

## Βία και εθισμός στο internet

*Όσο πιο σκληρά είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τόσο περισσότερο εθίζονται τους παίκτες οι οποίοι εκδηλώνουν επιθετική συμπεριφορά*

Είναι 18 ετών και τα 24ωρά του περνούν... μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή. Ο Άγγελος Γεωργουλέας έχει μόλις τελειώσει το σχολείο και όπως λέει: «Επιτέλους, έχω όσο χρόνο θέλω για το αγαπημένο μου παιχνίδι. Πολλές φορές κλείνω 24ωρο μπροστά στον υπολογιστή παίζοντας World of Warcraft, Call of Duty, και San Andreas.



Αν είμαι με καλή παρέα, τότε η ώρα περνάει χωρίς να το καταλάβω. Όσο πιο πολλούς σκοτώνω τόσο πιο πολύ ανεβαίνει το επίπεδο του παίχτη μου. Έχω μια μεγάλη γκάμα από τσεκούρια, σπαθιά, όπλα, τόξα και βαλλίστρες. Αν είχα στο σπίτι μου το παιχνίδι "Evidence the last ritua", θα ήμουν σίγουρα 3 μήνες κλεισμένος μέσα για να το τερματίσω».

Στη συντριπτική πλειονότητά τους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κυριαρχούνται από άκρατη βία. Όσο πιο βίαια είναι τόσο πιο εύκολα εθίζονται οι ανήλικοι παίκτες. Πυροβολισμοί, αίμα φρικιαστικές μορφές και σκελετωμένες φιγούρες συνθέτουν το σκηνικό τρόμου των παιχνιδιών.

«Το παιχνίδι είναι ξέσπασμα. Πατάς ένα κουμπί και ξεφεύγεις από την πίεση που δέχεσαι καθημερινά από οικογένεια, σχολείο ή υποχρεώσεις. Υπάρχουν παιδιά τα οποία χάνουν τον έλεγχο και οδηγούνται σε υπερβολικά επιθετικές συμπεριφορές. Όσο μπορεί να σε ηρεμήσει ένα παιχνίδι, άλλο τόσο μπορεί να σε τρελάνει. Εβλεπα παιδιά που από την ηλικία των 12 ετών έπαιζαν παιχνίδια ακραίας βίας με σκληρές αποκεφαλισμού, αιματοχυσίας και άγριου ξυλοδαρμού. Τα παιχνίδια είναι ανταγωνιστικά και ο καθένας προσπαθεί να κυριαρχήσει. Ταυτίζεται με τον ήρωα» λέει ο Ηλίας Δαρδαμάνης, 21 ετών, φανατικός παίχτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Αύξηση κρουσμάτων. Ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα θέμα που χρόνο με τον χρόνο απασχολεί περισσότερο τους επιστήμονες.

Στη Μονάδα Εφηβικής Υγείας του Νοσοκομείου Παίδων το ποσοστό της αύξησης των παιδιών που εμφανίζουν συμπτώματα εθισμού ξεπερνάει το 1.000%, αφού πέρυσι τα παιδιά που ήταν υπό την παρακολούθηση ειδικών γιατρών ήταν μόλις 4, ενώ φέτος ο αριθμός έχει εκτοξευθεί στα 50. Τη σοβαρότητα της κατάστασης στη χώρα μας μαρτυρεί και η έρευνα της Μονάδας Εφηβικής Υγείας, η οποία

πραγματοποιήθηκε σε 897 έφηβους του Νομού Αττικής.

### **Γιώργος Κορμάς, γιατρός στο «Αγλαΐα Κυριακού» «Ο εθισμός βλάπτει σοβαρά τα παιδιά»**

«Τα παιδιά που είναι εθισμένα έχουν χαμηλή ποιότητα ζωής, διαταραχές ύπνου και πολλές φορές κοινωνική αποτυχία. Εμφανίζουν διαταραγμένες προσωπικές σχέσεις και γενική αποδιοργάνωση. Αμελούν την προσωπική τους υγιεινή, δεν πλένουν τα δόντια τους, ενώ παραλείπουν και τα βασικά γεύματα», εξηγεί στο «Εθνος της Κυριακής» ο Γιώργος Κορμάς, ιατρός και επιστημονικός συνεργάτης στη Μονάδα Εφηβικής Υγείας του Νοσοκομείου Παιδών «Αγλαΐα Κυριακού» και συνεχίζει: «Η επίδοσή τους στο σχολείο παρουσιάζει κάμψη και τους διακατέχει μία τάση τεμπελιάς.

Στα παιχνίδια βίας όπως το «Line Age», το παιδί εξοικειώνεται με τη βιαιότητα και σε συνδυασμό με τα χαρακτηριστικά της εφηβείας, μπορεί να δημιουργηθεί ένα εκρηκτικό μείγμα. Στα παιχνίδια ρόλου, όπως το «Second Life», το παιδί στερείται την καθημερινότητά του. Δίνει μεγαλύτερη σημασία στην εικονική παρά στην πραγματική ζωή. Ωστόσο, οι γονείς δεν χρειάζεται να τρομοκρατούνται, αλλά θα πρέπει να ασχολούνται περισσότερο με τα παιδιά τους και να τους επιβάλλουν ένα μέτρο στη χρήση του Διαδικτύου και του υπολογιστή γενικότερα».

**26%** χρησιμοποιεί καθημερινά το Διαδίκτυο, ενώ το 8% κάνει χρήση που υπερβαίνει τις 20 ώρες εβδομαδιαίως.

**1%** από τους εφήβους του δείγματος παρουσιάζονται εθισμένοι στο Ιντερνετ και το 12,8% παρουσιάζουν συχνά προβλήματα σχετικά με την κατάχρηση Διαδικτύου.

**4,2%** του δείγματος έχουν δεχτεί απειλές μέσω Ιντερνετ.

**Βία το 81,5%** των παιχνιδιών και κατάλληλα για ηλικίες από 7 ετών!

Ζουμ στη βία κάνει η συντριπτική πλειονότητα των παιδιών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Αναλώνονται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή ή της τηλεόρασης για περισσότερες από 5 ώρες ημερησίως και δεν «ξεκολλούν» αν δεν τελειώσουν την «αποστολή της ημέρας». Το 81,5% των παιχνιδιών που θεωρούνται κατάλληλα για ηλικίες άνω των 7 ετών, περιέχουν αναπαραστάσεις βίας. Το ποσοστό σκηνών βίας αυξάνεται στις μεγαλύτερες ηλικίες, αφού αγγίζει το 87,3% για ηλικίες πάνω από 12, 97,6% για ηλικίες άνω των 16.

Αξιοσημείωτο είναι ότι στα παιχνίδια για ενήλικες, «βίαιο περιεχόμενο» περιλαμβάνεται σε μικρότερο ποσοστό (92,6%), απ ό,τι στα παιχνίδια για τους 16άρηδες.

Σύμφωνα με τα στοιχεία που διατέθηκαν στον Ελληνικό Κόμβο Ασφαλούς Διαδικτύου από τον ευρωπαϊκό οργανισμό ISFE (Interactive Software Federation of Europe), σε σύνολο 8.873 παιχνιδιών που έχουν χαρακτηριστεί από το σύστημα χαρακτηρισμού παιχνιδιών PEGI,

*\* όλα τα παιχνίδια που ενημερώνουν ότι το περιεχόμενο μπορεί να είναι τρομακτικό για τα μικρά παιδιά (χαρακτηρισμός «φόβος») ανήκουν στην ηλικιακή κατηγορία 7+387 από τα 8.873 παιχνίδια που αξιολογήθηκαν είναι παιχνίδια σε σύνδεση (online games)*

*\* 139 από αυτά απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 3+*

*\* Το 65,4% των παιχνιδιών που εμπεριέχουν χυδαία γλώσσα έχουν ηλικιακό χαρακτηρισμό 12+*

*\* Το 76,8% που έχουν τον χαρακτηρισμό «σεξ» (είτε απεικονίζουν σεξουαλική συμπεριφορά είτε έχουν σεξουαλικές αναφορές) ανήκουν στην ηλικιακή κατηγορία 12+.*

## **ΕΡΕΥΝΑ ΣΤΙΣ ΗΠΑ**

### *Αντικοινωνικοί και υπερτασικοί έφηβοι*

Ανησυχητικά όμως είναι και τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τις έρευνες των Πανεπιστημίων της Καλιφόρνια και του Σαν Φρανσίσκο, στις ΗΠΑ. Οι μελετητές βρήκαν ότι η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλεί αντικοινωνική και πολεμοχαρή συμπεριφορά στην καθημερινότητα των παιδιών. Οι ερευνητές χώρισαν 100 φοιτητές ηλικίας 18 έως 21 χρονών σε δύο ομάδες.

Η μια ομάδα έπαιξε ένα παιχνίδι χαμηλού επιπέδου βίας, ενώ η άλλη ομάδα παιχνίδι σκληρής βίας. Τα άτομα που έπαιξαν το παιχνίδι με την υψηλού επιπέδου βία είχαν μεγαλύτερη πίεση αίματος, αρνητικές διαθέσεις, επιθετική συμπεριφορά, ήταν περισσότερο αντικοινωνικοί και είχαν πιο θετική στάση απέναντι στη χρήση του αλκοόλ και της μαριχουάνα.

πηγη: ethnos.gr / Θ. ΒΓΕΝΗ - Γ. ΚΑΛΑΪΝΤΖΟΓΛΟΥ

Οι νέοι άνθρωποι που εκτίθενται σε εικόνες βίας στο **Internet** είναι πολύ πιο πιθανό να αναπτύξουν **επιθετική-βίαη** συμπεριφορά, προειδοποιεί νέα έρευνα που δημοσιεύθηκε στο αμερικανικό περιοδικό Pediatrics.

"Τα ευρήματά μας επιβεβαιώνουν τις υποψίες ότι η βία που προβάλλεται από τα media συνδέεται με την επιθετική συμπεριφορά των νέων", υπογραμμίζουν στην έκθεσή τους η Michele L. Ybarra της εταιρείας Internet Solutions for Kids και οι συνεργάτες της. Και προσθέτει: "Ο περιορισμός του χρόνου έκθεσης των νέων σε μέσα με βίαιο περιεχόμενο θα πρέπει να αποτελέσει μια σημαντική παράμετρο στην προσπάθεια πρόληψης της βίας".

Με το συγκεκριμένο θέμα έχουν ασχοληθεί πάρα πολλές έρευνες, οι οποίες έχουν καταλήξει πάνω-κάτω στα ίδια συμπεράσματα. Μάλιστα, για την Αμερικανική Παιδιατρική Ακαδημία, η βία που προβάλλεται από τα media είναι ο παράγοντας εκείνος που μπορεί να αντιμετωπιστεί ευκολότερα σε ό,τι αφορά την πρόληψη του φαινομένου.

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε δείγμα 1.588 νεαρών ατόμων, ηλικίας 10 με 15 ετών. Ο μέσος όρος ηλικίας ήταν τα 13 χρόνια και το 48% των ερωτηθέντων ήταν κορίτσια. Αυτό που διαπίστωσαν οι ερευνητές ήταν ότι όσο περισσότερα site με βίαιο περιεχόμενο επισκέπτονταν τα παιδιά, τόσο μεγαλύτερες πιθανότητες είχαν να αναπτύξουν βίαη συμπεριφορά. Η διαπίστωση αυτή βασίστηκε σε μαρτυρίες των

ίδιων των παιδιών. Μάλιστα, διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά που δήλωσαν ότι "πολλά, τα περισσότερα ή όλα" από τα site που επισκέπτονταν συχνά έδειχναν "πραγματικούς ανθρώπους να παλεύουν, να πυροβολούν ή να σκοτώνουν" ήταν πέντε φορές πιο πιθανό να επιδείξουν σοβαρή επιθετική συμπεριφορά σε σχέση με τα παιδιά που δεν επισκέπτονται παρόμοιες ιστοσελίδες.

Ενα άλλο ενδιαφέρον συμπέρασμα που προέκυψε από την έρευνα ήταν ότι η τηλεόραση, ο κινηματογράφος, η μουσική, τα παιχνίδια ή τα κινούμενα σχέδια με βίαιο περιεχόμενο επηρεάζουν πολύ λιγότερο τα παιδιά από τις ιστοσελίδες που παρουσιάζουν πραγματικούς ανθρώπους.