

Βιντεοπαιχνίδι - εφιάλτης για τα παιδιά (Ελένη Ευαγγελοδήμου)

Categories : [ΑΝΕΠΙΚΑΙΡΑ](#)

Date : 30 Οκτωβρίου, 2018

Οι ανησυχίες προέρχονται, σύμφωνα με τους ειδικούς, από τρεις «παγίδες» του παιχνιδιού: συγκεκαλυμμένη βία, κίνδυνος εθισμού και online επικοινωνία με αγνώστους

«Μαμά, ο Άγγελος σκότωσε για πρώτη φορά χωρίς εμένα». «Δεν θα πεθάνω στ' αλήθεια, ε;». «Πάω για μερικά kills με το σκοπευτικό και μετά θα φάω». «Το πολυβόλο τα σπάει». Κουβέντες σαν αυτές ακούν οι γονείς από τα ανήλικα παιδιά τους (ακόμα και οκτάχρονους), που δεν βλέπουν την ώρα να προσγειωθούν στο ψηφιακό νησί και να «σκοτώσουν» όποιον βρουν μπροστά τους για να επιβιώσουν.

Ο περιπετειώδης κόσμος του «*Fortnite Battle Royale*», του αμερικανικού παιχνιδιού – φαινόμενο της Epic Games (σε λίγους μήνες απέκτησε 125 εκατ. παίκτες) κατακτά και τα Ελληνόπουλα, αναστατώνοντας ωστόσο μερίδα των γονέων. Οι ανησυχίες προέρχονται, σύμφωνα με τους ειδικούς, από τρεις «παγίδες» του παιχνιδιού: **συγκεκαλυμμένη βία, κίνδυνος εθισμού και online επικοινωνία με αγνώστους.**

ΣΥΛΛΗΨΕΙΣ

Μάλιστα προ ημερών οι αρχές του Νιου Τζέρσεϊ των ΗΠΑ ανακοίνωσαν τη σύλληψη 24 ατόμων με την κατηγορία της **παιδοφιλίας**, οι οποίοι επικοινωνούσαν διαδικτυακά με ανηλίκους, μεταξύ άλλων και μέσω «Fortnite», ενώ το **Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου** προειδοποίησε για πέντε πιθανούς κινδύνους από το δωρεάν video game (διαθέσιμο και σε κινητά και σε ταμπλέτες): **εθισμός, βία, ζωντανή συνομιλία, cyberbullying και αγορές εντός της εφαρμογής.**

Μιλώντας στα «NEA» η **ψυχολόγος Αφροδίτη Ραλλάτου** (MSc Δυνητικές Κοινότητες, Ψυχολογία Κυβερνοχώρου) απαντά στις ανησυχίες των γονιών, ενώ για το αν και κατά πόσο επηρεάζεται η σκέψη του ανηλίκου από παιχνίδια επιβίωσης – βίας αποκαλύπτει ότι η επιστημονική κοινότητα είναι διχασμένη: «*Το θέμα συνεχίζει να ερευνάται. Κάποια δεδομένα δείχνουν ότι σε παίκτες βίαιων παιχνιδιών έχει παρατηρηθεί μειωμένη ενεργοποίηση περιοχών του εγκεφάλου που ελέγχουν τις*

αναστολές και τον αυτοέλεγχο, αλλά και σε περιοχές με έντονη συναισθηματική διέγερση. Δεν είναι τυχαίο το ηλικιακό όριο χρήσης ενός παιχνιδιού. **Ένα παιδί μικρής ηλικίας μπορεί πιο εύκολα να αναπαράγει μιμητικά ό,τι βλέπει**, σε αντίθεση με το μεγαλύτερο παιδί».

ΘΥΜΙΖΕΙ ΚΑΡΤΟΥΝ

Αναφερόμενη στο «Fortnite» περιγράφει ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον **υπόγειας βίας**, αφού θυμίζει καρτούν, χωρίς αιματοχυσίες και με χαρακτήρες που χορεύουν ακόμη και όταν σκοτώνουν. «Έτσι γίνεται αγαπητό σε πολύ μικρά παιδιά. Προσοχή στη συμβουλή **να παίζεται από ηλικίες άνω των 12 ετών**» λέει και τονίζει: «Πάντα η μεγαλύτερη αγωνία είναι αν το περιεχόμενο είναι κατάλληλο για το παιδί. Σε αυτήν την ανησυχία όμως αρχίζει να αποτυπώνεται στην καλύτερη περίπτωση η έλλειψη ενημέρωσης του γονιού για την ακριβή δραστηριότητα του παιδιού και το πώς μπορεί να το προφυλάξει στην εποχή των νέων τεχνολογιών. Οσον αφορά την αγωνία για τις ώρες που μπορεί να χάνει το παιδί, ο τυχόν «εθισμός» ή «η προβληματική χρήση», είναι σημαντική η παρουσία του γονιού **θέτοντας χρονικό όριο**». Η ίδια τονίζει ότι **στα online παιχνίδια κανείς δεν είναι αυτό που φαίνεται**, «γι' αυτό **το παιδί πρέπει να ξέρει πως μπορεί να αποκλείει αγνώστους**». Όσο για τις περιπτώσεις που παραμελούνται βασικές ανάγκες, παρατηρείται απομόνωση ή πέφτει η σχολική επίδοση «δεν μιλάμε πια για πρόληψη, ο γονιός πρέπει να απευθυνθεί σε ειδικό».

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Οι ανήλικοι πάντως λένε ότι χάρη στο «Fortnite» συνεργάζονται με φίλους τους, κάτι που πράγματι συμβαίνει σε αντίθεση με όλα τα παλιά (μοναχικά) ηλεκτρονικά παιχνίδια. «Σαφώς η δαιμονοποίηση δεν είναι λύση. Η βία στο παιχνίδι υπήρχε πάντα και θα υπάρχει offline ή online. Απαντά σε βασικό ένστικτο επιβίωσης» σημειώνει η ψυχολόγος, συμβουλεύοντας όλους τους γονείς να παίξουν το «Fortnite» έστω μια φορά: «Σε μια ζωή γεμάτη ενδιαφέρον, συγκινήσεις και πραγματική «παρουσία» σχέσεων θα είχε το παιδί την ίδια ανάγκη να περνάει τόσο χρόνο στον ηλεκτρονικό; Η γίνεται διέξοδος και πηγή ανακούφισης; Νομίζω ότι αυτά είναι ουσιαστικά ερωτήματα που έχει να θέσει στη συνέχεια ο κάθε γονιός».

ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ

«Απελευθερώνεται ένα κοκτέιλ ορμονών»

Τον τρόπο λειτουργίας του εγκεφάλου όταν ο ανήλικος ασχολείται με παιχνίδι βίας – επιβίωσης αναλύει η ψυχολόγος Αφροδίτη Ραλλάτου. «Τα αισθήματα απειλής που δέχεται ο εγκέφαλος και συγκεκριμένα ένα τμήμα του «πρωτόγονου» εγκεφάλου, η

αμυγδαλή, που ελέγχει τις ενστικτώδεις λειτουργίες, τα συναισθήματα και ειδικότερα τον φόβο και την αντίδραση σε αυτόν, ενεργοποιούν τον μηχανισμό «φυγής» ή «πάλης». Απελευθερώνεται τότε ένα κοκτέιλ ορμονών που μας προετοιμάζουν να είμαστε σε εγρήγορση με στόχο να προστατευτούμε, όπως αδρεναλίνη, ντοπαμίνη, σεροτονίνη». Αυτά προκαλούν εναλλαγή συναισθημάτων, φόβο, αλλά και ανακούφιση και ευφορία, όπως εξηγεί. «Σε δεύτερο χρόνο ο μετωπιαίος λοβός, ένα μέρος του «ανώτερου» εγκεφάλου, υπεύθυνος για τη ρύθμιση ανώτερων γνωστικών και συναισθηματικών λειτουργιών, καθώς και τη λογική επεξεργασία, αξιολογεί την απειλή ως φανταστική «απλά παίζω ένα παιχνίδι». Ο μετωπιαίος λοβός ωστόσο αναπτύσσεται όσο το παιδί μεγαλώνει: «Ο επτάχρονος δεν έχει ίδια σκέψη με έναν 13χρονο. Πάντως ένα παιδί που αναπτύσσει φοβίες θα μπορούσε να τις αναπτύξει ενδεχομένως και με άλλη αφορμή και αντίστροφα, όσα παιδιά παίζουν Fortnite δεν θα μπορούσαμε να πούμε πως έχουν φοβίες. Σίγουρα όμως η φοβία θα μπορούσε να λειτουργήσει ως προειδοποιητικό καμπανάκι».

(Πηγή: [in.gr](https://www.in.gr))