του Άρη, του Ιωνικού, της ΑΕΚ Λάρνακας, της Ομόνοιας και του ΑΠΟΕΛ διαθέτουν τμήματα εξειδικευμένα σε ηλεκτρονικά αθλήματα (<https://emea.gr/digital/tech/629192/esports-athlitismos-me-pontikia-othones-kai-pliktrologia/>).

2.3.5. Ισχύουσα Νομοθεσία

Η υπάρχουσα ελληνική νομοθεσία είναι ελλιπής όσον αφορά το θέμα των e-games και κυρίως την πιστοποίησή τους. Τον Ιούνιο του 2020 δημοσιεύτηκε το ΦΕΚ 2545/Β/24-6-2020 της Κοινής Υπουργικής Απόφασης Αριθμ. ΥΠΠΟΑ/ΓΡΥΠ/313871/8133/2020 σύμφωνα με το οποίο καθορίζονται οι προϋποθέσεις, οι διαδικασίες και ο τρόπος καταβολής για την επιχορήγηση φορέων, επιχειρήσεων, φυσικών και νομικών προσώπων και αυτοαπασχολούμενων που δραστηριοποιούνται στο σύγχρονο πολιτισμό και συγκεκριμένα αναπτύσσουν εφαρμογές ψηφιακών παιχνιδιών (video game development) μέσω δράσεων και προγραμμάτων. Σκοπός της δράσης είναι να αναπτυχθούν ψηφιακές εφαρμογές παιχνιδιών βίντεο, σχεδιασμένες για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, κονσόλες, κινητές συσκευές, ταμπλέτες, έξυπνα τηλέφωνα και άλλες τεχνολογίες. (<https://www.e-nomothesia.gr/kat-yegeia/astheneies/koine-upourgike-apophase-uppoa-grup-313871-8133-2020.html>)

Μόλις το 2021, ο Υφυπουργός Πολιτισμού και Αθλητισμού έθεσε σε δημόσια ηλεκτρονική διαβούλευση το σχέδιο νόμου με τίτλο «Αθλητικός Εθελοντισμός, Αθλητισμός Αναψυχής και Άθληση για Όλους, Πνευματικός Αθλητισμός, Ηλεκτρονικός Αθλητισμός (e-sports), Εργασιακός Αθλητισμός και λοιπές τροποποιήσεις της αθλητικής νομοθεσίας», καλώντας όποιον επιθυμεί να δηλώσει συμμετοχή στη διαβούλευση και να καταθέσει προτάσεις για να βελτιωθούν οι προτεινόμενες ρυθμίσεις. Το υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού (<http://www.opengov.gr/cultureathl/?p=8687>) το Νοέμβριο του 2021 ανάρτησε τις διατάξεις που αφορούν στον ηλεκτρονικό αθλητισμό (e-sports).

Όπως αναφέρει η αιτιολογική έκθεση, ο ηλεκτρονικός αθλητισμός πληροί όλα τα αθλητικά κριτήρια, όπως αυτά τίθενται διεθνώς, παρόλο που δεν αποτελεί μία προφανή σωματική δραστηριότητα, όπως συμβαίνει με τα κλασσικά αθλήματα.

Η Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή (ΔΟΕ) αναγνώρισε τον Νοέμβριο του 2017 πως τα ηλεκτρονικά αθλήματα (e-sports) αποτελούν αθλητική δραστηριότητα και υπάρχουν σκέψεις να συμπεριληφθούν στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2024 στο Παρίσι, αρχικά ως άθλημα επίδειξης.

Με τον τρόπο αυτό φαίνεται πως υπάρχει πλήρης επίγνωση της γρήγορης ανάπτυξης και δημοτικότητας των e-sports στους νέους, γεγονός που τα καθιστά ελκυστικά. Ως εκ τούτου κρίνεται απαραίτητο να υπάρξει νομοθετική πρωτοβουλία για τη ρύθμιση

του ηλεκτρονικού αθλητισμού, όπως έχει συμβεί με την αναγνώριση, ρύθμιση και οργάνωση των παραδοσιακών αθλημάτων.

Σύμφωνα λοιπόν με το άρθρο 30, σκοπός των διατάξεων που ακολουθούν είναι να καθιρωθεί και να ενισχυθεί ο ηλεκτρονικός αθλητισμός.

Το άρθρο 31 αναφέρεται στη θέσπιση μέτρων προώθησης του ηλεκτρονικού αθλητισμού (e-sports), της αναγνώρισης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που έχουν καθαρά αθλητικό χαρακτήρα, όπως είναι το ποδόσφαιρο, οι πολεμικές τέχνες, ο μηχανοκίνητος αθλητισμός, η καλαθοσφαίριση, σύμφωνα με το ν. 2725/1999 (Α' 121) και ρυθμίσεων για την ίδρυση και την ειδική αθλητική αναγνώριση σωματείων, που ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά αθλήματα.

Το άρθρο 32 χαρακτηρίζει ως «ηλεκτρονικό αθλητισμό» τον αγωνιστικό ή ερασιτεχνικό αθλητισμό στο διαδίκτυο, για τον οποίο οι παίκτες προπονούνται και αγωνίζονται, ατομικά ή ομαδικά, με τη βοήθεια ηλεκτρονικών συστημάτων. Ο αθλητής θα έχει ενεργή και διαρκή ενασχόληση με τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, θα αναπτύσσει και θα βελτιώνει τις δεξιότητές του, θα μαθαίνει και θα σέβεται τους κανόνες για την συμμετοχή σε τουρνουά, θα επικοινωνεί μέσω ηλεκτρονικής συσκευής (H/Y ή κονσόλα), θα συμμετέχει σε αγωνιστικές εκδηλώσεις, με παρουσία θεατών στον χώρο διεξαγωγής των αγώνων ή μέσω διαδικτύου και θα επιδιώκει την καλύτερη απόδοση με σκοπό την κατάκτηση του επάθλου.

Επομένως, τα ηλεκτρονικά αθλήματα διακρίνονται σε:

- α) e-sports με αθλητικό χαρακτήρα,
- β) παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας με τη χρήση ειδικής μάσκας και
- γ) παιχνίδια προστιθέμενης πραγματικότητας (Augmented Reality).

Το άρθρο 33 χαρακτηρίζει ως αθλητή του ηλεκτρονικού αθλητισμού κάθε πρόσωπο, το οποίο, είτε ατομικά, είτε ομαδικά, συμμετέχει σε προπονήσεις, αγώνες και διοργανώσεις ηλεκτρονικού αθλητισμού, χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά συστήματα.

Ο αθλητής έχει δικαίωμα συμμετοχής σε προπονήσεις, αγώνες και διοργανώσεις ηλεκτρονικού αθλητισμού σε περισσότερα από ένα ατομικά ή ομαδικά ηλεκτρονικά αθλήματα, δεν δικαιούται όμως να αποτελεί μέλος σε πάνω από μία ομάδες. Οι διατάξεις που αφορούν τις μεταγραφές αθλητών ηλεκτρονικού αθλητισμού είναι ίδιες με τις μεταγραφές αθλητών ερασιτεχνικού αθλητισμού.

Ακολουθεί το άρθρο 34 που αναφέρεται σε φορείς ανάπτυξης ηλεκτρονικού αθλητισμού. Αφορά στην ίδρυση σωματείων σύμφωνα με τις διατάξεις των άρθρων

78 και επόμενα του Αστικού Κώδικα, δηλαδή ενώσεις προσώπων, που έχουν ως κύριο σκοπό να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν τις δυνατότητες των αθλητών τους για τη συμμετοχή τους σε αγώνες συγκεκριμένων ηλεκτρονικών αθλημάτων με κονσόλες ή υπολογιστές.

Για την ίδρυση ομοσπονδίας ηλεκτρονικού αθλητισμού είναι αναγκαίες αποφάσεις των διοικητικών συμβουλίων ή των γενικών συνελεύσεων είκοσι (20) τουλάχιστον σωματείων της παρ. 1, σύμφωνα με όσα προβλέπονται στο άρθρο 28 του ν. 2725/1999.

Το άρθρο 35 αναφέρεται στην ειδική αθλητική αναγνώριση που μπορούν να διεκδικήσουν αθλητικά σωματεία που ασχολούνται με τα e-sports και η οποία μπορεί να χορηγηθεί, ύστερα από αίτηση του Δ.Σ., με απόφαση του υπεύθυνου του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, με τη διαδικασία και τα δικαιολογητικά που ορίζονται από το άρθρο 8 του ν. 2725/1999 (Α' 121).

Το άρθρο 36 εφαρμόζει το ν. 2725/1999 και το άρθρο 37 αναφέρει την εξουσιοδοτική διάταξη, σύμφωνα με την οποία με κοινή απόφαση των Υπουργών Πολιτισμού και Αθλητισμού και Ψηφιακής Διακυβέρνησης καταρτίζονται οι κανονισμοί ασφαλούς διοργάνωσης δραστηριοτήτων ηλεκτρονικού αθλητισμού του άρθρου 32, με τους οποίους ορίζονται οι προϋποθέσεις συμμετοχής, τα μέτρα ασφαλείας, οι προδιαγραφές του χρησιμοποιούμενου εξοπλισμού, οι υποχρεώσεις των συμμετεχόντων και κάθε άλλο σχετικό θέμα, καθώς και κάθε άλλη αναγκαία τεχνική λεπτομέρεια.

Το να αναγνωρίζονται βέβαια τα esports ως αθλητική δραστηριότητα είναι ένα μεγάλο βήμα για την ελληνική πραγματικότητα. Παρόλα αυτά, λέγοντας πως σε αυτή την κατηγορία ανήκουν μόνο παιχνίδια που προσομοιάζουν σε αληθινά αθλήματα περορίζονται κατά πολύ οι δυνατότητες της αγοράς. Στην προκειμένη περίπτωση αυτό που πρέπει να αναλογιστεί κάποιος όταν δίνεται ο ορισμός των esports, είναι το πώς ενεργούν οι αθλητές κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Είτε παίζεις FIFA και NBA, είτε παίζεις League of Legends ή Rocket League, απαιτούνται λεπτές κινητικές δεξιότητες των άνω άκρων, υψηλά αντιληπτικά επίπεδα και αντίδρασης, καθώς και εφαρμογή στρατηγικής. Το να αγαναωρίζονται μόνο συγκεκριμένες κατηγορίες των esports είναι σαν να αναγνωρίζονται στον κλασσικό αθλητισμό μόνο τα δρομικά αθλήματα και όχι τα αθλήματα ρίψεων.

Αξίζει να σημειωθεί πως από το Σύνταγμα της Ελλάδας αναγνωρίζεται η κοινωνική επιρροή του αθλητισμού (άρθρο 16§ 9 Συντάγματος). Επομένως, το ελληνικό κράτος

δίνει έμφαση και προβάλλει τα e-sports μέσω της νομοθεσίας, χωρίς όμως να γίνεται λόγος για την χρήση των e-games στη δημόσια εκπαίδευση προκειμένου οι νεαροί μαθητές να εκπαιδευτούν στη σωστή χρήση των e-games και να γνωρίσουν προγράμματα που θα είναι διασκεδαστικά και θα ενισχύουν όμως τις γνωστικές και κοινωνικές τους ικανότητες. Αναζητώντας, λοιπόν, τον όρο «αθλητισμός» και την ερμηνεία του στην υπάρχουσα βιβλιογραφία της Επιστήμης του Αθλητισμού, παρατίθενται παρακάτω μερικοί από τους ορισμούς:

1. Αθλητισμός είναι η συστηματική σωματική καλλιέργεια και δράση με ορισμένο τρόπο, ειδική παιδαγωγική και μεθοδολογία, που στοχεύει στην καλύτερη σωματική απόδοση, ως επίδοση σε αθλητικούς αγώνες, στο αθλητικό και κοινωνικό γίνεσθαι (Ζέρβας, 1993).
2. Ο Αθλητισμός αποτελεί μία αυτοτελή και αυτόνομη κινητική δραστηριότητα, διαμορφωμένη ιστορικά. Η αξιοποίηση συγκεκριμένων συστημάτων ασκήσεων με σκοπό τη μεγιστοποίηση των δυνατοτήτων, που συγκεκριμενοποιούνται μέσα από την επίδοση που καταγράφεται στα πλαίσια άμεσου ή έμμεσου συναγωνισμού του με αντιπάλους (Μαλάτος, 2000).

Επιπλέον ξέρουμε πως «άθλημα» αποκαλούμε το αγώνισμα που εμπεριέχεται στους Ολυμπιακούς Αγώνες ή για το οποίο υφίσταται διεθνής αθλητική Ομοσπονδία. Στα πλαίσια κάθε αθλήματος η οικεία Ομοσπονδία μπορεί με απόφασή της να δημιουργήσει διαφορετικούς κλάδους ή κατηγορίες άσκησής του.

Την τελευταία εικοσαετία, αρκετοί ερευνητές ήταν αυτοί που πρότειναν τη μείωση των δραστηριοτήτων που προωθούν τον καθιστικό τρόπο ζωής, όπως η παρακολούθηση τηλεόρασης ή τα βιντεοπαιχνίδια, για την πρόληψη της παχυσαρκίας μεταξύ των παιδιών και των εφήβων (Epstein et al., 1995; Rosenberg, Bull, Marshall, Sallis, & Bauman, 2008; Benzing, V., & Schmidt, M., 2018). Υπάρχουν ορισμένοι ερευνητές όμως που αναγνωρίζουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν είναι απαραίτητο να επιδρούν ενισχυτικά της καθιστικής ζωής, αλλά να αποτελούν έναν τρόπο αύξησης της σωματικής δραστηριότητας. Αυτού του είδους τα παιχνίδια ονομάζονται “Exergames”. Εν ολίγοις, τα exergames αποτελούν μια μορφή ψηφιακών παιχνιδιών που απαιτούν από τον παίκτη να κινηθεί σωματικά για να παίξει. Exergaming ή exergaming (σύνθετη λέξη από το «άσκηση» (exercise) και «παιχνίδι» (game)) είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για τα διαδραστικά

ηλεκτρονικά

παιχνίδια.

Σύμφωνα με την υπάρχουσα βιβλιογραφία, το «exergaming» πρόκειται για μια βιωματική δραστηριότητα κατά την οποία απαιτούνται σωματική δραστηριότητα ή κινήσεις και περιλαμβάνουν ακόμα δραστηριότητες δύναμης, ισορροπίας και ευελιξίας.

Μελετώντας την διεθνή επιστημονική βιβλιογραφία αντιλαμβανόμαστε ότι αυτός ο τομέας μελέτης βρίσκεται ακόμα στις απαρχές της (Yang, Smith, & Graham, 2008), και γι' αυτό οι ερευνητές χρησιμοποιούν διαφορετικούς όρους για να περιγράψουν τα είδη βιντεοπαιχνιδιών.

Ένα αθλητικό διαδραστικό παιχνίδι είναι ένα βιντεοπαιχνίδι που προσαρμόζει την πρακτική των παραδοσιακών αθλημάτων στην οθόνη. Μερικά παιχνίδια, όπως το FIFA, το Pro Evolution Soccer και το Madden NFL, δίνουν έμφαση στην υπαρκτή ενασχόληση με το άθλημα, ενώ άλλα επικεντρώνονται στη στρατηγική και τη διαχείριση του αγωνίσματος, όπως το Football Manager και το Out of the Park Baseball. Κάποιες σειρές παιχνιδιών παρουσιάζουν τα ονόματα και τα χαρακτηριστικά υπαρκτών ομάδων και παικτών και ενημερώνονται ετησίως για να αντικατοπτρίζουν τις αλλαγές του πραγματικού κόσμου στον εικονικό. Το αθλητικό είδος είναι ένα από τα πρώτα είδη που αναπτύχθηκαν στην ιστορία του gaming. «October 1958: Physicist Invents First Video Game».

<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>

2.3.6. Βιντεοπαιχνίδια και κοινωνική ενσωμάτωση ατόμων με ΔΑΦ

Οι διαταραχές του φάσματος του αυτισμού (ΔΦΑ) είναι αναπτυξιακές διαταραχές που επηρεάζουν κάθε άτομο σε διαφορετικό βαθμό. Ο πυρήνας των συμπτωμάτων περιλαμβάνει βλάβες στην επικοινωνία και τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, με ελλείμματα στην αμοιβαιότητα των κοινωνικών συναισθημάτων, σε μη λεκτική επικοινωνία και στην ανάπτυξη και διατήρηση σχέσεων, οι οποίες εμπίπτουν στον γενικό όρο των «κοινωνικών δεξιοτήτων». Με τον συνδυασμό των παραπάνω συμπεριφορών μπορεί να επιτευχθούν περίπλοκοι κοινωνικοί στόχοι, όπως η έναρξη μιας αλληλεπίδρασης ή η επιλογή κατάλληλων θεμάτων για συζήτηση. Ως εκ τούτου, οι αναπηρίες σε αυτές τις δεξιότητες περιπλέκουν την ενσωμάτωση των ατόμων με ΔΑΦ στα σχολεία και την κοινωνία. Τα παιδιά με ΔΑΦ απολαμβάνουν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, όπως και πολλά τυπικά παιδιά (Durkin, 2010). Δεσμεύονται σε

εικονικά περιβάλλοντα επειδή είναι προβλέψιμα και καθησυχαστικά (Mitchell, Parsons, & Leonard, 2007). Επίσης, η χρήση εικονικών περιβαλλόντων επιτρέπει την εξάσκηση με κοινωνικές καταστάσεις που προσεγγίζουν πολύ την πραγματική ζωή.

Οι παρεμβάσεις που μπορούν να γίνουν στα άτομα με αυτισμό μέσω των νέων τεχνολογιών, είναι με τη χρήση iPod και iPad, τη χρήση ρομπότ, και παιχνίδια διαδραστικά με έμφαση στον εκπαιδευτικό χαρακτήρα εκτός από τον διασκεδαστικό (Park, Abirached, & Zhang, 2012). Πολλά εκπαιδευτικά παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί για τη βελτίωση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων σε άτομα με ΔΑΦ. Υπάρχει πολύ υποστηρικτικό υλικό, όπως υπολογιστές, επιτραπέζια, ρομπότ, κ.λπ. Παρά τα αρχικά συναρπαστικά αποτελέσματα, η χρήση σοβαρών παιχνιδιών σε ΔΑΦ παραμένει περιορισμένη καθώς οι πραγματικές βιωματικές συνθήκες έρχονται σε αντιδιαστολή με τις εικονικές που παρουσιάζονται.

Παρόλα αυτά οι παρεμβάσεις που γίνονται με τη χρήση των ΤΠΕ (Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών) θεωρούνται αποτελεσματικές, επειδή χρησιμοποιούνται με διαφορετικούς τρόπους και είναι ελκυστικές για παιδιά με ΔΑΦ. Για την εκπαίδευση στις κοινωνικές δεξιότητες, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι πολλά υποσχόμενα. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση πολλών διαφορετικών δεξιοτήτων και μπορούν να ευνοήσουν τις αλληλεπιδράσεις σε διαφορετικά πλαίσια και καταστάσεις, μερικές από τις οποίες μοιάζουν με την πραγματική ζωή (Grossard Ch. et al., 2017).

Τα esports έχουν γίνει εξαιρετικά δημοφιλή παγκοσμίως, όχι μόνο ως παθητική ψυχαγωγία των καταναλωτών, επαγγελματική πορεία ή ενεργό χόμπι, αλλά και ως αναπόσπαστο μέρος της εκπαίδευσης. Οι δάσκαλοι παιδιών με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού (ΔΑΦ) μπορούν να χρησιμοποιούν τα esports ως εργαλείο ή μέσο για αυξημένη μάθηση, κίνητρα και ευημερία.

Πρόκειται για ανταγωνιστικά αθλήματα που βρίσκονται κάτω από την ομπρέλα των ψηφιακών παιχνιδιών. Τα esports έχουν εξελιχθεί σε τέτοιο βαθμό καθώς οι παίκτες διαθέτουν προπονητές, ψυχολόγους και άλλες ειδικότητες που τους πλαισιώνουν. Επομένως, τα esports μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως ένα παιδαγωγικό εργαλείο από εκπαιδευτικούς που εργάζονται με παιδιά με αυτισμό.

Μελέτη (Sundberg, 2018) έδειξε ότι τα άτομα με ΔΑΦ που παίζουν παιχνίδια στο διαδίκτυο έχουν περισσότερους φίλους από αυτά που δεν παίζουν, άρα και λιγότερη μοναξιά. Επίσης, οι Stone et al. το 2018 σε έρευνα που διεξήγαγαν διαπίστωσαν πως τα παιδιά με ΔΑΦ μέσω της χρήσης διαδικτυακών πλατφόρμων είχαν αναπτύξει ευρύ

φάσμα επικοινωνιακών δεξιοτήτων, όπως αμοιβαία συνομιλία, ανταλλαγή πληροφοριών, υποβολή αιτημάτων, συμβουλευτική και καθοδήγηση σε άλλους.

Σύμφωνα με πρόσφατη έρευνα (Nielsen, Rune et al., 2021) επιβεβαιώθηκε ότι οι δάσκαλοι που εργάζονται με μαθητές με ΔΑΦ έχουν σημαντικές δυνατότητες και οφέλη αν ενσωματώσουν τα esports, ή το δομημένο gaming, στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Μπορούν να διδάξουν δεξιότητες όπως ομαδική εργασία, επικοινωνία, διαρκή προσοχή και επίλυση προβλημάτων, καθώς και να προσφέρουν ευκαιρίες στους μαθητές να δοκιμάσουν ηγετικούς ρόλους και να οικοδομήσουν ισχυρούς κοινωνικούς δεσμούς. Με άλλα λόγια, οι μαθητές έχουν περισσότερα κίνητρα να εργαστούν μαζί ως ομάδα, να επικοινωνήσουν προφορικά και μη, να συμμετέχουν στη σωματική άσκηση, να κοινωνικοποιηθούν και ούτω καθεξής, επειδή αυτές δεν είναι πλέον συμπεριφορές που απλώς επιβάλλονται από γονείς και δασκάλους, αλλά εσωτερικεύονται, αφομοιώνονται και ενσωματώνονται επειδή ευθυγραμμίζονται με τις προσωπικές αξίες και τον στόχο των μαθητών να είναι καλύτεροι παίκτες ηλεκτρονικών σπορ.

Τα άτομα με διαταραχή αυτιστικού φάσματος (ΔΑΦ) αντιμετωπίζουν σημαντικές προκλήσεις στη συμμετοχή της κοινότητας και στις κοινωνικές δραστηριότητες (Müller et al., 2008). Πολλοί ενήλικες με ΔΑΦ βρίσκουν επίσης ότι οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις είναι υπερβολικά διεγερτικές και προκαλούν άγχος (Dalton et al., 2005) και μπορεί να βιώσουν μοναξιά και αίσθηση απομόνωσης ως αποτέλεσμα αυτών των δυσκολιών (Mazurek, 2014; Muller et al., 2008). Παρόλα αυτά έχουν ισχυρά ενδιαφέροντα για τα βιντεοπαιχνίδια (Mazurek et al., 2012; Mazurek et al., 2013). Προηγούμενη μελέτη έδειξε ότι παιδιά και έφηβοι με ΔΑΦ περνούν περισσότερες από δύο ώρες την ημέρα παίζοντας βιντεοπαιχνίδια (Mazurek et al., 2013). Έτσι, υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για την κατανόηση των πιθανών θετικών και αρνητικών επιπτώσεων των βιντεοπαιχνιδιών σε αυτόν τον πληθυσμό και συγκεκριμένα στον ενήλικο πληθυσμό, αλλά κυρίως στη βελτίωση της κοινωνικής συμπεριφοράς.

Ένας λόγος για τον οποίο τα άτομα με ΔΑΦ μπορεί να έχουν έντονα ενδιαφέροντα για βιντεοπαιχνίδια είναι ότι τέτοια παιχνίδια διεγείρουν οπτικά τα άτομα με ΔΑΦ λόγω των εικονικών περιβαλλόντων, τα οποία μπορεί να παρέχουν στα άτομα με ΔΑΦ ευκαιρίες να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες και τις προτιμήσεις τους στην οπτική επεξεργασία. Ακόμα, τα βιντεοπαιχνίδια συνήθως διαθέτουν συγκεκριμένη δομή αλλά προσφέρουν και ένα ελκυστικό εικονικό περιβάλλον με ευφάνταστες

εμπειρίες για τους παίκτες που βοηθούν να ξεπεραστούν οι δυσκολίες των εκτελεστικών λειτουργιών (Rosenthal et al., 2013) που αντιμετωπίζουν τα άτομα με αυτισμό. Τέλος, τα βιντεοπαιχνίδια είναι επίσης πολύ πιο προβλέψιμα και ελεγχόμενα από τις αλληλεπιδράσεις και τις δραστηριότητες του πραγματικού κόσμου, κάτι που μπορεί να αρέσει σε άτομα με ΔΑΦ που επιθυμούν τη ρουτίνα, την προβλεψιμότητα και προτιμούν την επανάληψη.

2.4.Ερευνητικά ερωτήματα/ επιμέρους στόχοι

Μελέτη που πραγματοποιήθηκε (Mazurek et al., 2015) και αφορούσε τα κίνητρα για τα βιντεοπαιχνίδια ατόμων με ΔΑΦ ανέδειξε τα θετικά αποτελέσματα, όπως η κοινωνική σύνδεση, η μείωση του άγχους, αλλά και πιθανές αρνητικές επιπτώσεις, όπως η πολύωρη ενασχόληση και η πιθανότητα εθισμού.

Οι περισσότερες μελέτες προτείνουν περαιτέρω εξέταση των αποτελεσμάτων τους και διεξοδικότερη ενασχόληση με τα ερωτήματα και τις υποθέσεις που τίθενται λόγω του μικρού δείγματος που λήφθηκε υπόψη σε κάθε έρευνα, προκειμένου να γενικευτούν τα αποτελέσματα και να ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Επίσης, προτείνεται η χρήση και άλλων αθλητικών δραστηριοτήτων χωρίς αποκλεισμούς και η σύγκριση παραδοσιακής άσκησης με την άσκηση μέσω βιντεοπαιχνιδιών. Άλλοι μελετητές θεωρούν πως θα ήταν ενδιαφέρον να διερευνηθούν οι δυνατότητες μιας μακροπρόθεσμης άσκησης και τα αποτελέσματά της. Ακόμα, επισημαίνονται μερικές ελλείψεις στη βιβλιογραφία που αφορούν στην κοινωνική ένταξη των ενήλικων ατόμων με διαταραχή του φάσματος του αυτισμού και στην ενασχόλησή τους με τα βιντεοπαιχνίδια.

Καταλήγοντας, η αναπτυξιακή διαταραχή του αυτισμού σε συνάρτηση με τον αθλητισμό και τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών και τα οφέλη που αποκομίζουν τα άτομα από αυτόν, αποτελούν ένα ευρύ επιστημονικό φάσμα προς διερεύνηση πολλών παραγόντων που σχετίζονται με τη βελτίωση των κινητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των ατόμων και την ενσωμάτωσή τους στην κοινωνία, ξεκινώντας από την προσχολική ηλικία έως την ενηλικίωση.

Ολοκληρώνοντας τη βιβλιογραφική ανασκόπηση διαπιστώνεται η ύπαρξη ελάχιστων βιβλιογραφικών ευρημάτων που αφορούν την αξιοποίηση των e-games στην εκπαίδευση και ανάπτυξη των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων ατόμων με Διαταραχές στο Φάσμα του Αυτισμού και κυρίως στην ελληνική. Στη ξενόγλωσση βιβλιογραφία από τη μία παρατηρούμε ικανοποιητικό αριθμό ευρετών, από την άλλη

όμως εστιάζουν σε συγκεκριμένα θέματα γύρω από την ανάπτυξη των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων ατόμων με ΔΑΦ μέσω του αθλητισμού και δομημένων προγραμμάτων. Η ελληνική βιβλιογραφία δε, επί του θέματος είναι σχεδόν ανύπαρκτη.

Όσον αφορά τα e-games γενικότερα, η υπάρχουσα διεθνή βιβλιογραφία είναι ικανοποιητική. Σχετικά με την ελληνική, τα ευρήματα είναι σαφώς καλύτερα, αλλά και πάλι διαφαίνεται η ανάγκη περαιτέρω διερεύνησης του θέματος για τη συμβολή των e-games στα άτομα με αυτισμό.

Συνοψίζοντας, η αξιοποίηση των e-games στα πλαίσια της εκπαίδευσης ατόμων που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού είναι μια πρακτική που χρησιμοποιείται ευρέως σε πολλές χώρες. Στη χώρα μας δεν έχει υλοποιηθεί ακόμη, η μετάβαση από τη χρήση των σχολικών εγχειριδίων, στην χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών. Στην έρευνα που ακολουθεί θα παρουσιαστούν τα e-games ως εκπαιδευτικό εργαλείο για την κοινωνική ενσωμάτωση ατόμων με ΔΑΦ και η ανάγκη χρήσης τους ακόμα και από το εκπαιδευτικό σύστημα.

Στην παρούσα έρευνα τα ερευνητικά ερωτήματα στα οποία δόθηκε έμφαση είναι τα εξής:

EE1: Τι προσελκύει τα παιδιά με ΔΑΦ στα βιντεοπαιχνίδια;

EE2: Πώς επηρεάζουν τις γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες των παιδιών στο φάσμα του αυτισμού τα βιντεοπαιχνίδια;

EE3: Πόσο αποτελεσματική είναι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στον ψυχισμό των παιδιών με αυτισμό και πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά τους;

EE4: Ποια επίδραση έχει η χρήση βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά με ΔΑΦ στο πώς αλληλεπιδρούν με τον κοινωνικό τους περίγυρο;

EE5: Πώς το ελληνικό κράτος μπορεί να προωθήσει τη χρήση των e-games για την εκπαίδευση ατόμων που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού;

Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν η διερεύνηση των απόψεων εκπαιδευτικών, γονέων, λογοθεραπευτών και ψυχολόγων για τις επιδράσεις των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Ειδικότερα τέθηκαν οι εξής επιμέρους στόχοι:

- Η ανάδειξη της αξιοποίησης ή μη, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία,
- Η επίδραση των e-games στην ψυχική υγεία, ευημερία και συμπεριφορά των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού,

- Η ανάδειξη των επιπτώσεων στις στάσεις και τις αντιλήψεις της κοινωνίας, όσον αφορά την κοινωνική ένταξη των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού,
- Η αντίληψη των συμμετεχόντων για τις υποχρεώσεις της Πολιτείας στους παίκτες των e-games με Διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙΙ

3. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1. Μεθοδολογία

Στην παρούσα μελέτη πραγματοποιήθηκε ποιοτική έρευνα που βασίστηκε σε ένα μικρό δείγμα σκόπιμης δειγματοληψίας (purposive sampling). Ένας από τους βασικούς λόγους που επιλέχθηκε η ποιοτική έρευνα ήταν η επιθυμία να καταγραφούν οι προσωπικές απόψεις των συμμετεχόντων ως προς το διερεύνησης αντικείμενο. Η πρωτοτυπία και η σπουδαιότητα της έρευνας είναι παρόμοια με αυτήν της εργασίας. Δηλαδή η ελληνική βιβλιογραφία σχετικά με τις επιδράσεις των ψηφιακών μέσων στην κοινωνική ενσωμάτωση ατόμων με αυτισμό, όχι μόνο είναι περιορισμένη, αλλά και ανύπαρκτη.

Ακόμα, θεωρήθηκε πως η συγκεκριμένη διπλωματική αποτελεί μια ευκαιρία για την λεπτομερή καταγραφή θετικών ή αρνητικών επιδράσεων των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά με διαταραχή στο φάσμα του αυτισμού (ΔΑΦ), προκειμένου να βελτιωθεί ο τρόπος χρήσης τους και πιθανόν να γίνουν πιο αποτελεσματικά στο χώρο της εκπαίδευσης.

Στην έρευνα χρησιμοποιήθηκε η συνέντευξη ως μέσο συλλογής δεδομένων και ο απαιτούμενος αριθμός των ερωτώμενων ανέρχεται στους 12.

Άλλωστε, σκοπός της ποιοτικής έρευνας είναι «η ανακάλυψη των απόψεων του ερευνώμενου πληθυσμού, επικεντρωμένοι στην οπτική γωνία υπό την οποία οι συμμετέχοντες βιώνουν και αισθάνονται τα γεγονότα» (Bird, & συν., 1999: 320).

Άρα, στην ποιοτική προσέγγιση αναλύονται και ερμηνεύονται τα ποιοτικά ευρήματα, αφού πρώτα γίνει η συλλογή, κατηγοριοποίηση και αξιολόγηση των δεδομένων.

Επιλέγουμε την ποιοτική έρευνα όταν έχουμε σκοπό να αναλύσουμε και να ερμηνεύσουμε περισσότερο καταστάσεις, γεγονότα, συμπεριφορές ή εμπειρίες.

Άρα, η συνέντευξη αποτελεί μια συνηθισμένη τεχνική συλλογής δεδομένων σε μια ποιοτική έρευνα.

Συμμετέχοντες

Στην έρευνα συμμετείχαν δώδεκα άτομα εκ των οποίων 5 εκπαιδευτικοί πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης που εργάζονται σε Δημόσια Δημοτικά Σχολεία της Ελλάδας και έχουν εμπειρία στην εκπαίδευση παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του

αυτισμού, 1 λογοθεραπεύτρια, 2 ψυχολόγοι, και 4 γονείς παιδιών με ΔΑΦ. Οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν με δειγματοληψία ευκολίας (convenience sampling) λόγω της προθυμίας να συμμετάσχουν στη συνέντευξη με την προϋπόθεση ότι υπήρχε εμπειρία με παιδί με ΔΑΦ. Η συμμετοχή στην έρευνα ήταν εθελοντική και ανώνυμη. Η συλλογή των συνεντεύξεων έγινε σε διάστημα δεκαπέντε ημερών από τις 14 Ιουνίου έως τις 28 Ιουνίου. Τα αποτελέσματα της έρευνας παρουσιάζονται εκτενέστερα στη συνέχεια.

Οι πρώτες τρεις ερωτήσεις του ερευνητικού εργαλείου αναφέρονταν στην ηλικία, το φύλο, το επάγγελμα και τη σχέση με παιδιά με ΔΑΦ, δηλαδή αν ήταν γονείς παιδιών με ΔΑΦ ή είχαν εμπειρία λόγω επαγγέλματος. Πρόκειται για 11 γυναίκες και 1 άντρα και συγκεκριμένα 5 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, 1 λογοθεραπεύτρια, 2 ψυχολόγους, και 4 γονείς παιδιών με ΔΑΦ.

Δημογραφικά στοιχεία συνεντευξιαζόμενων

Ειδικότερα το επαγγελματικό και ατομικό προφίλ των συνεντευξιαζόμενων παρουσιάζεται στη συνέχεια:

Σ1: Πρόκειται για γυναίκα φιλόλογο, σπούδασε στο Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας Ιωαννίνων, εργαζόμενη στον ιδιωτικό τομέα. Είναι 42 ετών, μητέρα ενός πεντάχρονου αγοριού με διάγνωση στο φάσμα του αυτισμού. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης ήταν άνετη και απάντησε σε όλες τις ερωτήσεις. Έδειξε εμφανή δυσαρέσκεια στις τελευταίες ερωτήσεις που αφορούσαν τα μέτρα στήριξης και τις ενέργειες του ελληνικού κράτους για τα παιδιά που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού.

Σ2: Πρόκειται για άντρα, καθηγητή Φυσικής Αγωγής, σπούδασε στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Είναι 50 ετών και έχει πολυετή εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά σχολεία. Στη συνέντευξη ήταν άνετος και επικοινωνιακός και έδωσε απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις. Έδωσε ιδιαίτερη έμφαση στην εξοικείωση των παιδιών με την έννοια του παιχνιδιού και στη βελτίωση της κοινωνικοποίησής τους.

Σ3: Είναι γυναίκα, καθηγήτρια Πληροφορικής, σπούδασε στο Τμήμα Εφαρμογών Πληροφορικής στην Διοίκηση και Οικονομία- ΤΕΙ Πάτρας/Αμαλιάδα. Είναι 35 ετών,

έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά Σχολεία Ειδικής Αγωγής καθώς διαθέτει και επιμόρφωση στην Ειδική Αγωγή. Κατά τη συνέντευξη ήταν αρκετά επικοινωνιακή, γνώστης του θέματος, λόγω επαγγέλματος. Αναφέρθηκε ιδιαίτερα στις επιδράσεις που έχουν τα e-games στην καθημερινότητα των παιδιών με αυτισμό.

Σ4: Είναι γυναίκα, εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Ρεθύμνου. Είναι 34 ετών, έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά σχολεία, διαθέτει επιμόρφωση στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση και είναι μητέρα ενός τετράχρονου κοριτσιού διαγνωσμένο στο φάσμα του αυτισμού. Απάντησε σε όλες τις ερωτήσεις, αλλά μίλησε κυρίως για το ρόλο της Πολιτείας στη Δημόσια εκπαίδευση και για την αργοπορία στις τοποθετήσεις παράλληλης στήριξης σε Νηπιαγωγεία και Δημοτικά ή μερικές φορές στη μη έγκρισή τους από την Πολιτεία με αποτέλεσμα πολλές οικογένειες να αναγκάζονται στη λύση της ιδιωτικής παράλληλης στήριξης.

Σ5: Είναι γυναίκα , Ψυχολόγος-Ψυχοθεραπεύτρια, σπούδασε στο University of Lincoln και στο Hull στην Αγγλία. Είναι 46 ετών, έχει εμπειρία με συνεδρίες με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού, έχει συνεργασία με τοπικό ΚΔΑΜ ΜΕΑ. Στη συνέντευξή της εστίασε κυρίως στις ψυχολογικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και στη σωστή καθοδήγηση από γονείς και ειδικούς παιδαγωγούς.

Σ6: Είναι γυναίκα, εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πατρών. Είναι 37 ετών, έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά σχολεία και έχει υπάρξει αρκετές φορές σε τμήματα με παράλληλη στήριξη. Εστίασε στο κατά πόσο τα e-games μπορούν να ενισχύσουν την κοινωνικοποίηση των παιδιών με αυτισμό και τόνισε την ανάγκη αυτών των παιδιών για απτή επαφή με την ανθρώπινη παρουσία.

Σ7: Είναι γυναίκα, Λογοθεραπεύτρια, σπούδασε στο ΑΤΕΙ Πατρών Λογοθεραπεία και διαθέτει πολλές μετεκπαιδεύσεις και επιμορφώσεις στον συγκεκριμένο τομέα. Είναι 35 ετών, διαθέτει εμπειρία και γνώσεις όσον αφορά τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Τόνισε τη σωστή χρήση των e-games υπό την καθοδήγηση των γονέων ή ειδικών εκπαιδευτικών και εστίασε στη φυσική ανθρώπινη παρουσία,

δηλαδή όταν θα ασχολείται ένα παιδί με αυτισμό με κάποιο e-game να υπάρχει και καθοδήγηση από κάποιον που θα βρίσκεται στον ίδιο χώρο με το παιδί.

Σ8: Είναι γυναίκα, καθηγήτρια Πληροφορικής, σπούδασε στο Τμήμα Πληροφορικής και Επικοινωνιών Αθηνών, διαθέτει δύο μεταπτυχιακούς τίτλους, έναν στην Πληροφορική και έναν σχετικό με την Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση. Είναι 39 ετών και έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά σχολεία και τόνισε και αυτή με τη σειρά της την αναγκαιότητα ύπαρξης φυσικής παρουσίας ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού στο χώρο διεξαγωγής των e-games αλλά και τον καθορισμό συγκεκριμένου χρόνου ενασχόλησης με αυτά.

Σ9: Είναι γυναίκα, Ψυχολόγος, σπούδασε στο Τμήμα Ψυχολογίας Πανεπιστημίου Αθηνών. Είναι 49 ετών, έχει εργαστεί στα ΚΕΚΥΚΑΜΕΑ Χίου, σε ΚΔΑΠ ΜΕΑ και σε δομές φιλοξενίας γυναικών. Διαθέτει αρκετή εμπειρία με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού. Στη συνέντευξή της εστίασε στη σωστή διαχείριση του χρόνου όσον αφορά στην επαφή με οθόνη και στη σωστή καθοδήγηση που θα παρέχει κάποιος που θα βρίσκεται στον ίδιο χώρο με το παιδί που ανήκει στο φάσμα του αυτισμού. Τόνισε ότι η ενασχόληση με τα e-games πρέπει να γίνεται με μέτρο και με το κατάλληλο προσωπικό.

Σ10: Είναι γυναίκα, εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Αθηνών. Είναι 37 ετών, έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά Σχολεία με τμήματα με παράλληλη στήριξη και είναι μητέρα ενός τετράχρονου αγοριού με διάγνωση στο φάσμα του αυτισμού. Τόνισε τη σωστή χρήση των e-games και τη συμβολή τους στην αυτοεξυπηρέτηση των παιδιών στο φάσμα του αυτισμού, π.χ. βούρτσισμα δοντιών, πλύσιμο χεριών, συναλλαγές χρημάτων κ.ά.

Σ11: Είναι γυναίκα, εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πατρών. Είναι 34 ετών, έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά Σχολεία με τμήματα με παράλληλη στήριξη και είναι μητέρα ενός τετράχρονου αγοριού με διάγνωση στο φάσμα του αυτισμού. Αναφέρθηκε στην αυτοεξυπηρέτηση των παιδιών στο φάσμα του αυτισμού, π.χ. βούρτσισμα δοντιών,

πλούσιμο χεριών, συναλλαγές χρημάτων κ.ά. και ότι τα e-games με τα κατάλληλα παιχνίδια ενισχύουν την ανεξαρτητοποίηση αυτών των παιδιών.

Σ12: Είναι γυναίκα, εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πατρών. Είναι 34 ετών, έχει εμπειρία σε Δημόσια Δημοτικά Σχολεία με τμήματα με παράλληλη στήριξη και διαθέτει επιμορφώσεις στις Νέες Τεχνολογίες και στα egames. Αναφέρθηκε στις επιδράσεις στην ποιότητα της ζωής των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και ειδικά στα παιχνίδια της κατηγορίας AR Η VR πως μπορεί να προκαλέσουν σύγχυση στα παιδιά μεταξύ πραγματικότητας και παιχνιδιού.

Τόνισε πάραυτα πως η συμμετοχή σε egames στα οποία υπάρχει ταυτόχρονη συμμετοχή και άλλων παικτών μπορεί να συντελέσει θετικά στην ψυχοκοινωνική ζωή των παιδιών και στην δημιουργία σχέσεων με άλλα παιδιά έστω και πίσω από την οθόνη καθώς οι κοινωνικές δεξιότητες που απαιτούνται είναι πολύ λιγότερες.

Συνοχίζοντας το αναλυτικό προφίλ του κάθε ερωτώμενου διαπιστώνουμε τα εξής:

Ως προς το φύλο σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες ήταν γυναίκες, καταδεικνύοντας ίσως την ευαισθησία και τη θέληση για ενασχόληση με τομέα της ειδικής αγωγής.

Ως προς την ηλικία, οι συνεντευξιαζόμενοι κυμαίνονται από 34 ετών έως 50 ετών. Φαίνεται πως η ενασχόληση με την ειδική αγωγή απαιτεί συνεχώς επιμορφώσεις, συνέδρια και ενημέρωση προς τους εκπαιδευτικούς. Στον ακόλουθο πίνακα καταγράφονται συνοπτικά τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων (δηλωμένων ως Σ (= Συνεντευξιαζόμενος) με αύξοντα αριθμό από το 1 ως το 12).

A/A	ΦΥΛΟ	ΗΛΙΚΙΑ	ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ	ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΑΥΤΙΣΜΟ
Σ1	Γυναίκα	42	Καθηγήτρια Φιλολογίας	Μητέρα παιδιού στο φάσμα του αυτισμού
Σ2	Άντρας	50	Καθηγητής Φυσικής Αγωγής	Διδασκαλία σε παιδιά στο φάσμα του αυτισμού

Σ3	Γυναίκα	35	Καθηγήτρια Πληροφορικής	Διδασκαλία σε παιδιά στο φάσμα του αυτισμού
Σ4	Γυναίκα	34	Δασκάλα	Μητέρα/Διδασκαλία σε τμήματα με παράλληλη στήριξη
Σ5	Γυναίκα	46	Ψυχολόγος	Συνεδρίες με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού
Σ6	Γυναίκα	37	Δασκάλα	Διδασκαλία σε τμήματα με παράλληλη στήριξη
Σ7	Γυναίκα	35	Λογοθεραπεύτρια	Συνεδρίες με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού
Σ8	Γυναίκα	39	Καθηγήτρια Πληροφορικής	Διδασκαλία σε παιδιά στο φάσμα του αυτισμού
Σ9	Γυναίκα	49	Ψυχολόγος	Συνεδρίες με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού
Σ10	Γυναίκα	37	Δασκάλα	Μητέρα/Διδασκαλία σε τμήματα με παράλληλη στήριξη
Σ11	Γυναίκα	34	Δασκάλα	Μητέρα/Διδασκαλία σε τμήματα με παράλληλη στήριξη
Σ12	Γυναίκα	34	Δασκάλα	Διδασκαλία σε τμήματα με παράλληλη στήριξη

Πίνακας 1. Δημογραφικά Στοιχεία Συμμετεχόντων

Σχεδιασμός της συνέντευξης

Ο σχεδιασμός της συνέντευξης απαιτεί τη δημιουργία κάποιων ερωτήσεων. Γενικά, οι ερωτήσεις μιας συνέντευξης πρέπει να συνάδουν με το στόχο και τα ερευνητικά μας ερωτήματα. Επομένως, έχουμε προσχεδιάσει τις ερωτήσεις που θα θέσουμε για κάθε ερευνητικό ερώτημα. Τις περισσότερες φορές οι ερωτήσεις είναι μια λεκτική αναπροσαρμογή ή αναδιατύπωση ή ανάλυση των ερωτημάτων που ερευνάμε.

Επίσης, ο τόπος και ο χρόνος διεξαγωγής της συνέντευξης έχει προκαθοριστεί ύστερα από συνεννόηση με τον εκάστοτε ερωτώμενο, προκειμένου να αποφύγουμε τη δημιουργία πίεσης, άγχους, αμηχανίας, δυσκολιών κ.ά.

Η πρώτη προσέγγιση έγινε σε κάποιες περιπτώσεις προσωπικά, άλλες τηλεφωνικά και άλλες με την αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος, σε όλες τις περιπτώσεις, αναφέραμε ποιοι είμαστε, τι ερευνούμε και για ποιον λόγο ζητάμε τη συμβολή του στην έρευνά μας.

Σ' αυτήν την πρώτη επικοινωνία διευκρινίσαμε το είδος της καταγραφής που θα γίνει, πχ χρήση μαγνητόφωνου και χειρόγραφων σημειώσεων προκειμένου να εξασφαλίσουμε τη συναίνεση του συμμετέχοντα. Ακόμα, κατά την αρχική επικοινωνία τέθηκε και το ζήτημα της ανωνυμίας και, γενικά, δόθηκαν εγγυήσεις για το πώς θα χρησιμοποιηθούν οι πληροφορίες που θα μας δώσει ο ερωτώμενος. Αυτού του τύπου οι εξηγήσεις και οι διαβεβαιώσεις ήταν οι δικλίδες ασφαλείας μας για τους συμμετέχοντες και εμάς και συνήθως τον έκαναν να αισθάνεται ασφαλής, ανοιχτός και χαλαρός κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

Οι ερωτήσεις της συνέντευξης, συντάχθηκαν από την γράφουσα της παρούσας εργασίας και αποτελείται από 16 ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Οι ερωτήσεις αυτές διακρίνονται σε:

- EE1: Τι προσελκύει τα παιδιά με ΔΑΦ στα βιντεοπαιχνίδια (1^η Ερώτηση της συνέντευξης): Αναλογιζόμενοι την εμπειρία σας και τις γνώσεις που διαθέτετε, γιατί πιστεύετε πώς τα e-games είναι ιδιαίτερα ελκυστικά για τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, πώς επιδρούν στην ποιότητα ζωής αυτών των ατόμων και ποιες είναι οι ψυχολογικές και οι κοινωνικές επιπτώσεις μέσα από την συμμετοχή τους σε διάφορες δραστηριότητες με e-games.
- EE2: Πώς επηρεάζουν τις γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες των παιδιών στο φάσμα του αυτισμού τα βιντεοπαιχνίδια; (4 ερωτήσεις που αφορούν στην

επίδραση των e-games στην ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού):

1. Τα e-games επιδρούν θετικά ή αρνητικά στην ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
2. Τα e-games συμβάλλουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και με ποιον τρόπο;
3. Πιστεύετε ότι μέσω των e-games αναπτύσσονται καλύτερες διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
4. Η συχνή ενασχόληση με τα e-games μπορεί να συμβάλλει στη καλύτερη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου και τι ευρύτερα οφέλη μπορεί να συνεπάγεται για την ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

- EE3: Πόσο αποτελεσματική είναι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στον ψυχισμό των παιδιών με αυτισμό και πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά τους; (4 ερωτήσεις που εστιάζουν στις ψυχολογικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού):

1. Με ποιο τρόπο και κατά πόσο βελτιώνει η ενασχόληση με τα e-games την ψυχολογία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
2. Ποιες αρετές θεωρείτε ότι καλλιεργούνται από την ενασχόληση με τα e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
3. Πιστεύετε ότι η ενασχόληση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού με τα e-games, βοηθά στη δημιουργία θετικών συναισθημάτων και της προσωπικής τους ολοκλήρωσης;
4. Πιστεύετε ότι οι ημερίδες-ενημερωτικές εκδηλώσεις που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα σχετικά με τα οφέλη των e-games στην ψυχική υγεία των ατόμων με

διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού επαρκούν; Θεωρείτε ότι θα πρέπει να ενισχυθούν ή να πραγματοποιηθούν με κάποιον διαφορετικό τρόπο;

- ΕΕ4: Ποια επίδραση έχει η χρήση βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά με ΔΑΦ στο πώς αλληλεπιδρούν με τον κοινωνικό τους περίγυρο; (4 ερωτήσεις όπου επισημαίνονται οι κοινωνικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού):

1. Πιστεύετε ότι η ενασχόληση με τα e-games ενισχύει και προωθεί την κοινωνική ενσωμάτωση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού στην σημερινή κοινωνία; Αν ναι με ποιον τρόπο θεωρείτε ότι συμβαίνει αυτό;

2. Θεωρείτε ότι μέσω των e-games μπορούν να αναπτυχθούν φιλικές σχέσεις ανάμεσα στους παίκτες με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

3. Με ποιους τρόπους μπορούν τα e-games να συμβάλλουν στην εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων που υφίστανται τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

4. Πιστεύετε ότι η συμμετοχή των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού σε αγώνες e-games μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη ευγενούς άμιλλας στον ευρύτερο χώρο των e-games; Αν ναι, γιατί συμβαίνει αυτό;

- ΕΕ5: Πώς το ελληνικό κράτος μπορεί να προωθήσει τη χρήση των e-games για την εκπαίδευση ατόμων που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού; (3 ερωτήσεις που εξετάζουν τις Εθνικές Πολιτικές και τη Νομοθετική κάλυψη :

1. Ποια πιστεύετε ότι είναι τα σημαντικότερα μέτρα στήριξης από την ελληνική Πολιτεία για τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μέχρι σήμερα;

2. Θεωρείτε ότι το ελληνικό κράτος έχει προβεί σε ουσιαστικές ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games;

3. Με ποιους επιπλέον τρόπους πιστεύετε ότι το ελληνικό κράτος μπορεί να συμβάλλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού; Αναφέρετε παραδείγματα όπου είναι δυνατό.

3.2. Ανάλυση ερευνητικού υλικού και ερμηνεία

Όταν ολοκληρώθηκε ο κύκλος των συνεντεύξεων, ακολούθησε η απομαγνητοφώνησή τους και η μεταγραφή τους σε κείμενο Word στον υπολογιστή. Στη συνέχεια έγινε η ανάγνωση των συνεντεύξεων από την ερευνήτρια πολλές φορές, προκειμένου να προκύψουν συγκεκριμένα νοήματα και θέματα. Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία και ανάλυση των συνεντεύξεων είναι η ποιοτική ανάλυση περιεχομένου με τη χρήση του λογισμικού MAXQDA.

Το MAXQDA είναι ένα λογισμικό σχεδιασμένο για ποιοτικές και μικτές μεθόδους δεδομένων με τη βοήθεια υπολογιστή, ανάλυση κειμένου και πολυμέσων σε ακαδημαϊκά, επιστημονικά και επιχειρηματικά ιδρύματα. Όσον αφορά την ποιοτική έρευνα, το συγκεκριμένο πρόγραμμα έχει την ικανότητα να επεξεργάζεται σχετικά γρήγορα μεγάλους αριθμούς συνεντεύξεων και να παραθέτει τα αποτελέσματα σε γραφήματα.

Ειδικότερα, η διαδικασία που ακολουθείται είναι η εισαγωγή των καταγεγραμμένων συνεντεύξεων στο λογισμικό MAXQDA και η μελέτη των κειμένων. Ακολουθεί η κατηγοριοποίηση κάθε φράσης, ανάλογα με το περιεχόμενό της στην κατάλληλη ερώτηση του εκάστοτε θεματικού άξονα που ταυτιζόταν με τα ερευνητικά ερωτήματα. Αυτό έγινε προκειμένου να δοθούν απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα χωρίς να υπάρξει παρέκκλιση από τον σκοπό της έρευνας.

Ερευνητικοί Περιορισμοί

Με την παρούσα έρευνα επιχειρήθηκε να διερευνηθεί η επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού (ΔΑΦ). Η μελέτη εστιάστηκε σε γονείς, λογοθεραπευτές, ψυχολόγους και εκπαιδευτικούς που έχουν εμπειρία με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού.

Έτσι πραγματοποιήθηκαν 12 συνεντεύξεις. Διαπιστώνεται πως αυτός ο αριθμός είναι μικρός σε σχέση με το σύνολο των γονέων που έχουν παιδιά στο φάσμα του αυτισμού και των ειδικοτήτων που απασχολούνται στην ειδική αγωγή, με αποτέλεσμα τα ευρήματα της έρευνας να μην μπορούν να γενικευτούν. Επιπλέον, ο περιορισμένος χρόνος για τη συλλογή και την ανάλυση των δεδομένων αποτέλεσε περιοριστικός παράγοντας για να αναπτυχθεί η έρευνα περισσότερο.

Επιπροσθέτως, στην παρούσα έρευνα χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο συλλογής δεδομένων μόνο οι συνεντεύξεις, κατά συνέπεια δεν υπάρχει η δυνατότητα τριγωνοποίησης των δεδομένων συνδυάζοντας την ποιοτική με την ποσοτική εξέταση των δεδομένων. Τέλος, η επανάληψη της έρευνας κρίνεται αδύνατη, καθώς οι συνεντεύξεις υλοποιήθηκαν με συγκεκριμένα άτομα κάνοντας τα αποτελέσματα μοναδικά. Σύμφωνα, λοιπόν, με τους παραπάνω λόγους, γίνεται κατανοητό ότι απαγορεύεται η γενίκευσή της.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ IV

4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

4.1. Ερευνητικά Αποτελέσματα

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζονται τα ευρήματα που προέκυψαν από το ερευνητικό εργαλείο και αντιστοιχούν στα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας.

1^η Ερώτηση: Ελκυστικά e-games

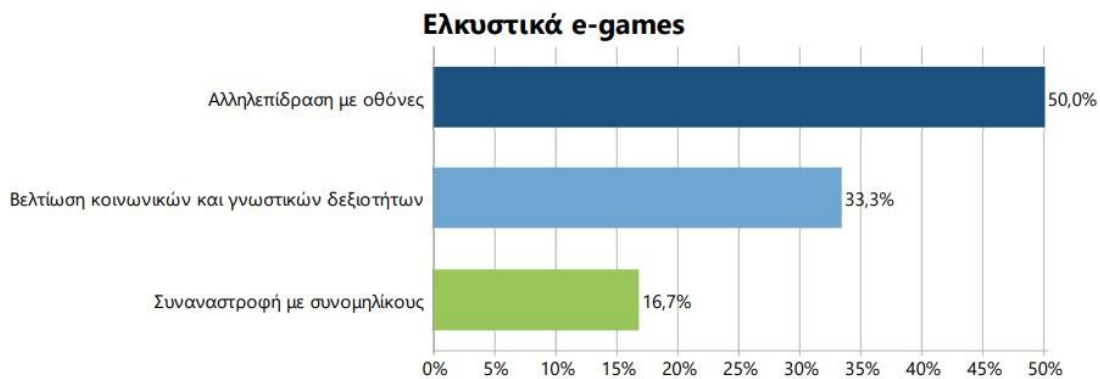
Πρόκειται για την πρώτη ερώτηση της συνέντευξης και αφορά στο γιατί θεωρούν πως τα e-games είναι ιδιαίτερα ελκυστικά στα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Η γενικότερη θέση ήταν λόγω της αλληλεπίδρασης με την οθόνη και τη σταδιακή βελτίωση των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων. Πιο συγκεκριμένα δόθηκαν οι παρακάτω απαντήσεις:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ1	«Τα παιδιά με ΔΑΦ βρίσκουν πιο ελκυστικά τα παιχνίδια σε έναν υπολογιστή, σε ένα τάμπλετ ή στο κινητό λόγω της διάδρασης»
Συναναστροφή με συνομηλίκους	Σ2	«Τα παιδιά με αυτισμό έλκονται από τα e-games γιατί τα βοηθούν να προσηλώνονται σε μια δραστηριότητα στην οποία υπό άλλες συνθήκες δεν θα μπορούσαν και επίσης η ασφάλεια που νιώθουν πίσω από την οθόνη πετυχαίνει το στόχο της κοινωνικοποίησης. Τα παιδιά παίζουν με συνομηλίκους τους, αλληλεπιδρούν, ανταγωνίζονται.»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ3	«Σύμφωνα με την εμπειρία μου τους είναι ιδιαίτερα ελκυστικά γιατί έχουν επαναλαμβανόμενες ρουτίνες. Επίσης, τους είναι πιο εύκολο να αλληλοεπιδράσουν με έναν υπολογιστή, ένα

		τάμπλετ ή ένα κινητό.»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ4	«Τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού ναι μεν αλληλεπιδρούν πιο εύκολα με έναν υπολογιστή, ένα τάμπλετ ή ένα κινητό. Όμως πολλές φορές χάνουν το μέτρο, οπότε οι γονείς καλούνται να επιβληθούν και να περιορίσουν χρονικά τη χρήση τους ενισχύοντας έτσι τις αρνητικές επιδράσεις των e-games»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ5	«Τα παιδιά με αυτισμό έλκονται από τα χρώματα των e-games, τη μουσική, τη δράση κι έτσι τα βρίσκουν πιο ενδιαφέροντα από ένα βιβλίο ή ένα παιχνίδι.»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ6	«...αλληλεπιδρούν πιο εύκολα με ψηφιακές συσκευές, όπως ο υπολογιστής, το τάμπλετ ή το κινητό εξαιτίας των εναλλαγών εικόνας και ήχου.»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ7	«Η κίνηση, η γρήγορη εναλλαγή των εικόνων, τα χρώματα είναι στοιχεία που τραβούν την προσοχή όλων και ιδίως των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Εκεί όμως πρέπει να επιστήσουμε την προσοχή των γονέων προκειμένου να θέσουν τα όρια για να μη γίνει η απλή ενασχόληση εθισμός.»
Βελτίωση κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων	Σ8	«Τα τελευταία χρόνια έχει δοθεί έμφαση στη δημιουργία παιχνιδιών που έχουν ως σκοπό τη βελτίωση των κοινωνικών και γνωστικών κυρίως δεξιοτήτων.»
Αλληλεπίδραση με οθόνες	Σ9	«...ο υπολογιστής, το τάμπλετ ή

		το κινητό είναι πιο ελκυστικά από ένα βιβλίο λόγω της εναλλαγής των εικόνων, των κινήσεων ή ακόμα και της ανατροφοδότησης.»
Βελτίωση κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων	Σ10	«...υπάρχουν παιχνίδια που βελτιώνουν τις κοινωνικές και γνωστικές τους δεξιότητες»
Βελτίωση κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων	Σ11	«Γίνονται προσπάθειες για δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών που έχουν ως σκοπό τη βελτίωση των κοινωνικών και γνωστικών κυρίως δεξιοτήτων ανάλογα με την ηλικία και τη μαθησιακή ικανότητα του κάθε παιδιού.»
Συναναστροφή με συνοληλικούς	Σ12	«Πάραυτα η συμμετοχή σε e-games στα οποία υπάρχει ταυτόχρονη συμμετοχή και άλλων παικτών μπορεί να συντελέσει θετικά στην ψυχοκοινωνική ζωή των παιδιών και στην δημιουργία σχέσεων με άλλα παιδιά έστω και πίσω από την οθόνη καθώς οι κοινωνικές δεξιότητες που απαιτούνται είναι πολύ λιγότερες.»

Πίνακας 2. Αποσπάσματα απαντήσεων 1^{ης} ερώτησης



Γράφημα 1. Ελκυστικά e-games

Σύμφωνα, λοιπόν, με το 1^ο ερευνητικό ερώτημα «Τι προσελκύει τα παιδιά με ΔΑΦ στα βιντεοπαιχνίδια», καταλήγουμε πως η επαφή με μία οθόνη, μία κονσόλα, ένα τηλεχειριστήριο και η ασφάλεια που νιώθουν πίσω από αυτά, κάνουν τα e-games ιδιαίτερα διασκεδαστικά και ελκυστικά για τα άτομα με ΔΑΦ. Βελτιώνουν τις κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες όταν το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού είναι σχετικό και ενισχύουν την κοινωνικοποίηση των ατόμων με ΔΑΦ, όταν το e-game που συμμετέχουν είναι ομαδικό και συνεργατικό.

ΕΕ2: Επίδραση των e-games στην ποιότητα ζωής των ατόμων με ΔΑΦ

Αναφερόμαστε στον 2^ο ερευνητικό ερώτημα της συνέντευξης που αποτελείται από 4 ερωτήσεις που σκοπό έχουν να καταγράψουν τις αντιλήψεις των συμμετεχόντων αναφορικά με το επίπεδο ζωής και τους προσωπικούς στόχους των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Η πρώτη ερώτηση αναφερόταν στη θετική ή αρνητική επίδραση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Μερικοί θεωρούν πως η επίδραση των e-games στα παιδιά με ΔΑΦ είναι θετική γιατί βοηθούν στην κοινωνικοποίηση και καλλιεργούν τις γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες. Οι περισσότεροι όμως αποφάνθηκαν πως τα e-games μπορούν να έχουν θετική αλλά και αρνητική επίδραση κι αυτό εξαρτάται από το είδος του παιχνιδιού, τη δομή του και από το χρόνο που αφιερώνει το κάθε παιδί σε αυτή την ενασχόληση.

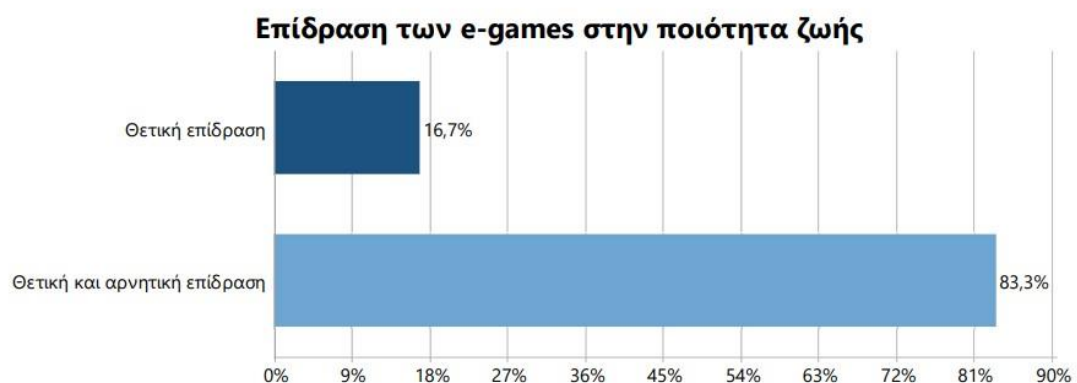
Ακολουθούν αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ1	«Επιδρούν και θετικά και αρνητικά στην ποιότητα ζωής των ατόμων στο φάσμα του αυτισμού, Αυτό εξαρτάται από πολλούς παράγοντες όπως το είδος τους, το χρόνο ενασχόλησής με αυτά και τη δομή τους.»
Θετική επίδραση	Σ2	«Τα e-games σε συνδυασμό με άλλες παρεμβατικές εργασίες που υλοποιούνται από τους ειδικούς που ασχολούνται με το φάσμα του αυτισμού π.χ. εργοθεραπευτές, λογοθεραπευτές θα μπορούσαν να έχουν θετικές επιδράσεις σε αυτά τα άτομα.»
Θετική επίδραση	Σ3	«Τα κατάλληλα e-games επιδρούν θετικά στην ποιότητα ζωής τους. Αποτελούν έναν μηχανισμό διαχείρισης στρεσογόνων καταστάσεων και ανταμοιβής αλλά και ανάπτυξης τρόπων αλληλεπίδρασης με τους φίλους και την οικογένειά τους.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ4	«Ο τρόπος επίδρασης στην ποιότητα ζωής των ατόμων στο φάσμα του αυτισμού εξαρτάται κυρίως από το είδος των e-games, το χρόνο που αφιερώνουν σε αυτά τα άτομα αλλά και τη δομή και τη θεματολογία που έχουν.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ5	«Η επίδραση των e-games ως θετική ή αρνητική έχει να κάνει με το είδος του παιχνιδιού, το χρόνο αλλά και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.»

		Δεν είναι μόνο ένα πλαίσιο ψυχαγωγίας αλλά μπορεί να επιδράσει εκπαιδευτικά.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ6	«Τα e-games θα μπορούσαν να έχουν θετική επίδραση στην ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Αυτό, όμως, θα συνέβαινε στην περίπτωση που εφαρμόζονταν σε προκαθορισμένο χρόνο, συγκεκριμένο πλαίσιο και κυρίως αν χρησιμοποιούνταν παιχνίδια που συμμετείχαν και άλλοι παίκτες έτσι ώστε να ενισχυθεί η ψυχοκοινωνική ζωή τους και η σχέση τους με άλλα άτομα.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ7	«Θεωρώ πως ανάλογα με την χρήση, τον χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά σε αυτά, το λογισμικό που χρησιμοποιείται καθώς και το ιδιαίτερο προφίλ του κάθε παιδιού μπορούν να επιδράσουν τόσο αρνητικά όσο και θετικά στην ποιότητα ζωής τους.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ8	«Πιστεύω ότι τα e-games δεν αποτελούν απλά έναν τρόπο ψυχαγωγίας, αλλά μπορούν να εκπαιδεύσουν και να εξασκήσουν πολλές δεξιότητες. Όμως, το πόσο ωφέλιμα είναι τα e-games έχει σχέση με το είδος του παιχνιδιού, το χρόνο που αφιερώνεται, τη δομή και τους μηχανισμούς του, αλλά και το πλαίσιο που εφαρμόζεται.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ9	«Μπορούν να επιδράσουν τόσο αρνητικά όσο και θετικά

		ανάλογα με τη χρήση τους.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ10	«Πιστεύω πως το περιεχόμενο των e-games είναι αυτό που καθορίζει τη θετική ή αρνητική επίδρασή τους και τα οφέλη που προσφέρουν στους παίκτες.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ11	«Το πόσο θετικά ή αρνητικά εξαρτάται από το είδος των e-games, από το χρόνο που αφιερώνει το κάθε άτομο στο φάσμα αλλά και τη δομή του κάθε παιχνιδιού.»
Θετική και αρνητική επίδραση	Σ12	«Η συμμετοχή σε παιχνίδια συμπληρωματικά με άλλες παρεμβάσεις που απαιτούνται στην κατηγορία του αυτισμού θα μπορούσε να έχει θετικές επιπτώσεις, όμως η αλόγιστη χρήση και η λύση τους ως πανάκεια θα οδηγήσει στην ιδρυματοποίηση των ατόμων και στην απώλεια επαφής με την πραγματικότητα.»

Πίνακας 3. Αποσπάσματα απαντήσεων 2^{ης} ερώτησης



Γράφημα 2. Η επίδραση των e-games

Η δεύτερη ερώτηση αφορούσε στη συμβολή των e-games για τη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Όλοι θεωρούν πως τα e-games μπορούν να βοηθήσουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, αρκεί η

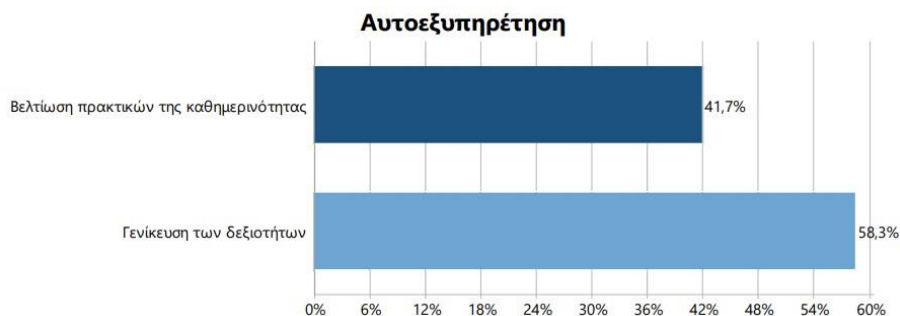
θεματολογία τους να είναι σχετική. Τα παιδιά βλέποντας συμπεριφορές και κινήσεις τις επαναλαμβάνουν στην πραγματική τους ζωή και τις γενικεύουν όπου χρειάζεται. Ο ρόλος των e-games στην καθημερινότητα των παιδιών διαφαίνεται από τις ακόλουθες απαντήσεις:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ1	«Πιστέω πως όσα έχουν σχέση με κανόνες και τρόπους βελτίωσης της ποιότητας ζωής, μπορούν να βοηθήσουν στην αυτοεξυπηρέτησή τους, μέσω γενίκευσης των δεξιοτήτων»
Βελτίωση πρακτικών καθημερινότητας	Σ2	Τα e-games που περιλαμβάνουν καταστάσεις της καθημερινότητας βοηθούν στην βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ3	«Ναι μιας και μέσα από οπτικά ερεθίσματα μπορούν για παράδειγμα να μάθουν να βουρτσίζουν τα δόντια τους ή να αναπτύξουν δεξιότητες σε αλλά θέματα υγιεινής.»
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ4	«Όσα e-games σχετίζονται με κανόνες και με τρόπους καλύτερευσης της ποιότητας ζωής, ναι μπορούν να συμβάλλουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης, γενικεύοντας τις δεξιότητες που αποκτούν.»
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ5	«Τα e-games με συγκεκριμένο περιεχόμενο σε άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μπορούν να καταφέρουν να γενικεύσουν δεξιότητες και απαραίτητες συμπεριφορές, και στη σχέση τους με συνομήλικους, αλλά και

			στην καθημερινότητά τους.»
Βελτίωση καθημερινότητας	πρακτικών	Σ6	«Παίζοντας παιχνίδια που σχετίζονται με πραγματικές καταστάσεις από την καθημερινότητα θα μπορούσαν να βοηθήσουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα αρκεί να μην γίνει αλόγιστη χρήση.»
Βελτίωση καθημερινότητας	πρακτικών	Σ7	«Τα e-games τα οποία είναι ειδικά διαμορφωμένα και στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων καθημερινής διαβίωσης και αυτονομίας μπορούν σίγουρα να συμβάλλουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού όπως για παράδειγμα η εξάσκηση στην συναλλαγή με χρήματα για την αγορά αγαθών μέσα από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, αν ήταν διαμορφωμένο κατάλληλα θα κέντριζε το ενδιαφέρον του μαθητή αλλά και θα εξυπηρετούσε την ανάπτυξη της αυτονομίας συγχρόνως.»
Βελτίωση καθημερινότητας	πρακτικών	Σ8	«Θεωρώ ότι αν υπάρχουν e-games με πλούσια θεματολογία σχετική με κανόνες συμπεριφοράς, υγιεινής και διαβίωσης τότε ναι θα μπορούσαν να διευκολύνουν την καθημερινότητα των ατόμων με αυτισμό.»
Γενίκευση δεξιοτήτων		Σ9	«Τα e-games για να εξυπηρετούν αυτό το σκοπό πρέπει να έχουν συγκεκριμένο περιεχόμενο που θα στοχεύει

		στην ανεξαρτητοποίηση, την κοινωνικοποίηση και την αυτοεξυπηρέτηση των ατόμων που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού.»
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ10	«Αν τα e-games έχουν ως απώτερο σκοπό τη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων, τότε μπορεί να συμβάλλουν θετικά στην αυτοεξυπηρέτηση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Και κάπως έτσι, θα μεταφέρει τις γνώσεις αυτές στην καθημερινότητά του.»
Βελτίωση πρακτικών καθημερινότητας	Σ11	Τα e-games που στοχεύουν στην εξοικείωση των παικτών με θέματα της καθημερινότητας αποδεικνύεται πως βοηθούν τα άτομα με αυτισμό στην καθημερινότητά τους, ώστε να είναι πιο άνετα και ανεξάρτητα.
Γενίκευση δεξιοτήτων	Σ12	Η συμμετοχή σε e-games που περιλαμβάνουν καταστάσεις της πραγματικότητας βοηθούν στην βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων καθώς μπαίνουν σε αντίστοιχες καταστάσεις όπου καλούνται να βρουν λύση για να "λύσουν τον γρίφο" ή για καταφέρουν να νικήσουν.

Πίνακας 4. Αποσπάσματα απαντήσεων 3^{ης} ερώτησης



Γράφημα 3. Βελτίωση αυτοεξυπηρέτησης

Η τρίτη ερώτηση αφορά στην ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων μέσω των e-games.

Όλοι οι συμμετέχοντες θεωρούν πως μπορούν να αναπτυχθούν διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των ατόμων στο φάσμα του αυτισμού, με την προϋπόθεση όμως τα παιχνίδια να είναι συνεργατικά ώστε να προωθείται η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση και να υπάρχει φυσική παρουσία των παικτών ή κάποιου καθοδηγητή/ εμψυχωτή.

Παρακάτω παρατίθενται οι απαντήσεις:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Συνεργασία	Σ1	«Μπορούν να βοηθήσουν μόνο αν αυτά τα παιχνίδια έχουν το στοιχείο της συνεργασίας.»
Επικοινωνία	Σ2	«Τα παιδιά στο φάσμα του αυτισμού αναπτύσσουν διαπροσωπικές σχέσεις μόνο μέσα από δομημένο πλαίσιο και πάντα σε συνδυασμό με θεραπευτικές μεθόδους από παιδοψυχολόγους και άλλες ειδικότητες.»
Συνεργασία	Σ3	«Πολλές φορές αναπτύσσονται δεξιότητες συνεργασίας μέσα από τα e-games με άλλα παιδιά που ανήκουν στο φάσμα ή και με παιδιά που δεν ανήκουν σε αυτό με τους εκπαιδευτικούς

		τους αλλά και άτομα της οικογένειάς τους.»
Επικοινωνία	Σ4	«Επιτρέπουν στα άτομα με αυτισμό να επικοινωνούν και και με άλλα άτομα μέσω του παιχνιδιού.»
Συνεργασία	Σ5	«Τα e-games όταν έχουν ένα συνεργατικό πλαίσιο τότε τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα.»
Συνεργασία	Σ6	«Η συμμετοχή σε e-games στα οποία υπάρχει ταυτόχρονη συμμετοχή και άλλων παικτών ή όταν είναι συνεργατικά παιχνίδια που παίζουν μαζί με συγγενικά τους πρόσωπα που κάθονται δίπλα τους μπορεί να αναπτύξει διαπροσωπικές σχέσεις ή να βελτιώσει τις ήδη υπάρχουσες.»
Φυσική αλληλεπίδραση	Σ7	«Θεωρώ ότι τα άτομα που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού θα επωφελούνται περισσότερο μέσα από την φυσική αλληλεπίδραση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η καλύτερη κατανόηση της μη λεκτικής και λεκτικής επικοινωνίας, η βλεμματική επαφή, η ενσυναίσθηση και η συνδυαστική προσοχή.»
Συνεργασία	Σ8	«Με αφορμή ένα συνεργατικό e-game, τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα.»

Φυσικά αλληλεπίδραση	Σ9	«Τα άτομα αυτά έχουν ανάγκη περισσότερο τη φυσική παρουσία του συνομιλήτή τους.»
Συνεργασία	Σ10	« Αν πρόκειται για παιχνίδια συνεργασίας τότε ναι , προωθούν τις διαπροσωπικές σχέσεις.»
Φυσική αλληλεπίδραση	Σ11	«Θεωρώ ότι τα e-games μπορούν να προωθήσουν την συνεργατικότητα και την αλληλεπίδραση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού με άλλα άτομα, όταν αυτά είναι ομαδικά. Για παράδειγμα, παίζονται μέσω Διαδικτύου με περισσότερους από έναν παίκτες, έχοντας κοινό στόχο ή παίζουν μαζί με άλλα άτομα που κάθονται δίπλα τους (γονείς, αδέρφια, φροντιστές).»
Φυσική αλληλεπίδραση	Σ12	«Οι διαπροσωπικές σχέσεις αναπτύσσονται μόνο εφόσον παρέχεται η δυνατότητα να τις έχουν μέσα σε ένα φυσικό περιβάλλον με φυσικά πρόσωπα.»

Πίνακας 5. Αποσπάσματα απαντήσεων 4^{ης} ερώτησης



Γράφημα 4. Ανάπτυξη Διαπροσωπικών σχέσεων

Η τελευταία ερώτηση του 2^{ου} ερευνητικού ερωτήματος σχετιζόταν με τη σωστή διαχείριση του χρόνου από τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Κι εδώ οι συνεντευξιαζόμενοι είχαν την ίδια άποψη, πως τα παιδιά θα μάθουν να διαχειρίζονται τον χρόνο μόνο αν καθορίζεται σε κάθε δραστηριότητα από τον ενήλικα επιβλέποντα. Επίσης, αναφέρθηκαν και σε άλλα οφέλη που θα έχουν τα παιδιά από αυτή την ενασχόληση όπως η βελτίωση της επικοινωνίας (διευκόλυνση της ανάπτυξης της γλώσσας), η αύξηση της συνεργασίας (όταν το e-game είναι συνεργατικό), η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, η γενίκευση των επιθυμητών συμπεριφορών, η αίσθηση χαράς και διασκέδασης.

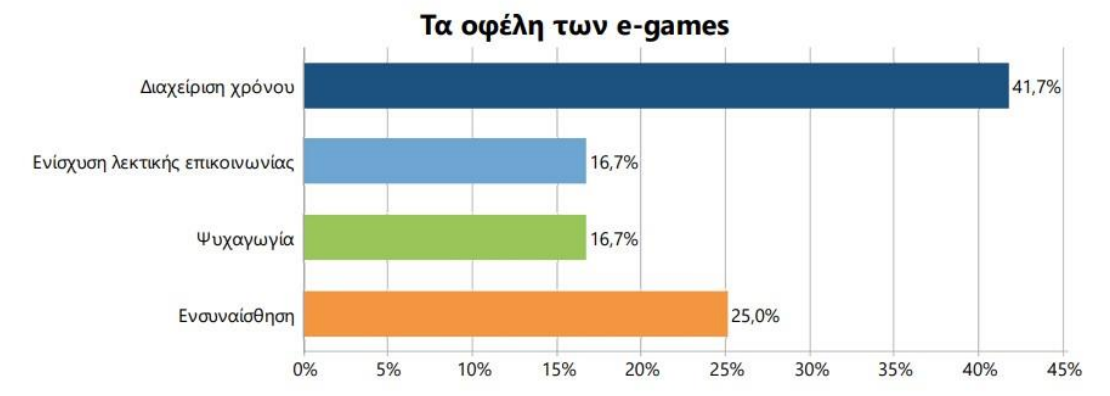
Οι απαντήσεις είναι οι εξής:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Διαχείριση χρόνου, ενίσχυση λεκτικής επικοινωνίας, ψυχαγωγία	Σ1	«Βοηθούν στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου τους μόνο αν έχει δοθεί από πριν ένα χρονικό όριο στην παρακολούθησή τους. Τα οφέλη είναι πολλαπλά, βελτίωση αλληλεπίδρασης, ενίσχυση γλωσσικής επικοινωνίας, ανάπτυξη κοινωνικής ευαισθησίας, χαρά, διασκέδαση, υιοθέτηση επιθυμητών συμπεριφορών.»
Διαχείριση χρόνου	Σ2	«Η ενασχόληση με τα egames βοηθά τα παιδιά να αντιληφθούν την αίσθηση του χρόνου, να εκτελούν δλδ δραστηριότητες σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.»
Ενσυναίσθηση	Σ3	«Είναι αναγκαίο να υπάρχει μια ρουτίνα για να λειτουργεί μέσα σε κανόνες. Τα οφέλη είναι πολλά όπως η συνεργασία, η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον άλλα και με άλλα άτομα.»
Διαχείριση χρόνου	Σ4	«Μπορούν να βοηθήσουν στη διαχείριση του ελεύθερου

		χρόνου μόνο και εφόσον τους έχει έχει δοθεί ένα χρονικό πλαίσιο ή όριο εξ αρχής για την παρακολούθησή τους.»
Ενίσχυση λεκτικής επικοινωνίας, ενσυναίσθηση	Σ5	«Τα οφέλη που μπορεί να έχουν είναι η βελτίωση της επικοινωνίας, η αύξηση της αλληλεπίδρασης, η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης.»
Διαχείριση χρόνου, ψυχαγωγία	Σ6	«Αν ο χρόνος είναι συγκεκριμένος και δεν γίνεται αλόγιστη χρήση των e-games τότε η ποιότητα του ελεύθερου χρόνου των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα μπορεί να βελτιωθεί καθώς θα μάθουν να διαχειρίζονται τον χρόνο τους και να διασκεδάζουν παίζοντας, μαθαίνοντας να συνεργάζονται, να συναισθάνονται και να επικοινωνούν.»
Διαχείριση χρόνου	Σ7	«Θεωρώ ότι για την καλύτερη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου οι μαθητές με ΔΑΦ θα επωφελούνταν από την ένταξη τους σε κάποιο δομημένο πρόγραμμα. Στην περίπτωση που ήταν στα ενδιαφέροντα τους η ενασχόληση με τα e-games, τότε σίγουρα σαν δραστηριότητα θα μπορούσε να συμβάλει στην καλύτερη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου.»
Ενσυναίσθηση	Σ8	«Η βελτίωση της επικοινωνίας (διευκόλυνση της ανάπτυξης της γλώσσας), η αύξηση της συνεργασίας (όταν το e-game είναι συνεργατικό), η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, και η γενίκευση των επιθυμητών συμπεριφορών είναι μερικά από

		τα οφέλη.»
Διαχείριση χρόνου	Σ9	«Οι μαθητές με ΔΑΦ θα επωφελούνταν από τον ορισμό ενός καθορισμένου χρονικά προγράμματος.»
Διαχείριση χρόνου, επικοινωνία	Σ10	«Η συχνή ενασχόληση με τα e-games μπορεί να συμβάλλει στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου, αρκεί να είναι προκαθορισμένη. Να έχει αρχή και τέλος ξεκαθαρισμένο. Γενικότερα οφέλη που μπορεί να υπάρξουν είναι η αίσθηση της χαράς, η συνεργασία, η ανάπτυξη της επικοινωνίας.»
Ενίσχυση λεκτικής επικοινωνίας	Σ11	«Πιστεύω ότι μέσω της δημιουργίας διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού βελτιώνεται και η λεκτική τους επικοινωνία εφόσον αναγκάζονται να συνεργαστούν σε κάποιες περιπτώσεις.»
Διαχείριση χρόνου	Σ12	«Όταν καταφέρουν να γενικεύσουν την αίσθηση του χρόνου και σε άλλες δραστηριότητες πέρα από τα e-games τότε ο χρόνος θα είναι πλέον διαχειρίσιμη έννοια για τα παιδιά με ΔΑΦ.»

Πίνακας 6. Αποσπάσματα απαντήσεων 5^{ης} ερώτησης



Γράφημα 5. Διαχείριση χρόνου και άλλα οφέλη

Συνοψίζοντας, οι επιδράσεις των e-games στις γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες των παιδιών στο φάσμα του αυτισμού έχουν θετικό πρόσημο. Οι συμμετέχοντες θεωρούν πως το περιεχόμενο των e-games έχει περισσότερο διδακτικό χαρακτήρα, οπότε τα κατατάσσουν ως εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά πιστεύουν ότι έχουν και έναν ψυχαγωγικό χαρακτήρα καθώς βοηθούν στην αποβολή του άγχους και στην αντιμετώπιση στρεσογόνων καταστάσεων, που αντιμετωπίζουν συχνά τα άτομα με ΔΑΦ.

Επίσης, διαπιστώθηκε πως e-games με την κατάλληλη θεματολογία συμβάλλουν στη βελτίωση της καθημερινότητας των παιδιών αρκεί να εκπαιδεύονται σε θέματα αυτοφροντίδας και εργασίας προκειμένου να γίνουν πιο αυτόνομα, αποβάλλοντας από τους γονείς το φορτίο που αφορά στην ανεξαρτητοποίηση και την κοινωνικοποίηση αυτών των παιδιών.

Ακόμα, η οριοθέτηση και η τήρηση των κανόνων στα e-games βοηθούν στην αναγνώριση της έννοιας του χρόνου και στη διαχείρισή του. Τέλος, η συνεργατικότητα και η αλληλεπίδραση που επιδιώκεται μέσω των e-games βελτιώνουν τη λεκτική επικοινωνία των παιδιών με ΔΑΦ, αποκτούν ενσυναίσθηση και βιώνουν το αίσθημα της χαράς και της διασκέδασης.

ΕΕ3: Ψυχολογικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με ΔΑΦ

Στο 3^ο ερευνητικό ερώτημα των συνεντεύξεων καταγράφονται οι απόψεις γονέων, λογοθεραπευτών, ψυχολόγων και εκπαιδευτικών σχετικά με την ψυχική υγεία και ευημερία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού σε ένα σύνολο τεσσάρων ερωτήσεων.

Η πρώτη ερώτηση αφορούσε στο κατά πόσο βελτιώνει την ψυχολογία των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού η ενασχόληση με τα e-games.

Εδώ οι απαντήσεις είχαν θετικό πρόσημο. Οι περισσότεροι θεωρούν πως τα e-games είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικά για τα παιδιά οπότε εφόσον διασκεδάζουν και περνούν καλά βελτιώνεται και η ψυχολογία τους. Ένας ακόμα παράγοντας φαίνεται πως είναι η επίτευξη των στόχων του παιχνιδιού. Όταν ο παίκτης ολοκληρώνει με επιτυχία τα επίπεδα του παιχνιδιού, νιώθει ικανοποίηση με αποτέλεσμα να βελτιώνεται η αυτοπεποίθησή του και η ψυχολογία του. Τέλος, η εκμάθηση και η εξοικείωση με δεξιότητες της καθημερινότητας μέσω των παιχνιδιών αυξάνει την αυτοπεποίθηση και δημιουργούνται θετικά συναισθήματα στους παίκτες με ΔΑΦ.

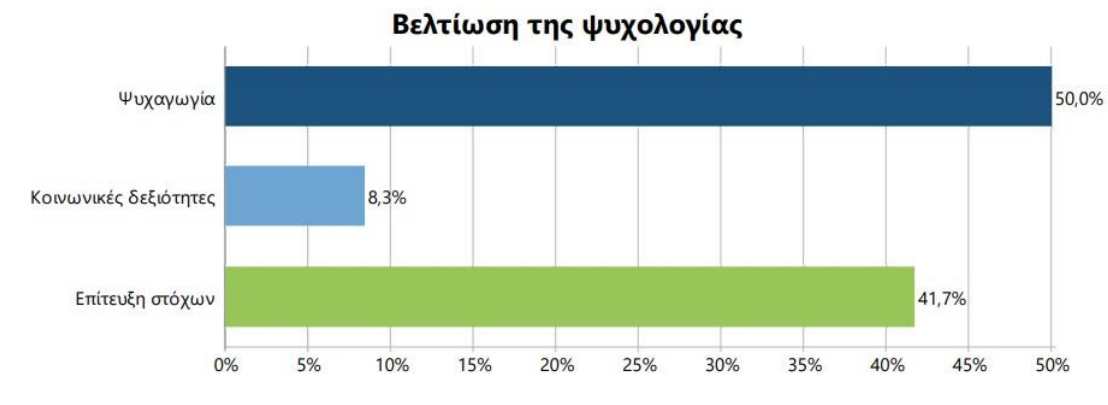
Ακολουθούν οι επικρατέστερες απαντήσεις ως αποσπάσματα και σε μορφή γραφήματος:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Επίτευξη στόχων	Σ1	« Η ολοκλήρωση των επιπέδων των παιχνιδιών ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους με αποτέλεσμα να βελτιώνεται και η ψυχολογία τους.»
Επίτευξη στόχων	Σ2	«Η επιτυχία που μπορούν τα παιδιά να έχουν σε αυτά τα παιχνίδια θα βελτιώσει την αυτοπεποίθησή τους. Η ματαιώση είναι παροδική, εφόσον δίνεται πάντα η δυνατότητα να ξαναπροσπαθήσουν.»
Ψυχαγωγία/ Επίτευξη στόχων	Σ3	«Τα e-games βελτιώνουν την ψυχολογία των παιδιών μέσω της ψυχαγωγίας, της συνεργατικότητας, της αλληλεπίδρασης με άλλους συμμετέχοντες και την επίτευξη των στόχων του παιχνιδιού.»
Κοινωνικές δεξιότητες	Σ4	«Τα άτομα με αυτισμό, απολαμβάνοντας το παιχνίδι και διασκεδάζοντας, αμέσως βελτιώνουν την ψυχολογία τους, έχουν περισσότερη

		αυτοπεποίθηση και σιγά σιγά βελτιώνονται και οι κοινωνικές τους δεξιότητες.»
Επίτευξη στόχων/ Κοινωνικές δεξιότητες	Σ5	«Η ενασχόληση με τα e-games βελτιώνει την ψυχολογία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού διότι κατά τη διάρκεια της ολοκλήρωσης του e-game αυξάνεται η αυτοπεποίθησή τους, και η δημιουργικότητά τους.»
Ψυχαγωγία/Επίτευξη στόχων	Σ6	«Τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού παίζοντας e-games διασκεδάζουν και ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους ειδικά όταν επιτυγχάνεται ο στόχος του παιχνιδιού.»
Ψυχαγωγία	Σ7	«Η ενασχόληση με τα e-games μπορεί να επιφέρει θετικές επιπτώσεις στην ψυχολογία των ατόμων με ΔΑΦ ως δραστηριότητα που απολαμβάνουν και συνεπώς διασκεδάζουν.»
Επίτευξη στόχων	Σ8	«Η ολοκλήρωση των επιπέδων ή δραστηριοτήτων του e-game αυξάνει την αυτοπεποίθησή τους, αισθάνονται δημιουργικοί και βιώνουν την επιτυχία.»
Ψυχαγωγία	Σ9	«Όταν τα παιδιά ασχολούνται με παιχνίδια που τους αρέσουν και τα ωθούν να γίνουν καλύτερα, βιώνουν τέτοια θετικά συναισθήματα που άμεσα βελτιώνεται και η ψυχολογία τους.»
Ψυχαγωγία/Κοινωνικές δεξιότητες	Σ10	«...χαίρονται και διασκεδάζουν και ταυτόχρονα (ανάλογα το e-game) μαθαίνουν και εντάσσουν αυτή τη γνώση στο καθημερινό

		τους πρόγραμμα.»
Ψυχαγωγία	Σ11	«...ικανοποιεί τη βασικότερη ανάγκη των παιδιών για παιχνίδι, τους δημιουργεί χαρά και πληρότητα.»
Ψυχαγωγία/Επίτευξη στόχων	Σ12	«Η ψυχολογία τους βελτιώνεται με το να κάνουν πράγματα που τους αρέσουν και που τα καταφέρνουν.»

Πίνακας 7. Αποσπάσματα απαντήσεων 6^{ης} ερώτησης



Γράφημα 6. Βελτίωση Ψυχολογίας ατόμων με ΔΑΦ

Ακολουθεί η δεύτερη ερώτηση που αναφέρεται στις αρετές που καλλιεργούνται από την ενασχόληση με τα e-games των ατόμων με ΔΑΦ.

Οι συμμετέχοντες λόγω εμπειρίας, εφόσον οι περισσότεροι είναι στον τομέα της εκπαίδευσης, αντιλαμβάνονται ότι η πρώτη και κύρια αρετή που μπορούν να αναπτύξουν και να καλλιεργήσουν τα παιδιά με ΔΑΦ είναι αυτή της ενσυναίσθησης. Ακολουθεί η δημιουργικότητα, ο έλεγχος των συναισθημάτων π.χ. χαρά μετά από μία νίκη ή στεναχώρια μετά από μία ήττα, συνεργασία, έλεγχος της σκεψης.

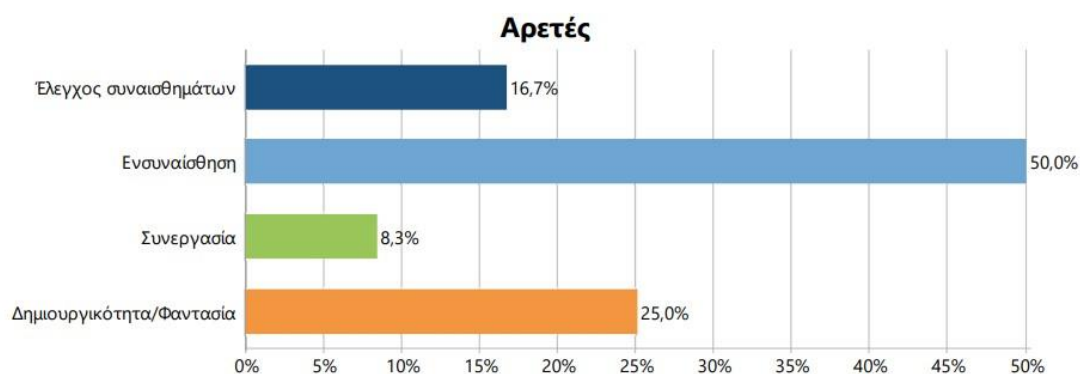
Παρατίθενται αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Ενσυναίσθηση/Δημιουργικότητα, Φαντασία	Σ1	«Ενσυναίσθηση, Αλληλεπίδραση, Δημιουργικότητα, Φαντασία
Ενσυναίσθηση/Δημιουργικότητα, Φαντασία	Σ2	«η φαντασία, η

		δημιουργικότητα και η ενσυναίσθηση»
Έλεγχος συναισθημάτων/Ενσυναίσθηση	Σ3	«Οι αρετές που καλλιεργούνται είναι η αντιμετώπιση του θυμού και της στεναχώριας και η ενσυναίσθηση.»
Ενσυναίσθηση/Δημιουργικότητα, Φαντασία	Σ4	«...η ενσυναίσθηση, η φαντασία, η δημιουργικότητα, η αλληλεπίδραση.»
Συνεργασία/Ενσυναίσθηση	Σ5	«Καλλιεργείται η επικοινωνία, η συνεργασία η ενσυναίσθηση.»
Ενσυναίσθηση/Συνεργασία	Σ6	«Κοινωνικές δεξιότητες, αυτοπεποίθηση, ενσυναίσθηση, συνεργασία και δημιουργικότητα είναι μερικές από τις αρετές που μπορούν να καλλιεργηθούν από την ενασχόληση με τα e-games.»
Έλεγχος συναισθημάτων	Σ7	«Αρκετές αρετές θα μπορούσαν να καλλιεργηθούν αλλά κυρίως στοχεύουν στην εξάσκηση του ατόμου όσον αφορά την αναγνώριση των συναισθημάτων και την ικανότητα που πρέπει να διαθέτει για τη διαχείρισή τους.»
Συνεργασία/Ενσυναίσθηση	Σ8	«Θα μπορούσαν να καλλιεργηθούν οι εξής αρετές: <ul style="list-style-type: none"> ▪ επικοινωνία, ▪ συνεργασία (όταν το e-game είναι συνεργατικό), ▪ ενσυναίσθηση, ▪ αυθορμητισμός, ▪ δημιουργικότητα, ▪ ικανοποίηση, ▪ ευημερία (συνδέεται με την αυτοπεποίθηση, την αυτοεκτίμηση και την

		ανθεκτικότητα).»
Ενσυναίσθηση/Δημιουργικότητα, Φαντασία	Σ9	«Θα μπορούσαν να καλλιεργηθούν αρετές όπως η φαντασία, η δημιουργικότητα, η ενσυναίσθηση, η ευελιξία στην σκέψη και η προσοχή.»
Ενσυναίσθηση/Δημιουργικότητα/Συνεργασία	Σ10	«Μπορεί να καλλιεργηθούν διάφορες αρετές όπως: <ul style="list-style-type: none"> ▪ η ενσυναίσθηση, ▪ η δημιουργικότητα, ▪ η συνεργασία και η επικοινωνία.»
Έλεγχος συναισθημάτων	Σ11	<ul style="list-style-type: none"> ▪ «ενσυναίσθηση, ▪ αυθορμητισμό, ▪ ικανοποίηση, ▪ υπομονή ▪ επιμονή»
Έλεγχος συναισθημάτων	Σ12	«Αρετές όπως αυτές της καλλιέργειας της υπομονής και επιμονής, προσήλωσης στον στόχο, σταδιακές κοινωνικές δεξιότητες όταν τα egames ανήκουν στην κατηγορία των aR η vr»

Πίνακας 8. Αποσπάσματα απαντήσεων 7^{ης} ερώτησης



Γράφημα 7. Αρετές

Η επόμενη ερώτηση σχετιζόταν με το αν η ενασχόληση με τα e-games δημιουργεί θετικά συναισθήματα.

Εδώ οι απαντήσεις ήταν παρόμοιες σχεδόν με τις απαντήσεις της πρώτης ερώτησης αυτού του θεματικού άξονα. Οι περισσότεροι θεωρούν πως το αίσθημα της ικανοποίησης όταν κατακτάται ένας στόχος, όπως είναι η ολοκλήρωση του παιχνιδιού ή το να περάσουν στο επόμενο επίπεδο, είναι αρκετό για τη δημιουργία θετικών συναισθημάτων. Τα παιδιά διασκεδάζουν, νιώθουν ότι βρίσκονται σε ένα ασφαλές περιβάλλον, έχουν συγκεκριμένες ρουτίνες, αναπτύσσουν δεξιότητες.

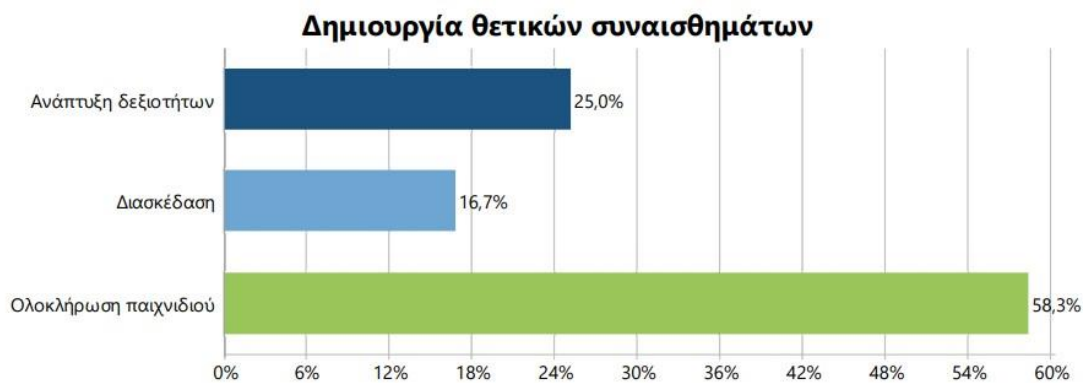
Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων φαίνονται από τα αποσπάσματα και από το γράφημα που ακολουθεί:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ1	«Η ολοκλήρωση του παιχνιδιού είναι ο στόχος που αν επιτευχθεί τότε έρχεται και η ικανοποίηση ότι τα κατάφεραν και πως τίποτα δεν είναι αδύνατο.»
Διασκέδαση	Σ2	«Η διασκέδαση και η χαρά που τους προσφέρει η ενασχόληση με τα e-games και μόνο μπορεί να προκαλέσει τη δημιουργία θετικών συναισθημάτων.»
Ανάπτυξη δεξιοτήτων	Σ3	«Αναμφίβολα, αφού πολλές φορές κατορθώνουν να αναπτύξουν δεξιότητες μέσα από αυτά οι οποίες είναι χρήσιμες στην καθημερινότητά τους.»
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ4	«Όταν διαπιστώνουν ότι παίρνανε τα επίπεδα του παιχνιδιού κερδίζοντας πόντους, ζωές ή ό,τι έχει ως επιβράβευση το κάθε παιχνίδι, τότε δημιουργούνται θετικά συναισθήματα και ενισχύονται προκειμένου να συνεχίσουν την προσπάθειά τους.»
Διασκέδαση	Σ5	«Η διασκέδαση, η χαρά, η εκτόνωση, η επιτυχία είναι μερικά από τα θετικά συναισθήματα που δημιουργούνται όταν παίζεις

		κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι.»
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ6	«Ειδικά όταν επιτυγχάνεται ο στόχος του κάθε παιχνιδιού η ικανοποίηση και η προσωπική ολοκλήρωση είναι ακόμα πιο μεγάλη.»
Ανάπτυξη δεξιοτήτων	Σ7	«Παιχνίδια που περιλαμβάνουν κοινωνικές δεξιότητες είναι αυτά που "μαθαίνουν" - εκπαιδεύουν τα παιδιά να φέρονται σωστά οπότε τα θετικά συναισθήματα υπερτερούν σε σχέση με τα αρνητικά.»
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ8	«Όταν καταφέρνουν να ολοκληρώσουν κάποια επίπεδα ή κάποιους στόχους του παιχνιδιού αισθάνονται χαρά, επιτυχία, ικανοποίηση, αυτοπεποίθηση και παράλληλα διασκέδαση.»
Ανάπτυξη δεξιοτήτων	Σ9	«Το gaming σαν δραστηριότητα αναπτύσσει δεξιότητες όπως η ανάπτυξη στρατηγικής, η γρήγορη ή πολύπλοκη σκέψη, η συνεργασία και η αλληλεπίδραση με τους άλλους συμμετέχοντες.»
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ10	« Όταν ολοκληρώνεται ένα επίπεδο ενός παιχνιδιού ή ακόμα περισσότερο όταν ολοκληρώνεται ένα e-game, τα άτομα αισθάνονται χαρά και ικανοποίηση.»
Ανάπτυξη δεξιοτήτων	Σ11	«Η ενασχόληση με τα e-games, βοηθά τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού στη δημιουργία θετικών συναισθημάτων και της προσωπικής τους

		αυτοπραγμάτωσης.»
Ολοκλήρωση παιχνιδιού	Σ12	«Η επιτυχία σε κάποιο task του gaming θα βοηθήσει τα παιδιά σταδιακά να αυξήσουν την αυτοπεποίθησή τους.»

Πίνακας 9. Αποσπάσματα απαντήσεων 8^{ης} ερώτησης



Γράφημα 8. Θετικά Συναισθήματα

Η τέταρτη και τελευταία ερώτηση που μελετά το 3^ο ερευνητικό ερώτημα καταγράφει την άποψη των συνεντευξιαζόμενων σχετικά με την επάρκεια των ημερίδων και των ενημερωτικών εκδηλώσεων σχετικά με τα οφέλη των e-games στην ψυχική υγεία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Όλοι οι συμμετέχοντες συμφωνούν πως το πλήθος των ημερίδων που πραγματοποιούνται είναι ανεπαρκές. Προτείνουν, λοιπόν, τα οφέλη των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού από τα e-games να εμπλουτιστούν με πρεσσότερες ημερίδες και εκδηλώσεις που θα δημοσιοποιούνται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή να προβάλλονται σχετικές εκπομπές στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Επίσης, θεωρούν πως η ενημέρωση θα πρέπει να ξεκινήσει από τα σχολεία, καθώς οι εκπαιδευτικοί είναι αυτοί που μπορούν να εντάξουν τα e-games στη διδασκαλία και στην καθημερινότητα των παιδιών με την κατάλληλη όμως καθοδήγηση.

Στη συνέχεια παρατίθενται αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Ημερίδες	Σ1	«Σαφώς και ημερίδες που βοηθούν στην ενημέρωση των

		ατόμων που έρχονται σε άμεση επαφή με τα παιδιά με αυτισμό θα συντελέσουν θετικά τόσο στην ουσιαστικότερη ενασχόλησή τους με τα games όσο και στην χρήση τους για την ενίσχυση των παιδιών με αυτισμό με τα οποία έρχονται σε επαφή.»
MME/Διαδίκτυο	Σ2	« Η ενημέρωση πλέον είναι πολυδιάστατη και εύκολα προσβάσιμη αφού δεν την λαμβάνουμε μόνο από τα MME, αλλά και μέσω του διαδικτύου.»
Σχολεία	Σ3	«Δυστυχώς δεν επαρκούν. Θα έπρεπε να υπάρχει μεγαλύτερη ενημέρωση όχι μόνο μέσω των MME, αλλά κυρίως μέσα από τα σχολεία.»
MME/Διαδίκτυο	Σ4	«Πρέπει να δοθεί περισσότερη προβολή στα άτομα με αυτισμό μέσω των μέσων μαζικής ενημέρωσης, του διαδικτύου. Πρέπει να δοθεί βήμα στα ίδια τα άτομα με αυτισμό αλλά και στις οικογένειές τους.»
Ημερίδες	Σ5	«Θεωρώ ότι οι ημερίδες που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα σχετικά με τα οφέλη των e-games στην ψυχική υγεία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού δεν επαρκούν. Θα πρέπει να εντατικοποιηθούν οι προσπάθειες για ανάπτυξη e-games που απευθύνονται σε άτομα στο φάσμα του αυτισμού διαφορετικών ηλικιακών ομάδων και λειτουργικότητας.»
MME/Διαδίκτυο	Σ6	«Επειδή οι ημερίδες-

		<p>ενημερωτικές εκδηλώσεις που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα σχετικά με τα οφέλη των e-games στην ψυχική υγεία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού συντελούν ουσιαστικά στην ενημέρωση των ατόμων που έρχονται σε άμεση επαφή με τα άτομα αυτά θα πρέπει να γίνονται πιο εντατικά και να ενισχυθούν με περισσότερη διαφήμιση από τα ΜΜΕ και το Διαδίκτυο.»</p>
Ημερίδες	Σ7	<p>«Η ενημέρωση που πραγματοποιείται στην Ελλάδα για τα οφέλη των e-games και γενικότερα για την αξιοποίηση της Νέας Τεχνολογίας σε άτομα με ΔΑΦ είναι περιορισμένη. Θα μπορούσαν να διοργανωθούν περισσότερες ημερίδες για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και των επαγγελματιών .»</p>
Ημερίδες	Σ8	<p>«Οι ημερίδες που αφορούν τα άτομα με ΔΑΦ θα πρέπει να είναι πιο συχνές.»</p>
Σχολεία	Σ9	<p>«Θα μπορούσαν να διοργανωθούν περισσότερες ημερίδες στα σχολεία για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και των επαγγελματιών που ασχολούνται με άτομα στο φάσμα του αυτισμού.»</p>
Ημερίδες	Σ10	<p>«Υπάρχουν ακόμα πολλά να ειπωθούν σε ημερίδες όσον αφορά τα e-games και τη σχέση τους με τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού.»</p>
ΜΜΕ/Διαδίκτυο	Σ11	<p>«Καλό θα ήταν οι κατασκευάστριες εταιρείες να</p>

		αναπτύξουν e-games που να απευθύνονται σε άτομα στο φάσμα του αυτισμού διαφορετικών ηλικιακών ομάδων και λειτουργικότητας και να προάγουν τα οφέλη τους μέσω των ΜΜΕ και του διαδικτύου.»
Ημερίδες	Σ12	«Εννοείται πως οι ημερίδες συντελούν στην ενημέρωση και την εκπαίδευση για τον αυτισμό , γι'αυτό θα πρέπει να γίνονται περισσότερες και να χρηματοδοτούνται έρευνες γι αυτόν.»

Πίνακας 10. Αποσπάσματα απαντήσεων 9^{ης} ερώτησης



Γράφημα 9. Ενημερωτικά Μέσα

Μελετώντας το 3^ο ερευνητικό ερώτημα «Πόσο αποτελεσματική είναι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στον ψυχισμό των παιδιών και πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά τους;», καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως πράγματι τα e-games μπορούν να βελτιώσουν τη ψυχική υγεία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, αφού τα παιδιά βρίσκουν ελκυστικό το παιχνίδι μπροστά από μία οθόνη, τους αρέσουν τα χρώματα, οι κινήσεις, οι πρωταγωνιστές των δράσεων και με αυτό τον τρόπο διασκεδάζουν και μαθαίνουν. Εξοικειώνονται με συνθήκες της καθημερινότητας ανάλογα με το παιχνίδι με αποτέλεσμα να γενικεύουν τις γνώσεις που αποκτούν στη ρουτίνα τους.

Γι' αυτά τα οφέλη που προσφέρει η ενασχόληση με τα e-games και όσα αναφέρθηκαν παραπάνω θα πρέπει να ενηρωθούν οι γονείς και το εξειδικευμένο εκπαιδευτικό προσωπικό που ασχολείται με παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Η ενημέρωση στις μέρες μας είναι διαθέσιμη με πολλούς τρόπους, όπως με ημερίδες, επιμορφωτικά σεμινάρια, ενημερωτικές εκδηλώσεις, αφιερώματα στα ΜΜΕ, άρθρα στο διαδίκτυο. Όλοι, επομένως, έχουν άμεση πρόσβαση σε αυτή, στα νέα και στις καινοτομίες που αφορούν τα άτομα με ΔΑΦ.

ΕΕ4: Κοινωνικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με ΔΑΦ

Το 4^ο ερευνητικό ερώτημα αφορά τις κοινωνικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Συγκεκριμένα μέσω των ερωτήσεων που διατυπώνονται καταγράφονται οι στάσεις και οι αντιλήψεις της κοινωνίας για την κοινωνική ένταξη των ατόμων με ΔΑΦ.

Η 1^η ερώτηση θέτει το θέμα της προώθησης της κοινωνικής ενσωμάτωσης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού στη σύγχρονη κοινωνία.

Οι περισσότεροι πιστεύουν πως τα e-games μπορούν να ενισχύσουν την κοινωνική ενσωμάτωση των ατόμων με ΔΑΦ, αφού επιβάλλεται η κοινωνική αλληλεπίδραση. Μέσω των e-games εκπαιδεύονται στο να ανέχονται τη φυσική παρουσία του άλλου, αναγκάζονται να επικοινωνήσουν, οπότε ενισχύεται η λεκτική επικοινωνία. Με τον τρόπο αυτό βελτιώνονται οι κοινωνικές δεξιότητες των ατόμων με ΔΑΦ τις οποίες στη συνέχεια μπορούν να γενικεύσουν στο οικείο τους περιβάλλον.

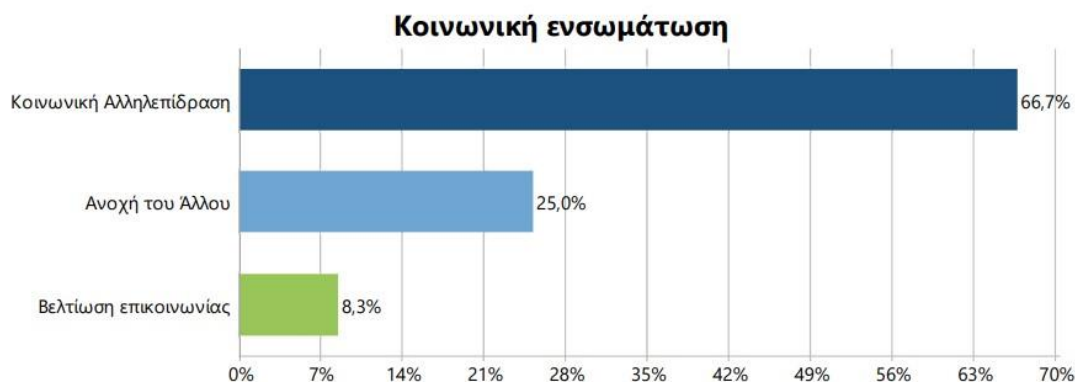
Παρακάτω υπάρχουν κομμάτια των συνεντεύξεων που ενισχύουν αυτές τις απόψεις:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Κοινωνική αλληλεπίδραση/ Επικοινωνία	Σ1	Προωθεί την κοινωνική ενσωμάτωση, καθώς ενισχύει την κοινωνική αλληλεπίδραση και βελτιώνει την επικοινωνία. «Αναπτύσσονται σχέσεις και μαθαίνουν να υπακούουν σε κανόνες και να ανέχονται την ύπαρξη του άλλου.»
Κοινωνική αλληλεπίδραση	Σ2	«Τα άτομα με αυτισμό βοηθούνται να κοινωνικοποιηθούν.»
Κοινωνική αλληλεπίδραση	Σ3	«Μέσω των e-games αποκτούν κοινωνικές δεξιότητες

		κατάλληλες για την καθημερινότητα τους που έχουν σαν αποτέλεσμα την αλληλεπίδρασή τους τόσο στο οικογενειακό τους περιβάλλον όσο και στο σχολικό.»
Επικοινωνία/Κοινωνική αλληλεπίδραση	Σ4	«Βελτιώνεται η επικοινωνία και ενισχύεται η κοινωνική αλληλεπίδραση. Σταδιακά μαθαίνουν να υπακούουν σε κανόνες και να συνυπάρχουν με άλλα άτομα. Αμέσως αυτό και μόνο βοηθά στην ανάπτυξη δια προσωπικών σχέσεων.»
Κοινωνική αλληλεπίδραση	Σ5	«Ενισχύεται και εξασκείται με τα e-games η κοινωνική αλληλεπίδραση των ατόμων με ΔΑΦ.»
Ανοχή του άλλου	Σ6	«Οι δύσκολες για αυτά τα άτομα κοινωνικές συμπεριφορές, όπως η συναναστροφή και συνεργασία με άλλους, εξασκούνται με ευχάριστο και παιγνιώδη τρόπο.»
Ανοχή του άλλου	Σ7	« Μέσω των e-games τα άτομα με αυτισμό μαθαίνουν να ανέχονται συνομηλίκους τους και να παίζουν μαζί τους σε ένα ασφαλές γι αυτούς περιβάλλον που είναι η οθόνη.»
Επικοινωνία/ Ανοχή του άλλου	Σ8	«Παίζοντας e-games με άλλους, τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού αναπτύσσουν και βελτιώνουν τις δεξιότητες επικοινωνίας, οι οποίες στη συνέχεια μπορεί να οδηγήσουν στη γένεση μιας φιλίας. Συγκεκριμένα, τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού μαθαίνουν να ανέχονται και να ευχαριστιούνται την ανθρώπινη παρουσία σε ένα περιβάλλον

		παιχνιδιού. Μέσα από την αλληλεπίδραση που προκύπτει παίζοντας με τους άλλους, αναπτύσσονται διαπροσωπικές σχέσεις.»
Κοινωνική αλληλεπίδραση	Σ9	«Μέσα από παιχνίδια που εξασκούν την φαντασία, τη δημιουργικότητα και την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα. Τα κατάλληλα e-games θα πρέπει να αποτελούν τη μικρογραφία της κοινωνίας μας και της καθημερινότητας που βιώνουμε.»
Ανοχή του άλλου	Σ10	«Το άτομο στο φάσμα του αυτισμού εκπαιδεύεται στην ανθρώπινη παρουσία σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού.»
Επικοινωνία	Σ11	«Παίζοντας e-games με άλλους, τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού αναπτύσσουν και βελτιώνουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.»
Επικοινωνία	Σ12	«Με δεδομένο ότι τα e-games που έχουν δημιουργηθεί για τα άτομα με αυτισμό περιέχουν κοινωνικές ιστορίες, τα άτομα με αυτισμό βοηθούνται να κοινωνικοποιηθούν καθώς εκπαιδεύονται με παιγνιώδη τρόπο στις κοινωνικές συμπεριφορές και στην επικοινωνία.»

Πίνακας 11. Αποσπάσματα απαντήσεων 10^{ης} ερώτησης



Γράφημα 10. Κοινωνική ενσωμάτωση

Στη 2^η ερώτηση τίθεται το θέμα των φιλικών σχέσεων και το αν μπορούν να αναπτυχθούν ανάμεσα σε παιδιά με διαταρχές στο φάσμα του αυτισμού. Εν ολίγοις, αν μπορεί να υπάρξει κοινωνική επαφή.

Σε αυτή την ερώτηση οι συμμετέχοντες, πιστεύουν ότι μέσω των e-games και της ψυχαγωγίας που προσφέρουν αυτά, δημιουργείται το κατάλληλο κλίμα για την ανάπτυξη φιλικών σχέσεων. Τα παιδιά, συνεπαρμένα από τις εικόνες και το παιχνίδι, αποβάλλουν το άγχος, χαλαρώνουν, επικοινωνούν και είναι πιο δεκτικά στα συνεργατικά παιχνίδια και στην επιβολή ορίων.

Στις παρακάτω απαντήσεις διαφαίνονται μερικές από τις απόψεις των συνεντευξιαζόμενων:

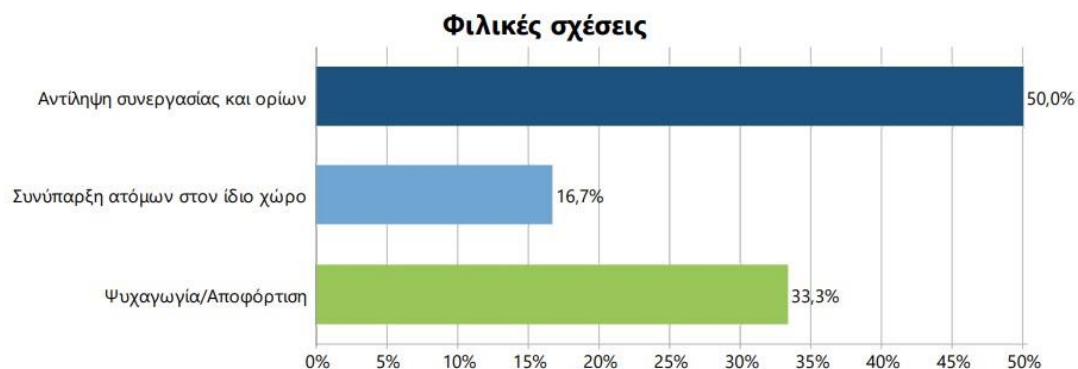
Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ1	«Μπορούν να αναπτύξουν σχέσεις, καθώς μέσα από το παιχνίδι διασκεδάζουν, αποφορτίζονται, μαθαίνουν στην εναλλαγή της σειράς τους και εξοικειώνονται με τη συνεργασία.»
Συνύπαρξη ατόμων στον ίδιο χώρο	Σ2	«Αν τα άτομα που συμμετέχουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια βρίσκονται στον ίδιο χώρο, με την κατάλληλη καθοδήγηση θα μπορούσαν να αναπτυχθούν φιλικές σχέσεις μεταξύ τους.»
Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ3	«Κατά τη διάρκεια του

ορίων		παιχνιδιού πολλές φορές τα παιδιά συνεργάζονται μεταξύ τους αλλά αυτό εξαρτάται και από το είδος του παιχνιδιού. Σίγουρα μέσω των e-games αναπτύσσονται φιλίες καθώς και η αντίληψη της συνεργασίας αλλά και των ορίων.»
Αποφόρτιση/Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ4	«Τα παιδιά μέσω των e-games μαθαίνουν και τον σεβασμό στον συμπαίκτη. Ναι μεν διασκεδάζουν και αποφορτίζονται από το στρες που κουβαλάνε, αλλά μαθαίνουν στην εναλλαγή της σειράς και στη συνεργασία.»
Ψυχαγωγία/ Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ5	«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού είναι χαλαρά, διασκεδάζουν, απολαμβάνουν, αισθάνονται αυτοπεποίθηση μαθαίνουν να περιμένουν τη σειρά τους, αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα, εξοικειώνονται με τη συνεργασία. Επομένως, η συμμετοχή σε e-games αποτελεί κίνητρο για την ανάπτυξη φιλίας.»
Συνύπαρξη ατόμων στον ίδιο χώρο	Σ6	«Ιδιαίτερα παίζοντας συνεργατικά παιχνίδια με άλλους παίκτες στην ίδια αίθουσα τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα μπορούν να αλληλεπιδράσουν κοινωνικά.»
Συνύπαρξη ατόμων στον ίδιο χώρο	Σ7	«Οι φιλικές σχέσεις στα άτομα με ΔΑΦ θα μπορούσαν να αναπτυχθούν όταν υπάρχει καθημερινή επαφή με το άλλο άτομα και εννοείται να υπάρχει

		κάποιος καθοδηγητής/εμπνευστής που θα διευκολύνει και θα δείξει τον τρόπο.»
Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ8	«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού είναι χαλαρά, διασκεδάζουν, μαθαίνουν να απολαμβάνουν την παρουσία άλλων στον ίδιο χώρο.»
Ψυχαγωγία/Αποφόρτιση	Σ9	«Τα άτομα με ΔΑΦ δυσκολεύονται να αναπτύξουν φιλικές σχέσεις με συνομηλίκους τους ή μη, όμως οι συνθήκες που προσφέρουν τα e-games βοηθούν την ανάπτυξη τέτοιων σχέσεων, γιατί τη στιγμή που διασκεδάζουν ή αποβάλλουν το στρες είναι πιο ανοιχτοί στην αποδοχή τέτοιων σχέσεων.»
Ψυχαγωγία/Αποφόρτιση	Σ10	«Τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού διασκεδάζουν, και διαθέτουν αυτοπεποίθηση ιδίως όταν ξεπερνούν ένα επίπεδο, αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα, και μαθαίνουν να συνεργάζονται.»
Ψυχαγωγία /αποφόρτιση	Σ11	«Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα άτομα με αυτισμό χαλαρώνουν, διασκεδάζουν, απολαμβάνουν, αποκτούν υπομονή και αυτοπεποίθηση όταν αλλάζουν πίστα στο παιχνίδι, αλληλεπιδρούν με άλλα άτομα, συνεργάζονται.»
Αντίληψη συνεργασίας και ορίων	Σ12	«Η δημιουργία σχέσεων μέσω egames είναι πιθανότερη δεδομένου ότι υπάρχει η "προστασία της οθόνης" και του

		<p>χαρακτήρα που υποδύονται οι μαθητές. Ακόμα και τα πιο εξελιγμένα egames που σχεδιάστηκαν πριν λίγα χρόνια δίνουν την δυνατότητα της ανωνυμίας. Επομένως είτε λόγω της προστασίας της ιδιωτικότητας και του "χώρου" του κάθε παιδιού είτε λόγω των συνθηκών που επικρατούν σε αυτά δημιουργούνται ευκολότερα φιλικές σχέσεις.»</p>
--	--	--

Πίνακας 12. Αποσπάσματα απαντήσεων 11^{ης} ερώτησης



Γράφημα 11. Ανάπτυξη φιλικών σχέσεων

Η 3^η ερώτηση θέτει ένα φλέγον ζήτημα για τη σύγχρονη κοινωνία που είναι η εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων και ειδικότερα αυτές που υφίστανται τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Το 58,3% των συμμετεχόντων θεωρεί πως η εξάλειψη μπορεί να επέλθει μέσω της συνεργασίας. Παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και παιδιά τυπικής ανάπτυξης να συνυπάρξουν και να συνεργαστούν έχοντας τον ίδιο στόχο. Έτσι, θα αναπτυχθούν οι κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών με ΔΑΦ και τα υπόλοιπα παιδιά θα μάθουν να αποδέχονται τη διαφορετικότητα και ιδιαιτερότητα του άλλου. Με αυτό τον τρόπο προωθείται και το κοινωνικό μοντέλο που αφορά τη συμπερίληψη των ατόμων με ΔΑΦ στο σχολείο και στην κοινωνία γενικότερα χωρίς διακρίσεις.

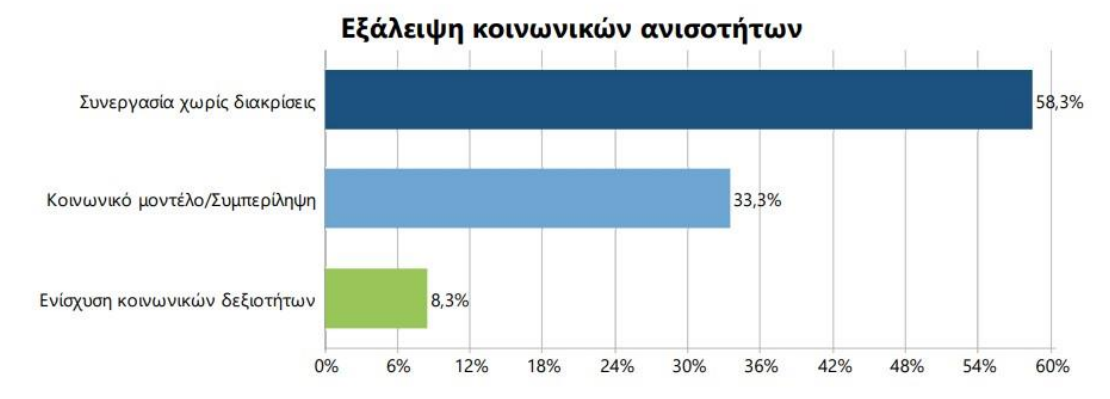
Οι απόψεις των συμμετεχόντων ενισχύουν τα παραπάνω:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ1	«Βιώνουν τη χαρά της συνεργασίας ενώ τα άλλα άτομα μαθαίνουν να ανέχονται τη διαφορετικότητα.»
Κοινωνικό μοντέλο/Συμπερίληψη	Σ2	«Η καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω των e-games μπορεί βελτιώνει τη ζωή των παιδιών με ΔΑΦ όμως αυτό θα πρέπει να ενισχυθεί και από την ευρύτερη κοινωνία.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ3	«Στα e-games η χαρά της συνεργασίας και του παιχνιδιού δίνει κίνητρο στα παιδιά να μάθουν να συνεργάζονται χωρίς διακρίσεις και χωρίς στερεότυπα.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ4	«Η συνεργασία, τις περισσότερες φορές, εξαλείφει τις κοινωνικές ανισότητες όλων των ειδών. Μαθαίνεις τον άλλον, βλέπεις πώς λειτουργεί, εξοικειώνεσαι με το διαφορετικό, μέχρι που το αποδέχεσαι και παύει να είναι διαφορετικό. Είναι απλά ένας άνθρωπος που έχει άλλο σκεπτικό και άλλη προσέγγιση από εμάς.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ5	«Μέσα από την αλληλεπίδραση και την επικοινωνία με τους άλλους, αναπτύσσονται δεξιότητες συνεργασίας. Τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού βιώνουν τη χαρά της συνεργασίας και τα άλλα άτομα μαθαίνουν να αποδέχονται τη διαφορετικότητα.»
Ενίσχυση κοινωνικών δεξιοτήτων	Σ6	«Αν και η εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων είναι ένα δύσκολο κοινωνικό θέμα

		που δεν αφορά μόνο τα άτομα με αυτισμό, τα e-games μπορούν να συμβάλλουν με τον δικό τους τρόπο στην εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων καθώς αναπτύσσουν διαπροσωπικές σχέσεις και ενισχύονται οι κοινωνικές δεξιότητες.»
Κοινωνικό μοντέλο/Συμπερίληψη	Σ7	«Αν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι διαμορφωμένα σύμφωνα με το κοινωνικό μοντέλο και λαμβάνεται υπόψη η διαφορετικότητα των ατόμων με αυτισμό, τότε με την συμμετοχή τους επιτυγχάνεται η κοινωνική τους συμπερίληψη και κατ' επέκταση εξαλείφονται η κοινωνική ανισότητα και οι διακρίσεις.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ8	«Μέσα από την αλληλεπίδραση και επικοινωνία με τους άλλους, αναπτύσσονται δεξιότητες συνεργασίας.»
Κοινωνικό μοντέλο/Συμπερίληψη	Σ9	«Αν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στοχεύουν στην κοινωνικοποίηση των ατόμων με ΔΑΦ, τότε με την συμμετοχή τους επιτυγχάνεται η κοινωνική τους συμπερίληψη.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ10	«Εφόσον στα e-games συμμετέχουν άτομα στο φάσμα του αυτισμού αλλά και συνομήλικοι τυπικής ανάπτυξης, τότε αυτό μπορεί να βοηθήσει στην εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων.»
Συνεργασία χωρίς διακρίσεις	Σ11	«Για να εξαλειφθούν οι κοινωνικές ανισότητες που υφίστανται τα άτομα με

		διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, μέσω των e-games, πρέπει να μάθουν να αλληλεπιδρούν, συνεργάζονται. Τα άλλα άτομα θα πρέπει να εκπαιδευτούν ώστε να αποδέχονται τη διαφορετικότητα.»
Κοινωνικό μοντέλο/Συμπερίληψη	Σ12	«Δυστυχώς η εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων είναι ένα θέμα της ευρύτερης κοινωνίας και όχι μόνο των ατόμων με αυτισμό. Η καλλιέργεια κοινωνικών ικανοτήτων μπορεί να διευκολύνει την ζωή των παιδιών με αυτισμό σε ένα βαθμό όμως αυτό πρέπει στην συνέχεια να γενικευθεί μέσα στο πλαίσιο της τάξης και της κοινωνίας.»

Πίνακας 13. Αποσπάσματα απαντήσεων 12^{ης} ερώτησης



Γράφημα 12. Τρόποι εξάλειψης κοινωνικών ανισοτήτων

Η τελευταία ερώτηση καταγράφει τις απόψεις των συνεντευξιαζόμενων για τη συμμετοχή των ατόμων με ΔΑΦ σε αγώνες e-games και στο αν μπορούν να συμβάλλουν στην ανάπτυξη της ευγενούς άμιλλας.

Οι συμμετέχοντες θεωρούν ότι όπως σε όλα τα παιχνίδια έτσι και στα e-games τα παιδιά με ΔΑΦ μαθαίνουν να σέβονται τους συμπαίκτες τους, να ακολουθούν κανόνες, να ακούν τον εκπαιδευτή/ καθοδηγητή τους. Με έμμεσο τρόπο διδάσκονται το σεβασμό στα ανθρώπινα δικαιώματα.

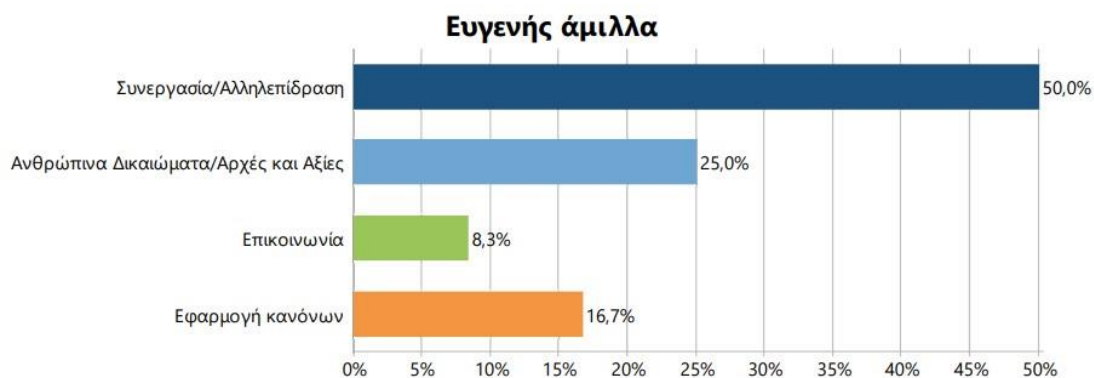
Παρακάτω βρίσκονται αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις που δόθηκαν:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Συνεργασία/Αλληλεπίδραση/ Εφαρμογή κανόνων	Σ1	«Όταν όλες οι πλευρές μαθαίνουν να συνεργάζονται, να ακολουθούν κανόνες και να αλληλεπιδρούν.»
Ανθρώπινα δικαιώματα/Αρχές και Αξίες	Σ2	«Η συμμετοχή των ατόμων με ΔΑΦ σε e-games έχει τη δυνατότητα να αναπτύξει την ευγενή άμιλλα σε όλους του συμμετέχοντες εφόσον λαμβάνεται υπόψη η ατομική διαφορετικότητα και επιτυγχάνεται η αποδοχή της, διδάσκονται ο σεβασμός στα ανθρώπινα δικαιώματα και αξίες όπως η δημοκρατία και η αλληλεγγύη.»
Αλληλεπίδραση	Σ3	«Άλλωστε ο στόχος των e-games είναι η αλληλεπίδραση με το ίδιο το παιχνίδι αλλά και με τους άλλους συμμετέχοντες.»
Εφαρμογή κανόνων/Αλληλεπίδραση/ Επικοινωνία	Σ4	«Μπορεί να αναπτυχθεί ευγενής άμιλλα ακόμα και στα e-games αφού όλοι οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να ακολουθούν κανόνες, να επικοινωνούν μεταξύ τους και να αλληλεπιδρούν.»
Συνεργασία/Εφαρμογή κανόνων	Σ5	«Στον ευρύτερο χώρο των e-games διότι θα προσπαθούν να συνεργαστούν και να εφαρμόσουν τους κανόνες που

		έχουν θέσει από την αρχή.»
Αλληλεπίδραση	Σ6	«Μέσα από την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα ενισχύεται η ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων. Βέβαια, αυτό πρέπει να γίνει και συνδυαστικά με πραγματικά παιχνίδια καθώς η ευγενής άμιλλα είναι μια αρετή που θέλει χρόνο για να αναπτυχθεί ουσιαστικά.»
Ανθρώπινα δικαιώματα/Αρχές και Αξίες	Σ7	«Η συμμετοχή των ατόμων με ΔΑΦ σε e-games εκτός από ψυχαγωγικό χαρακτήρα έχει και διδακτικό, αφού με έμμεσο τρόπο οι παίκτες εξοικειώνονται με έννοιες που είναι δύσκολο να κατανοηθούν όπως ο σεβασμός, η αλληλεγγύη, η αποδοχή.»
Αλληλεπίδραση	Σ8	«Συμμετέχοντας σε αγώνες e-games με άλλους, ο βασικός στόχος είναι τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού να μάθουν να ανέχονται και να ευχαριστιούνται την ανθρώπινη παρουσία σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού. Το αποτέλεσμα είναι να αναπτύσσεται πνεύμα ευγενούς άμιλλας και αμοιβαίου σεβασμού.»
Ανθρώπινα δικαιώματα/ Αρχές και Αξίες	Σ9	«Εφόσον λαμβάνεται υπόψη η ατομική διαφορετικότητα και επιτυγχάνεται η αποδοχή της, διδάσκονται ο σεβασμός στα ανθρώπινα δικαιώματα και αξίες, μπορεί να αναπτυχθεί η έννοια της ευγενούς άμιλλας.»
Αλληλεπίδραση	Σ10	«Η συμμετοχή σε αγώνες e-games με άλλους έχει ως στόχος τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού να μάθουν να

		ανέχονται τους συμπαίκτες τους και να ευχαριστιούνται το παιχνίδι. Το αποτέλεσμα αυτών θα είναι η ανάπτυξη ευγενούς άμιλλας κα σεβασμού.»
Συνεργασία/Εφαρμογή κανόνων	Σ11	«Τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού όπως και οι άλλοι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με τη συνεργασία και μαθαίνουν να εφαρμόζουν κανόνες.»
Επικοινωνία	Σ12	«Σίγουρα θα μπορούσαν να βοηθήσουν τα egames όμως πιστεύω πως η παρουσία ανθρώπων και θεραπευτών θα βοηθήσει στην άμεση επικοινωνία και θα επιτευχθεί πιο γρήγορα το αποτέλεσμα που προσδοκάται.»

Πίνακας 14. Αποσπάσματα απαντήσεων 13^{ης} ερώτησης



Γράφημα 13. Ανάπτυξη ευγενούς άμιλλας

Για το 4^ο ερευνητικό ερώτημα «Ποια επίδραση έχει η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στα παιδιά με ΔΑΦ στο πώς αλληλεπιδρούν με τον κοινωνικό τους περίγυρο;» θα λέγαμε πως τα e-games με τον κατάλληλο χειρισμό από τους καθοδηγητές μπορούν να προωθήσουν την κοινωνική ενσωμάτωση των ατόμων με ΔΑΦ, εκπαιδεύοντάς τα στην αποδοχή του άλλου, αλλά και εξοικειώνοντας τα άτομα τυπικής ανάπτυξης στη διαφορετικότητα. Αυτή η διαδικασία μπορεί να χρειαστεί χρόνο αλλά θα έχει ως αποτέλεσμα τη συμπερίληψη των ατόμων με ΔΑΦ στην κοινωνία, τη δημιουργία

φιλικών σχέσεων ανάμεσα σε άτομα με αυτισμό με άτομα τυπικής ανάπτυξης απομακρύνοντας από το περιθώριο τη διαφορετικότητα. Η κοινωνική συναναστροφή και αποδοχή είναι επιθυμητή από όλους τους ανθρώπους και για όλους.

ΕΕ5: Εθνικές Πολιτικές και Νομοθετική κάλυψη

Στο 5^ο και τελευταίο ερευνητικό ερώτημα συγκεντρώνουμε τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τις στάσεις και υποχρεώσεις του ελληνικού κράτους προς τους παίκτες των e-games με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Αναλυτικότερα, στην 1^η ερώτηση ρωτήθηκαν ποια πιστεύουν ότι είναι τα σημαντικότερα μέτρα στήριξης που έχουν παρθεί για τα άτομα με ΔΑΦ.

Ένα ποσοστό 50% ανέφερε στο προφανές μέτρο, αυτό της Παράλληλης Στήριξης των ατόμων με ΔΑΦ στα σχολεία. Δεν παρέλειψαν βέβαια να αναφερθούν και στα κακώς κείμενα, καθώς μίλησαν για την καθυστέρηση στις προσλήψεις των εκπαιδευτικών που καλύπτουν τα κενά στην Παράλληλη Στήριξη, για τον μικρό αριθμό των προσλήψεων που έχουν ως αποτέλεσμα πολλές οικογένειες να καταφεύγουν στη λύση της ιδιωτικής παράλληλης.

Οι γνώμες των συμμετεχόντων διαφαίνονται στα αποσπάσματα και στο γράφημα που ακολουθεί:

Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Παράλληλη Στήριξη	Σ1	«Το μέτρο της συνεκπαίδευσης μέσω χορήγησης Παράλληλης Στήριξης, τα ΚΔΑΠ ΜΕΑ που ενισχύουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και την αυτοπεποίθησή τους.»
Παράλληλη στήριξη	Σ2	«Η ελληνική πολιτεία έχει φροντίσει για τον θεσμό της παράλληλης στήριξης στα σχολεία.»
Ένταξη λογισμικών στο Πρόγραμμα Σπουδών	Σ3	«Το εκπαιδευτικό μας σύστημα τα τελευταία χρόνια έχει εντάξει μέσα στο πρόγραμμα σπουδών του παιχνίδια και λογισμικά κατάλληλα για παιδιά που ανήκουν στο φάσμα.»
ΚΔΑΠ ΜΕΑ	Σ4	«Εξίσου σημαντικά είναι τα ΚΔΑΠ ΜΕΑ που ενισχύουν την

		κοινωνική αλληλεπίδραση και την αυτοπεποίθηση των ατόμων με αυτισμό.»
Αδυναμία στήριξης από την ελληνική πολιτεία	Σ5	«Δεν θεωρώ ότι το ελληνικό κράτος έχει κάνει κάτι ιδιαίτερο ως μέτρο στήριξης για τα άτομα με διαταραχές στο αυτιστικό φάσμα.»
Παράλληλη Στήριξη/ΚΔΑΠ ΜΕΑ	Σ6	«Το σημαντικότερο μέτρο στήριξης από την ελληνική Πολιτεία για τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μέχρι σήμερα είναι η παροχή Εκπαίδευσης Ειδικής Αγωγής στο Σύστημα Γενικής Εκπαίδευσης δηλαδή ο θεσμός της παράλληλης στήριξης και η στήριξη δομών αασχόλησης ΚΔΑΠ ΜΕΑ.»
Αδυναμία στήριξης από την ελληνική πολιτεία	Σ7	«Θεωρώ πως η ελληνική Πολιτεία δεν μπορεί να εξυπηρετήσει ικανοποιητικά τόσο τα άτομα με ΔΑΦ όσο και γενικότερα τα άτομα με οποιαδήποτε αναπηρία.»
Παράλληλη Στήριξη	Σ8	«Παροχή Εκπαίδευσης Ειδικής Αγωγής στο Σύστημα Γενικής Εκπαίδευσης.»
Αδυναμία στήριξης από την ελληνική πολιτεία	Σ9	«Υστερεί σε ενημέρωση τόσο της κοινωνίας όσο και σε ελλιπή κατάρτιση επαγγελματιών.»
Αδυναμία στήριξης από την ελληνική πολιτεία	Σ10	«Θεωρώ πως η ελληνική Πολιτεία αδυνατεί να στηρίξει επαρκώς τα άτομα με αυτισμό.»
Παράλληλη Στήριξη	Σ11	«Είναι η παροχή εκπαιδευτικού παράλληλης στήριξης κατά την διάρκεια των μαθημάτων του σχολείου.»
Παράλληλη Στήριξη	Σ12	«Η ελληνική πολιτεία έχει φροντίσει για τον θεσμό της παράλληλης στήριξης στα σχολεία. Ωστόσο: 1) πολλές

		<p>φορές οι παράλληλες αργούν, 2) τις θέσεις τις καταλαμβάνουν άτομα που δεν έχουν επαρκή γνώση για βοήθεια των ατόμων με τον αυτισμό, 3) δεν φροντίζουν το άτομο με αυτισμό να έχει την δυνατότητα να έχει- σε περίπτωση καλής συνεργασίας- το ίδιο άτομο και για τα επόμενα χρόνια. Είναι απαραίτητη η δημιουργία σωστών χώρων που θα περιλαμβάνουν τις απαραίτητες ειδικότητες για να γίνονται οι επιπλέον θεραπείες στα παιδιά.»</p>
--	--	--

Πίνακας 15. Αποσπάσματα απαντήσεων 14^{ης} ερώτησης



Γράφημα 14. Μέτρα στήριξης

Στο δεύτερο ερώτημα ρωτήθηκαν για το αν το ελληνικό κράτος έχει προβεί σε ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με ΔΑΦ.

Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων διαπιστώνουν την απουσία του ελληνικού κράτους σε ποσοστό 41,7% . Το 50% αναφέρεται στη μη ύπαρξη πιστοποιημένων εφαρμογών που θα ενισχύουν τις κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες των παιδιών και το 8,3% σχολιάζει το κόστος των e-games.

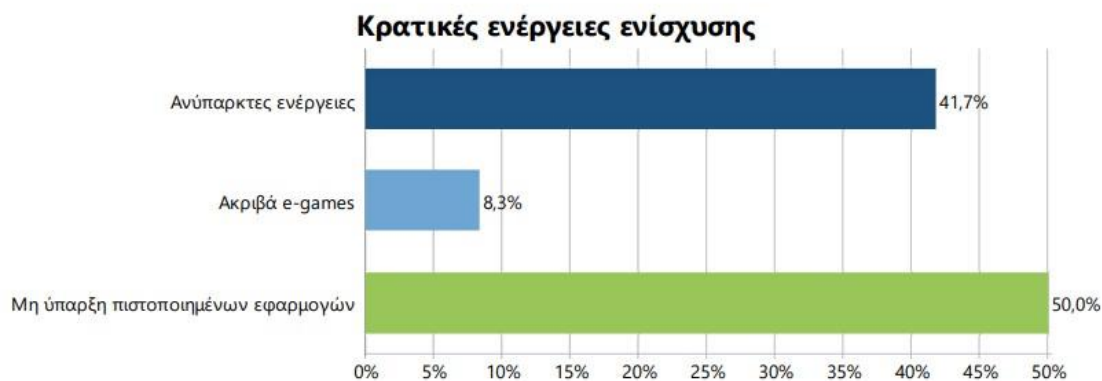
Παρατίθενται και μερικές από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων στη συνέχεια:

Θέματα	Συνεντευξιαζόμενος	Απαντήσεις
--------	--------------------	------------

Μη ύπαρξη πιστοποιημένων εφαρμογών	Σ1	«Κατηγορηματικά όχι, καθώς δεν υπάρχουν εφαρμογές και ηλεκτρονικά παιχνίδια που είναι πιστοποιημένα από το ελληνικό κράτος.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ2	«Δυστυχώς στην Ελλάδα η έρευνα δεν επιχορηγείται σε τομείς που έχουν σχέση με τα παιδαγωγικά, αλλά μόνο τις θετικές επιστήμες.»
Ακριβά e-games	Σ3	«Θα έλεγα πως όχι αφού τα e-games που είναι κατάλληλα είναι λίγα και πολλές φορές το κόστος τους είναι ακριβό.»
Μη ύπαρξη πιστοποιημένων εφαρμογών	Σ4	«Δεν υπάρχουν πιστοποιημένες εφαρμογές και παιχνίδια από το ελληνικό κράτος που να απευθύνονται σε άτομα στο φάσμα του αυτισμού.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ5	«Το ελληνικό κράτος δεν έχει προβεί σε ουσιαστικές ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ6	«Δυστυχώς το ελληνικό κράτος δεν έχει προβεί σε ουσιαστικές ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ7	Η χρήση της νέας τεχνολογίας σε σχολεία που φοιτούν άτομα με αυτισμό δεν είναι επαρκής. Κατά συνέπεια, η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών για την ενίσχυση των δεξιοτήτων τους είναι και αυτή περιορισμένη και εξαρτάται από την κατάρτιση και τη διάθεση του εκάστοτε εκπαιδευτικού.
Μη ύπαρξη πιστοποιημένων	Σ8	«Δεν υπάρχουν e-games -

εφαρμογών		εφαρμογές που είναι πιστοποιημένες από το ελληνικό κράτος. Ακόμη, δεν υπάρχει κάποιος ιστότοπος στο Διαδίκτυο από το ελληνικό κράτος, στον οποίο να είναι συγκεντρωμένα και οργανωμένα ανά ηλικία και λειτουργικότητα τα e-games που υπάρχουν.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ9	«Το ελληνικό κράτος ξεκάθαρα δεν έχει προβεί σε ουσιαστικές ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games.»
Μη πιστοποιημένες εφαρμογές	Σ10	«Δεν υπάρχουν e-games που να είναι πιστοποιημένα από το ελληνικό κράτος και να ανταποκρίνονται στις ιδιαιτερότητες των ατόμων με ΔΑΦ.»
Μη ύπαρξη πιστοποιημένων εφαρμογών	Σ11	«Ως εκπαιδευτικός δεν έχω ενημερωθεί για πιστοποιημένες εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση των ατόμων με αυτισμό.»
Ανύπαρκτες ενέργειες	Σ12	«Δυστυχώς στην Ελλάδα η έρευνα δεν επιχορηγείται για να πω πως υπάρχει ουσιαστική εξέλιξη στον τομέα των e-games που αφορά τα άτομα με ΔΑΦ.»

Πίνακας 16. Αποσπάσματα απαντήσεων 15^{ης} ερώτησης



Γράφημα 15. Κρατικές ενέργειες ενίσχυσης ατόμων με ΔΑΦ

Στην 3^η ερώτηση καταγράφηκαν οι απόψεις για το ρόλο του ελληνικού κράτους στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ατόμων με ΔΑΦ.

Οι συμμετέχοντες αποκρίθηκαν κατά 66,7% πως θα πρέπει να δοθούν χορηγίες στο χώρο της έρευνας προκειμένου να δημιουργηθούν εφαρμογές και παιχνίδια από προγραμματιστές ειδικά για άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Επιπλέον, αναφέρθηκαν στην αναγκαιότητα ίδρυσης εξειδικευμένων μονάδων και στην κατάρτιση των εκπαιδευτικών και του ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού που ασχολείται με άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Παρακάτω δίνονται αποσπάσματα των συνεντεύξεων και το γράφημα που αφορά το συγκεκριμένο ερώτημα:

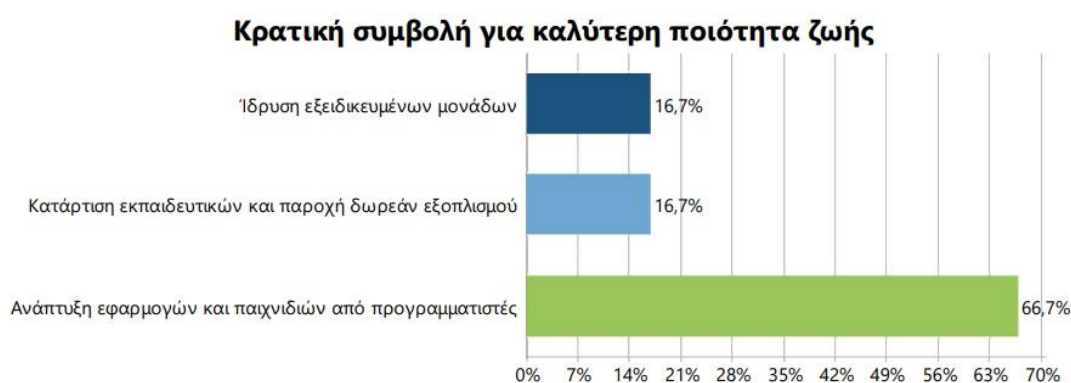
Θέματα	Συνεντευξιζόμενος	Απαντήσεις
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ1	«Ανάθεση σε ειδικούς προγραμματιστές την ανάπτυξη ειδικών εφαρμογών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών που θα αφορούσαν άτομα στο φάσμα του αυτισμού.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ2	«Για να παραχθεί υλικό κατάλληλο για τα άτομα με αυτισμό απαιτείται έρευνα και η έρευνα σε συνδυασμό με την δημιουργία υλικού θα έπρεπε να είναι προτεραιότητα του Ελληνικού κράτους.»
Κατάρτιση εκπαιδευτικών και παροχή δωράν εξοπλισμού	Σ3	«Με τη δημιουργία κατάλληλων e-games τα οποία θα παρέχονται στα σχολεία αλλά και στα παιδιά δωρεάν. Επίσης, θα πρέπει να εξοπλιστούν τα

		σχολεία με υπολογιστές και tablet και να καταρτιστούν οι εκπαιδευτικοί πάνω σε αυτά.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ4	«Θα πρέπει να αναθέσει σε ειδικούς προγραμματιστές τη δημιουργία εφαρμογών και ηλεκτρονικών παιχνιδιών που να ανταποκρίνονται στις ανάγκες ατόμων με αυτισμό.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ5	«Το ελληνικό κράτος μπορεί να συμβάλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games, αναπτύσσοντας projects υλοποίησης κατάλληλων e-games.»
Κατάρτιση εκπαιδευτικών και παροχή δωρεάν εξοπλισμού	Σ6	«Το ελληνικό κράτος θα μπορούσε να συμβάλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού παρέχοντας περισσότερες κρατικές επιχορηγήσεις, καταρτίζοντας με κατάλληλο και εξειδικευμένο προσωπικό τα σχολεία γενικής εκπαίδευσης που παρέχουν ειδική αγωγή σε άτομα με αυτισμό και να αναπτύξει κατάλληλα εκπαιδευτικά e-games.»
Ίδρυση εξειδικευμένων μονάδων	Σ7	«Το ελληνικό κράτος θα μπορούσε να συμβάλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μέσα από την ίδρυση μονάδων σε κάθε νομό της χώρας, στελεχωμένες με ειδικά εκπαιδευμένο

		προσωπικό, με σκοπό την ανάπτυξη της αυτονομίας και λειτουργικότητας. Τα άτομα αυτά θα μπορούσαν να εκπαιδευτούν σε δεξιότητες καθημερινής ζωής π.χ. μαγείρεμα, αγορά αγαθών, σε δεξιότητες για την επαγγελματική τους αποκατάσταση, στην κοινωνική επικοινωνία και τη διασκέδαση.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ8	«Να καλέσει προγραμματιστές και ειδικούς για το φάσμα του αυτισμού, οι οποίοι θα συνεργαστούν μεταξύ τους ώστε να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν e-games - εφαρμογές που θα αφορούν τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού.»
Ίδρυση εξειδικευμένων μονάδων	Σ9	«Το ελληνικό κράτος θα μπορούσε να συμβάλλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με ΔΑΦ με την ίδρυση εξειδικευμένων μονάδων που θα στόχευαν στην ανεξαρτησία και αυτονομία των ατόμων.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ10	«Το ελληνικό κράτος θα μπορούσε να ζητήσει βοήθεια από προγραμματιστές και ειδικούς για το φάσμα του αυτισμού. Οι επιστήμες και οι γνώσεις σχετικά με τη λειτουργικότητα των ατόμων με αυτισμό θα συνέβαλαν στο σωστό σχεδιασμό e-games.»
Κατάρτιση εκπαιδευτικών	Σ11	«Να δημιουργήσει κατάλληλα και πιστοποιημένα e-games και να ενημέρωνε για τη χρήση τους

		εκπαιδευτικούς τμημάτων ένταξης και παράλληλης στήριξης προκειμένου να εφαρμοστούν και στην τάξη.»
Ανάπτυξη εφαρμογών και παιχνιδιών από προγραμματιστές	Σ12	«Θα έπρεπε να υπάρχει κάποια μέρμινα για τα ελληνικά μας Πανεπιστήμια που έχουν πολλές βάσεις να μπορούν πραγματώνουν τις σκέψεις τους.»

Πίνακας 17. Αποσπάσματα απαντήσεων 16^{ης} ερώτησης



Γράφημα 16. Κρατική συμβολή για βελτίωση ποιότητας ζωής

Ολοκληρώνοντας και απαντώντας στο 5^ο ερευνητικό ερώτημα «Πώς το ελληνικό κράτος μπορεί να προωθήσει τη χρήση των e-games για την εκπαίδευση ατόμων που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού;», καταγράφονται οι απόψεις των συμμετεχόντων. Κρίνεται, λοιπόν, αναγκαία η ουσιαστική παρουσία του ελληνικού κράτους δίπλα στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού ενισχύοντας την έρευνα στον τομέα δημιουργίας κατάλληλων βιντεοπαιχνιδιών για άτομα με ΔΑΦ με ψυχαγωγικό και εκπαιδευτικό χαρακτήρα προσαρμοσμένα στη λειτουργικότητα και την ηλικία του κάθε ατόμου. Ακολούθως, η κατάρτιση των εκπαιδευτικών και του εξειδικευμένου εκπαιδευτικού προσωπικού αλλά και των γονέων θα είναι απαραίτητη για τη σωστή χρήση των e-games προκειμένου να υπάρξει το θεμητό αποτέλεσμα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ V

5. ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η παρούσα έρευνα συνέβαλλε στην εξαγωγή πολλών και χρήσιμων συμπερασμάτων. Ωστόσο, η έρευνα θα πρέπει να εξελίσσεται συνεχώς με τη συλλογή νέων δεδομένων. Εφόσον αυτή η έρευνα εξήγαγε νέα δεδομένα θα μπορούσε να αποτελέσει τη βάση για μια ποσοτική έρευνα η οποία θα προσπαθήσει να διασταυρώσει τα αποτελέσματα της με αυτά της παρούσας. Με τον τρόπο αυτό θα υπάρξει δυνατότητα γενίκευσης των αποτελεσμάτων της αφού το δείγμα των συμμετεχόντων θα είναι σαφώς μεγαλύτερο.

Ακόμα, προτείνεται η διεξαγωγή παρόμοιας έρευνας, ποιοτικής προσέγγισης που θα υλοποιηθεί για κάθε ειδικότητα ξεχωριστά συμπεριλαμβανομένων και των εργοθεραπευτών ώστε να υπάρξει μια σύγκριση στα απαντήσεις που θα δοθούν ανάλογα με την ειδικότητα, κάποιες μπορεί να είναι πιο εξειδικευμένες κάποιες ίσως όχι τόσο.

Επιπλέον, υπάρχει η δυνατότητα ποσοτικής έρευνας με στοχευμένη επέκταση σε κάποιες περιοχές της χώρας ή πανελλαδικά και το δείγμα της να αφορά συγκεκριμένη ειδικότητα που ασχολείται με παιδιά στο φάσμα του αυτισμού, αποσκοπώντας σε μια συγκριτική συσχέτιση των ευρημάτων μεταξύ ειδικοτήτων. Επιπρόσθετα, είναι υλοποιήσιμος και ο σχεδιασμός και η υλοποίηση μιας έρευνας που θα εξετάζει αν τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που διαμένουν στην Αθήνα είναι πιο εξοικειωμένα με τη χρήση των e-games σε σχέση με τα παιδιά που εργάζονται στην επαρχία.

Τέλος, από την έρευνα προέκυψε πως στη χώρα μας δεν υπάρχουν πιστοποιημένα από το κράτος e-games κατάλληλα για παιδιά με αυτισμό με αποτέλεσμα η χρήση μερικών να γίνεται από την καλή διάθεση και προθυμία του εκάστοτε εξειδικευμένου προσωπικού να θέλει να βοηθήσει. Επομένως, θα ήταν χρήσιμο να γίνει μια έρευνα που θα μελετά την πορεία της έρευνας για πιστοποιημένα e-games που θα ετοιμάζονται να βγουν στην αγορά και θα εστιάζουν στις ανάγκες των ατόμων με ΔΑΦ και θα προσαρμόζονται στη λειτουργικότητα του κάθε ατόμου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ VI

6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο σκοπός της έρευνας ήταν να διερευνηθούν οι αντιλήψεις γονέων, λογοθεραπευτών, ψυχολόγων και εκπαιδευτικών σχετικά με την επίδραση των e-games στην κοινωνική ενσωμάτωση των παιδιών με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Από τις 12 συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν προέκυψαν πολλά και σημαντικά συμπεράσματα.

Πολλά έχουν ειπωθεί για τα βιντεοπαιχνίδια όλα αυτά τα χρόνια. Έχουν χαρακτηριστεί εθιστικά και επιβλαβή για παιδιά και ενήλικες, αλλά αυτό δεν ισχύει απαραίτητα για όλους. Οι νέοι με αναπτυξιακές διαταραχές αντιμετωπίζουν δυσκολίες σε πολλές γνωστικές και αντιληπτικές διεργασίες και συχνά υποφέρουν από κοινωνικές δυσκολίες. Ωστόσο, όπως οι νέοι τυπικής ανάπτυξης, φαίνεται να απολαμβάνουν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, το ίδιο ελκυστικά φαίνεται να είναι και σε άτομα με διαταραχές του φάσματος του αυτισμού. Μέσω των e-games βελτιώνονται οι αισθητηριακές, γνωστικές και κοινωνικές ικανότητες, εφόσον προσφέρονται οι δυνατότητες για βελτίωσή τους.

Στην πραγματικότητα, πολλοί άνθρωποι στο φάσμα του αυτισμού μπορούν να επωφεληθούν αν πάρουν ένα χειριστήριο ηλεκτρονικών παιχνιδιών και παίζουν σύμφωνα με ό,τι επιθυμεί η καρδιά τους.

Ενώ η τεχνολογία προχωρά, δημιουργούνται όλο και περισσότερα e-games που συνδέουν χρήστες απ' όλο τον κόσμο. Μερικά από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, παρέχουν τη δυνατότητα στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού να εξοικειωθούν με νέες κοινωνικές δεξιότητες, επειδή επιδρούν θετικά στην εξάλειψη εκφοβιστικών αλληλεπιδράσεων πρόσωπο με πρόσωπο. Οι χρήστες μπορούν να μάθουν να επικοινωνούν με άλλους λόγω της ασφάλειας που προσφέρει μία οθόνη και μία κονσόλα και επίσης δεν χρειάζεται να σκέφτονται πράγματα για να μιλήσουν, καθώς μοιράζονται ένα κοινό ενδιαφέρον: το παιχνίδι.

Τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού συχνά φοβούνται ή βιώνουν άγχος όταν κάνουν λάθη στην καθημερινότητά τους. Όμως, όλοι κάνουν λάθη. Αυτό το καταλαβαίνουν όταν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και διαπιστώνουν πως και οι συμπαίκτες τους δεν είναι τέλειοι. Αυτομάτως το e-game γίνεται διασκεδαστικό και αστείο. Αφήνοντας τα άτομα με αυτισμό να παίζουν e-games, τα βοηθά να αισθάνονται πιο

άνετα με την ιδέα ότι δεν είναι τέλεια, μια ικανότητα που μπορούν να γενικεύσουν και στην πραγματική τους ζωή.

Πολλοί άνθρωποι στο φάσμα συχνά δεν διαθέτουν κινητικές δεξιότητες, αλλά μπορούν να τις βελτιώσουν παίζοντας απλά βιντεοπαιχνίδια που απαιτούν σωματική κίνηση. Τα παιχνίδια τύπου Nintendo Wii απαιτούν από τους παίκτες να κάνουν τις κινήσεις που θέλουν να κάνει ο εικονικός τους χαρακτήρας στο παιχνίδι, επομένως οι παίκτες πρέπει να μάθουν να ελέγχουν το σώμα τους. Άλλα παιχνίδια, όπως αυτά που περιλαμβάνουν οθόνη αφής, μπορούν να βοηθήσουν τους ανθρώπους στο φάσμα να εξοικειωθούν με τις λεπτές κινητικές τους δεξιότητες και τον συντονισμό χεριού-ματιού.

Τα άτομα με αυτισμό πιθανόν να μην είναι ευέλικτα στον τρόπο που προσεγγίζουν τα προβλήματα ή στον τρόπο με τον οποίο εκτελούν τις καθημερινές τους ρουτίνες. Πολλοί δάσκαλοι και θεραπευτές που εργάζονται με άτομα με αυτισμό διατυπώνουν αυτή τη δυσχέρεια και η προσπάθειά τους επικεντρώνεται στην ευελιξία που θα αποκτήσουν να αποδέχονται τις αλλαγές στο περιβάλλον τους, ένας τρόπος για να το κάνουν αυτό είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι παίκτες μαθαίνουν γρήγορα πως η στρατηγική τους θα πρέπει να προσαρμόζεται σε κάθε νέο επίπεδο του παιχνιδιού, διαφορετικά δεν θα μπορούν να το ξεπεράσουν. Σε νέο επίπεδο ή γύρο ηλεκτρονικών παιχνιδιών παρουσιάζεται συνήθως και μια διαφορετική πρόκληση, η οποία αναγκάζει τον παίκτη να σκεφτεί για να βρει τη λύση στο πρόβλημα. Το να μπουν παιδιά ή ενήλικες με αυτισμό σε αυτές τις καταστάσεις θα είναι δύσκολο στην αρχή, αλλά αν επιθυμούν να συνεχίσουν το παιχνίδι και να το ολοκληρώσουν, δεν θα έχουν άλλη επιλογή από το να γίνει ο τρόπος σκέψης τους πιο ευέλικτος. Με το πέρασμα του χρόνου, αυτό θα βοηθήσει τα άτομα με τη βελτίωση των δεξιοτήτων τους στην επίλυση προβλημάτων και στο χειρισμό αλλαγών του πραγματικού κόσμου με μεγαλύτερη ευκολία.

Επομένως, τα οφέλη που μπορούν να προσφέρουν τα e-games στα άτομα με αυτισμό είναι πολλά, αρκεί να προωθηθεί η χρήση τους από την πολιτεία στην εκπαίδευση των ατόμων με αυτισμό και να προβληθούν τα οφέλη τους στο κοινό μέσω ενημερωτικών εκδηλώσεων, επιμορφώσεων, μέσω κοινωνικής δικτύωσης, μέσω μαζικής ενημέρωσης κ.ά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Γκατζόγια (Gkatzogia) Δ. (Dimitra) N. (Nikolaos), Ζάραγκας Χ., Κούτρας Β., & Κουτσούκη Δ. (2018). Η συμβολή του παιχνιδιού και της φυσικής δραστηριότητας στην κοινωνική ανάπτυξη παιδιών με διαταραχή αυτιστικού φάσματος. *Έρευνα στην Εκπαίδευση*, 7(1), 100–108. <https://doi.org/10.12681/hjre.18846>

Γκονέλα Ε. (2006). Αυτισμός, Αίνιγμα και πραγματικότητα, από τη θεωρητική εκπαίδευση στην παρέμβαση. Εκδόσεις Εθνικό Κέντρο Βιβλίου/ Οδυσσέας Αθήνα.

Ζέρβας Ι. (1993). Ψυχολογία Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού, σελ.15

Μαγκώτσιου, Ε. & Γούδας, Μ. (2007). Η Συνεργατική Μάθηση ως Μέσο Ανάπτυξης των Κοινωνικών Δεξιοτήτων στο Μάθημα της Φυσικής Αγωγής. ΤΕΦΑΑ, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, 5, 1, 82 – 94 .

Μαλάτος Α. (2000). Η επιστημολογική προσέγγιση του αθλητικού δικαίου. εκδ. Αντ. Ν. Σάκκουλα, Αθήνα -Κομοτηνή, σελ. 21.

Μάνος, Ν. (1997). Βασικά στοιχεία κλινικής ψυχιατρικής. Θεσσαλονίκη: university studio press

Νόμος (ΦΕΚ υπ' αριθ. 2725/1999 121/A/17-6-1999)
Ερασιτεχνικός και επαγγελματικός αθλητισμός και άλλες διατάξεις.

Νόμος 1958/1991 (ΦΕΚ 122/A/5-8-1991) Τμήματα αμειβομένων αθλητών-Αθλητικές Ανώνυμες εταιρίες και άλλες διατάξεις.

Νόμος 879/79 (ΦΕΚ 56 τ. Α') Ποδοσφαιριστές ανώνυμων εταιρειών.

Νόμος 75 (ΦΕΚ Α'138/16.7.1975) Περί οργανώσεως του εξωσχολικού αθλητισμού και ρυθμίσεως συναφών θεμάτων.

Πιλάτη, Μ. (2012). Η ενίσχυση της κοινωνικής ένταξης των παιδιών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες μέσα από την φοίτηση σε τμήματα ένταξης: η οπτική των μητέρων. Μεταπτυχιακή Διατριβή, Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, Ελλάδα.

Πολυχρονοπούλου, Στ. (2003), Παιδιά και έφηβοι με ειδικές ανάγκες και δυνατότητες, Τόμος Α', Αθήνα: Ατραπός.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Allison, D.B., Basile, V.C. & MacDonald, R.B. (1991). *Comparative effects of antecedent exercise and Lorazepam on the aggressive behavior of an autistic man. Journal of Autism and Developmental Disabilities*, 21(1), 89-94.

American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc.. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>.

Anderson-Hanley, Cay & Tureck, Kimberly & Schneiderman, Robyn. (2011). Autism and exergaming: Effects on repetitive behaviors and cognition. *Psychology research and behavior management*. 4. 129-37. 10.2147/PRBM.S24016.

Adreon, D., & Durocher, J. (2007). Evaluating the college transition needs of individuals with high functioning autism spectrum disorders. *Intervention in School and Clinic*, 42, 271–279. <http://dx.doi.org/10.1177/10534512070420050201>.

Ashbaugh K, Koegel R, Koegel L. Increasing Social Integration for College Students with Autism Spectrum Disorder. *Behav Dev Bull*. 2017 Apr;22(1):183-196. doi: 10.1037/bdb0000057. Epub 2017 Jan 23. PMID: 28642808; PMCID: PMC5476317.

Bellini, S., & Hopf, A. (2007). The development of the Autism Social Skills Profile: A preliminary analysis of psychometric properties. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 22, 80–87.

Benzing V, Schmidt M. Exergaming for Children and Adolescents: Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats. *J Clin Med*. 2018 Nov 8;7(11):422. doi: 10.3390/jcm7110422. PMID: 30413016; PMCID: PMC6262613.

Berkeley, S. L., Zittel, L. L., Pitney, L. V. & Nichols, S. E. (2001). Locomotor and object control skills of children diagnosed with autism. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 18, 405-416.

Bird, M., Hammersley, M., Gomm, R., & Woods, P. (1999). Εκπαιδευτική Έρευνα στην Πράξη, Εγχειρίδιο Μελέτης, (μτφ. Ε. Φράγκου). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Blair, B., Perry, N., O'Brien, M., Calkins, S., Keane, S. & Shanahan L. (2014). The indirect effects of maternal emotion socialization on friendship quality in middle childhood. *Dev Psychol*, 50, 2, 566–576.

Block, M. E., Block, V. E. & Halliday, P. (2006). What is autism? *Teaching Elementary Physical Education*, 17, 7-11.

Bremer C. & Smith J., (2004). Teaching social skills. *Addressing Trends and Developments in Secondary Education and transition*, 3, 5.

Bryson, S. E., Bradley, E. A., Thompson, A. & Wainwright, A. (2008). Prevalence of autism among adolescents with intellectual disabilities. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 53, 449-459.

Brougère, G. (1999). Play and Simulation/Gaming. *Simulation & Gaming*, 30(2), 132–133. <https://doi.org/10.1177/104687819903000203>

Bumin G, Uyanik M, Yilmaz I, Kayihan H, Topçu M. Hydrotherapy for Rett syndrome. *J Rehabil Med*. 2003 Jan;35(1):44-5. doi: 10.1080/16501970306107. PMID: 12610848.

Burns, B. T. & Ault, R. L. (2009). Exercise and autism symptoms: A case study. *Psi Chi Journal of Undergraduate Research*, 14, 43-51.

Cadwallader, T., Wagner, M., & Garza, N. (2003). Participation in Extracurricular Activities. *Life Outside the Classroom for Youth with Disabilities: A Report from the National Longitudinal Transition Study-2 (NLTS2)*

Charline Grossard, Ouriel Grynspan, Sylvie Serret, Anne-Lise Jouen, Kevin Bailly, David Cohen (2017). Serious games to teach social interactions and emotions to individuals with autism spectrum disorders (ASD), *Computers & Education*, Volume 113, Pages 195-211, ISSN 0360-1315, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.002>.

Charlop, M. H., Lang, R., & Rispoli, M. (2018). Lights, camera, action! Teaching play and social skills to children with autism spectrum disorder through video modeling. In *Play and social skills for children with autism spectrum disorder* (pp. 71-94). Springer, Cham.

Chen, J. & Liu, L. (2019). A pilot study on evaluating children with autism spectrum disorder using computer games. *Computers in Human Behavior*, 90, 204-214. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.057>

Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). *Applied behavior analysis*.

Crookall, D. (2010). Serious Games, Debriefing, and Simulation/Gaming as a Discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898–920. <https://doi.org/10.1177/1046878110390784>

Dalton, K., Nacewicz, B., Johnstone, T. *et al.* Gaze fixation and the neural circuitry of face processing in autism. *Nat Neurosci* 8, 519–526 (2005). <https://doi.org/10.1038/nm1421>

Dawson G, Osterling J. Early Intervention in Autism. In: MJ Guralnick, PH Brookers (eds) *The effectiveness of Early Intervention*. Baltimore 2000, pp. 307326

Delion, P. (2000). Τα βρέφη σε αυτιστικό κίνδυνο. Εκδόσεις University studio press, Θεσσαλονίκη.

Durkin, K. (2010). Videogames and Young People with Developmental Disorders. *Review of General Psychology*, 14(2), 122–140. <https://doi.org/10.1037/a0019438>

Elliott, R.O., Dobbin, A.R., Rose, G.D. & Soper, H.V. (1994) Vigorous, aerobic exercise versus general motor training activities: Effects on maladaptive and stereotypic behaviors of adults with both autism and mental retardation. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 24(5), 565-576.

Epstein LH, Valoski AM, Vara LS, McCurley J, Wisniewski L, Kalarchian MA, Klein KR, Shrager LR. Effects of decreasing sedentary behavior and increasing activity on weight change in obese children. *Health Psychol.* 1995 Mar;14(2):109-15. doi: 10.1037//0278-6133.14.2.109. PMID: 7789345.

Fahimeh Hassani, Shahnaz Shahrbanian, Seyed Houtan Shahidi & Mahmoud Sheikh (2020): Playing games can improve physical performance in children with autism, *International Journal of Developmental Disabilities*, DOI: 10.1080/20473869.2020.1752995 .

Flaherty, A. W. (2011). Brain illness and creativity: Mechanisms and treatment risks. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 56, 132–143.

Graetz, J. E. (2010). Autism grows up: Opportunities for adults with autism. *Disability & Society*, 25, 33– 47 .

Hendricks, D. R., & Wehman, P. (2009). Transition from school to adulthood for youth with autism spectrum disorders: Review and recommendations. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 24, 77– 88. <http://dx.doi.org/10.1177/1088357608329827> .

Horner, R. H., Carr, E. G., Strain, P. S., Todd, A. W., & Reed, H. K. (2002). Problem behavior interventions for young children with autism: A research synthesis. *Journal of autism and developmental disorders*, 32(5), 423-446

Howlin, P. (2000). Outcomes in adult life for more able individuals with autism or Asperger syndrome. *Autism*, 4, 63– 83.

Jordan R., & Powell, S. (2000). Κατανόηση και διδασκαλία των παιδιών με Αυτισμό. Εκδόσεις Ελληνική Εταιρία Προστασίας Αυτιστικών Ατόμων, Αθήνα.

Kern, L., Koegel, R. L., & Dunlap, G. (1984). The influence of vigorous versus mild exercise on autistic stereotyped behaviors. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 14, 57–67.

Khanzadeh, H., Ali, A., & Imankhah, F. (2017). The effect of music therapy along with play therapy on social behaviors and stereotyped behaviors of children with autism. *Practice in Clinical Psychology*, 5(4), 251-262.

Koegel, L. K., Koegel, R. L., Hurley, C., & Frea, W. D. (1992). Improving social skills and disruptive behavior in children with autism through self-

management. *Journal of applied behavior analysis*, 25(2), 341–353. <https://doi.org/10.1901/jaba.1992.25-341> .

Kroeger, K. A., Schultz, J. R., & Newsom, C. (2007). A comparison of two group-delivered social skills programs for young children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37, 808–817.

Kunzi, Karl. (2015). Improving Social Skills of Adults With Autism Spectrum Disorder Through Physical Activity, Sports, and Games: A Review of the Literature. *Adultspan Journal*. 14. 100-113. 10.1002/adsp.12008.

Laugeson, E. A., & Frankel, F. (2010). *Social skills for teenagers with developmental and autism spectrum disorders: The PEERS treatment manual*. New York, NY: Routledge.

Laugeson, E. A., Frankel, F., Mogil, C., & Dillon, A. R. (2009). Parent-assisted social skills training to improve friendships in teens with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 39, 596–606. doi:10.1007/s10803-008-0664-5 .

Lee, G. T., Xu, S., Guo, S., Gilic, L., Pu, Y., & Xu, J. (2019). Teaching “Imaginary Objects” Symbolic Play to Young Children with Autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 49(10), 4109-4122.

Lee, S., Odom, S. L., & Loftin, R. (2007). Social engagement with peers and stereotypic behavior of children with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 9(2), 67-79.

Levinson, L. J. & Reid, G. (1993). The effects of exercise intensity on the stereotypic behaviours of individuals with autism. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 10, 255-268.

López Díaz, J. M., Moreno Rodríguez, R., & López Bastías, J. L. (2020). Análisis del impacto de un programa deportivo en niños con Trastorno del Espectro del Autismo (Analysis of the impact of a sport program on children with Autism Spectrum Disorder). *Retos*, (39), 98-105. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.74841>.

Matson, J. L., Sipes, M., Fodstad, J. C., & Fitzgerald, M. E. (2011). Issues in the management of challenging behaviours of adults with autism spectrum disorder. *CNS Drugs*, 25, 597–606.

Mazurek, Micah O.. & Clark, Kelsey E.(2015).Video games from the perspective of adults with autism spectrum disorder.. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.062>

Mazurek, M.O., Wenstrup, C. Television, Video Game and Social Media Use Among Children with ASD and Typically Developing Siblings. *J Autism Dev Disord* 43, 1258–1271 (2013). <https://doi.org/10.1007/s10803-012-1659-9>

Mazurek, Micah O., Shattuck, Paul T., Wagner, M. & Cooper, Benjamin P. (2012). Prevalence and Correlates of Screen-Based Media Use Among Youths with Autism

Spectrum Disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, volume 42, pages 1757–1767.

Mazurek, M. Loneliness, friendship, and well-being in adults with autism spectrum disorders.. <https://doi.org/10.1177/1362361312474121>

Militerni, R., Bravaccio, C., Falco, C., Fico, C., & Palermo, M. T. (2002). Repetitive behaviors in autistic disorder. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 11(5), 210-218.

Minshawi, N. F., Hurwitz, S., Fodstad, J. C., Biebl, S., Morriss, D. H., & McDougale, C. J. (2014). The association between self-injurious behaviors and autism spectrum disorders. *Psychology research and behavior management*, 7, 125.

Mitchell, P., Parsons, S. & Leonard, A. Using Virtual Environments for Teaching Social Understanding to 6 Adolescents with Autistic Spectrum Disorders. *J Autism Dev Disord* 37, 589–600 (2007). <https://doi.org/10.1007/s10803-006-0189-8> .

Müller, E., Schuler, A., & Yates, G. B. (2008). Social challenges and supports from the perspective of individuals with Asperger syndrome and other autism spectrum disabilities. *Autism*, 12, 173–190. <http://dx.doi.org/10.1177/1362361307086664> .

Nielsen, Rune & Hanghøj, Thorkild & Boller, Morten & Mollerup, Peter. (2021). Teaching esports to young students with autism: Exploring pedagogical possibilities and challenges. 1-8. 10.1145/3472538.3472556 .

Nuzzolo-Gomez, R., Leonard, M. A., Ortiz, E., Rivera, C. M., & Greer, R. D. (2002). Teaching children with autism to prefer books or toys over stereotypy or passivity. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 4(2), 80-87.

O'Connor, J., French, R. & Henderson, H. (2000) Use of physical activity to improve behavior of children with autism. *Two for One Benefits Palaestra*, 16(3), 1-5.

Oliver, C., Petty, J., Ruddick, L., & Bacarese-Hamilton, M. (2012). The association between repetitive, self-injurious and aggressive behavior in children with severe intellectual disability. *Journal of autism and developmental disorders*, 42(6), 910- 919.

Pan, C.Y. (2010). Effects of water exercise swimming program on aquatic skills and social behaviors in children with atism spectrum disorders. *Autism*, 14, 1, 9-28.

Pan, C. Y. (2008). Objectively measured physical activity between children with autism spectrum disorders and children without disabilities during inclusive recess settings in Taiwan. *Journal of Autism and Devel opmental Disorders*, 38, 1292–1301. doi:10.1007/s10803-007-0518-6.

Pan, C.Y., & Frey, G.C. (2006). Physical activity patterns in youth with autism spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*, 36(5), 597.

Park, Ji & Abirached, Bretagne & Zhang, Yan. (2012). A framework for designing assistive technologies for teaching children with ASDs emotions. 10.1145/2212776.2223813.

Patterson, S. Y., Smith, V., & Jelen, M. (2010). Behavioural intervention practices for stereotypic and repetitive behaviour in individuals with autism spectrum disorder: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 52(4), 318- 327.

Pierce, K., & Schreibman, L. (1995). Increasing complex social behaviors in children with autism: Effects of peer-implemented pivotal response training. *Journal of applied behavior analysis*, 28(3), 285-295.

Popper Ben (30 September 2013). «Field of Streams: how Twitch made video games a spectator sport». *The Verge*. Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2022 από: <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>.

Powers, S., Thibadeau, S., & Rose, K. (1992). Antecedent exercises and its effect on self-stimulation. *Behavioral Residential Treatment*, 7, 15-22.

Prupas, A. & Reid, G. (2001). Effects of exercise frequency on stereotypic behaviors of children with developmental disorders. *Education and Training in Mental Retardation and Developmental Disorders*, 36, 196-206.

Quill, C. (1995). *Teaching children with autism: Strategies to enhance communication and socialization*. New York: Delmar.

Rafie F, Ghasemi A, Zamani Jam A, Jalali S. Effect of exercise intervention on the perceptual-motor skills in adolescents with autism. *The Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*. 2017 Jan-Feb;57(1-2):53-59. DOI:10.23736/s0022-4707.16.05919-3.

Rapp, J. T., & Vollmer, T. R. (2005). Stereotypy I: A review of behavioral assessment and treatment. *Research in developmental disabilities*, 26(6), 527-547.

Reid, G. (2005). Understanding physical activity in youths with autism spectrum disorders. *Palaestra*, 21, 6-7.

Reid, G., O'Connor, J. & Lloyd, M. (2003). *The Autism spectrum disorders*. Palaestra, 19, 2, 20-26.

Reid, G. & O'Connor, J. (2003). *The autism spectrum disorders*. Palaestra, 19, 1, 20-26.

Rieber, L. P., Smith, L., & Noah, D. (1998). The value of serious play. *Educational Technology*, 38(6), 29-37.

Rimmer, J. H., Yamaki, K., Lowry, B. M., Wang, E., & Vogel, L. C. (2010). Obesity and obesity-related secondary conditions in adolescents with

intellectual/developmental disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 54, 787–794.

Rosenberg DE, Bull FC, Marshall AL, Sallis JF, Bauman AE. Assessment of sedentary behavior with the International Physical Activity Questionnaire. *J Phys Act Health*. 2008;5 Suppl 1:S30-44. doi: 10.1123/jpah.5.s1.s30. PMID: 18364524.

Rosenthal, M., Wallace, G. L., Lawson, R., Wills, M. C., Dixon, E., Yerys, B. E., & Kenworthy, L. (2013). Impairments in real-world executive function increase from childhood to adolescence in autism spectrum disorders. *Neuropsychology*, 27(1), 13–18. <https://doi.org/10.1037/a0031299>

Rosenthal-Malek, A., & Mitchell, S. (1997). The effects of exercise on the self-stimulatory behaviors and positive responding of adolescents with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 27, 193-202.

Sandt, D.D. R., & Frey, G.C. (2005). Comparison of physical activity levels between children with and without autistic spectrum disorders. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 22(2), 146-159.

Shattuck, P., Orsmond, G., Wagner, M., & Cooper, B. (2011). Participation in Social Activities among Adolescents with an Autism Spectrum Disorder. *Public Library of Science*, 6, (11), 5-9.

Stone, Bessie G., Mills, K., & Sagers, Beth R. (2018). Online multiplayer games for the social interactions of children with autism spectrum disorder: a resource for inclusive education. 10.1080/13603116.2018.1426051

Sundberg, M. (2018). Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD. *Computers in Human Behavior*, 79, 105-110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.020>

Tassi, Paul (20 December 2012). «2012: The Year of eSports». *Forbes*. Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2022 από: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/>

Todd, Teri & Reid, Greg. (2006). Increasing Physical Activity in Individuals With Autism. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities - FOCUS AUTISM DEV DISABIL*. 21. 167-176. 10.1177/10883576060210030501.

Tretkoff Ernie (October 2008). «October 1958: Physicist Invents First Video Game». *APS NEWS*. Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2022 από: [This Month in Physics History - October 1958: Physicist Invents First Video Game \(aps.org\)](https://www.aps.org/history/october-1958-physicist-invents-first-video-game)

Trost, S.G., Pate, R.R., Sallis, J.F., Freedson, P.S., Taylor, W.C., Dowda, M., Sirard, J. (2002). Age and gender differences in objectively measured physical activity in youth. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 34(2), 350-355.

Tyler, K., MacDonald, M., & Menear, K. (2014). Physical activity and physical fitness of school-aged children and youth with autism spectrum disorders. *Autism research and treatment*, vol. 2014, Article ID 312163, 6 pages, 2014.

Vanbergeijk, E., Klin, A., & Volkmar, F. (2008). Supporting more able students on the autism spectrum: College and beyond. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 38, 1359–1370. [http:// dx.doi.org/10.1007/s10803-007-0524-8](http://dx.doi.org/10.1007/s10803-007-0524-8)

Ward, R. L., Nichols, A. D., & Freedman, R. I. (2010). Uncovering health care inequalities among adults with intellectual and developmental disabilities. *Health and Social Work*, 35, 282–290.

Watkins, L., O'Reilly, M., Kuhn, M., Lang, R., van der Burg, T., & Ledbetter-Cho, K. (2017). Incorporation of restricted interests reduces stereotypy and facilitates play and social engagement between a preschooler with autism and peers in an inclusive setting. *Advances in Neurodevelopmental Disorders*, 1(1), 37-41.

Watters, R. G., & Watters, W. E. (1980). Decreasing self-stimulatory behavior with physical exercise in a group of autistic boys. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10, 379–387.

Wenzel, C., & Rowley, L. (2010). Teaching social skills and academic strategies to college students with Asperger's syndrome. *Teaching Exceptional Children*, 42, 44 – 50. <http://dx.doi.org/10.1177/004005991004200505>.

Whalon, Kelly & Conroy, Maureen & Martinez, Jose & Werch, Brittany. (2015). School-Based Peer-Related Social Competence Interventions for Children with Autism Spectrum Disorder: A Meta-Analysis and Descriptive Review of Single Case Research Design Studies. *Journal of autism and developmental disorders*. 45. [10.1007/s10803-015-2373-1](http://dx.doi.org/10.1007/s10803-015-2373-1).

Wing, L. (1993) *Αναπηρίες των αυτιστικών*, Αθήνα: National autistic society.

Wing, L. (1993). *Διαταραχές του φάσματος του αυτισμού (ένας οδηγός για διάγνωση)*. Αθήνα: National autistic society.

Wing, L. (2000). *Το Αυτιστικό Φάσμα. Ένας οδηγός για τους γονείς και επαγγελματίες*. μτφρ. Παντελής Πρώιος. Αθήνα: Ελληνική Εταιρία Προστασίας Αυτιστικών Ατόμων.

Wolfberg, P.J., & Schuler, A.L. (1993). Integrated play groups: A model for promoting the social and cognitive dimensions of play in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 23(3), 467-489.

Woodcock, S., & Vialle, W. (2016). An examination of pre-service teachers' attributions for students with specific learning difficulties. *Learning and Individual Differences*, 45, 252-259.

World Health Organization. (1992). The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders : clinical descriptions and diagnostic guidelines. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/37958>.

Yanardag, Mehmet & Yilmaz, Ilker. (2014). Approaches to the Teaching Exercise and Sports for the Children with Autism. *International Journal of Early Childhood Special Education*. 2. 10.20489/intjecse.107971.

Yanardag, M., Ergun, N., & Yılmaz, I. (2009). Effects of adapted exercise education on physical fitness in children with autism. *Turkish Journal of Physiotherapy Rehabilitation*, 20, 25-31.

Yang, Stephen; Smith, Brian; and Graham, George (2008) "Healthy Video Gaming: Oxymoron or Possibility?," *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 4 : Iss. 4 , Article 5. Available at: <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol4/iss4/5>

Yilmaz I, Yanarda M, Birkan B, Bumin G. Effects of swimming training on physical fitness and water orientation in autism. *Pediatr Int*. 2004 Oct;46(5):624-6. doi: 10.1111/j.1442-200x.2004.01938.x. PMID: 15491399.

Zafft, C., Hart, D., & Zimbrich, K. (2004). College career connection: A study of youth with intellectual disabilities and the impact of postsecondary education. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 39, 45–53.

Zager, D., & Alpern, C. S. (2010). College-based inclusion programming for transition-age students with autism. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 25, 151–157. <http://dx.doi.org/10.1177/1088357610371331>.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer* 38(9), pp. 25– 32. doi: 10.1109/MC.2005.297.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

ΕΕ1: Αναλογιζόμενοι την εμπειρία σας και τις γνώσεις που διαθέτετε, γιατί πιστεύετε πώς τα e-games είναι ιδιαίτερα ελκυστικά για τα παιδιά με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού, πώς επιδρούν στην ποιότητα ζωής αυτών των ατόμων και ποιες είναι οι ψυχολογικές και οι κοινωνικές επιπτώσεις μέσα από την συμμετοχή τους σε διάφορες δραστηριότητες με e-games.

ΕΕ2: Επίδραση των e-games στην ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Αντιλήψεις και απόψεις γονέων, λογοθεραπευτών, εργοθεραπευτών και εκπαιδευτικών αναφορικά με το επίπεδο ζωής και τους προσωπικούς σκοπούς των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Παρακαλείσθε να απαντήσετε στις κάτωθι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου τεκμηριώνοντας την απάντησή σας.

1. Τα e-games επιδρούν θετικά ή αρνητικά στην ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
2. Τα e-games συμβάλλουν στη βελτίωση της αυτοεξυπηρέτησης των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού και με ποιον τρόπο;
3. Πιστεύετε ότι μέσω των e-games αναπτύσσονται καλύτερες διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
4. Η συχνή ενασχόληση με τα e-games μπορεί να συμβάλλει στη καλύτερη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου και τι ευρύτερα οφέλη μπορεί να συνεπάγεται για την ποιότητα ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

ΕΕ3: Ψυχολογικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Απόψεις και αντιλήψεις γονέων, λογοθεραπευτών, εργοθεραπευτών και εκπαιδευτικών όσον αφορά την ψυχική υγεία και ευημερία των ατόμων με διαταραχές το φάσμα του αυτισμού.

Παρακαλείσθε να απαντήσετε στις κάτωθι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου τεκμηριώνοντας την απάντησή σας.

1. Με ποιο τρόπο και κατά πόσο βελτιώνει η ενασχόληση με τα e-games την ψυχολογία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
2. Ποιες αρετές θεωρείτε ότι καλλιεργούνται από την ενασχόληση με τα e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;
3. Πιστεύετε ότι η ενασχόληση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού με τα e-games, βοηθά στη δημιουργία θετικών συναισθημάτων και της προσωπικής τους ολοκλήρωσης;

4. Πιστεύετε ότι οι ημερίδες-ενημερωτικές εκδηλώσεις που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα σχετικά με τα οφέλη των e-games στην ψυχική υγεία των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού επαρκούν; Θεωρείτε ότι θα πρέπει να ενισχυθούν ή να πραγματοποιηθούν με κάποιον διαφορετικό τρόπο;

EE4: Κοινωνικές επιπτώσεις των e-games στα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού. Στάσεις και αντιλήψεις της κοινωνίας όσον αφορά την κοινωνική ένταξη των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

Παρακαλείσθε να απαντήσετε στις κάτωθι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου τεκμηριώνοντας την απάντησή σας.

1. Πιστεύετε ότι η ενασχόληση με τα e-games ενισχύει και προωθεί την κοινωνική ενσωμάτωση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού στην σημερινή κοινωνία; Αν ναι με ποιον τρόπο θεωρείτε ότι συμβαίνει αυτό;

2. Θεωρείτε ότι μέσω των e-games μπορούν να αναπτυχθούν φιλικές σχέσεις ανάμεσα στους παίκτες με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

3. Με ποιους τρόπους μπορούν τα e-games να συμβάλλουν στην εξάλειψη των κοινωνικών ανισοτήτων που υφίστανται τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού;

4. Πιστεύετε ότι η συμμετοχή των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού σε αγώνες e-games μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ευγενούς άμιλλας στον ευρύτερο χώρο των e-games; Αν ναι, γιατί συμβαίνει αυτό;

EE5: Εθνικές Πολιτικές και Νομοθετική κάλυψη. Στάσεις και υποχρεώσεις του ελληνικού κράτους προς τους παίκτες των e-games με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού.

1. Ποια πιστεύετε ότι είναι τα σημαντικότερα μέτρα στήριξης από την ελληνική Πολιτεία για τα άτομα με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού μέχρι σήμερα;

2. Θεωρείτε ότι το ελληνικό κράτος έχει προβεί σε ουσιαστικές ενέργειες για την ενίσχυση των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού που ασχολούνται με τα e-games;

3. Με ποιους επιπλέον τρόπους πιστεύετε ότι το ελληνικό κράτος μπορεί να συμβάλει στη βελτίωση ποιότητας ζωής των ατόμων με διαταραχές στο φάσμα του αυτισμού; Αναφέρετε παραδείγματα όπου είναι δυνατό.