

**ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑ: ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ**  
**Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ**  
(ύλη Α΄ Γυμνασίου)

**A. ΚΕΙΜΕΝΟ**

**Ηλεκτρονικά παιχνίδια: διασκέδαση ή διαταραχή;**

Η διασκέδαση - σήμα κατατεθέν του 21ου αιώνα δεν είναι ο κινηματογράφος, το κλάμπινγκ ή τα ταξίδια. Μοιάζει ελαφρώς περίεργο, όμως ο σύγχρονος άνθρωπος φαίνεται να προκρίνει αντί αυτών την οικιακή ψυχαγωγία, η οποία καταλαμβάνει όλο και μεγαλύτερο μέρος του ελεύθερου χρόνου του. Αυτό, βέβαια, σημαίνει κυρίως δύο πράγματα: τηλεόραση (κυρίως διαδικτυακή) και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα δεύτερα μάλιστα φαίνεται πως είναι τόσο... απολαυστικά που αποκτούν πια χαρακτηριστικά εθισμού και διαταραχής, όπως δηλαδή συμβαίνει και με τα ναρκωτικά.

Συγκεκριμένα «Διαταραχή Παιχνιδιού» είναι ο όρος, ο οποίος χρησιμοποιείται πρόσφατα από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας, για να περιγράψει την εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτή, σύμφωνα με τη... διάγνωση, οδηγεί στην έλλειψη ελέγχου πάνω στον χρόνο που καταναλώνεται για το gaming αλλά και στην προτεραιότητα που αποκτά το τελευταίο σε βάρος άλλων δραστηριοτήτων και ενεργών τομέων της ζωής ενός ατόμου, όπως η εκπαίδευση, η εργασία και οι κάθε είδους ανθρώπινες σχέσεις.

Φυσικά οι πρώτες που αρνούνται μια τέτοια κατηγοριοποίηση είναι οι εταιρείες που δημιουργούν αυτού του είδους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Άλλωστε, με κατανάλωση που ξεπερνά τα 110 δισεκατομμύρια δολάρια, η βιομηχανία του gaming ήταν για το 2017 σχεδόν υπερδιπλάσια από τις κινηματογραφικές εισπράξεις και πολύ πιο κερδοφόρα από εκείνη της μουσικής. Όπως αντιλαμβάνεται κανείς, το gaming δεν είναι μόνο για παιδιά. Εκατομμύρια άνθρωποι όλων των ηλικιών κάθονται κάθε μέρα στον υπολογιστή ή στην κονσόλα, περνώντας μάλιστα εκεί, σε αρκετές περιπτώσεις, πολλές ώρες σε συνθήκες που μπορούν εύκολα να χαρακτηριστούν εθιστικές.

Το ζήτημα, βέβαια, καταλήγει –και πάλι– οικονομικό. Αν, για παράδειγμα, η συγκεκριμένη «διαταραχή» αποκτήσει και συγκεκριμένη θεραπεία, τα ασφαλιστικά προγράμματα ανά τον κόσμο θα είναι πλέον υποχρεωμένα να τη λάβουν υπόψη. Σε κάθε περίπτωση, η σύγχρονη εκδοχή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών φαίνεται πως είναι εδώ για να μείνει. Το ίδιο και τα «έξυπνα» τηλέφωνα, τα social media και ολόκληρος ο διασυνδεδεμένος πλανήτης. Με λίγα λόγια, ο Οργανισμός Υγείας έχει μπόλικη δουλειά...

Αιμίλιος Χαρμπής, kathimerini.gr (διασκευή)

**B. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ**

1. Να επαληθεύσετε ή να διαψεύσετε, σύμφωνα με το κείμενο, τις παρακάτω προτάσεις, γράφοντας δίπλα σε κάθε περίοδο λόγου τη λέξη «Σωστό» ή «Λάθος».

α) Ο σύγχρονος άνθρωπος περνά τον ελεύθερο χρόνο του με τα μέλη της οικογένειάς του.

β) Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να επιδράσουν στον άνθρωπο όπως τα ναρκωτικά.

γ) Οι εταιρείες ηλεκτρονικών παιχνιδιών διαφωνούν με τον όρο «Διαταραχή Παιχνιδιού», που εισήγαγε ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας.

δ) Τα ασφαλιστικά ταμεία προβλέπουν τη θεραπεία για την εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

ε) Σύμφωνα με τον αρθρογράφο, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θα εκλείψουν σύντομα.

(10 μονάδες)

2. Σύμφωνα με το κείμενο, ποια είναι τα αρνητικά αποτελέσματα της προσκόλλησης των ανθρώπων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

(6 μονάδες)

3. Να γράψετε από έναν πλαγιότιτλο για την πρώτη και την τρίτη παράγραφο του κειμένου.

(4 μονάδες)

4. Να βρείτε τα δομικά μέρη της τέταρτης παραγράφου: θεματική περίοδο, λεπτομέρειες - σχόλια, πρόταση κατακλείδα (αν υπάρχει).

(6 μονάδες)

5. Να δηλώσετε τη χρονική βαθμίδα, το ποιόν της ενέργειας, τη διάθεση, τη φωνή, τη συζυγία και την τάξη στην οποία ανήκουν τα ρήματα των παρακάτω προτάσεων:

- «...ο οποίος χρησιμοποιείται πρόσφατα από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας...»
- «Αν, για παράδειγμα, η συγκεκριμένη «διαταραχή» αποκτήσει...»

(6 μονάδες)

6. Να σημειώσετε τη συντακτική λειτουργία των υπογραμμισμένων λέξεων του κειμένου: **μέρος, χαρακτηριστικά, κερδοφόρα, οικονομικό.**

(4 μονάδες)

7. Να σχηματίσετε τις ζητούμενες πτώσεις για τις παρακάτω συνεκφορές:

- **ενεργών τομέων:** ονομαστική πληθυντικού
- **κινηματογραφικές εισπράξεις:** γενική πληθυντικού
- **πολλές ώρες:** αιτιατική ενικού.

(6 μονάδες)

8. **εξάρτηση, υπολογιστή:** Να διακρίνετε τα συστατικά των λέξεων (πρόθημα, θέμα, επίθημα, κατάληξη).

(6 μονάδες)

9. Τι σημαίνει η λέξη **αντιλαμβάνεται**; Να σχηματίσετε δύο σύνθετες λέξεις από το πρώτο συνθετικό και δύο παράγωγες λέξεις από το δεύτερο συνθετικό της λέξης.

(12 μονάδες)

### Γ. ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΛΟΓΟΥ

Σε ένα άρθρο που θα δημοσιευτεί στην εφημερίδα του σχολείου σας να αναφερθείτε στην αρνητική επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά και σε τρόπους με τους οποίους οι γονείς μπορούν να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα. Το κείμενό σας να μην ξεπερνά τις 350 λέξεις.

(40 μονάδες)