

Η εξάρτηση από το gaming (Βασίλειος Τσακίρογλου)

Categories : [ΑΝΕΠΙΚΑΙΡΑ](#)

Date : Νοεμβρίου 2, 2019

Όπως αποδείχτηκε και όπως αναμενόταν, το προσωρινό μπλακ-άουτ του Fortnite ήταν ένα διαφημιστικό τρικ. Ένα κόλπο του μάρκετινγκ, εξαιρετικά επιτυχημένο, αφού εξασφάλισε κολοσσιαία και εντελώς ανέξοδη διαφήμιση σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο βρίσκεται ούτως ή άλλως στην κορυφή της δημοφιλίας παγκοσμίως

Ταυτόχρονα όμως, η πρόσκαιρη εξαφάνιση του Fortnite ήταν και ένα τέχνασμα προώθησης απίθανα σκληρό για τα εκατομμύρια των μανιωδών παικτών του.

- Το διαφημιστικό κόλπο με την εξαφάνιση του δημοφιλούς διαδικτυακού παιχνιδιού που κόντεψε να ρίξει σε κατάθλιψη χιλιάδες εφήβους φέρνει ξανά στο προσκήνιο τις **επικίνδυνες διαταραχές συμπεριφοράς που προκαλεί η εξάρτηση από το gaming**

- Η σοκαριστική περίπτωση της 9χρονης Βρετανής που χτύπησε βίαια τον πατέρα της όταν προσπάθησε να της πάρει το παιχνίδι από τα χέρια, ανοίγοντας τον δρόμο για μαζικές μηνύσεις κατά της εταιρείας Epic Games αλλά και για την **πρώτη δημόσια κλινική στη Βρετανία για τη θεραπεία του εθισμού στα computer games**

Άτομα κάθε ηλικίας, δυστυχώς στην πλειονότητά τους παιδιά και έφηβοι, φλέρταραν με την κατάθλιψη και την υπαρξιακή κρίση διαπιστώνοντας με τρόπο ότι θα στερηθούν το Fortnite. Και μάλιστα χωρίς να ξέρουν για πόσο καιρό. Για μερικές ημέρες; Για εβδομάδες ή μήνες; Κι αν το Fortnite είχε «πέσει» για πάντα; Η ανησυχία θα μπορούσε να έχει κακοφορμίσει σε μαζικό τρόπο. Τελικά, όταν το παιχνίδι επανήλθε ανοίγοντας έναν καινούριο κύκλο, μαζικός ενθουσιασμός σάρωσε την υφήλιο, μέχρι σημείου υστερίας. Αν μη τι άλλο, οι ομαδικές αυτοκτονίες αποφεύχθηκαν - και αυτό δεν είναι υπερβολή: υπάρχουν άνθρωποι κάθε ηλικίας για τους οποίους η ζωή έχει νόημα μόνο μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών γενικώς και του Fortnite πρωτίστως.

Το σοκ με τη Μαύρη Τρύπα που ξαφνικά κατάπιε το Fortnite συνέβη την προηγούμενη Κυριακή. Κατά σύμπτωση, μόλις μερικές ημέρες πριν, στις 8 του μήνα, εκ μέρους του

Εθνικού Συστήματος Υγείας της Βρετανίας (National Health System, NHS) ανακοινώθηκε ότι ανοίγει η πρώτη **δημόσια κλινική για τη θεραπεία του εθισμού στα computer games**. Επίσης κατά σύμπτωση -ή ίσως όχι και τόσο- πριν από έναν μήνα περίπου, κατά τη διάρκεια της φαντασμαγορικής παρουσίασης των νέων προϊόντων της, η Apple λάνσαρε τη δική της πλατφόρμα ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα δύο αυτά γεγονότα φαινομενικά μοιάζουν άσχετα μεταξύ τους. Αποκτούν νόημα, όμως, όταν συνδυαστούν με την επικοινωνιακή βόμβα που έσκασε με το μπλακ-άουτ του Fortnite.

Από τη μία πλευρά είναι η **παθολογική εξάρτηση** η οποία προσλαμβάνει ανησυχητικές διαστάσεις, τέτοιες ώστε να κινητοποιεί το NHS. Από την άλλη, οι τεράστιες επενδύσεις, όπως πιστοποιείται από την επιθετική είσοδο της Apple στην αγορά του gaming, προοιωνίζονται το αύριο. Στο οποίο οι εθισμένοι χρήστες, οι κλινικές απεξάρτησης, οι μακροχρόνιες και πολυδάπανες θεραπείες, οι εξειδικευμένοι ψυχολόγοι κ.ο.κ. θα συνθέτουν μια νέα πραγματικότητα. Και μια νέα αγορά: όλο και περισσότεροι θα πέφτουν στην εμμονή με το Fortnite, όλο και περισσότεροι θα προσπαθούν να αποδράσουν από αυτό. Ακριβώς όπως συμβαίνει στο ίδιο το παιχνίδι, στο οποίο **νικητής είναι αυτός που εξολοθρεύει όλους τους άλλους**, τους εχθρούς του, και απομένει ζωντανός και μόνος στο εικονικό πεδίο μάχης του.



Ηδη η Αμερικανική Ψυχιατρική Ενωση έχει καταλήξει σε ένα ερωτηματολόγιο 9 σημείων, βάσει του οποίου οι γονείς μπορούν να κάνουν μια προκαταρκτική διάγνωση και να δώσουν οι ίδιοι μια πρώτη απάντηση στο ερώτημα «Είναι το παιδί μου εξαρτημένο από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;»

Παιδιά σε απεξάρτηση

«Ψυχίατροι και κλινικοί ψυχολόγοι θα φροντίζουν ασθενείς ηλικίας μεταξύ 13 και 25 ετών, των οποίων η ζωή έχει καταστραφεί εξαιτίας βαρέων ή σύνθετων συμπεριφερικών προβλημάτων τα οποία σχετίζονται με το gaming, τον τζόγο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης». Με αυτές τις φράσεις οριοθετείται καταρχήν η λειτουργία της σχετικής κλινικής και του μακροπρόθεσμου προγράμματος του NHS. Στο ίδιο δελτίο Τύπου επισημαίνεται ότι οι υπεύθυνοι για τον σχεδιασμό της εθνικής υγειονομικής πολιτικής στη Βρετανία κινητοποιήθηκαν λόγω «της διογκούμενης ανησυχίας για τον εθισμό των παιδιών και των εφήβων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και των ενδεχόμενων επιπτώσεων για την πνευματική τους υγεία». Σημειώνεται με έμφαση επίσης ότι **η εξάρτηση από το gaming έχει καταχωρηθεί πλέον στις διαταραχές συμπεριφοράς από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας.**

Το Fortnite εμφανίστηκε τον Ιούλιο του 2017, ως ένα εξελιγμένο δωρεάν computer game, σχεδιασμένο έτσι ώστε να παίζεται οπουδήποτε - σε παιχνιδιομηχανές, υπολογιστές, φορητές συσκευές κ.λπ. Η επιτυχία του ήταν πρωτοφανής. Μέσα σε ελάχιστους μήνες, οι εγγεγραμμένοι χρήστες του ξεπερνούσαν τα 120 εκατομμύρια άτομα. Ωστόσο, εάν ισχύουν όσα καταμαρτυρούν στην εταιρεία που το δημιούργησε και το διαχειρίζεται, την Epic Games, στον σχεδιασμό του Fortnite έχει αξιοποιηθεί τεχνογνωσία όχι μόνο από τον κλάδο των παιχνιδιών αλλά και πορίσματα ψυχολογικών ερευνών. Σύμφωνα με τη μήνυση η οποία επίκειται να κατατεθεί εναντίον της Epic Games από ομάδα Καναδών γονέων, το Fortnite είναι εξεπίτηδες εξαρτησιογόνο. Ο εθισμός σε αυτό, κατά τους ενάγοντες, δεν διαφέρει απ' ό,τι ισχύει για την κοκαΐνη. Αδιόρατα, «ύπουλα» θα έλεγε κανείς, το παιχνίδι ασκεί διαρκή και πανίσχυρη έλξη στους χρήστες κάνοντας τους τελικά ένα κανονικό κεφαλοκλείδωμα στο μυαλό.

Η περίπτωση της 9χρονης Βρετανής

Στην περίπτωση ενός 9χρονου κοριτσιού στη Βρετανία περιέχεται ακέραιη η φρίκη της ανεξέλεγκτης εμμονής με το Fortnite. Τον Ιούνιο του 2018 δημοσιεύματα αποκάλυψαν την περιπέτεια μιας νεαρής οικογένειας που είχε πληγεί από την επιδημία του gaming. Ενα ζευγάρι Βρετανών δώρισε στην κόρη του μια παιχνιδιομηχανή. Το κορίτσι κατέβασε αμέσως το Fortnite και άρχισε να παίζει. Εόδευε όλο και περισσότερες ώρες προσπαθώντας να προχωρήσει στο παιχνίδι. Εν αγνοία των γονέων της, η μικρή σηκωνόταν αργά το βράδυ και έπαιζε ως το πρωί. Διαλυμένη από την εξάντληση, κοιμόταν στο σχολείο εν ώρα μαθήματος. Όπως ήταν φυσικό, άρχισε να παραμελεί τα μαθήματά της και άφησε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα. Το Fortnite την είχε απορροφήσει τελείως.

Οι δάσκαλοι θορυβήθηκαν και ενημέρωσαν τους γονείς, οι οποίοι άρχισαν να

Η ΑΛΛΗ ΟΨΙΣ

Ψηλαφώντας την των πραγμάτων αλήθεια...

<https://alopsis.gr>

παρακολουθούν το παιδί. Σοκαρισμένοι διαπίστωσαν ότι η κόρη τους δεν σηκωνόταν ούτε για τουαλέτα. Προτιμούσε να ουρήσει πάνω της, βιδωμένη στην καρέκλα της, παρά να αφήσει το παιχνίδι έστω και για μερικά λεπτά. Όταν ο πατέρας αποπειράθηκε να της πάρει την παιχνιδιομηχανή, το κορίτσι εξαγριώθηκε και του επιτέθηκε. Τον χτύπησε με όλη του τη δύναμη στο πρόσωπο. Τελικά το ζευγάρι αποτάθηκε σε παιδοψυχίατρο. Κατόπιν δικής του εντολής, το παιδί εντάχθηκε σε ειδικό πρόγραμμα απεξάρτησης και, υποτίθεται, πως θεραπεύτηκε από τον εθισμό του.



Παρότι το Fortnite παραμένει δωρεάν, ο εθισμένος παίκτης καλείται να αγοράζει χάρτες, όπλα και οποιοδήποτε άλλο άυλο μέσο θα του ήταν χρήσιμο για να καθαρήσει τους εχθρούς του και να στεφθεί νικητής - και δεδομένου πως οι περισσότεροι παίκτες είναι ανήλικοι, το οικονομικό βάρος πέφτει στους γονείς, οι οποίοι, έστω κι έτσι, έχουν αρχίσει να ανησυχούν...

Κάν' το όπως ο Γκριεζμάν

Από επιχειρηματικής άποψης, το φαινόμενο Fortnite είναι ένα αστείρευτο χρυσωρυχείο. Τα έσοδα που έχει αποφέρει στην Epic Games έως σήμερα είναι της τάξης των 5 δισ. δολαρίων - κι ενώ, παραδόξως, το ίδιο το παιχνίδι παραμένει ελεύθερο, διατίθεται εντελώς δωρεάν. Βεβαίως, στην πράξη δεν είναι καθόλου δωρεάν, εφόσον μαζί με τον εθισμό και την πολύωρη ενασχόληση, ο παίκτης αγοράζει χάρτες, όπλα και οποιοδήποτε άλλο άυλο μέσο θα του ήταν χρήσιμο για να καθαρήσει τους εχθρούς του και να στεφθεί νικητής. Με δεδομένο ότι μεγάλο μέρος των παικτών Fortnite είναι ανήλικοι, για την αγορά των επιπλέον πολεμοφοδίων που

ποθούν διακαώς εξαρτώνται από τους γονείς τους. Κι αν εκείνοι συμφωνούν, με το καλό ή με το άγριο, να αγοράσουν ό,τι τους ζητούν τα παιδιά τους, έχει καλώς. Αν όχι, σημειώνονται κρούσματα κλοπής πιστωτικών καρτών από ασυγκράτητους και βαριά εθισμένους πιτσιρικάδες, οι οποίοι ταΐζουν πρόθυμα το ταμείο του Fortnite προκειμένου να αυξήσουν τις πιθανότητες τους να φτάσουν ως τον εικονικό θρίαμβο. Και τότε μάλλον θα πανηγυρίσουν όπως ο Αντουάν Γκριεζμάν, ο σούπερ σταρ ποδοσφαιριστής της Εθνικής Γαλλίας, ο οποίος είχε γίνει στόχος δριμύτατων επικρίσεων όταν χόρεψε «τον χορό του Fortnite» στον τελικό του Παγκοσμίου Κυπέλλου του 2018, αφού ευστόχησε στο πέναλτι εις βάρος της Κροατίας. Σχηματίζοντας το κεφαλαίο γράμμα «L», ο Γκριεζμάν φαινόταν σαν να αποκαλούσε τους Κροάτες «loser», να τους χλεύαζε για την ήττα τους. Παρ' όλα αυτά, το πιθανότερο ήταν ότι ο Γάλλος στράικερ απλώς διαφήμιζε τη δική του συμπάθεια για το Fortnite - εξάλλου δεν είναι ο μόνος. Αστέρια του ποδοσφαίρου διεθνούς ακτινοβολίας όπως ο Χάρι Κέιν, ο Ντέλε Αλι, μαζί με ράπερ, τραγουδιστές και λοιπούς celebrities βρίσκουν χαριτωμένο να διατυμπανίζουν σε κάθε ευκαιρία ότι είναι και αυτοί επιβάτες του τρέχοντος οικουμενικού συρμού, ότι είναι και αυτοί κοινωνοί της εθιστικής μόδας του Fortnite.

Τεστ: Πόσο κολλημένος είσαι;

Η Αμερικανική Ψυχιατρική Ένωση έχει καταλήξει σε ένα ερωτηματολόγιο 9 σημείων, βάσει του οποίου οι γονείς μπορούν να κάνουν μια προκαταρκτική διάγνωση. Και να δώσουν οι ίδιοι μια πρώτη απάντηση στο ερώτημα: «Είναι το παιδί μου εξαρτημένο από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;». Σε αυτό το κουίζ περιλαμβάνονται ερωτήσεις όπως «Το παιδί σκέφτεται το gaming ακόμη και όταν δεν παίζει; Εμφανίζει συμπτώματα νευρικής, μεταπτώσεων διάθεσης, θυμού, ανίας κ.λπ. όταν κάποιος αποπειράται να το εμποδίσει να παίζει; Νιώθει την ανάγκη να περιορίσει τον χρόνο που παίζει, αλλά δεν μπορεί; Έχει αποκοπεί από άλλες κοινωνικές δραστηριότητες, όπως χόμπι, συναναστροφή με φίλους; Λέει ψέματα γύρω από το πόσο σοβαρά ασχολείται με το gaming; Μήπως θυσιάζει σχέσεις, καριέρα λόγω της αφοσίωσής του στο παιχνίδι;».

Ακόμη και από αυτό το πρόχειρο τεστ, καθίσταται σαφές ότι το προφίλ του κατ' εξακολούθησιν χρήστη παιχνιδιών όπως το Fortnite δεν διαφέρει πολύ από εκείνο ενός εξαρτημένου ατόμου (από τα ναρκωτικά, το αλκοόλ, τον τζόγο, το σεξ κ.λπ.).

Σε ό,τι την αφορά, η Epic Games τοποθετείται κάπως αντιφατικά στο ζήτημα: από τη μία αποποιείται πάσας ευθύνης για τις παρενέργειες που ενδεχομένως παρατηρούνται στους εξαρτημένους χρήστες, από την άλλη δεν έχει κανένα πρόβλημα να αποκαλύψει ορισμένα από τα μυστικά της εξαρτησιογόνου συνταγής του Fortnite. Τα οποία δεν είναι ακριβώς μυστικά, εφόσον ο καθένας αντιλαμβάνεται πόσο εύκολο είναι να κολλήσει με ένα παιχνίδι που είναι συναρπαστικό, είναι

δωρεάν, αλλάζει ριζικά κάθε 10 εβδομάδες θέτοντας νέες προκλήσεις -αλλά υπόσχεται και νέα έπαθλα- στους παίκτες.



Μέχρι και... Μουντιάλ

Το Fortnite απονέμει διπλάσιους πόντους τα Σαββατοκύριακα και άρα δίνει ένα πανίσχυρο κίνητρο στους χρήστες να αφιερώνουν στο παιχνίδι τον κατεξοχήν ελεύθερο χρόνο τους. Κι επειδή τίποτα δεν μπορεί να είναι τυχαίο, τα κάπως απλοϊκά γραφικά σε σύγκριση με άλλα σύγχρονα παιχνίδια καθησυχάζουν εμμέσως τους γονείς ότι το Fortnite είναι εντελώς ακίνδυνο. Ταυτόχρονα, θεσπίζονται διοργανώσεις όπως το «Παγκόσμιο Κύπελλο Fortnite» το οποίο επιβραβεύει τον νικητή με μια επιταγή 3 εκατ. δολαρίων.

Για την ιστορία, το πρώτο «Μουντιάλ» του παιχνιδιού διεξήχθη τον περασμένο Ιούλιο και θριαμβευτής αναδείχθηκε ένας 16χρονος από την Πενσιλβάνια των ΗΠΑ. Ζηλεύοντας τη δόξα (και τα 3 εκατ. δολάρια) του εν λόγω εφήβου επιδέξιου gamer, λέγεται ότι υπάρχουν γονείς οι οποίοι προσλαμβάνουν προπονητές για τα παιδιά τους, προκειμένου να τα προετοιμάσουν μεθοδικά και εντατικά.

Στόχος, το να γίνουν όλοι μαζί πλούσιοι μέσω του Fortnite. Πιθανώς με τη λογική ότι «αφού το παιδί θα κολλήσει που θα κολλήσει, γιατί να μην το εκμεταλλευτούμε;».

(Πηγή: [Πρώτο Θέμα](#))