



**ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ  
ΓΡΑΦΕΙΟ ΤΥΠΟΥ**

Τηλ. 2310 997158, 2310 997162, 2310 997157, e-mail: [press@auth.gr](mailto:press@auth.gr)  
Κτίριο Διοίκησης «Κ. Καραθεοδωρή» ΑΠΘ, Τ.Κ. 541 24, Θεσσαλονίκη  
[f @Aristoteleio](https://www.facebook.com/Aristoteleio) [i @auth\\_university\\_thessaloniki](https://www.instagram.com/auth_university_thessaloniki) [t @Auth\\_University](https://www.tumblr.com/Auth_University)

**ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ**

**Ερευνητικό πρόγραμμα «Game»  
Εκπαιδευτικό παιχνίδι για την καταπολέμηση του ντόπινγκ  
με τη συμμετοχή του ΤΕΦΑΑ του ΑΠΘ**

Θεσσαλονίκη, 9/9/2020

Ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο κατά του ντόπινγκ που θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των νεαρών αθλουμένων και αθλητών δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος «Game», συντονιστής του οποίου είναι το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Ειδικότερα, το πρόγραμμα συντονίζεται από τον Αναπληρωτή Καθηγητή του Τμήματος Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού του ΑΠΘ, Βασίλειο Μπαρκούκη, ενώ στην υλοποίησή του συμμετέχει ένα δίκτυο ακαδημαϊκών, πολιτικών και αθλητικών οργανώσεων από την Κύπρο, την Ελλάδα, τη Ρουμανία, τη Λιθουανία και το Ηνωμένο Βασίλειο.

Δεδομένου ότι η χρήση ντόπινγκ εμφανίζεται τόσο στον επαγγελματικό αθλητισμό όσο και στον αθλητισμό αναψυχής, υπάρχει άμεση ανάγκη για τεκμηριωμένες και αποτελεσματικές προσπάθειες που να στοχεύουν στην πρόληψη του ντόπινγκ. Η χρήση των νέων τεχνολογιών μπορεί να βελτιώσει σημαντικά το εύρος και τον αντίκτυπο της εκπαίδευσης κατά του ντόπινγκ σε διάφορες ομάδες - στόχους.

Το ερευνητικό πρόγραμμα «Game» είναι το πρώτο στο είδος του που ενσωματώνει τα «σοβαρά παιχνίδια» (serious games) και τις νέες τεχνολογίες προκειμένου να εκπαιδεύσει τους νέους αθλούμενους και αθλητές σχετικά με το ντόπινγκ.

Το κύριο παραδοτέο του έργου, το «σοβαρό παιχνίδι», είναι πλέον διαθέσιμο για χρήση. Το «σοβαρό παιχνίδι» περιλαμβάνει δέκα παιδαγωγικά σενάρια που στοχεύουν στην εκπαίδευση των αθλητών σχετικά με το ντόπινγκ. Τα σενάρια είναι

ρεαλιστικά και εμπλέκουν τους χρήστες σε κρίσιμες καταστάσεις που θα τους βοηθήσουν να αλλάξουν την αντίληψή τους για το ντόπινγκ. Το παιχνίδι προσφέρει πέντε σενάρια για τους αθλητές αγωνιστικού αθλητισμού και πέντε για τους ελεύθερα αθλούμενους. Τα σενάρια καλύπτουν βασικές πτυχές των παραγόντων που συνδέονται με την πρόβλεψη της χρήσης ντόπινγκ (γνώση, αυτο-αποτελεσματικότητα, ηθική αποδέσμευση, σύνεση και στάσεις). Κάθε σενάριο περιγράφει μια μοναδική ιστορία κατά τη διάρκεια της οποίας ο χρήστης πρέπει να λάβει κρίσιμες αποφάσεις και να κάνει τις κατάλληλες επιλογές, προκειμένου να επιτύχει και να κερδίσει όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους. Η τελική έκδοση του παιχνιδιού έχει μεταφραστεί σε τέσσερις γλώσσες (αγγλικά, ελληνικά, ρουμανικά και λιθουανικά) προκειμένου να επιτευχθεί η διάδοσή του σε μεγαλύτερο κοινό.

«Το έργο αξιοποιεί τις προηγούμενες προσπάθειες για την εκπαίδευση κατά του ντόπινγκ και στοχεύει στη βελτίωση της εμβέλειας και του αντίκτυπου της εκπαίδευσης με τη χρήση ενός “σοβαρού παιχνιδιού”. Η γνώση αυτή μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό εργαλείο κατά του ντόπινγκ που θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των νεαρών αθλουμένων και αθλητών. Το “σοβαρό παιχνίδι” θα εξοπλίσει τους νέους αθλητές με τις απαραίτητες δεξιότητες που χρειάζονται για να αποφύγουν τη χρήση ντόπινγκ σε όλη τη διάρκεια της αθλητικής τους καριέρας», υπογράμμισε ο κ. Μπαρκούκης, σχολιάζοντας την αναγκαιότητα της χρήσης νέων τεχνολογιών στην καταπολέμηση του ντόπινγκ.

Περισσότερες πληροφορίες για το ερευνητικό πρόγραμμα παρέχονται στον σύνδεσμο: <http://projectgame.phed.auth.gr/>

---

*Με την παράκληση να δημοσιευθεί ή να μεταδοθεί*