

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ
ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ
Γ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΘΕΜΑ Α

Α. Θεματικό κέντρο: η επίδραση των διαδικτυακών παιχνιδιών στην εξέλιξη των νέων.

- Δυσκολία συγκέντρωσης σε ένα θέμα για πολύ ώρα.
- Η πολύωρη απασχόληση στο διαδίκτυο περιορίζει τις κοινωνικές επαφές των νέων στην πραγματική ζωή.
- Άσκηση διαδικτυακού εκφοβισμού.
- Χαμηλή αυτοεκτίμηση των νέων, έλλειψη αυτοπεποίθησης και εμπόδια στην συγκρότηση της προσωπικότητάς τους.
- Άγχος και ψυχολογικά προβλήματα.
- Έλλειψη ύπνου και χαμηλές σχολικές επιδόσεις.
- Αρνητικά πρότυπα και εθισμός στην βία.

(μονάδες 20)

ΘΕΜΑ Β

Β1.

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

- α. ΣΩΣΤΟ (παράγραφος 2, «Εάν ο χρόνος που αφιερώνει...μιλάμε για εθισμό.»)
β. ΛΑΘΟΣ (παράγραφος 4, «Η οριζόντια απαγόρευση...η άθληση»).

ΚΕΙΜΕΝΟ 2

- γ. ΣΩΣΤΟ (παράγραφος 1, « Η αδυναμία τους... συμπεριλαμβανομένης της βίας»)
δ. ΛΑΘΟΣ (παράγραφος 2, « Τέλος, σε πολλές περιπτώσεις...από τους συνομηλίκους.»)
ε. ΣΩΣΤΟ (παράγραφος 3, «Ένας πρώτος τρόπος...με υγιείς τρόπους»).

(μονάδες 15)

Β2.

α. Στον τίτλο «Σαν να τους κόβεις το νερό» του κειμένου 1 η λειτουργία της γλώσσας είναι ποιητική, αφού ο αποκλεισμός των νέων από τα κοινωνικά δίκτυα παρομοιάζεται με την στέρηση του νερού. Με τον τρόπο αυτό ο συγγραφέας επιδιώκει να κεντρίσει το ενδιαφέρον των αναγνωστών, καθώς αυτό το υπερβολικό σχήμα δείχνει πόσο απαραίτητο θεωρούν πλέον οι νέοι το διαδίκτυο στην ζωή τους. Αν μάλιστα συνδέσουμε τον τίτλο με την επανάληψη της φράσης αυτής αλλά και την ερώτηση «μπορεί να απαγορευτεί το νερό;» καθίσταται ακόμη πιο φανερή η πρόθεσή

του να προβληματίσει τους αναγνώστες, κεντρίζοντάς με άμεσο και παραστατικό τρόπο το ενδιαφέρον τους για το συγκεκριμένο πρόβλημα.

(μονάδες 5)

β. Στην τρίτη παράγραφο του κειμένου 1 ο Γιάννης Μαστρογεωργίου υποστηρίζει πως η τεχνητή νοημοσύνη ενέχει σημαντικούς κινδύνους, ιδίως για τα παιδιά που λανθασμένα πιστεύουν ότι μιλούν με κάποιον άνθρωπο. Έτσι, για να πείσει τους αναγνώστες για αυτή του την άποψη και να ενισχύσει την εγκυρότητα της θέσης του, αναφέρει το παράδειγμα νέων στην Αμερική που έφτασαν στην αυτοκτονία λόγω των προβληματικών διαδικτυακών διαλόγων που έκαναν.

(μονάδες 5)

B3α.

παραδείγματα ειδικού λεξιλογίου: διαδίκτυο, online gaming, διαδικτυακός εκφοβισμός.

Η χρήση του ειδικού λεξιλογίου προσδίδει στο κείμενο αντικειμενικότητα, σοβαρότητα και επιστημονικότητα στο ύφος του. Επίσης, με τον τρόπο αυτό η αρθρογράφος παρουσιάζεται ως ειδική επί του θέματος, άρα πείθει για την επιστημονική κατάρτισή της και την ευρυμάθειά της.

(μονάδες 5)

B3β.

[...το online gaming συνδέεται με άγχος, κατάθλιψη και επιθετικότητα,]

[Επίσης, με προβλήματα ύπνου, παραμέληση των σχολικών υποχρεώσεων και αδυναμία διαχείρισης του χρόνου.]

Η χρήση του ασύνδετου σχήματος στις παραπάνω περιπτώσεις προβάλλει με έμφαση και καθολικό τρόπο την πληθώρα των προβλημάτων που αντιμετωπίζουν οι νέοι από τα διαδικτυακά παιχνίδια. Το ύφος έτσι γίνεται πιο ζωντανό και παραστατικό, αφού η συντάκτρια του κειμένου απευθύνεται στο συναίσθημα του αναγνώστη.

(μονάδες 5)

ΘΕΜΑ Γ

Το ζήτημα που αναδεικνύεται στο συγκεκριμένο ποίημα είναι η αδυναμία των υπολογιστών να συλλάβουν την πολυπλοκότητα των ανθρώπινων συναισθημάτων. Το ποιητικό υποκείμενο, απευθυνόμενο σε **β' πρόσωπο** σε κάποιον άνθρωπο, κάνει μια σύγκριση ανάμεσα στην ανθρώπινη φύση και το πεπερασμένο των υπολογιστών, διαπιστώνοντας έτσι την ανεπάρκεια της μηχανής. Ο υπολογιστής **προσωποποιείται**, όμως φαίνεται πως δεν κατανοεί την σχέση των ανθρώπων και τα συναισθήματά τους. Συγκεκριμένα, δεν αντιλαμβάνεται την ανθρώπινη επαφή

(το χαδάκι στο λαιμό σου...του κομπιούτερ), και έτσι το ποιητικό υποκείμενο μιλά ειρωνικά για αυτόν (Αρνείται αυτές τις λεπτομέρειες), καθώς δεν κατανοεί πρακτικές ενέργειες που όμως δεν γίνονται μηχανικά αλλά έχουν σκοπό το πλησίασμα και την επαφή του ενός για τον άλλον. (Ούτε τις κάλτσες σου πιάνει...ακουμπάει στον ώμο μου). Ο υπολογιστής είναι ψυχρός, αδύναμος να νιώσει συναισθήματα (τα φιλιά τα μεταγράφει ως θερμοότητα) χωρίς την δύναμη της ανθρώπινης φαντασίας (Δεν βλέπει τον αποχαιρετισμό, το φως που κάνει ρίγες στη φούστα σου). Η **μεταφορική αποτύπωση της λύπης** (την τετραγωνική ρίζα της λύπης δεν θα την βρει ποτέ. Ούτε τον ενδιαφέρει) αποκαλύπτει την αδιαφορία του για την ανθρώπινη ψυχή, **παρομοιάζεται σαν ανεμιστήρας**, καθώς δείχνει ενδιαφέρον μόνο για τεχνικά ζητήματα, για τα οποία, άλλωστε, έχει προγραμματιστεί.

Η σκέψη ότι στο μέλλον ένας υπολογιστής θα είναι σε θέση να «κατανοεί» πλήρως τους ανθρώπους με τρομάζει και ενισχύει τον έντονο προβληματισμό μου για την δύναμη που θα αποκτήσει η τεχνητή νοημοσύνη. Φοβάμαι έναν κόσμο που οι άνθρωποι δεν θα ελέγχουν τις μηχανές αλλά οι μηχανές θα είναι εκείνες που θα μπορούν να ελέγχουν ή να κατευθύνουν την ανθρωπότητα.

(μονάδες 15)

ΘΕΜΑ Δ

Κ.Ε: ψηφιακός εθισμός και νέοι.

Ε.Π: ομιλία σε εκδήλωση στον Δήμο σας.

Δ1: αφορμή της εκδήλωσης η Παγκόσμια Ημέρα Ασφαλούς Πλοήγησης στο Διαδίκτυο.

Δ2: παρατηρείται ραγδαία αύξηση του ψηφιακού εθισμού.

Ζ1: αιτίες της αύξησης του ψηφιακού εθισμού.

Ζ2: επιπτώσεις του ψηφιακού εθισμού στην κοινωνικοποίηση και την ψυχική υγεία των νέων.

Z1 : αίτια

αξ ψυχολογικοί παράγοντες

- Η ανάγκη των νέων να παρακολουθούν τις εξελίξεις και ο φόβος μήπως χάσουν κάποιες από τις εξελίξεις αυτές που συμβαίνουν στον κόσμο των κοινωνικών δικτύων (φαινόμενο “FOMO”).
- Η ανάγκη διαρκούς επιβεβαίωσης, η εμμονή των «likes”. Οι νέοι χτίζουν την αυτοεικόνα τους μέσα από την εξιδανικευμένη εικονική πραγματικότητα του διαδικτύου.
- Εσωτερικό κενό λόγω της απουσίας άλλων, σημαντικότερων διεξόδων δημιουργικής έκφρασης στην ζωή τους.
- Η επιθυμία των νέων να ξεφύγουν από την πιεστική για αυτούς σχολική πραγματικότητα, μια πραγματικότητα γεμάτη άγχος .
- Απουσία υποστηρικτικού κοινωνικού πλαισίου από το οικογενειακό ή το σχολικό περιβάλλον τους.

βξ Η δύναμη που έχει το ίδιο το μέσο, ο σχεδιασμός των κοινωνικών δικτύων και της τεχνητής νοημοσύνης.

- Ο σχεδιασμός των διαδικτυακών παιχνιδιών και των κοινωνικών δικτύων τα καθιστά ελκυστικά, προκαλώντας έντονες συγκινήσεις που εγκλωβίζουν τον εγκέφαλο των νέων (Έρευνες αποδεικνύουν ότι η πολύωρη ενασχόληση διεγείρει νευροβιολογικά τον εγκέφαλο των νέων και προκαλεί εθισμό).
- Η δύναμη της οθόνης, η χρήση δηλαδή της εικόνας και του ήχου, σε συνδυασμό με την έλλειψη χρόνου που απαιτεί η φυσική επαφή με άλλους νέους, τεχνικά-πρακτικά διευκολύνει την επιθυμία για επικοινωνία, έστω και διαδικτυακά.
- Η ευκολία πρόσβασης μέσα από υπολογιστές αλλά και τις συσκευές των κινητών τηλεφώνων, μετατρέπει συχνά την χρήση τους σε κατάχρηση.

Z2 Επιπτώσεις

αξ Στην κοινωνικοποίηση των νέων

- Η ψευδαίσθηση της επικοινωνίας που παρέχει η ψηφιακή επαφή οδηγεί τελικά τους νέους στην απομόνωση, στην μοναξιά μέσα στο πλήθος.
- Η φυσική απόσταση στερεί από τους νέους την χαρά της ουσιαστικής επαφής που φέρνει ένα άγγιγμα, ένα βλέμμα, ακόμα και η μυρωδιά ενός άλλου ανθρώπου. Ο ψηφιακός κόσμος προκαλεί σύγχυση στους νέους που αντιλαμβάνονται την ανθρώπινη επαφή ως μια τυπική επικοινωνία.
- Οι ψηφιακοί φίλοι απομακρύνουν τους πραγματικούς φίλους.
- Η προβολή της βίας οδηγεί στην διαμόρφωση βίαιων προτύπων, άρα και στην δημιουργία κοινωνιών με βίαιο και επιθετικό προφίλ.

βξ προβλήματα στον ψυχισμό των νέων.

- Αγωνία της αποδοχής, αιχμαλωσία σε έναν ιδανικό, εικονικό κόσμο.
- Άγχος, πίεση του νέου να ανταποκριθεί σε συγκεκριμένα πρότυπα.
- Εμφάνιση του συνδρόμου στέρησης που γεννά τρόμο, ανησυχία, κακή διάθεση.
- Η πολύωρη ενασχόληση με το διαδίκτυο επιβαρύνει την ψυχοσωματική υγεία των ανθρώπων, ενισχύει την αδυναμία συγκέντρωσης λόγω της έλλειψης ύπνου ή ξεκούρασης. Αυτό επιφέρει κατάθλιψη στους χρήστες και επιθετική διάθεση.
- Η τέλεια εικόνα των «ψηφιακών» φίλων προκαλεί ανασφάλεια, καθώς η σύγκριση με την δική τους, μη τέλεια πραγματικότητα, εντείνει τα αισθήματα κατωτερότητας.

(μονάδες 30)

ΣΑΡΑΝΤΙΤΗ ΕΙΡΗΝΗ (ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΗ ΥΠΕΥΘΥΝΗ)