



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

ΝΟΜΙΚΗ ΣΧΟΛΗ

Π.Μ.Σ.: Ιστορία, Κοινωνιολογία και Φιλοσοφία του Δικαίου

ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ: Κοινωνιολογία του Δικαίου, Επιστήμη και Τεχνολογία

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΕΤΟΣ: 2018-19

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

του ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Γ. ΣΑΜΨΩΝ

A.M.: 7340011718005

«ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ (ONLINE) ΚΑΙ ΕΘΙΣΜΟΣ.»

Επιβλέποντες:

Ονοματεπώνυμα επιβλεπόντων

α) καθ. Ελένη Ρεθυμιωτάκη

β) καθ. Γεώργιος Γιαννόπουλος

γ) καθ. Βασίλειος Βουτσάκης

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2019

Copyright © [Παναγιώτης Γ. Σάμψων, 2019]

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα.

Οι απόψεις και θέσεις που περιέχονται σε αυτήν την εργασία εκφράζουν τον συγγραφέα και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά, τους καθηγητές μου κ. Ελένη Ρεθυμιωτάκη και τον κ. Γεώργιο Γιαννόπουλο, για την καθοδήγηση, την υποστήριξη που μου προσέφεραν και την ευγενική τους ανταπόκριση στις απορίες μου.

Τέλος, οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένειά μου για την ηθική και οικονομική υποστήριξη που μου παρείχαν κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού, αλλά και κατά την διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας μου.

Πίνακας περιεχομένων

1.Εισαγωγή	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο – ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	9
1.1.Έννοια Εθισμού στο Διαδίκτυο.	9
1.2.Τα συμπτώματα της κατάχρησης του Διαδικτύου:	12
1.3.Ελληνική Κλίμακα μέτρησης του Εθισμού των Εφήβων στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές (ΚΕΕΦΥ):	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο – ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΕΘΙΣΜΟΣ	14
2.1.Έννοια Παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση ή διαδικτυακών παιχνιδιών (online):	14
2.2.Ιστορική αναδρομή παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση:.....	15
2.3.Διαδικτυακές πραγματικότητες:	17
2.4.Παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση και εικονικές κοινότητες:.....	20
2.5.Οι τύποι των παικτών:	22
2.6.Τα κίνητρα των παικτών:.....	24
2.7.Η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια:.....	25
2.8. Αιτίες ενασχόλησης με τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:	29
2.8 ^α .Έλλειψη ελεύθερου χώρου:	29
2.8 ^β .Ο ρόλος της οικογένειας:.....	30
2.8 ^γ . Ο ρόλος της κοινωνίας:	32
2.9.Ακραίες περιπτώσεις εθισμού στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:.....	33
2.9.Εγκλήματα με αφορμή τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:.....	35

2.10.Ακραίες περιπτώσεις εθισμού εντός των Ελληνικών συνόρων:	37
2.11.Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων:.....	39
2.12.Το διαδικτυακό παιχνίδι Fornite:.....	42
2.13. Απαγόρευση Διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών:	43
2.14.Το εθιστικό και επικίνδυνο παιχνίδι Μπλε Φάλαινα:	45
2.15.Τα θετικά των Video Games	47
2.16.Κέντρα Θεραπείας:	48
2.17. Προτάσεις Αντιμετώπισης:	52
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΝΟΜΙΚΟ ΚΑΘΕΣΤΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ	
ΣΥΝΔΕΣΗ:	55
3.1.Ο Ν. 3037/2002 και η απαγόρευση ηλεκτρονικών παιχνιδιών:.....	55
3.2Pan European Game Information (PEGI)	57
3.3.Γενικοί Όροι Συναλλαγών:	61
3.3 ^α .Προϋποθέσεις εφαρμογής των ΓΟΣ:	62
3.3 ^β .Προϋποθέσεις διατύπωσης των ΓΟΣ:	63
3.3 ^γ .Συνέπειες:.....	64
3.3 ^δ . ΓΟΣ στο Διαδίκτυο:	64
3.3 ^ε . Διεθνής Δικαιοδοσία - Εφαρμοστέο Δίκαιο:	66
3.3 ^{στ} .Ο «Κανονισμός Βρυξέλλες Ι».....	68
3.3 ^ζ .Ο «Κανονισμός Ρώμη Ι»:.....	70
3.3 ^η .Οδηγία 2000/31/ΕΚ	72
3.4. End User License Agreement (EULA):.....	74

3.5. Ανήλικοι καταναλωτές:	74
4.ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ:	76
5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:	79

1.Εισαγωγή

Ο Νίτσε είχε πει «αν κοιτάξεις για πολλή ώρα την άβυσσο, στο τέλος και η άβυσσος θα κοιτάξει εσένα». Αν το έγραφε στην σημερινή εποχή η άβυσσος θα μπορούσε να είναι το Διαδίκτυο. Το Διαδίκτυο έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας, προσφέροντας διευκολύνσεις όπως ψυχαγωγία, επικοινωνία ειδικότερα με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, πληροφορίες, ταχύτητα στην αναζήτηση, διεκπεραίωση ηλεκτρονικών συναλλαγών για την αγορά αγαθών, την παροχή υπηρεσιών στο πλαίσιο του ηλεκτρονικού εμπορίου και γενικότερα σε οποιασδήποτε οικονομική δραστηριότητα¹ συνιστούν κάποιες από τις δυνατότητες που προσφέρει το Διαδίκτυο και για τον λόγο αυτό θεωρείται πλέον απαραίτητο εργαλείο στην καθημερινή ζωή χιλιάδων ανθρώπων, κρύβει όμως πολλούς κινδύνους ένας από τους οποίους είναι ο εθισμός.

Όταν μιλάμε για Διαδίκτυο (Internet) μιλάμε για ένα «σύστημα διασυνδεδεμένων δικτύων υπολογιστών, ανά τον κόσμο, οι οποίοι συνυπάρχουν σε ένα κοινό δίκτυο επικοινωνίας, ανταλλάσσουν μηνύματα (πακέτα) μέσω των διαφόρων πρωτοκόλλων (τυποποιημένοι κανόνες επικοινωνίας), τα οποία υλοποιούνται σε επίπεδο υλικού και λογισμικού.²»

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση μετρούν λίγες δεκαετίες ύπαρξης η εξέλιξη τους είναι όμως ραγδαία. Τα παιδιά πλέον έρχονται από

¹Εξαιτίας της ηλεκτρονικής διαβίβασης δεδομένων και της ηλεκτρονικής κατάρτισης συμβάσεων έχουμε επιτάχυνση της διαδικασίας, εξοικονομούνται έξοδα και χρόνος που σπαταλάται για τη σύνταξη των εγγράφων και την αποστολή τους με άλλες μεθόδους επικοινωνίας. (βλ. Απ. Γεωργιάδη, Γενικές Αρχές Αστικού Δικαίου, 3η έκδοση, 2002, § 33, αρ. 59,σελ. 440).

²<https://el.wikipedia.org/wiki/Διαδίκτυο>

πολύ νωρίς σε επαφή με την τεχνολογία και το διαδίκτυο και αυτό έχει σαν αποτέλεσμα τα παραδοσιακά παιχνίδια στην γειτονιά και στις πλατείες να αντικαθίστανται από βιντεοπαιχνίδια και παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Το φαινόμενο της υπερβολικής χρήσης του Διαδικτύου και της ενασχόλησης με τα ανωτέρω παιχνίδια από μεγάλη μερίδα ενήλικου και ανήλικου πληθυσμού δεν πρέπει να το παρατηρούμε επιπόλαια και σε καμία περίπτωση να αδιαφορούμε.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας θα ασχοληθούμε με τον εθισμό στο Διαδίκτυο.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας θα ασχοληθούμε με τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση και τον εθισμό.

Στο τρίτο μέρος της εργασίας θα ασχοληθούμε με το νομικό καθεστώς το ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση και θα κλείσουμε με το,

Τέταρτο μέρος που περιλαμβάνει τα συμπεράσματα απ' όλη αυτή την εργασία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο – ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

1.1. Έννοια Εθισμού στο Διαδίκτυο.

Με την πρόοδο της τεχνολογίας που έφερε σε κάθε σπίτι και έναν υπολογιστή μαζί με την ταυτόχρονη εξάπλωση του διαδικτύου, έδωσε τη δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν διαδικτυακά, οπουδήποτε και αν βρίσκονται, σχηματίζοντας διαδικτυακές κοινωνίες. Αυτή η δυνατότητα κοινωνικοποίησης που παρέχει το διαδίκτυο μπορεί να είναι και ένας από τους λόγους που είναι τόσο εθιστικό. Η ανταλλαγή μηνυμάτων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα forum και στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι οι νέες μορφές κοινωνικοποίησης και ευθύνονται για τον υπερβολικό χρόνο που αφιερώνουν οι χρήστες στο διαδίκτυο. Παρόλο που το διαδίκτυο βοηθάει στην κοινωνικοποίηση από την άλλη μπορεί να οδηγήσει σε κοινωνική απομόνωση, ενώ ένα μικρό ποσοστό των χρηστών εμφανίζει προβληματική χρήση του Διαδικτύου γνωστή ως Διαταραχή Εθισμού στο Διαδίκτυο (IDA).

Η έννοια του εθισμού στο Διαδίκτυο περιλαμβάνει το φαινόμενο της υπερβολικής χρήσης ή κατάχρησης. Για τον εθισμό στο Διαδίκτυο υπάρχουν παραπάνω από ένας ορισμοί όπως Διαταραχή Εθισμού στο Διαδίκτυο (Internet Addiction Disorder), Καταναγκαστική Χρήση του Διαδικτύου (Compulsive Internet Use), Προβληματική Χρήση του Διαδικτύου (Problematic Internet Use), Παθολογική Χρήση του Διαδικτύου (Pathological Internet Use), Υπερβολική Χρήση του Διαδικτύου (Excessive Internet Use), εθισμός στον κυβερνοχώρο (Cyber space addiction), διαταραχή διαδικτυακού εθισμού (Internet addicted disorder), υψηλή

εξάρτηση από το Διαδίκτυο (high Internet dependency), εθισμός σύνδεσης στο Διαδίκτυο (on-line addiction) και εθισμός στο δίκτυο (net addiction).³

Ο όρος Internet addiction χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον ψυχίατρο της Νέας Υόρκης Ιβάν Γκόλντμπεργκ.⁴ Τα κριτήρια που ήταν αυτά του DSM-IV που αφορούν τον εθισμό σε ουσίες. Όταν ένα άτομο αδυνατεί να ελέγξει τη χρήση του Διαδικτύου φτάνοντας σε κατάχρηση με αποτέλεσμα να παραμελεί τις καθημερινές του δραστηριότητες και την να έχει συναισθηματικές εξάρσεις μιλάμε για προβληματική χρήση του Διαδικτύου.

Κατά την Young⁵ ο «εθισμός στο Διαδίκτυο» είναι πολύ γενικός και περιλαμβάνει πέντε κατηγορίες:

1. Το πάθος για συνεχή ,πλοήγηση, «αναζήτησης» πληροφοριών στο Διαδίκτυο και αναζητήσεις σε βάσεις δεδομένων
 2. Εθισμός στον διαδικτυακό τζόγο, καζίνο, τυχερά παιχνίδια και στις αγορές ή συναλλαγές της ημέρας.
 3. Καταναγκαστική ανάμειξη σε διαδικτυακές διαπροσωπικές σχέσεις και κυρίως για αναζήτηση 'ερωτικών' σχέσεων συνήθως από έγγαμους.
 4. Εθισμός στο διαδικτυακό σεξ και στις σελίδες πορνογραφικού περιεχομένου.
- Ο εθισμός αυτός αποτελεί μια από τις μεγαλύτερες απειλές για το σύνολο των χρηστών, όχι μόνο των εθισμένων. Οι οργανισμοί ηλεκτρονικών εγκλημάτων παρακολουθούν στενά την πορνογραφία στο Διαδίκτυο.

³Widyanto L., Griffiths M., «"Internet Addiction": A Critical Review», Int J Ment Health Addict (2006)

⁴https://el.wikipedia.org/wiki/Εθισμός_στο_Διαδίκτυο

⁵K. S.Young (1999) «The Research and Controversy Surrounding Internet Addiction», Cyberpsychology& Behavior, 2 381-383

5. Τέλος τον εθισμό στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κυρίως τον εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Το τελευταίο αυτό κομμάτι είναι που θα μας απασχολήσει στην συγκεκριμένη εργασία.

Με βάση τα ανωτέρω και σε αναλογία με τη χρήση εθιστικών ουσιών γίνεται κατηγοριοποίηση των συμπεριφορών στη χρήση του Διαδικτύου.⁶

- «Η τυπική χρήση του Διαδικτύου» κυρίως για επαγγελματικούς ή ψυχαγωγικούς λόγους.
- «Η προβληματική χρήση του Διαδικτύου» η οποία πραγματοποιείται χωρίς κάποιο σκοπό και αποτελεί προειδοποιητικό σημάδι.
- «Κατάχρηση του Διαδικτύου» υπάρχει όταν η χρήση γίνεται συχνά και σε μεγάλη διάρκεια ώστε να εγκυμονεί κινδύνους για τον χρήστη.
- «Εξάρτηση από το Διαδίκτυο», μπορεί να θεωρηθεί και χρόνια ασθένεια με κίνδυνο για τον χρήστη να χάσει τον έλεγχο.
- «Εθισμός στο Διαδίκτυο». Είναι η πιο ακραία σε χαρακτηριστικά περίπτωση στην οποία ο εθισμένος χρήστης θέλει να χρησιμοποιεί τον υπολογιστή σε τέτοιο βαθμό και με τέτοια συχνότητα που φτάνει σε σημείο να παραμελεί τις προσωπικές του ανάγκες και τα κοντινά του πρόσωπα.

⁶Σιώμος Κ., Νταφούλης Β., Φλώρος Γ., Σιτζόγλου Κ.,(2010) «Διάφορα διαγνωστικά Διλήμματα στην Εθιστική Χρήση Η/Υ και Διαδικτύου. Παρουσίαση και Συζήτηση Δύο Κλινικών Περιστατικών», Νευρολογίας 19(3), σελ.184-191

Ο Δημήτρης Χριστάκης, καθηγητής του Πανεπιστημίου του Σιάτλ σε άρθρο του διερωτάται αν και κατά πόσο ο εθισμός στο Διαδίκτυο μπορεί να εξελιχθεί στην επιδημία του 21^{ου} αιώνα.⁷

1.2.Τα συμπτώματα της κατάγησης του Διαδικτύου:

Τα κυριότερα συμπτώματα της υπερβολικής χρήσης του διαδικτύου είναι:

- Ο χρήστης είναι εκνευρισμένος όταν δεν βρίσκεται συνδεδεμένος και ανυπομονεί να ξανασυνδεθεί στο Διαδίκτυο.
- Υπέρβαση των 2 ωρών χρήσης του διαδικτύου ημερησίως. Παρόλο που οι χρήστες αντιλαμβάνονται ότι πρέπει να αποσυνδεθούν από το Διαδίκτυο και να κλείσουν το ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο τους έχει απορροφήσει ώρες ολόκληρες, δεν μπορούν να πάρουν την απόφαση να το πράξουν. Ενώ μεν γνωρίζουν τα όρια της χρήσης και το σημείο που ξεκινάει η υπερβολική χρήση, το Διαδίκτυο τους έχει απορροφήσει στον εικονικό του κόσμο.
- Παρουσιάζουν σημάδια αδιαφορίας προς τα συγγενικά τους πρόσωπα και τους φίλους και προτιμούν το Διαδίκτυο.
- Αποτυγχάνουν να διεκπεραιώσουν τις υποχρεώσεις τους στην εργασία, το σχολείο ή το σπίτι ενώ παράλληλα εμφανίζουν συμπτώματα παραίτησης από σημαντικές κοινωνικές, επαγγελματικές ή δραστηριότητες.
- Καταναγκαστική παρόρμηση για συνεχή λήψη πληροφοριών.
- Κατάθλιψη, κάνει την εμφάνιση της κυρίως σε εφήβους.
- Άρνηση του προβλήματος τους και ταυτόχρονα αποκρύπτουν την πραγματική διάρκεια που παρέμειναν συνδεδεμένοι.

⁷ChristakisD. «InternetAddiction: A 21stCenturyEpidemic? » 2010BMC Med 8 p 61

- Αίσθημα ευεξίας, ευφορίας και ευτυχίας όταν βρίσκονται συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο.

Μπορούν όμως να παρατηρηθούν και διάφορα σωματικά συμπτώματα όπως:

- Το σύνδρομο καρπιαίου σωλήνα
- Ξηρασία στα μάτια
- Ημικρανίες
- Προβλήματα και πόνοι στη μέση
- Διατροφικές διαταραχές, όπως νευρική ανορεξία
- Παραμέληση της προσωπικής υγιεινής.
- Διαταραχές στο ωράριο του ύπνου εξαιτίας της παρατεταμένης χρήσης του Διαδικτύου τη νυχτερινές ώρες με συνέπεια την πρωινή υπνηλία.⁸

1.3.Ελληνική Κλίμακα μέτρησης του Εθισμού των Εφήβων στους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές (ΚΕΕΦΥ):⁹

Στην έρευνα συμμετείχαν τετρακόσιοι ογδόντα δύο μαθητές από τα Τρίκαλα και εννιακόσιοι επτά μαθητές από τη Λάρισα και πραγματοποιήθηκε το πρώτο τρίμηνο του 2006. Σκοπός της ήταν να βρεθεί ένα αξιόπιστο εργαλείο για τη διάγνωση του εθισμού στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και η περιγραφή των ιδιαίτερων ψυχομετρικών ιδιοτήτων του όσον αφορά τους Έλληνες έφηβους μαθητές. Η επιλογή του δείγματος έγινε με τυχοποιημένη ενστρωματωμένη δειγματοληψία. Η κλίμακα ΚΕΕΦΥ δημιουργήθηκε με βάση ερωτήσεις από την κλίμακα ΙΑΤ, τροποποιημένη όμως προκειμένου να εφαρμοστεί σε εφηβικό πληθυσμό χρηστών υπολογιστών.

⁸<https://www.pcsteps.gr/211607-εθισμός-στο-διαδίκτυο-ενδείξεις/>

⁹Siomos K. E., Floros G., Mouzas O. D., Angelopoulos N. V. (2009), «Validation of Adolescent Computer Addiction Test at a Greek Sample», Psychatriki 20(3), 222-232

Η κλίμακα ΚΕΕΦΥ αποτέλεσε μια πρώτη προσπάθεια για τη δημιουργία και εφαρμογή ενός αξιόπιστου εργαλείου προκειμένου να καθίσταται δυνατή η μέτρηση του εθισμού των εφήβων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Τα αποτελέσματα ήταν εξαιρετικά καθώς η κλίμακα παρουσίασε άριστη αξιοπιστία ως προς ψυχομετρικές δοκιμασίες που εφαρμόστηκαν, δηλαδή το χρόνο, την εσωτερική συνέχεια και τη δομική εγκυρότητα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο – ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΕΘΙΣΜΟΣ

2.1. Έννοια Παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση ή διαδικτυακών παιχνιδιών (online):

Τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση είναι η εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών. Πρόκειται για δισδιάστατα ή τρισδιάστατα παιχνίδια, τα οποία μπορεί ο χρήστης να παίζει μέσω διαδικτύου από τον προσωπικό του υπολογιστή και μέσω των οποίων μπορεί να αλληλεπιδράσει, με άλλους χρήστες σε όλο τον κόσμο, στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλές κατηγορίες παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση, τα συνηθέστερα θεωρούνται αυτά που σχετίζονται με φανταστικούς κόσμους και παιχνίδια ρόλων, υπάρχουν όμως και στρατηγικής, αγώνων ταχύτητας, αθλητικά, δράσης πρώτου προσώπου (first person shooter), κοινωνικά ακόμα και ερωτικά. Τέλος με την άνθηση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Facebook) εμφανίστηκαν και παιχνίδια πλατφόρμες όπως το “Farmville” ή το “Pet Society”.

Στα παιχνίδια πλατφόρμες δεν καταβάλλεται συνήθως κάποιο αντίτιμο, ο χρήστης όμως έχει περιορισμένες επιλογές ενώ και κάποιες επιπλέον δυνατότητες πρέπει είτε να πληρώσει μια μηνιαία συνδρομή είτε να γραφτεί σε προσφορές που του εμφανίζονται στο παιχνίδι μέσω ενεργών συνδέσμων. Στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση, σε αντίθεση με τα βιντεοπαιχνίδια, η αγορά δεν αρκεί αλλά ο χρήστης πληρώνει ένα ποσό ως μηνιαία συνδρομή προκειμένου να έχει πρόσβαση σε επιπλέον

πίστες, αποστολές, αντικείμενα και διάφορα άλλα επιπλέον πακέτα. Σε ορισμένες περιπτώσεις τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση δεν απαιτούν μηνιαία συνδρομή αλλά μια εφάπαξ καταβολή χρηματικού ποσού προκειμένου να έχει πρόσβαση στις προαναφερθείσες επιλογές.¹⁰

Τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση διαφέρουν από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζονται ατομικά (single player games). Η βασική διαφορά των παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση από τα βιντεοπαιχνίδια είναι η δυνατότητα να συνυπάρχουν μαζί μεγάλος αριθμός χρηστών, για τον λόγο αυτό έχει επικρατήσει ο όρος διαδικτυακά παιχνίδια μαζικής συμμετοχής ή Massively Multiplayer On-line (MMO). Η συνύπαρξη αυτή μπορεί να έχει την μορφή της συνεργασίας, της συνδιαλλαγής ή του ανταγωνισμού. Η μαζική συμμετοχή παικτών έχει σαν συνέπεια την ύπαρξη ενός ενιαίου εικονικού κόσμου που συνεχίζει να υπάρχει ακόμα και τις ώρες που ο παίκτης δεν συμμετέχει στο παιχνίδι. Ο παίκτης δεν αποτελεί το κέντρο του παιχνιδιού αλλά ένα μικρό κομμάτι του το οποίο συνεργάζεται με πολλά άλλα και τέλος τα παιχνίδια αυτά συνήθως δεν έχουν κάποιον «τερματισμό». Ο όρος MMO δόθηκε από τον Richard Garriot το δημιουργό του Ultima Online.¹¹

2.2.Ιστορική αναδρομή παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση:

Τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση αποτελούν τους απογόνους των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και τα συναντάμε κυρίως με τον όρο MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games). Εμφανίστηκαν τη δεκαετία του

¹⁰Εμμ. Σφακιανάκης – Κ. Σιώμος – Γ. Φλώρος. Σερφάροντας με (αν)ασφάλεια – Εθισμός στο Διαδίκτυο, Καθημερινές Εκδόσεις Α.Ε. 2015 σελ.98

¹¹Εμμ. Σφακιανάκης – Κ. Σιώμος – Γ. Φλώρος. Σερφάροντας με (αν)ασφάλεια – Εθισμός στο Διαδίκτυο, Καθημερινές Εκδόσεις Α.Ε. 2015 σελ 97

1970 και από τότε έχουν αποκτήσει φανατικό κοινό σε όλο τον κόσμο. Στα παιχνίδια αυτά οι χρήστες μπορούσαν να δημιουργήσουν βάζοντας τα χαρακτηριστικά που οι ίδιοι επιθυμούσαν. Οι Trubshaw και Bartle το 1978 δημιούργησαν το πρώτο MMORPG το οποίο παιζόταν σε περιβάλλον MUD (Multi Users Domain). Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και των υπολογιστών τα παιχνίδια αυτά απέκτησαν γραφική απεικόνιση. Μπορούμε να ξεχωρίσουμε τρεις σημαντικές στιγμές στην διαδρομή των MMORPG.

- Η πρώτη φάση είναι αυτή με την οποία εμφανίζονται στην αγορά τα MMORPG με απευθείας διαδικτυακή σύνδεση. Ο σημαντικότερος εκπρόσωπος της φάσης αυτής είναι το Ultima On-line.

- Η δεύτερη φάση αρχίζει μαζί με την νέα χιλιετία. Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν εξελιχθεί σε όλους τους τομείς, όπως στα γραφικά, τον ήχο, τον τρόπο παιχνιδιού (gameplay) και στο σενάριο. Κυριότεροι εκπρόσωποι της δεύτερης φάσης είναι το «Final Fantasy» και το «Lineage».

- Η τρίτη φάση είναι η τρέχουσα. Η φάση αυτή μονοπωλείται από το «World of Warcraft» το οποίο θεωρείται το εμπορικότερο παιχνίδι όλων των εποχών.

Τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν το μέλλον στην ψυχαγωγία συνδυάζοντας καλά γραφικά, ποιότητα στον ήχο, βάθος στο σενάριο, εύκολη εύρεση διαθέσιμων συμπαικτών ή αντιπάλων και ανθρώπινη αλληλεπίδραση. Σημαντικό και καινοτόμο στοιχείο των παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση είναι η ανωνυμία που μπορούν να έχουν οι παίκτες καθώς και το να παρουσιάζουν τον εαυτό τους όπως οι ίδιοι επιθυμούν αποκρύπτοντας τα στοιχεία του χαρακτήρα τους που θεωρούν αρνητικά. Τέλος τα

διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση σε αντίθεση με τα άλλα ηλεκτρονικά ψυχαγωγικά μέσα βάζουν τον χρήστη σε ενεργητικό ρόλο.¹²

2.3. Διαδικτυακές πραγματικότητες:

Το Διαδίκτυο ως εικονικός χώρος που διαδραματίζονται τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση παρουσιάζει μια σειρά από κοινωνικές διεργασίες και ψυχολογικές καταστάσεις.

- Η πιο, ίσως, αυτονόητη δυνατότητα του Διαδικτύου είναι η ανωνυμία. Η δυνατότητα αυτή δίνει στον χρήστη μια ελευθερία να πράξει όπως ο ίδιος νομίζει. Αν και κάποιες φορές η ανωνυμία βοηθάει τον χρήστη με τρόπο ευνοϊκό δίνοντας του τη δυνατότητα να απελευθερωθεί θετικά συνήθως όμως χρησιμοποιείται με ανευθυνότητα εμφανίζοντας εχθρική και παραβατική συμπεριφορά. Τέτοιες συμπεριφορές παρατηρούνται και στα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Όμως εκεί υπάρχει η ιδιαιτερότητα ότι ναι μεν ο χρήστης δεν παρουσιάζεται με τα πραγματικά του στοιχεία, έχει όμως μια εικονική ταυτότητα και υπόσταση και σε περίπτωση εμφάνισης εχθρικής και παραβατικής συμπεριφοράς ο διακομιστής μπορεί να τον αποβάλει από το παιχνίδι για ορισμένη ώρα σαν πρώτη ποινή και σε περίπτωση επανάληψης να του αρνηθεί οριστικά την είσοδο.
- Μια επίσης δυνατότητα που παρέχει το Διαδίκτυο είναι η κατάργηση των κοινωνικών ανισοτήτων που ισχύουν στον πραγματικό κόσμο. Στα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση υπάρχουν ταυτόχρονα στοιχεία ιεραρχίας και κατάργηση των κοινωνικών ανισοτήτων. Έτσι

¹²https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_massively_multiplayer_online_games

μπορεί κανείς να βρει παίχτες που θεωρούνται αρχηγοί στο παιχνίδι οι οποίοι στην πραγματική τους ζωή βρίσκονται σε χαμηλή κοινωνικό-οικονομικής θέση. Το ίδιο συμβαίνει και με το θέμα της εμφάνισης. Χρήστες που δεν νιώθουν ελκυστικοί μπορούν να δημιουργήσουν ελκυστικούς και όμορφους εικονικούς χαρακτήρες. Έτσι παρατηρούμε ότι δεν υπάρχει ταύτιση μεταξύ πραγματικής και εικονικής ζωής.

- Απόρροια της ανωνυμίας που υπάρχει στο Διαδίκτυο είναι το φαινόμενο της χαλάρωσης των αναστολών των χρηστών. Ο χρήστης βρισκόμενος πίσω από μια οθόνη αισθάνεται μεγαλύτερη ασφάλεια και αυτό του δημιουργεί μια χαλάρωση και τάση για αυτοαποκάλυψη. Στην θετική του μορφή το φαινόμενο αυτό βοηθάει άτομα ντροπαλά με μη ανεπτυγμένες κοινωνικές δεξιότητες να επικοινωνήσουν και να ανοιχτούν και να παρουσιάσουν προς τα έξω τον εαυτό τους, Στην αρνητική του μορφή όμως το φαινόμενο αυτό σε συνδυασμό με την ανωνυμία μπορεί να δημιουργήσει την αίσθηση ατιμωρησίας με συνέπεια ο χρήστης να εκδηλώσει εχθρική και ρατσιστική συμπεριφορά, εξάρσεις μίσους κτλ. Η υπερβολική όμως χαλάρωση των αναστολών σε συνδυασμό με την ανάγκη για αυτοαποκάλυψη μπορεί καταστήσει τον χρήστη θύμα επιτήδειων που θα προσπαθήσουν να τον εκμεταλλευτούν. Από το φαινόμενο αυτό δεν φαίνονται να εξαιρούνται τα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Οι διαδικτυακοί χρήστες των παιχνιδιών αυτών με την δημιουργία του εικονικού τους χαρακτήρα και με την πολύωρη ενασχόληση δημιουργούν ισχυρούς δεσμούς με άλλους διαδικτυακούς συντρόφους τους. Το αίσθημα αυτό ενισχύεται από την έντονη συνεργασία που έχουν οι παίχτες μεταξύ

τους στις διάφορες αποστολές και μάχες με αποτέλεσμα να είναι πιο δεκτικοί στην άρση των αναστολών.

- Ενώ εκ πρώτης όψεως φαίνεται περιττό να αναφερθεί ωστόσο συμβαίνει κάποιοι χρήστες να χάνουν την αίσθηση του πραγματικού και του εικονικού. Έτσι πολλές φορές για τους αυτούς τους χρήστες το διαδικτυακό παιχνίδι δεν είναι απλά μια ψυχαγωγία αλλά αποκτά υπερβολικά μεγάλη σημασία στη συνείδηση τους και επισκιάζει έτσι την πραγματική τους ζωή. Το φαινόμενο αυτό θα φανεί στο οικείο κεφάλαιο που αφορά ακραίες περιπτώσεις εθισμού στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση.
- Το Διαδίκτυο στηρίζεται κυρίως στην όραση και στην ακοή. Έτσι λοιπόν υπάρχει μια ελαττωμένη χρήση των αισθήσεων σε σύγκριση με τον πραγματικό κόσμο. Στα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση ισχύουν σε γενικές γραμμές τα ίδια με μια μόνο διαφορά. Πολλά από τα παιχνίδια αυτά υποστηρίζουν την επικοινωνία των παικτών με ομιλία εφόσον εγκατασταθούν τα κατάλληλα προγράμματα ή μέσω εντολών συναισθηματικής έκφρασης (emotes). Είναι προφανές όμως ότι ακόμα και σε αυτό το επίπεδο της τεχνολογίας η εικονική επικοινωνία δεν μπορεί να συγκριθεί με την πραγματική επικοινωνία. Παρόλα αυτά όλο και περισσότεροι χρήστες επιλέγουν την διαδικτυακή από την πραγματική επικοινωνία και αυτό είναι κάτι που θα έπρεπε να προβληματίσει. Τελευταία μάλιστα παρατηρείται το φαινόμενο συντομογραφίες που προέκυψαν στα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση για γρηγορότερη πληκτρολόγηση να κάνουν την

εμφάνιση τους και στην ομιλία της πραγματικής ζωής π.χ. «lol (laughing out loud) και omg (oh my god).»

- Το Διαδίκτυο αλλάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον χώρο και τον χρόνο. Ο χρήστης μπορεί να επισκέπτεται και να αλλάζει ιστοσελίδες με το πάτημα των πλήκτρων δίνοντας του ότι ζει σε γρήγορη κίνηση. Από την άλλη μπορεί να διεκπεραιώνει τις υποχρεώσεις του από τον υπολογιστή χωρίς να χρειάζεται να μετακινηθεί. Το ίδιο συμβαίνει και στα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση. Ο χρήστης ταξιδεύει σε εικονικούς κόσμους δίνει εικονικές μάχες, συνεργάζεται με άλλους χρήστες δημιουργεί κοινωνικές επαφές και αυτό έχει σαν συνέπεια να χάνει την αίσθηση του χρόνου.¹³

2.4.Παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση και εικονικές κοινότητες:

Ένα από τα μεγάλα προτερήματα του Διαδικτύου είναι η δυνατότητα που έχουν οι χρήστες να συναντιούνται άμεσα και εύκολα. Έτσι σχηματίζονται και στο Διαδίκτυο ομάδες και κοινότητες χρηστών με κοινά χαρακτηριστικά όπως και στις κοινότητες που υπάρχουν στον πραγματικό κόσμο.

Η βασική διάκριση των κοινοτήτων εντοπίζεται σε σχέση με τα εικονικά περιβάλλοντα, τα οποία χρησιμοποιούνται κυρίως στην έρευνα και οι δύο αυτές κατηγορίες χαρακτηρίζονται από διαφορετικά ηθικοκοινωνικά ζητήματα. Τα μέλη μιας εικονικής κοινότητας αισθάνονται την αίσθηση του να ανήκουν σ' αυτήν μέσω της αμοιβαίας υποστήριξης στο πλαίσιο της, της ταυτοποίησης των μελών της και της

¹³Εμμ. Σφακιανάκης – Κ. Σιώμος – Γ. Φλώρος. Σερφάροντας με (αν)ασφάλεια – Εθισμός στο Διαδίκτυο, Καθημερινές Εκδόσεις Α.Ε. 2015 σελ 104-113

επικοινωνίας εκτός της εικονικής κοινότητας. Προκειμένου να θεωρηθεί μια εικονική κοινότητα ως επιτυχημένη πρέπει να συνδυάζει τόσο τεχνικά όσο και κοινωνικά στοιχεία. Τα πρώτα αφορούν την ικανότητα των χρηστών στην καλή λειτουργία του συστήματος και τα δεύτερα σχετίζονται με την αίσθηση του να ανήκουν στην κοινότητα. Μαζί τα δύο αυτά στοιχεία συντελούν στην αφοσίωση των μελών της κοινότητας, η οποία αποτελεί προϋπόθεση βιωσιμότητας της και δημιουργούν, επιπλέον νόρμες συμπεριφοράς στο πλαίσιο της ομάδας¹⁴. Οι έφηβοι συνήθως δημιουργούν Διαδικτυακές επαφές με βάση προϋπάρχουσες επαφές στην πραγματική ζωή. Ταυτίζεται δηλαδή ο κύκλος των φίλων τους στα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση με τους πραγματικούς τους φίλους. Όσο όμως μεγαλώνουν ηλικιακά τόσο πιο πολύ ατονεί αυτή η τάση. Υποστηρίζεται βέβαια και η άποψη ότι οι κοινότητες και οι ομάδες που δημιουργούνται στο Διαδίκτυο και στα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση δεν είναι «πραγματικές»¹⁵.

Οι κοινότητες και οι ομάδες που σχηματίζονται στα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση συνεχίζουν να υπάρχουν και εκτός παιχνιδιού στα forum που ασχολούνται με το κάθε παιχνίδι. Οι κοινότητες και οι ομάδες διαδικτυακών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κοινωνικής φύσης και ειδικότερα στις ομάδες κοινής ταυτότητας, αφού οι χρήστες συνυπάρχουν με μόνο

¹⁴Blanchard A. L. (2008) «Testing a Model of Sense of Virtual Community», *Computer in Human Behavior*, 24 2107-2123

¹⁵Beninger J. (1987) «Personalization of Mass Media and the Groth of Pseudo-Community», *Communication Research* 14(3) 352-371

σκοπό να ψυχαγωγηθούν με το παιχνίδι χωρίς να μοιράζονται απαραίτητα και κάποια άλλα κοινά χαρακτηριστικά.¹⁶

Επίσης λόγω του αριθμού των παικτών που μπορεί να συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι είναι δυνατόν να σχηματιστούν και υποομάδες με συνήθως πολύ συγκεκριμένα χαρακτηριστικά όπως για παράδειγμα εθνική ή φυλετική ομοιογένεια. Πάντως δεν πρέπει να θεωρούμε την αλληλεπίδραση του χρήστη με το λογισμικό του υπολογιστή μόνο σαν αλληλεπίδραση με το Διαδικτυακό παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση.

Τα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση πέρα από τον ψυχαγωγικό ρόλο που επιτελούν, αποτελούν και χώρο κοινωνικοποίησης των χρηστών.¹⁷ Όσο όμως πιο πολύ μπαίνει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι και αφιερώνει πολλές ώρες τόσο πιο πολύ απομονώνεται και το παιχνίδι από ψυχαγωγικό γίνεται εθισμός και αυτοσκοπός. Τέλος τα ανωτέρω παιχνίδια παρουσιάζουν ομοιότητες με τα κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Instagram). Σε τελική ανάλυση όμως το κοινωνικό στοιχείο είναι αυτό που χαρακτηρίζει ένα παιχνίδι δημοφιλές και το διατηρεί στις ψηλά στις προτιμήσεις των παικτών.

2.5.Οι τύποι των παικτών:

Τα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση ψυχαγωγούν καθημερινά εκατομμύρια χρήστες σε παγκόσμιο επίπεδο. Όλοι όμως αυτοί οι χρήστες όπως είναι εύκολα κατανοητό παρουσιάζουν πολλά και διαφορετικά χαρακτηριστικά. Έγινε

¹⁶McKeena K.Y.A. (2008), «Influences on the Nature and Functioning of On-line Groups», in A. Barak (επιμ.), Psychological Aspects of Cyberspace, New York: Cambridge University Press

¹⁷Steinkuehler, C & Williams D. (2006) «Where Everybody Knows Your (Screen) Name: On-line Games as “Third Places”», Journal of Computer-Mediated Communication, 11(4), article 1

λοιπόν προσπάθεια να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζουν. Από τους πρώτους που αποπειράθηκαν να κατηγοριοποιήσουν τους χρήστες των MUDs ήταν ο R. Farmer το 1992¹⁸. Σύμφωνα λοιπόν με τη δικιά του γνώμη οι κατηγορίες των παικτών είναι:

1. «Παθητικοί». Πρόκειται για παίκτες που έχουν σαν σκοπό μόνο να ψυχαγωγηθούν και δεν συνδέονται καθημερινά. Οι παίκτες αυτοί αποτελούν το 75% του συνόλου των παικτών αλλά μόλις το 20% των παικτών που βρίσκονται στο παιχνίδι.
2. «Ενεργοί». Αποτελούν την πλειονότητα και το παιχνίδι αποτελεί την κύρια απασχόληση τους. Προκειμένου να φτάσει κάποιος παίκτης σε ανώτερο επίπεδο έχει περάσει από αυτήν την κατηγορία.
3. «Εμπνευστές». Είναι οι παίκτες που δημιουργούν ομάδες και είναι οι οργανωτικοί του παιχνιδιού.
4. «Φροντιστές». Είναι οι κοινωνικοί του παιχνιδιού και αυτό φαίνεται από την παρουσία τους στα κανάλια συνομιλίας των παιχνιδιών και συνήθως είναι υπάλληλοι της εταιρίας.
5. «Σπασίκλης-Θεοί». Έχουν αφιερώσει πάρα πολλές ώρες στο παιχνίδι ή πρόκειται για τους σχεδιαστές του παιχνιδιού και για τον λόγο αυτό το γνωρίζουν σχεδόν όλες τις λεπτομέρειες και παραμέτρους.

Η ανωτέρω σειρά με την οποία περιεγράφηκαν οι τύποι των παικτών είναι και η πορεία που ακολουθούν μέσα στο παιχνίδι. Ξεκινούν σαν «παθητικοί» και

¹⁸Bartle, R, A. (2003), *Designing Virtual Worlds*, Indianapolis: New Riders Publishing

εξελίσσονται, ανάλογα με τον χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι με ανώτερη διάκριση «σπασίκλες-θεοί».

Ο Bartle¹⁹ έφτιαξε μια λίστα με τους τύπους των παικτών των διαδικτυακών παιχνιδιών ανάλογα με τα κίνητρα τους. Οι παίκτες λοιπόν ανάλογα με το τι θέλουν από τα διαδικτυακά παιχνίδια χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:

1. Οι παίκτες που προτιμούν το ομαδικό παιχνίδι και την κοινωνικοποίηση. Γι' αυτούς το Διαδικτυακό παιχνίδι είναι ένα μέρος κοινωνικών συναναστροφών όπως θα πήγαιναν σε ένα κλαμπ ή μπαρ.
2. Οι παίκτες οι οποίοι αντιμετωπίζουν το παιχνίδι σαν περιπέτεια. Τους αρέσει να εξερευνούν τις περιοχές του παιχνιδιού και να αλληλεπιδρούν με αυτές όπως θα εξερευνούσαν ένα δάσος ή μια σπηλιά αλλά από την ασφάλεια του υπολογιστή.
3. Οι παίκτες οι οποίοι περνούν καλά πετυχαίνοντας τους στόχους του παιχνιδιού και με απώτερο σκοπό να εξελιχθούν όσο πιο πολύ μπορούν.
4. Οι παίκτες «εκτελεστές» οι οποίοι συμπεριφέρονται σαν να βρίσκονται σε διαρκή μάχη, τους αρέσει η δράση και σκοτώνουν τους αντιπάλους τους είτε πρόκειται για άλλους παίκτες είτε πρόκειται για μέρος του λογισμικού.

2.6.Τα κίνητρα των παικτών:

Σύμφωνα με τη μελέτη περίπτωσης εθνογραφικού χαρακτήρα καθορίστηκαν δεκατρείς κατηγορίες κινήτρων. Οι κατηγορίες που καθορίστηκαν είναι οι εξής:

¹⁹ Bartle, R, A. (2003), Designing Virtual Worlds, Indianapolis: New Riders Publishing

1. Ψυχαγωγία
2. Απόδραση ή αποφυγή από την πραγματικότητα
3. Κοινωνικοποίηση και κοινωνική αποδοχή
4. Δημιουργία ενός ιδανικού εαυτού
5. Έλλειψη ενδιαφέροντος στην πραγματική ζωή
6. Επίτευξη
7. Ανάδειξη και επίδειξη
8. Άσκηση εξουσίας
9. Προσφορά και Δημιουργικότητα
10. Συμμόρφωση στην τάση της μόδας
11. Δράση
12. Κέρδος
13. Αυτοκαθορισμός και Αυτοεκπλήρωση

Οι ανωτέρω κατηγορίες έχουν κάθε μια τα δικά της χαρακτηριστικά τα οποία τη διαφοροποιούν από τις υπόλοιπες. Επίσης μπορούν τα παραπάνω κίνητρα να συνδυαστούν μεταξύ τους παίρνοντας κάποια τον πρωταγωνιστικό ρόλο και κάποια δευτερεύοντα ρόλο. Τα κίνητρα αυτά μπορούν είτε να ωθήσουν αρχικά τον παίκτη να ασχοληθεί με τα βιντεοπαιχνίδια σε απευθείας σύνδεση είτε να διατηρήσουν το ενδιαφέρον του.²⁰

2.7.Η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια:

Τα παιχνίδια που φαίνεται να τραβούν το ενδιαφέρον για τους παίκτες και μεταφράζεται σε μεγαλύτερες πωλήσεις για τις εταιρίες είναι αυτά που έχουν βίαιο

²⁰ • Σφακιανάκης Εμμ. – Σιώμος Κ. – Φλώρος, Γ. Σερφάροντας με (αν)ασφάλεια – Εθισμός στο Διαδίκτυο, Καθημερινές Εκδόσεις Α.Ε. 2015 σελ.124

περιεχόμενο. Ειδικότερα, ο παίκτης στα πλαίσια του σκοπού του παιχνιδιού μπορεί να σκοτώνει τους αντιπάλους του, κάτι τέτοιο όμως δικαιολογείται και έχει κάποια ανταμοιβή είτε σε πόντους εμπειρίας είτε από τον σκοπό της αποστολής που του έχει ανατεθεί. Δεν θα πρέπει να μας κάνει εντύπωση λοιπόν το γεγονός ότι οι περισσότεροι παίκτες επηρεάζονται από τις σκηνές βίας που έρχονται αντιμέτωποι, με συνέπεια οι αρνητικές επιπτώσεις της βίας και του φαινομένου να είναι εμφανείς.

Σύμφωνα με σχετικές μελέτες:

- α) το 90% των βιντεοπαιχνιδιών περιλαμβάνει σκηνές βίας.
- β) το 50% των βιντεοπαιχνιδιών έχουν ως στόχο την πρόκληση βλάβης ή το θανάτου του αντιπάλου.
- γ) το 53% των παιδιών που ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια προτιμάει αυτά που περιέχουν σκηνές βίας.

Έρευνα που πραγματοποίησαν οι Anderson & Bushman²¹, το 2001, έδειξε ότι τα παιδιά που ασχολούνται μεγάλα διαστήματα με ηλεκτρονικά παιχνίδια που περιέχουν σκηνές βίας, εμφανίζουν εντονότερη επιθετική συμπεριφορά και δυσκολία στην κοινωνικοποίηση. Επίσης, εμφανίζουν μειωμένη ενσυναίσθηση, δηλαδή, δυσκολία στο να βρεθούν στην θέση ενός άλλου ατόμου και να δουν από τη δική του οπτική γωνία την ψυχολογική κατάσταση στην οποία βρίσκεται.

Συνεπώς, η συνεχής και επαναλαμβανόμενη έκθεση των παιδιών σε σκηνές βίας, έχει σαν αποτέλεσμα τη μείωση των συμπεριφοριστικών τους αντιδράσεων σε

²¹Anderson, C. A., & Bushman B. J. (2001), «Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature». *Psychological Science* , 12 p.353-359

ένα βίαιο περιστατικό, και συνεπώς, εξοικείωση με τη βία. Ως αποτέλεσμα της εξοικείωσης των παιδιών με τη βία παρατηρείται η μειωμένη αντίδραση τους απέναντι σε βίαιες περιπτώσεις καθώς και η αίσθηση πως μια πράξη βίας στα πλαίσια του παιχνιδιού είναι κάτι φυσιολογικό.

Σε έρευνα που διεξήχθη στο Πανεπιστήμιο Tohoku στην Ιαπωνία, έδειξε ότι στα παιδιά που ασχολούνται υπέρμετρα με βίαια βιντεοπαιχνίδια αποτέλεσμα είναι αλλάζει το μέγεθος ενός μέρους του εγκεφάλου τους το οποίο ευθύνεται για την όραση και την κίνηση και ταυτόχρονα είναι απαραίτητο για την επεξεργασία των βίαιων και λανθασμένων κοινωνικών προθέσεων. Έτσι τα παιδιά γίνονται βίαια στα πλαίσια του παιχνιδιού χωρίς να το καταλαβαίνουν.

Η βία στα παιδιά μικρής ηλικίας είναι κάτι περισσότερο από σωματική, την αντιλαμβάνονται σαν μια κατάσταση που τους δημιουργεί ανασφάλεια και κίνδυνο, που προκύπτουν από γεγονότα που τους δημιουργεί ανασφάλεια στο ευρύτερο περιβάλλον τους. Η χρήση υβριστικών εκφράσεων, τα φυλετικά και ρατσιστικά στερεότυπα, η αδικία που υπάρχει στον κόσμο υπονομεύουν την αίσθηση ασφάλειας των παιδιών. Όλα τα ανωτέρω, αποτελούν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ΜΜΕ, συνεπώς φτάνουμε στο συμπέρασμα, ότι τα ΜΜΕ μαθαίνουν στα παιδιά τα πάντα σχετικά με την βία, αλλά και τους διάφορους τρόπους που οι άνθρωποι λειτουργούν μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας.²²

Το ίδιο ισχύει και στα βιντεοπαιχνίδια.

²²Levin, D. (1998). Remote control childhood. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μαθαίνουν να συμπεριφέρονται στους άλλους μέσα από τις εκπομπές και τα κινούμενα σχέδια που παρακολουθούν και εξαιτίας της μικρής τους ηλικίας δεν έχουν αναπτύξει κριτική ικανότητα για τις πληροφορίες που λαμβάνουν και κατά συνέπεια τις ακολουθούν άβουλα.

Ειδικότερα τα παιδιά προσχολικής ηλικίας:

- 1) Δεν έχουν τη δυνατότητα να διακρίνουν και να αναγνωρίζουν το ψεύτικο από το αληθινό στοιχείο,
- 2) Εστιάζουν ως επί τα πλείστον στις δραματικές όψεις,
- 3) Δεν είναι σε θέση να κάνουν λογικούς αιτιολογικούς συσχετισμούς
- 4) Βλέπουν τα πράγματα μονόπλευρα
- 5) Ο συλλογισμός τους αποτελείται από όρους διχοτομίας, δηλαδή «όλα ή τίποτα»

Από τα ανωτέρω είναι προφανές πως η τηλεόραση και τα βιντεοπαιχνίδια καθιστούν τα παιδιά ιδιαίτερα επιρρεπή στη βία. Η έντονη επιρροή της βίας των ΜΜΕ στην διαμόρφωση της προσωπικότητας και της συμπεριφοράς των παιδιών, έχει ως απόρροια την αλλαγή της μορφής του παιχνιδιού που επιλέγουν τα παιδιά.

Αυτή η έντονη επιθετικότητα που ασκούν τα παιδιά κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι παγκόσμιο φαινόμενο. Είναι συνηθισμένο τα παιδιά να έχουν ως πρότυπο και κατά συνέπεια να μιμούνται τον ήρωα που παρακολουθούν είτε ηλεκτρονικά παιχνίδια είτε στην τηλεόραση και να μην δείχνουν κανένα ενδιαφέρον για παιχνίδια που απαιτούν αυξημένη φαντασία και ενεργητικότητα. Τελικά όμως όχι μόνο μιμούνται τον αγαπημένο τους ήρωα αλλά προσπαθούν να αντιγράψουν τον χαρακτήρα αυτού μαζί με τα όποια πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα διαθέτει καθώς και τον τρόπο με τον οποίο χειρίζεται τις καταστάσεις.

Ωστόσο, ο τρόπος με τον οποίο παίζεται το πολεμικό παιχνίδι στην εποχή μας έχει αλλάξει άρδην και σε αυτό συνέβαλε η ένταξη της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και της βιομηχανίας παιχνιδιών έχει διαμορφώσει ένα είδος παιχνιδιού που χαρακτηρίζεται από βία. Τα πολεμικά παιχνίδια είτε επιτρέπονται, είτε απαγορεύονται από τους γονείς και τους δασκάλους, κατέχουν σημαντική θέση στην καθημερινότητα των παιδιών, καθώς εισβάλλουν με δυο ειδών μορφές, είτε με την μορφή του αντικειμένου είτε με την μορφή του συμβολικού παιχνιδιού. Για τον λόγο αυτόν τα παιδιά αναπόφευκτα μιμούνται και εκφράζονται μέσα από τους βίαιους και επιθετικούς ήρωες και μεταλλάσσονται τα ίδια σε βίαια και επιθετικά.

2.8. Αιτίες ενασχόλησης με τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:

2.8^α. Έλλειψη ελεύθερου χώρου:

Η έλλειψη των ελεύθερων χώρων για παιχνίδι συμβάλλει στον περιορισμό του παιχνιδιού των παιδιών. Το φαινόμενο αυτό είναι κυρίως εμφανές στα αστικά κέντρα όπου οι ανοιχτοί χώροι έχουν μειωθεί δραστικά με αποτέλεσμα τα παιδιά να περιορίζονται κυρίως στο εσωτερικό των σπιτιών, πράγμα που τους δημιουργεί έντονη νευρική κατάσταση στο παιχνίδι τους. Οι εξωτερικοί χώροι για παιχνίδι είναι απαραίτητοι προκειμένου να εκτονωθούν τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού.

Επιπλέον, οι γονείς φοβούνται να αφήσουν τα παιδιά τους και απαγορεύουν να παίζουν στους δρόμους τόσο λόγω των κινδύνων όσο και λόγω της εγκληματικότητας. Το αίσθημα ξеноφοβίας που έχει ξυπνήσει εξαιτίας της αυξημένης εισροής αλλοδαπών στη χώρα μας αναγκάζει τους γονείς να κρατούν τα παιδιά σπίτι ή να τα πηγαίνουν σε κλειστούς χώρους ή περιφραγμένους χώρους που είναι δυνατόν να ελεγχθούν, όπως

είναι τα πάρκα και οι παιδικές χαρές. Τα παιδιά όμως δεν εκτονώνονται και η νευρική τους παραμένει συσσωρευμένη με αποτέλεσμα σημαντικές επιπτώσεις πάνω τους. Έτσι οι αντιδράσεις τους πολλές φορές είναι ακραίες, είναι νευρικά και επιδεικνύουν επιθετική συμπεριφορά και μερικές φορές ακόμα και βίαιη. Ακόμη μπορεί να απομονωθούν από τα άλλα παιδιά και να κλειστούν στον εαυτό τους, χωρίς να συμμετέχουν καθόλου στο παιχνίδι.

2.8β.Ο ρόλος της οικογένειας:

Η έλλειψη χρόνου είναι μια αδιαμφισβήτητη πραγματικότητα με διπλή σημασία. Απ' την μια δυσκολεύει τη συμμετοχή των γονέων στο παιχνίδι των παιδιών τους και από την άλλη έχει αρνητικές επιπτώσεις στα παιδιά και στο παιχνίδι τους με αποτέλεσμα να δημιουργούνται εμπόδια στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας τους μέσω του παιχνιδιού, καθώς και στη δημιουργία πίεσης και άγχους έτσι ώστε να προλάβουν να παίξουν. Οι γονείς αναγκάζονται να εργάζονται περισσότερες ώρες προκειμένου να καλύψουν τις οικογενειακές τους υποχρεώσεις. Συνέπεια αυτού είναι ότι όταν οι γονείς γυρίζουν στο σπίτι να μην έχουν διάθεση και κουράγιο να ασχοληθούν με το παιδί και να παίξουν μαζί του. Έτσι ψάχνοντας να βρουν μια εύκολη λύση προκειμένου να απασχολούνται τα παιδιά και να μένουν οι ίδιοι ήρεμοι, καταλήγουν είτε στο να βάζουν τα παιδιά τους μπροστά στην τηλεόραση είτε να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.²³

Ειδικότερα, η σημερινή μητέρα αναγκάζεται να εργαστεί πολλές ώρες προκειμένου να συνεισφέρει στην επιβίωση της οικογένειας. Συνεπώς δεν έχει τη

²³Zinnecker, J. (2001). «City kids between street children life and school.» Wenham: Munich

ευχέρεια να ασχοληθεί με τα παιδιά ,όπως η μητέρες παλιότερα. Οι παιδικοί σταθμοί, οι νταντάδες, οι παππούδες αναλαμβάνουν να καλύψουν την μητέρα τις ώρες που εργάζεται και να παίζουν με τα παιδιά. Είναι προφανές όμως ότι η αντικατάσταση δεν έχει το ίδιο αποτέλεσμα. Το παιχνίδι του παιδιού με τη μητέρα έχει θετικότερη επιρροή για την προσωπικότητα του. Η αξία της συναισθηματικής σχέσης μεταξύ παιδιού και μάνας είναι τόσο σημαντική που είναι αδύνατο να αντικατασταθεί²⁴.

Αντίστοιχα, το ίδιο ισχύει και με τον πατέρα. Οι πατεράδες παραδοσιακά επωμίζονταν την οικονομική ευμάρεια της οικογένειας κάτι τέτοιο στις μέρες μας μεταφράζεται με το να κάνουν δύο και τρεις δουλειές προκειμένου να επιβιώσει η οικογένεια τους. Ο ελεύθερος χρόνος τους είναι πρακτικά ανύπαρκτος, με συνέπεια ότι ο χρόνος που περνάει με το παιδί του είναι ελάχιστος και μη ποιοτικός λόγω σωματικής και ψυχολογικής κόπωσης. Η ομαλή ανάπτυξη του παιδιού, η κοινωνικοποίηση και διαπαιδαγώγηση του εξαρτάται και από το παιχνίδι με τον πατέρα του. Αν το παιχνίδι είναι περιορισμένα τότε είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα επιφέρει αρνητικά αποτελέσματα στην πνευματική ανάπτυξη του παιδιού.

Τα παιδιά που έπαιζαν αρκετά με τους πατεράδες τους και περνούσαν αρκετό χρόνο μαζί τους, ένιωθαν άνετα με άλλους ανθρώπους, ήταν πιο ήσυχα και ευχαριστημένα. Το παιχνίδι των παιδιών με τους γονείς μπορεί να μας δώσει σημαντικές πληροφορίες για τον χαρακτήρα και τον ψυχισμό του παιδιού, δίνοντας

²⁴Παπαδόπουλος, Ε. (2001). «Το παιχνίδι και η στάση της οικογένειας απέναντι στο παιχνίδι του παιδιού.» Παιδαγωγικό βήμα του Αιγαίου, τεύχος 41, σ. 55-64.

παράλληλα τη δυνατότητα στους γονείς να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως μέσο επέμβασης και διαμόρφωσης της προσωπικότητας των παιδιών.²⁵

2.8γ. Ο ρόλος της κοινωνίας:

Η κοινωνία συμβάλλει με την σειρά της στην ανάπτυξη προσωπικοτήτων που δεν μπορούν να δημιουργούν διαπροσωπικές σχέσεις με τους συνανθρώπους τους. Οι σημερινές σχέσεις βασίζονται στο προσωπικό συμφέρον και τον εγωισμό. Ελάχιστες είναι οι υγιείς σχέσεις. Η ανάπτυξη της προσωπικότητας και της κοινωνικότητας των παιδιών επιβραδύνεται λόγω της απρόσωπης και αχανής μορφής της κοινωνίας μας. Στις πόλεις επικρατεί η αδιαφορία για τον συνάνθρωπο, η προάσπιση του ατομικού συμφέροντος, η απαξίωση των ηθικών και άλλων αξιών, η αγένεια, η ασέβεια των δικαιωμάτων των συνανθρώπων μας και τέλος ο υπερκαταναλωτισμός.

Έτσι, διαμορφώνεται η ψυχосύνθεση, το είδος αλλά και ο τρόπος παιχνιδιού των παιδιών έτσι ώστε να είναι ανοργάνωτο και μοναδικός σκοπός του παιδιού είναι η νίκη. Τα παιδιά επιδιώκουν να νικήσουν με κάθε τρόπο και όχι να χαρούν, δίνοντας πάντα βάση στο ατομικό τους συμφέρον και στο να ικανοποιήσουν τον εγωισμό τους ενώ είναι γεγονός ότι ανεπίδεκτα ήττας και πάντα θέτουν ως προτεραιότητα το εγώ τους και όχι το εμείς καθώς επίσης έχουν μειωμένη φαντασία και δημιουργικότητα. Σημαντικά και άξια αναφοράς

²⁵Παπαδόπουλος, Ε. (2001). «Το παιχνίδι και η στάση της οικογένειας απέναντι στο παιχνίδι του παιδιού.» Παιδαγωγικό βήμα του Αιγαίου, τεύχος 41, σ. 55-64.

φαινόμενα είναι επίσης η επιθετικότητα, οι τσακωμοί και η διεκδίκηση όσο το δυνατόν περισσότερων υλικών αγαθών, χωρίς αυτά να είναι αναγκαία για τα παιδιά.

Τα σημερινά παιδιά είναι δύσκολο να βρουν εξωτερικούς χώρους που είναι ασφαλή για παιχνίδι. Το παιχνίδι όμως, στον εξωτερικό χώρο, είναι συναρπαστική εμπειρία για τα παιδιά όλες τις εποχές. Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να μάθουν τις συνέπειες του κρύου, της ζέστης, της βροχής, του αέρα και της υγρασίας. Τα παιδιά ανακαλύπτουν ότι με την κίνηση μπορούν να ζεσταθούν όταν κρυώνουν και ότι μπορούν να ιδρώσουν στον πάγο και το χιόνι. Τα παιδιά μπορούν να ανακαλύψουν πως ο αέρας μπορεί να τα παρασύρει και με ποιον τρόπο να τον αντιμετωπίζουν όταν περπατούν αντίθετα σε αυτόν. Τα παιδιά μπορούν να βιώσουν το χτύπημα της δυνατής βροχής στο δέρμα τους αλλά και να πιάσουν το χαλάζι και να ανακαλύψουν πόσο γρήγορα λιώνει στα χέρια τους. Να ανακαλύψουν ότι το νερό κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες μπορεί να μετατραπεί σε πάγο²⁶.

2.9.Ακραίες περιπτώσεις εθισμού στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:

Όσο και αν ακούγεται υπερβολικό ο εθισμός στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση είναι δυνατόν να επιφέρει κίνδυνο τόσο για την ψυχική όσο και για την σωματική υγεία του χρήστη. Μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι:

- Η Rebecca Christie καταδικάστηκε στην Αμερική σε ποινή φυλάκισης 25 ετών επειδή αμέλησε να φροντίσει την κόρη της με αποτέλεσμα να πεθάνει από την πείνα.

²⁶Zimmer, R. (2007). Εγχειρίδιο κινητικής αγωγής. Από την θεωρία στην πράξη. Επιστημονική επιμέλεια: Αθήνα: Κάμπας Α. Εκδόσεις Αθλότυπο.

- Ο Seungseob Lee πέθανε από καρδιακή προσβολή επειδή έπαιζε για 50 συνεχόμενες ώρες Starcraft σε ιντέρνετ καφέ.
- Ο Xu Yan, πέθανε μετά από συστηματική ενασχόληση, για δύο εβδομάδες, ενός παιχνιδιού σε απευθείας σύνδεση.
- Η περίπτωση του Brett του οποίου ο εθισμός ξεκίνησε το 1995 με μια κονσόλα Sega Genesis, ενώ όταν το 2003 ο πατέρας του μετακόμισε στην Ολλανδία λόγω επαγγελματικών υποχρεώσεων και παίρνοντας μαζί του τον γιο του, ο οποίος ξεκίνησε τότε το δημοφιλές εκείνη την περίοδο online shooter Counter Strike. Ο πατέρας του προσπάθησε να περιορίσει την έξη του γιου του τοποθετώντας κλειδαριά στον υπολογιστή, όμως τότε ο Brett εμφάνιζε επιθετική συμπεριφορά και αυτοκτονικές σκέψεις. Το 2004 επιστρέφοντας στην Καλιφόρνια ξεκίνησε να ασχολείται με το World of Warcraft. Το σχολείο παρείχε στον Brett λάπτοπ χωρίς συνθηματικά και κλείδωμα. Το 2007 ο εθισμός του είχε φτάσει σε τέτοιο βαθμό που παραμελούσε την προσωπική του υγιεινή. Αφιέρωνε περίπου 40 ώρες στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση ενώ παραμελούσε συστηματικά τα σχολείο. Αποτέλεσμα ήταν να διωχθεί από το γυμνάσιο που φοιτούσε και δεν πέρασε κανένα μάθημα εκείνου του τριμήνου. Οι γονείς του αποφάσισαν να αναλάβουν δράση. Στις καλοκαιρινές διακοπές δύο άγνωστοι οδήγησαν τον Brett σε κατασκήνωση αποτοξίνωσης του προγράμματος Second Nature. Παρόλο που έχουν περάσει επτά χρόνια και μετά από δύο προγράμματα αποτοξίνωσης που στοίχισαν πάνω από 100.000 δολάρια ο Brett συνεχίζει να ασχολείται 65 ώρες την εβδομάδα με videogames, ενώ ανά διαστήματα παρακολουθεί μαθήματα στο

Santa Barbara City, προκειμένου να αποκτήσει πιστοποίηση τεχνικού υπολογιστών, χωρίς να έχει καταφέρει να ολοκληρώσει παραπάνω από μερικά εξάμηνα μαζεμένα.²⁷

- Το ζευγάρι KimYoo-Chul και ChoiMi-Sun γνωρίστηκαν μέσω του Prius Online και παντρεύτηκαν και απέκτησαν ένα παιδί. Όμως το εικονικό μωρό που είχαν στο παιχνίδι τους φάνηκε πιο σημαντικό από το πραγματικό. Αποτέλεσμα ήταν να το παραμελούν και στο τέλος το παιδάκι να πεθάνει, με την νεκροψία να δείχνει υποσιτισμό.²⁸

2.9.Εγκλήματα με αφορμή τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση:

Εκτός από τις περιπτώσεις που οι εθισμένοι χρήστες παραμέλησαν τον εαυτό τους ή συγγενικά του πρόσωπα, υπάρχουν και περιπτώσεις που τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση ξύπνησαν τα πιο βίαια ένστικτα. Χαρακτηριστικές περιπτώσεις είναι οι εξής:

- Τον Ιούλιο του 2012 ο Justin Williams γρονθοκόπησε και μαχαίρωσε τον γείτονα του Jordan Osborne. Το θύμα άκουσε τον γείτονα του να ουρλιάζει και έσπευσε να δει τι συμβαίνει. Βρήκε τον θύτη να διαπληκτίζεται με άλλους χρήστες παίζοντας World of Warcraft. Προσπαθώντας να τον ηρεμήσει είπε κάτι που μοιάζει αυτονόητο αλλά ότι δηλαδή «είναι απλώς ένα παιχνίδι». Ο Justin Williams δεν συμμερίστηκε αυτή την άποψη φωνάζοντας ότι «δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι, είναι η ζωή μου». Ο θύτης τελικά συνελήφθη και

²⁷<https://www.vice.com/gr/article/vv45zm/o-ethismos-sta-video-games-mporei-na-katastrepsei-zoes>

²⁸<https://www.newsbeast.gr/world/arthro/732028/otan-ta-ilektronika-paihnia-ginodai-akros-epikinduna>

αντιμετωπίζει κατηγορίες κακουργηματικού τύπου, ενώ το θύμα μεταφέρθηκε στο νοσοκομείο και ευτυχώς έζησε.

- Ο 20χρονος Γάλλος Julie Barreux εθισμένος στο παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση Counter Strike δεν πήρε ψύχραιμα τον θάνατο του εικονικού χαρακτήρα του. Επί 7 μήνες σχεδίαζε την εκδίκηση του. Για κακή τύχη του θύματος τα δύο σπίτια απείχαν λίγα χιλιόμετρα. Αφού παρακολούθησε το θύμα του ένα πρωί χτύπησε την πόρτα και τον μαχαίρωσε εν ψυχρώ στο στήθος. Όταν τον συνέλαβε η αστυνομία ισχυρίστηκε ότι πρόκειται για ξεκαθάρισμα λογαριασμών. Το θύμα ευτυχώς ξεπέρασε τον τραυματισμό του ενώ ο θύτης καταδικάστηκε σε 2 χρόνια φυλακή.
- Ο 21 ετών Κινέζος Hu Ange σπατάλησε τα περίπου 7.000 ευρώ που δανείστηκε από τους γονείς του στο παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση Legend. Στην συνέχεια τους δηλητηρίασε με την δεύτερη προσπάθεια και συνέχιζε να παίζει την ώρα που αργοπεθαίνουν και εκλιπαρούσαν σε βοήθεια. Προκειμένου να αποπροσανατολίσει τις έρευνες προσπάθησε να συγκαλύψει τη δολοφονία και να την κάνει να φανεί σαν φόνο-αυτοκτονία. Η τεχνολογία όμως τον πρόδωσε και αφού το ιστορικό των αναζητήσεων έδειξε ότι την έρευνα του πάνω στα δηλητήρια. Συνελήφθη και αρχικά του επιβλήθηκε η θανατική ποινή, όμως κάνοντας έφεση, ισχυριζόμενος εθισμό στα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση, ο οποίος είχε μόλις αναγνωριστεί στην Κίνα ως ψυχική νόσος.
- Ο 15χρονος Ionut Savin μαχαίρωσε την μητέρα του 17 φορές και αφού έκλεψε ότι μετρητά υπήρχαν στο σπίτι πήγε σε γειτονικό internet café προκειμένου να παίζει. Αιτία της δολοφονίας στάθηκε ο εθισμός του

στο παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση Counter Strike. Ο εθισμός του έφτασε σε τέτοιο βαθμό που αποξενώθηκε από φίλους και συγγενείς και έχασε την σχολική χρονιά λόγω απουσιών. Για τον λόγο αυτό οι γονείς του, του έκοψαν την σύνδεση στο ίντερνετ. Γυρνώντας σπίτι, βρήκε τον πατέρα του και την αστυνομία και παραδόθηκε χωρίς αντίσταση δηλώνοντας «προφανώς ψάχνετε εμένα». Η ψυχιατρική πραγματογνωμοσύνη μίλησε για ψυχική διαταραχή και εθισμό στο παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση βασισμένη στον αριθμό των μαχαιριών.²⁹

2.10.Ακραίες περιπτώσεις εθισμού εντός των Ελληνικών συνόρων:

Αν πιστεύει κανείς ότι τα βιντεοπαιχνίδια σε απευθείας σύνδεση κατάφεραν να φανούν εθιστικά στους ξένους μόνο χρήστες κάνει λάθος. Ακολουθούν μερικές περιπτώσεις που απασχόλησαν την Ελληνική κοινωνία:

- Οι αστυνομικοί της Δίωξης Ηλεκτρονικού Εγκλήματος είχε χρειαστεί να αναζητήσουν τους γονείς ενός 15χρονος στα νότια προάστια της Αττικής ο οποίος απειλούσε πως θα αυτοκτονήσει επειδή έχασε πόντους στο Lineage. «Μην ασχολείστε. Έχει προσπαθήσει και άλλη φορά να αυτοκτονήσει το παιδί επειδή έχανε στο παιχνίδι. Θα πάρει ένα χάπι και θα του περάσει», είπε στους αστυνομικούς η μητέρα του έφηβου η οποία δεν θορυβήθηκε καθόλου από τις απειλές του έφηβου γιού της και συνέχιζε, σαν να μην συμβαίνει τίποτα, να παίζει μπιρίμπα με φίλες της και συνέχισε λέγοντας πως θα τελείωνε το παιχνίδι της πρώτα και μετά θα πήγαινε να μιλήσει στο παιδί της!

²⁹<https://www.newsbeast.gr/world/arthro/732028/otan-ta-ilektronika-paihnia-ginodai-akros-epikinduna>

- Ένας έφηβος αποβλήθηκε για δύο ώρες από τον διαχειριστή του διαδικτυακού παιχνιδιού «Lineage» λόγω «ανάρμοστης συμπεριφοράς» και αποπειράθηκε να αυτοκτονήσει για δεύτερη φορά. Την πρώτη φορά αποπειράθηκε να αυτοκτονήσει επειδή έχασε πόντους στο παιχνίδι. Ο 13χρονος Βασίλης και ο 17χρονος Νίκος απείλησαν πως θα βάλουν τέρμα στη ζωή τους όταν έχασαν πόντους στο Lineage.
- Κατατέθηκε η πρώτη μήνυση στην Ελλάδα για κλοπή «διαδικτυακού» ξίφους και χρυσών λιρών από χρήστη παιχνιδιού σε απευθείας σύνδεση. Το Δικαστήριο έκρινε τον εαυτό του αναρμόδιο να δικάσει κλοπή αύλων αντικειμένων και έτσι παρόλο που ο «κλέφτης» εντοπίστηκε, τελικά έμεινε ατιμώρητος.
- Φοιτητής ηλικίας 21 ετών ήθελε να αυτοκτονήσει επειδή του ξεράθηκαν τα φυτά στο «Farmville» του Facebook. Χάρη στην έγκαιρη επέμβαση των αστυνομικών η απειλή δεν πραγματοποιήθηκε. Ο φοιτητής είχε εθιστεί εκδήλωσε την επιθυμία να αυτοκτονήσει και αυτό το ανάρτησε στο Facebook. Η εταιρία που διαχειρίζεται το παιχνίδι ενημέρωσε για το απειλητικό μήνυμα και οι αστυνομικοί του τμήματος δίωξης ηλεκτρονικού εγκλήματος τον εντόπισαν μέσω ψηφιακής ανάλυσης, αφού πρώτα πήραν την άδεια από την Εισαγγελία για να δοθεί η άδεια για άρση του απορρήτου της επικοινωνίας. Τελικά εντοπίστηκε ο νεαρός και παράλληλα κλήθηκαν ψυχολόγοι από την μη κυβερνητική Οργάνωση «Κλίμακα», προκειμένου να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους.

2.11.Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων:

1. World of Warcraft (WoW).³⁰Το παιχνίδι αυτό αποτελεί ίσως τον πιο σημαντικό εκπρόσωπο των MMOGs σε όλο τον κόσμο με μια βάση συνδρομητών – παικτών η οποία επεκτείνει κάθε μέρα. Δημιουργήθηκε το 2004 από την «Blizzard Entertainment» και είναι το τέταρτο κατά σειρά παιχνίδι που κυκλοφόρησε στο φανταστικό σύμπαν της Warcraft. Η εταιρεία «Blizzard Entertainment» ανακοίνωσε το World of Warcraft στις 2 Σεπτεμβρίου του 2001 και το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις 23 Νοεμβρίου 2004, την ημέρα της 10ης επετείου του franchise του Warcraft. Το παιχνίδι κατέχει τον τίτλο του πλέον δημοφιλέστερου MMOG παιχνιδιού παγκοσμίως και έχει καταχωρηθεί γι' αυτόν στο βιβλίο Guinness. Η πρώτη επέκταση του παιχνιδιού, «The Burning Crusade», κυκλοφόρησε στις 16 Ιανουαρίου του 2007, η δεύτερη (Wrath of the Lich King) στις 13 Νοεμβρίου 2008, η τρίτη (Cataclysm), κυκλοφόρησε στις 7 Δεκεμβρίου του 2010 και η τέταρτη (Mists of Pandaria), κυκλοφόρησε στις 25 Σεπτεμβρίου του 2012. Το 2013 ανακοινώθηκε από την εταιρεία η πέμπτη επέκταση του παιχνιδιού με την ονομασία «Warlords of Draenor».Ο κάθε παίκτης δημιουργεί έναν χαρακτήρα, με τον οποίο καλείται να εξερευνήσει τον εικονικό κόσμο που βρίσκεται. Επίσης εμπλέκεται σε μάχες με τέρατα προκειμένου να ολοκληρώσει αποστολές και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με άλλους παίκτες. Σε αντίθεση με τα περισσότερα MMORPGs, το World of Warcraft απαιτεί από τον παίκτη να πληρώσει μια συνδρομή, είτε με την

³⁰https://el.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

αγορά προπληρωμένων καρτών για το παιχνίδι για ένα επιλεγμένο χρονικό διάστημα, είτε με τη χρήση πιστωτικής ή χρεωστικής κάρτας για να πληρώνει σε τακτική βάση.

2. League of Legends (LoL)³¹ αποτελεί ένα δημοφιλές διαδικτυακό παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση, το οποίο κυκλοφόρησε από την εταιρεία Riot Games. Το LOL βασίστηκε στο «Defense of the Ancients» του «Warcraft III: The Frozen Throne». Ανακοινώθηκε αρχικά το 2008 και κυκλοφόρησε ένα χρόνο αργότερα, το 2009. Το League of Legends αποτελούσε το πιο δημοφιλές παιχνίδι στη Βόρεια Αμερική και την Ευρώπη. Τον Ιανουάριο του 2014, πάνω από 67 εκατομμύρια άνθρωποι έπαιζαν League of Legends ανά μήνα παγκοσμίως με 7,5 εκατομμύρια να βρίσκονται on line ταυτόχρονα κατά τις ώρες αιχμής. Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι χρήστες να αναλάβουν το ρόλο ενός χαρακτήρα, που ονομάζεται "πρωταθλητής", με μοναδικές ικανότητες, ο οποίος μάχεται με μια ομάδα εναντίον άλλου παίκτη ή εναντίον παικτών του υπολογιστή.
3. To Second Life³² αφορά έναν online εικονικό κόσμο, που αναπτύχθηκε από την Linden Lab και κυκλοφόρησε στις 23 Ιουνίου του 2003. Για το έτος 2014 μετρούσε περίπου 1 εκατομμύριο τακτικούς χρήστες, σύμφωνα με στοιχεία που έδωσε η εταιρία παραγωγής. Το Second Life αποτελεί ένα MMORPG που έχει τραβήξει το ενδιαφέρον των φίλων του online gaming. Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες, που εισάγονται σε έναν multiplayer online κόσμο, να ολοκληρώσουν μόνοι

³¹https://el.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

³²https://el.wikipedia.org/wiki/Second_Life

τους ή σε συνεργασία με άλλους χρήστες. Το Second Life αποτελεί ένα από τους πιο γνωστούς εξομοιωτές τρισδιάστατης απεικόνισης της παγκοσμιοποιημένης πραγματικότητας. Το Second Life έχει εγείρει δύσκολα ζητήματα που αφορούν τεχνικά, ηθικά και νομικά, αλλά και θέματα ασφαλείας. Έχει απασχολήσει με διάφορους τρόπους το ευρύ κοινό και έχει αποτελέσει έμπνευση για τη συγγραφή επεισοδίων τηλεοπτικών σειρών. Ένα παράδειγμα είναι η τηλεοπτική σειρά True Life, η οποία αφιέρωσε ένα επεισόδιο στο εν λόγω παιχνίδι. Το επεισόδιο προβλήθηκε το 2008 με τίτλο "True Life: I Have Another Life on the Web", και προέβαλλε τρία άτομα που διέθεταν ένα alterego και θεωρούσαν ότι διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό από το ποιοι είναι στην πραγματικότητα, λόγω του παιχνιδιού.

4. Το Lineage II³³ είναι επίσης ένα αρκετά δημοφιλές massive multiplayer online role-playing game (MMORPG), το οποίο τράβηξε το ενδιαφέρον των χρηστών ήδη από την πρώτη μέρα που κυκλοφόρησε. Στο Lineage II, οι χρήστες φτιάχνουν ένα χαρακτήρα ως avatar σε μεσαιωνικό στυλ. Όλοι οι αγώνες ξεκινούν στο Talking Island. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν από δύο μαχητικά ή μυστικιστικά επαγγέλματα στην αρχή. Επιλέγουν ανάμεσα σε κάποιες φυλές, καθεμία από αυτών έχει το δικό της σύνολο κατηγοριών (άνθρωποι, ξωτικά, σκοτεινά ξωτικά κ.ά.). Οι παίκτες σκοτώνουν τους χαρακτήρες του παιχνιδιού (NPC τέρατα) και με τον τρόπο αυτόν μαζεύουν πόντους εμπειρίας και πόντους ικανότητας (SP). Όσο περισσότερους πόντους εμπειρίας μαζέψουν, ανεβαίνουν επίπεδο, πράγμα που συνεπάγεται ότι

³³https://en.wikipedia.org/wiki/Lineage_II

αποκτούν καλύτερα χαρακτηριστικά. Οι μάχες «Παίκτη εναντίον παίκτη (PVP)» είναι ένα σημαντικό μέρος του παιχνιδιού. Το παιχνίδι προσφέρει πολλές κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές πτυχές που έχουν αναπτυχθεί μέσα από την κοινότητα.

2.12. Το διαδικτυακό παιχνίδι Fornite:

FORTNITE

Το διαδικτυακό παιχνίδι Fornite έκανε την εμφάνιση του το έτος 2017 και από τότε έχει αποκτήσει εκατομμύρια διαδικτυακούς χρήστες. Σχεδιάστρια εταιρία είναι η Epic Games και έχει κυκλοφορήσει ως τώρα τρία είδη παιχνιδιού.

- **To Fortnite: Save the World**, κυκλοφόρησε το 2017 και πρόκειται για ένα παιχνίδι βολών επιβίωσης τεσσάρων παικτών οι οποίοι συνεργάζονται και πολεμούν ζόμπι και άλλα τέρατα και προστατεύουν αντικείμενα με οχυρώσεις που μπορούν να χτίσουν και να επικοινωνούν με τους φίλους τους.
- **To Fortnite Battle Royale**, κυκλοφόρησε και αυτό το 2017 και πρόκειται για ένα δωρεάν διαδικτυακό παιχνίδι σε απευθείας σύνδεση στο οποίο 100 παίκτες πολεμούν μεταξύ τους με νικητή τον τελευταίο ζωντανό παίκτη και το
- **To Fornite Creative**, κυκλοφόρησε το 2018 και είναι επίσης ένα δωρεάν διαδικτυακό παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν ταυτόχρονα έως 16 παίκτες με ατομικό στόχο τη δημιουργία νησιών-οχυρών όπου θα μπορούν να ανταγωνίζονται για την επιβίωση.

Η ραγδαία εξάπλωση του Fortnite έχει θορυβήσει τόσο τους ειδικούς ψυχικής υγείας όσο και τους γονείς. Σύμφωνα με στοιχεία γραμμής βοήθειας σχετικά με το Διαδίκτυο, στην Ελλάδα, το 80% των κλήσεων προέρχεται από γονείς που καλούν για ζητήματα τα οποία αφορούν την ενασχόληση των παιδιών τους με το Fortnite.

Τα παιδιά εκδηλώνουν επιθετική συμπεριφορά όταν οι γονείς προσπαθούν να περιορίσουν την ενασχόλησή τους με το παιχνίδι και η συμβολή του συγκεκριμένου παιχνιδιού στον εθισμό των παιδιών στα videogames είναι, πλέον, καθοριστική, με αποτέλεσμα μεγάλος αριθμός παιδιών οδηγούνται σε κέντρα αποτοξίνωσης.

Ο εθισμός με τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι ένα θέμα συνηθισμένο στις γραμμές βοήθειας. Μάλιστα, η κυριότερη διαφορά που παρουσιάζουν τα στατιστικά στοιχεία των γραμμών βοήθειας στη χώρα μας σε σχέση με τις άλλες είναι ακριβώς αυτή.

Σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία από τις γραμμές βοήθειας του INSAFE για το διάστημα Ιούλιος - Σεπτέμβριος 2018, ο κυριότερος λόγος επικοινωνίας με την ελληνική γραμμή βοήθειας είναι ο εθισμός. Συγκεκριμένα το δίκτυο των γραμμών βοήθειας του INSAFE έλαβε κατά τη διάρκεια τριών μηνών 10.169 κλήσεις για θέματα σχετικά με τη χρήση του Διαδικτύου, από τις οποίες το 65% αφορούσε εφήβους, ενώ το 13% παιδιά ηλικίας 5-11 ετών.³⁴

[2.13. Απαγόρευση Διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών:](#)

Το Ιρακινό κοινοβούλιο ψήφισε υπέρ της απαγόρευσης διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών μάχης, εξαιτίας της «αρνητικής» επιρροής που ασκούν στους νέους,

³⁴<https://www.madata.gr/diafora/health/664140-epidhmia-o-ethismos-sta-video-games-ti-symvainei-me-to-Fortnite.html>

σε μια χώρα που για μεγάλο χρονικό διάστημα ζει μια πραγματική αιματοχυσία. Βουλευτές του Ιρακινού κοινοβουλίου ενέκριναν ψήφισμα που παραχωρεί στην κυβέρνηση την εξουσία να απαγορεύσει την διαδικτυακή πρόσβαση σε παιχνίδια και σχετικές οικονομικές συναλλαγές. Η απαγόρευση αποφασίστηκε «εξαιτίας των αρνητικών επιδράσεων που προκαλούνται από κάποια ηλεκτρονικά παιχνίδια στην υγεία, την κουλτούρα και την ασφάλεια της ιρακινής κοινωνίας, ανάμεσά τους και απειλές για την φυσική και ηθική ακεραιότητα σε παιδιά και νέους», υπογραμμίζεται στο κείμενο του νομοσχεδίου. Άμεσα, εκατοντάδες Ιρακινοί χρήστες, αντέδρασαν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επέκριναν τους βουλευτές για λάθος προτεραιότητες.

Το βίντεοπαιχνίδι Player Unknown's Battlegrounds (PUBG), είναι ένα παιχνίδι μάχης με σκοπό την επιβίωση σε ένα νησί, με δεκάδες διαδικτυακούς παίχτες να προσπαθούν να εξουδετερώσουν ο ένας τον άλλον. Στην ίδια φιλοσοφία είναι και το Fortnite, με εκατομμύρια χρήστες πολεμούν στην «Κορυφαία Μάχη» μέχρι...τελικής πτώσεως.

Ο Ιρακινός σίιτης κληρικός Μοκτάντααλ Σαντρ, ο πολιτικός σχηματισμός του οποίου κέρδισε τον μεγαλύτερο αριθμό εδρών στη βουλή, παρότρυνε την νεολαία της χώρας να αποφύγει το PUBG, χαρακτηρίζοντας το εθιστικό, «Τι θα κερδίσετε αν σκοτώσετε έναν ή δύο στο PUBG; Δεν είναι ένα παιχνίδι νοημοσύνης ή ένα στρατιωτικό παιχνίδι που σου μαθαίνει τον σωστό τρόπο να πολεμάς», ανέφερε σε δισέλιδη ανακοίνωσή του.³⁵

³⁵<https://www.cnn.gr/tech/story/174581/ayti-i-xora-apagoreyse-fortnite-kai-pubg-logo-tis-arnitikis-epirrois-toys>

2.14. Το εθιστικό και επικίνδυνο παιχνίδι Μπλε Φάλαινα:

Το διαδικτυακό παιχνίδι «Μπλε Φάλαινα» είναι μια ξεχωριστή περίπτωση. Πρόκειται για διαδικτυακό παιχνίδι στο οποίο οι διαχειριστές αναθέτουν στους χρήστες αποστολές, διάρκειας 50 ημερών, με τελική αποστολή την αυτοκτονία.³⁶ Το παιχνίδι αυτό εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην Ρωσία αλλά γρήγορα εξαπλώθηκε σε όλο τον κόσμο. Ο εμπνευστής της Μπλε Φάλαινας, Philipp Budeikin, δήλωσε ότι είναι «περήφανος γιατί καθαρίζει τον κόσμο από τα βιολογικά απόβλητα». Η ιδιομορφία του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι ότι ο χρήστης δεν παίζει σε ένα εικονικό περιβάλλον αλλά του ανατίθενται δοκιμασίες που έχουν σχέση με την πραγματική ζωή και οι οποίες είναι άκρως επικίνδυνες για την υγεία και την σωματική ακεραιότητα.

Το όνομα του παιχνιδιού οφείλεται σε μια από τις δοκιμασίες που αναλαμβάνουν οι χρήστες με την οποία τους ζητείται να χαράξουν με μαχαίρι μια φάλαινα στο χέρι τους. Η μπλε φάλαινα έχει συμβολικό χαρακτήρα γιατί το μπλε θεωρείται το χρώμα της απελπισίας ενώ η φάλαινα παραπέμπει στη Βίβλο και στο κήτος που κατάπιε τον Ιωνά ενώ συμβολίζει τον αιώνιο θάνατο.

Οι αποστολές που αναλαμβάνουν οι χρήστες, εκτός από το να χαράξουν μια φάλαινα στο χέρι τους, μπορεί να είναι εντελώς αθώες και εύκολες, όπως να αγγίξουν την μύτη τους με τον αντίχειρα τους ή να ακούσουν ένα μουσικό κομμάτι κάποια συγκεκριμένη ώρα της νύχτας. Στη συνέχεια επέρχεται κλιμάκωση και οι αποστολές γίνονται πιο επικίνδυνες όπως να προμηθευτούν αιχμηρά αντικείμενα και όπλα και με αυτά να κάνουν επικίνδυνα πράγματα για τη ζωή τους, να προκαλέσουν ασφυξία στον εαυτό του, να πάρουν μεγάλη ποσότητα υπνωτικών χαπιών, να χαστουκίσουν τον εαυτό τους, να χαρακωθούν με ξυράφια, να πηδήξουν στο κενό από μεγάλο ύψος.

³⁶[https://el.wikipedia.org/wiki/Μπλε_Φάλαινα_\(παιχνίδι\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Μπλε_Φάλαινα_(παιχνίδι))

Προκειμένου να αποδείξουν ότι εκπλήρωσαν τη δοκιμασία ο χρήστης είναι υποχρεωμένος να στείλει μια φωτογραφία ή ένα βίντεο. Σε περίπτωση που κάποιος χρήστης θελήσει να μην ολοκληρώσει μια δοκιμασία ή να εγκαταλείψει το παιχνίδι υφίσταται ψυχολογική πίεση, εκβιασμούς και απειλές. Οι περισσότεροι χρήστες που λαμβάνουν μέρος πάσχουν από κατάθλιψη, δυστυχία, μίσος, απαισιοδοξία και για τον λόγο αυτό είναι πιο ευάλωτοι στην ψυχολογική πίεση που υφίστανται από τους διαχειριστές. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ότι ο χρήστης που ξεκινάει να ασχοληθεί με την Μπλε Φάλαινα υφίσταται τέτοια πίεση που είναι πολύ δύσκολο να μην ολοκληρώσει το παιχνίδι.³⁷

Ο 21ετών Ρώσος δημιουργός του παιχνιδιού ο οποίος είναι γνωστός επίσης και με το όνομα Philip Lis (αλεπού) κρατείται στις φυλακές Kresty της Αγίας Πετρούπολης και έχει ομολογήσει την ενοχή του και ενώ σύμφωνα με το κατηγορητήριο ευθύνεται για την αυτοκτονία τουλάχιστον 16 μαθητριών.

Μερικά από τα θύματα του παιχνιδιού «Μπλε Φάλαινα» είναι η 13 ετών Emine Karadag η οποία βρέθηκε νεκρή στο κρεβάτι της στα Άδανα της νότιας Τουρκίας. Η νεαρή αυτοκτόνησε με την καραμπίνα του πατέρα της.³⁸

Στην Ελλάδα το πρώτο επιβεβαιωμένο κρούσμα παρουσιάστηκε τον Μάιο του 2017.

³⁷<https://www.eleftherostypos.gr/tech/221946-mple-falaina-pos-paizetai-to-diadiktyako-paixnidi-aytoktonias-poy-skorpa-ton-thanato/>

³⁸<https://www.cnn.gr/news/kosmos/story/163953/mia-13xroni-apo-tin-toyrkia-to-neo-thyma-tis-mple-falainas>

2.15.Τα θετικά των Video Games

Μπορεί το πρώτο που έρχεται στο μυαλό μας όταν ακούμε videogames να είναι οι αρνητικές τους επιπτώσεις στην υγεία και στην ψυχολογία των χρηστών ωστόσο έρευνες έχουν δείξει ότι μπορούν να έχουν και θετικές επιπτώσεις. Οι επιπτώσεις αυτές έχουν να κάνουν τόσο με τα ίδια τα videogames όσο και με τον εικονικό κόσμο των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Στα παιδιά οι θετικές επιπτώσεις από τα videogames συνοψίζονται στις εξής:

- Τα πιο ντροπαλά παιδιά που στερούνται κοινωνικών δεξιοτήτων, μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση, μπορούν να εξασκηθούν στη δημιουργία κοινωνικών επαφών και να δημιουργήσουν φιλίες.
- Κάποια παιδιά πιο οργανωτικά, μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών θα εξασκήσουν τις οργανωτικές τους ικανότητες.
- Τα παιδιά έρχονται αντιμέτωπα, στα παιχνίδια αυτά, με απρόβλεπτες καταστάσεις και καλλιεργούν μια κριτική ικανότητα και σταθμίζουν τις επιλογές τους ενώ αναγκάζονται να λαμβάνουν γρήγορες αποφάσεις.
- Αρκετά παιχνίδια θα βοηθήσουν τα παιδιά στην ανάπτυξη της ικανότητας ανάγνωσης ενώ οι γρίφοι που εμφανίζονται θα τα εξασκήσουν σε βασικές μαθηματικές ικανότητες
- Θα χρειαστεί τα παιδιά να συγκεντρώσουν την προσοχή τους για μεγάλο διάστημα και να επιδείξουν επιμονή προκειμένου να καταφέρουν τους στόχους τους.³⁹

³⁹<https://www.e-parenting.gr/articles/7-thetika-poy-prosferoy-n-ta-video-games>

Σύμφωνα με το Nature, σε έρευνα που διεξήχθη στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, σε 46 άτομα ηλικίας 60-85 ετών, τα αποτελέσματα ανέδειξαν τη θετική επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών, συμπεραίνοντας ότι παρέχουν «πνευματική γυμναστική». Τα άτομα που έλαβαν μέρος στην έρευνα παρουσίασαν βελτίωση των νοητικών τους επιδόσεων μετά από την ενασχόλησή τους με ειδικά σχεδιασμένο τρισδιάστατο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Οι εθελοντές εξάλλου παίζοντας για τρεις ώρες για τρεις εβδομάδες, δηλαδή για ένα σύνολο 12 ωρών, το παιχνίδι «Neuro racer» που αφορούσε την οδήγηση με μεγάλη ταχύτητα ενός εικονικού αυτοκινήτου σε έναν δρόμο γεμάτο στροφές και σήματα τροχαίας τα κατάφεραν καλύτερα ακόμη και από τους νεότερους τους και έτσι, συγκεκριμένο παιχνίδι απέδειξε ότι βοήθησε, σε διάστημα 6 μηνών, τη μνήμη και την ικανότητα προσοχής και συγκέντρωσης των ηλικιωμένων.⁴⁰

2.16.Κέντρα Θεραπείας:

1.Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο



Η Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο είναι μια αστική εταιρία μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα που εδρεύει στην Λάρισα. Το εξειδικευμένο ιατρείο ξεκίνησε την λειτουργία του τον Σεπτέμβριο του 2018 με στόχο να καλύψει το κενό που υπάρχει στην Ελλάδα στην αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών και των εφήβων στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο μέσω εξειδικευμένων υπηρεσιών ψυχικής υγείας. Στόχοι της αναλυτικότερα είναι:

⁴⁰<https://www.in.gr/2013/09/05/health/health-news/ta-ilektronika-paixnidia-oksynoyn-to-myalo-kai-prolambanoy-n-tin-anoia/>

- Η αναγνώριση, η μελέτη και η αντιμετώπιση του φαινομένου Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο και η πρόληψη των δυσμενών συνεπειών της μη έγκαιρης διάγνωσης.
- Η ενημέρωση και ευαισθητοποίηση του κοινωνικού συνόλου, της επιστημονικής κοινότητας και της Πολιτείας στις επιπτώσεις της διαταραχής,
- Η ευαισθητοποίηση και εκπαίδευση των ειδικών Ψυχικής Υγείας και άλλων Ιατρικών Ειδικοτήτων, και διεπιστημονικών ομάδων.
- Η εφαρμογή προγραμμάτων υποστήριξης των εθισμένων στο Διαδίκτυο και των οικογενειών τους.⁴¹

2.Αγλαΐα Κυριακού – Νοσοκομείο Παιδων

Στο Νοσοκομείο Παιδων - Αγλαΐα Κυριακού λειτουργεί ειδική μονάδα με σκοπό την απεξάρτηση νεαρών παιδιών από το διαδίκτυο. Τα παιδιά νοσηλεύονται με σοβαρές νευρωτικές διαταραχές, όπως αϋπνία και μαθησιακές δυσκολίες, εξαιτίας της εξάρτησής τους από το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Ο Μανώλης Παπασάββας, διοικητής του Παίδων Αγία Σοφία-Αγλαΐα Κυριακού, μίλησε για το πρόβλημα. «Από το 2007 ξεκίνησε η μονάδα. Πάνω από 500 έφηβοι έχουν προσέλθει στην μονάδα. Γίνεται εξατομικευμένη προσέγγιση σχετικά με την προβληματική χρήση του διαδικτύου. Μας έρχονται παιδιά από 3-4 ετών μέχρι την ηλικία των 16 ετών. Πρόσφατη έρευνα έχει δείξει ότι σε παιδιά ηλικίας 5-12 το 78% χρησιμοποιεί το ίντερνετ, ενώ το ποσοστό πηγαίνει στο 90% σε ηλικίες παιδιών 10-12 ετών. Τα παιδιά έχουν εθιστεί στη χρήση διαδικτύου, παίζουν παιχνίδια ως το ξημέρωμα, ζουν απομονωμένα, κλείνονται στον εαυτό τους, δεν έχουν φίλους,

⁴¹<https://www.e-parenting.gr/bloggers/hasiad>

παρουσιάζουν φοβίες...» και προειδοποιεί τους γονείς «...με το που διαπιστώσουν ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν πολλές ώρες το ίντερνετ, να καλέσουν αμέσως βοήθεια. Να μας καλέσουν, παρέχουμε συμβουλευτικές προτάσεις».⁴²

Συμβουλές προς τους γονείς για την πρόληψη της «εξάρτησης» των παιδιών από το διαδίκτυο παρέχει η Μονάδα Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.) της Β΄ Παιδιατρικής Κλινικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, που εδρεύει στο Νοσοκομείο Παιδών «Π & Α Κυριακού». Ειδικότερα συνιστά να παρατηρούν τυχόν σημάδια που τους δίνουν τα παιδιά τους και να ζητήσουν άμεσα βοήθεια από τους ειδικούς. Για τους γονείς είναι εύκολο να επισημάνουν τυχόν αλλαγές στην συμπεριφορά των παιδιών τους. Τα συμπτώματα που θα πρέπει να ανησυχήσουν τους γονείς είναι τα εξής:

- Εκνευρισμός όταν το παιδί δεν βρίσκεται στο Διαδίκτυο
- Χρήση του Διαδικτύου πολύ περισσότερο από το αρχικώς υπολογισμένο,
- Ξαφνική σχολική αποτυχία,
- Διαταραχές στον ύπνο και αλλαγή των συνηθειών του,
- Μειωμένη φυσική δραστηριότητα,
- Διαταραχή στις οικογενειακές και φιλικές σχέσεις,
- Αλλαγή των συνηθειών του παιδιού όπως π.χ. παραμέληση φίλων, αγαπημένων χόμπι,
- Παραμέληση της προσωπική υγιεινής

⁴²https://www.ethnos.gr/ellada/15589_i-mastiga-tis-othonis-500-paidia-sto-paidon-gia-apexartisi-vid

Σε περίπτωση που παρατηρήσουν κάποιο ανησυχητικό σημάδι θα πρέπει οι γονείς να επικοινωνήσουν με τη «Γραμμή Βοηθείας ΥποΣΤΗΡΙΖΩ», του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου.

Η Γραμμή απευθύνεται σε παιδιά, εφήβους και τις οικογένειές τους, απαρτίζεται από εξειδικευμένους παιδοψυχολόγους και παρέχει υποστήριξη και συμβουλές για θέματα που σχετίζονται με τη χρήση του διαδικτύου, του κινητού τηλεφώνου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.⁴³

3.Ιπποκράτειο Νοσοκομείο Θεσσαλονίκης

Η πρώτη εξειδικευμένη ψυχιατρική μονάδα για την θεραπεία των νέων από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και το διαδίκτυο ξεκίνησε στο Ιπποκράτειο Νοσοκομείο Θεσσαλονίκης με στόχο τη διάγνωση του εθισμού με ειδικά κριτήρια και τη θεραπεία σε περίπτωση διάγνωσης. Σε πολύ σοβαρές περιπτώσεις παρέχεται η δυνατότητα νοσηλείας στην Ψυχιατρική Κλινική Παιδιών και Εφήβων. Η ειδική μονάδα λειτουργεί κάθε Πέμπτη στα εξωτερικά ιατρεία της Ψυχιατρικής Κλινικής Παιδιών και Εφήβων του Ιπποκράτειου Νοσοκομείου.

4.Ιατρείο εθισμού στο Πανεπιστημιακό Νοσοκομείο Λάρισας

Τη λειτουργία του πρόσφατα, ξεκίνησε και το ιατρείο εθισμού, που βρίσκεται στην ψυχιατρική κλινική του Πανεπιστημιακού Νοσοκομείου Λάρισας. Κατά τα λεγόμενα του υπεύθυνου σχεδιασμού και οργάνωσης του ιατρείου, Κωνσταντίνου Σιώμου, κύριος στόχος του ιατρείου είναι η εξέταση όλων των εφήβων ηλικίας 11 - 18 ετών αλλά και νεαρών ενηλίκων, που κάνουν προβληματική χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου. «Μετά τη διάγνωση περιπτώσεων εθισμού, θα

⁴³<https://techblog.gr/internet/ipostirizo-help-line-08481/>

ακολουθεί και η κατάλληλη θεραπευτική αντιμετώπιση είτε με συμβουλευτική ή ψυχοθεραπευτική παρέμβαση».⁴⁴

2.17. Προτάσεις Αντιμετώπισης:

Η συνεχώς αυξανόμενη χρήση του Διαδικτύου απ' τους νέους, δημιουργεί προβληματισμό και απαιτεί άμεση αντιμετώπιση μαζί με κατάλληλη ενημέρωση και εκπαίδευση τόσο των εφήβων όσο και των γονέων για τους κινδύνους που κρύβει το Διαδίκτυο.

Η καθηγήτρια πληροφορικής Σοφία Ασλανίδου, της σχολής ΑΣΠΑΙΤΕ τονίζει ότι «Υπάρχει πλημμελής διδασκαλία του μαθήματος της πληροφορικής στα σχολεία, πλημμελής άσκηση καθηκόντων γονέων και αναλφαβητισμός στην πληροφόρηση, δηλαδή το μόνο που γνωρίζουν είναι να μπαίνουν σε απαγορευμένα site. Δεν είναι κακή η τεχνολογία, απλώς πρέπει να έχουμε την αγωγή για να προστατευτούμε από αυτήν. Εν ολίγοις, δεν απαγορεύουμε στα παιδιά να περάσουν το πεζοδρόμιο, απλώς τα μαθαίνουμε πώς να περνούν με ασφάλεια». Συνεχίζει λέγοντας ότι «το Διαδίκτυο θεωρείται επικίνδυνο γιατί είναι ανεξέλεγκτο, όμως δεν είναι περισσότερο επικίνδυνο από άλλα μέσα, στα οποία εκτίθενται οι νέοι κατά το διάβα των αιώνων. Όταν παίζανε πετροπόλεμο στη δεκαετία του '60, δεν ήταν λιγότερο επικίνδυνο. Επιπλέον, στατιστικά στην Ελλάδα οι περισσότεροι θάνατοι εφήβων προέρχονται από ατυχήματα με τα μηχανάκια. Γενικά, ο κίνδυνος είναι μέρος της εφηβικής ηδονής»⁴⁵.

Ιδιαίτερα σημαντικός στην καταπολέμηση του εθισμού των νέων στο διαδίκτυο είναι και ο ρόλος των γονέων. Ειδικότερα οι γονείς θα πρέπει να θέτουν από μικρή ηλικία όρια στα παιδιά σχετικά με το διαδίκτυο, τα οποία θα πρέπει τηρούνται αυστηρά

⁴⁴<https://www.makthes.gr/sto-giatro-logo-tablet-ta-ellinopoula-197635>

⁴⁵<http://ethismosstodiadiktio.blogspot.com/2013/01/internet-15.html>

στην οικογένεια. Τα όρια αυτά, δε θα πρέπει να είναι υπερβολικά ή ιδιαίτερα αυστηρά, με αποτέλεσμα τα παιδιά να αισθάνονται καταπιεσμένα, αλλά να έχουν στόχο να κατευθύνουν το παιδί και να φανερώσουν το ενδιαφέρον των γονέων. Ο σεβασμός της προσωπικότητας του παιδιού, από πολύ μικρή κιόλας ηλικία είναι σημαντικό κομμάτι της ορθής διαπαιδαγώγησης και παράλληλα της εφαρμογής πειθαρχίας.

Επίσης, οι γονείς θα πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη έμφαση στην ενασχόληση, στην ενημέρωση και την εκπαίδευση των ίδιων, σχετικά με θέματα του Διαδικτύου. Με τον τρόπο αυτό οι γονείς θα μπορέσουν να πλησιάσουν περισσότερο τα παιδιά τους και να αποφευχθεί το ηλικιακό χάσμα που ενδεχομένως τους χωρίζει. Ο υπολογιστής θα πρέπει να τοποθετείται σε κοινόχρηστο χώρο, ώστε το παιδί να μην μπορεί να απομονωθεί. Επίσης, οι γονείς μπορούν να χρησιμοποιούν ειδικά φίλτρα, ώστε να αποφεύγεται η είσοδος από τα παιδιά σε επιβλαβείς ιστοσελίδες.

Καθοριστικής δε σημασίας, είναι η δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ γονέων και παιδιών, ώστε οι γονείς να είναι σε θέση να γνωρίζουν από το ίδιο το παιδί για τη δραστηριότητα του στο διαδίκτυο και παράλληλα να το ενημερώνουν για την ύπαρξη των κινδύνων του διαδικτύου και μεταξύ των οποίων περιλαμβάνεται και ο κίνδυνος εθισμού στο διαδίκτυο.

Ιδιαίτερα σημαντικό για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών και των εφήβων στο διαδίκτυο και τα διαδικτυακά παιχνίδια, είναι η ύπαρξη μίας κοινής στάσης των γονέων καθώς και των εκπαιδευτικών. Οι γονείς, είναι εκείνοι οι οποίοι θα πρέπει να εξασφαλίσουν την παροχή υποστήριξης στα παιδιά τους και να φροντίσουν ώστε η τοποθέτηση του υπολογιστή στο σπίτι, να είναι σε ένα ορατό σημείο και όχι στο δωμάτιο του παιδιού.

Ακόμη, στην περίπτωση που πλέον το παιδί χρήζει θεραπευτικής υποστήριξης, ιδιαίτερα σημαντικός είναι ο ρόλος της συμβουλευτικής, στην οικογένεια, έτσι ώστε να δημιουργηθεί ένα υποστηρικτικό πλαίσιο, που θα βοηθήσει στη θεραπεία. Σε κάθε περίπτωση, ο εθισμός στο Διαδίκτυο, ως ψυχική διαταραχή, χρήζει αντιμετώπισης από επαγγελματίες ψυχικής υγείας εξειδικευμένους στο συγκεκριμένο αντικείμενο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 - ΝΟΜΙΚΟ ΚΑΘΕΣΤΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΕ ΑΠΕΥΘΕΙΑΣ

ΣΥΝΔΕΣΗ:

3.1.Ο Ν. 3037/2002 και η απαγόρευση ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

Η Ελλάδα πρωτοτύπησε ακόμα μια φορά με τον Ν. 3037/2002 με τον οποίο απαγορεύτηκαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο νόμος αυτός συγκέντρωσε πληθώρα αντιδράσεων και επικριτικές κριτικές τόσο σε εθνικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο. Αφορμή στάθηκε η βιντεοσκόπηση από ένα μέλος του ΠΑΣΟΚ ,που τότε βρισκόταν στη διακυβέρνηση της χώρας, εγκατάστασης τυχερών παιχνιδιών. Το νομοσχέδιο ψηφίστηκε τον Ιούλιο 2002, και στην συνέχεια δημοσιεύθηκε στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως προκειμένου να τεθεί σε εφαρμογή.⁴⁶

Οι δικτυακοί τόποι αντιμετώπισαν τον νόμο με καυστικούς τίτλους και έσπευσαν να ενημερώσουν «όσους σκοπεύουν να επισκεφτούν την Ελλάδα για τα υψηλά πρόστιμα και το ενδεχόμενο να οδηγηθούν στη φυλακή εάν παίζουν βιντεοπαιχνίδια.». Όμως αυτή είναι η μισή αλήθεια καθώς η αδυναμία των Ελληνικών αρχών στην καταπολέμησης του παράνομου τζόγου συμπαρέσυρε μαζί και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Το αμερικάνικο CNet (και το βρετανικό ZDNet) δημοσίευσαν άρθρο με τίτλο «Στην Ελλάδα, χρησιμοποίησε Game Boy και θα καταλήξεις στη φυλακή» και στο κείμενο του αναφέρει ότι έχουν ήδη επιβληθεί πρόστιμα δεκάδων χιλιάδων δολαρίων, πληροφορία που δεν επιβεβαιώθηκε ποτέ. Το CNet αναφέρθηκε στην υπόθεση εναντίον ορισμένων ιδιοκτητών ίντερνετ καφέ, οι οποίοι, στα καταστήματά τους, στη Θεσσαλονίκη, επέτρεψαν στους πελάτες τους να παίζουν OnLine σκάκι και Counter Strike. Οι καταστηματάρχες συνελήφθησαν και παραπέμφθηκαν σε δίκη. Το

⁴⁶https://el.wikipedia.org/wiki/Νόμος_3037/2002

Δικαστήριο της Θεσσαλονίκη όμως κήρυξε τον νόμο αντισυνταγματικό. Πλήθος κόσμου είχε συγκεντρωθεί απ' έξω από το δικαστήριο για να υποστηρίξει τους ιδιοκτήτες των ίντερνετ καφέ.

Σε διάφορους δημοφιλείς διαδικτυακούς τόπους σχετικούς με υπολογιστές αναφέρθηκε η είδηση και προτάθηκαν μέχρι και τρόποι διαμαρτυρίας για τον συγκεκριμένο αμφιλεγόμενο νόμο. Οι πιο χαρακτηριστικοί τρόποι είναι η επικοινωνία με εφημερίδες, ειδησεογραφικά πρακτορεία, τον Ε.Ο.Τ. και τις κατά τόπους πρεσβείες. Κάποιοι Ελληνικοί δικτυακοί τόποι (όπως το gameland.gr) δημοσίευσε τον επίμαχο νόμο στη αγγλική γλώσσα.

Το βρετανικό ειδησεογραφικό πρακτορείο BBC σε διαδικτυακό άρθρο του αναφέρει ότι, οι παίκτες ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην Ελλάδα ετοιμάζονται να επαναστατήσουν εναντίον του νόμου που τους στερεί τη δυνατότητα να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια σε δημόσιους χώρους, επισημαίνει δε ότι σύμφωνα με ανώνυμες πηγές, αξιωματούχοι της ελληνικής κυβέρνησης διευκρινίζουν ότι, παρόλο που ο νόμος απαγορεύει τη διεξαγωγή και εγκατάσταση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και σε ιδιωτικό χώρο (στην οικία), οι Αρχές θα διώκουν μόνον όσους καταπατούν το νόμο σε δημόσιους χώρους, όπως τα Internet cafe.

Στο άρθρο 3 του νόμου ορίζεται ότι «δεν εμπίπτει στην απαγόρευση η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου. Η διενέργεια όμως, παιγνίου με τους υπολογιστές αυτούς, ανεξαρτήτως από τον τρόπο διενέργειάς του, απαγορεύεται.». Το άρθρο προκάλεσε την έντονη αντίδραση του Πανελληνίου Σωματείου Ιδιοκτητών Καταστημάτων Εκμίσθωσης Η/Υ και παροχής υπηρεσιών

Ίντερνετ, οι οποίοι αντιδρώντας ζήτησαν από το δικτυακό τους τόπο να «συνυπογράψουν» όσοι διαφωνούν με την Απαγόρευση ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το Σωματείο πρότεινε τη έκδοση διευκρινιστικής εγκυκλίου προκειμένου να αποσαφηνιστεί ότι «στην έννοια παίγνιο [του άρθρου 3] δεν συμπεριλαμβάνονται τα κοινά παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών τα οποία νόμιμα κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και πωλούνται σε όλα τα εμπορικά καταστήματα, καθώς επίσης και τα διαδικτυακά παιχνίδια. Θα μπορούσε επίσης να αναφερθεί ότι σε κάθε περίπτωση απαγορεύεται οποιαδήποτε δραστηριότητα μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή η οποία θα μπορούσε να αποδώσει οποιασδήποτε μορφής οικονομικό όφελος στον χρήστη.»⁴⁷

Ο Νόμος 3037/2002 καταργήθηκε με το Άρθρο 54 του Νόμου 4002/2011

3.2 Pan European Game Information (PEGI)

Το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (PEGI) είναι ένα ενιαίο ευρωπαϊκό σύστημα ταξινόμησης των βιντεοπαιχνιδιών με κριτήριο καταλληλότητας την ηλικία και δημιουργήθηκε προκειμένου να ενημερώσει τους Ευρωπαίους καταναλωτές ώστε να κάνουν συνειδητές αποφάσεις για την αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών με σήμανση πάνω στα κουτιά των βιντεοπαιχνιδιών. Αναπτύχθηκε από την Interactive Software Federation της Ευρώπης (ISFE) και τέθηκε σε εφαρμογή τον Απρίλιο του 2003. Αντικατέστησε πολλά εθνικά συστήματα ηλικιακών διαβαθμίσεων. Το σύστημα PEGI βασίζεται σε έναν κώδικα συμπεριφοράς, ένα σύνολο κανόνων για την οποία κάθε εκδότης που χρησιμοποιεί το σύστημα PEGI έχει δεσμευθεί συμβατικά. Το PEGI αποτελείται από πέντε κατηγορίες ηλικιών και οκτώ περιγραφές περιεχομένου που συμβουλεύουν την καταλληλότητα και το

⁴⁷<https://www.in.gr/2002/09/06/tech/to-gyro-toy-internet-kanei-i-eidisi-peri-apagoreysis-twn-binteopaignidiwn-stin-ellada/>

περιεχόμενο της για ένα συγκεκριμένο εύρος ηλικίας με βάση το περιεχόμενο παιχνιδιών. Η ηλικιακή διαβάθμιση δεν δείχνουν τη δυσκολία του παιχνιδιού ή των δεξιοτήτων που απαιτούνται για να παίξει.⁴⁸

Ακολουθεί η αξιολόγηση PEGI σχετικά με τις ηλικιακές κατηγορίες των παιχνιδιών.⁴⁹



- Το περιεχόμενο της PEGI 3 αξιολόγησης θεωρείται κατάλληλο για όλες τις ηλικίες. Τα παιχνίδια δεν πρέπει να περιέχουν εικόνες και ήχους που είναι πιθανό να φοβίσουν μικρά παιδιά. Μπορεί να περιέχει ήπια βία (π.χ. κινουμένων σχεδίων) χωρίς όμως να περιέχει χυδαία γλώσσα.
- Το περιεχόμενο της PEGI 7 αξιολόγησης μπορεί να περιέχει σκηνές ή ήχους τρομακτικούς για μικρότερα παιδιά. Επίσης μπορεί να περιέχει ήπια μορφή βίας (π.χ. μη ρεαλιστική).
- Το περιεχόμενο της PEGI 12 αξιολόγησης μπορεί να δείχνουν βία με λίγο πιο γραφικό χαρακτήρα απέναντι σε φανταστικούς χαρακτήρες ή μη ρεαλιστική βία σε ανθρώπινους χαρακτήρες. Μπορεί να περιέχει ήπιες σεξουαλικές αναφορές όπως ηπία πρέπει να είναι και κάθε μορφή υβριστικής γλώσσας. Τα τυχερά παιχνίδια, όπως συνήθως παίζονται στην πραγματική ζωή σε καζίνο ή αίθουσες τυχερών παιχνιδιών,

⁴⁸<https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>

⁴⁹<https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

μπορούν επίσης να υπάρχουν (π.χ. παιχνίδια με χαρτιά που στην πραγματική ζωή θα έπαιζαν με χρήματα).

- Το περιεχόμενο της PEGI 16 αξιολόγησης εφαρμόζεται μόλις η απεικόνιση της βίας ή της σεξουαλικής δραστηριότητας φθάσει σε ένα επίπεδο που μοιάζει με αυτό που θα περίμενε κανείς στην πραγματική ζωή. Η χρήση υβριστικής γλώσσας σε παιχνίδια αυτής της κατηγορίας μπορεί να είναι πιο ακραία, ενώ τυχερά παιχνίδια και η χρήση τσιγάρου, οينوπνεύματος ή παράνομων ναρκωτικών μπορούν επίσης να υπάρχουν.
- Το περιεχόμενο της PEGI 18 αξιολόγησης εφαρμόζεται όταν το επίπεδο βίας φτάνει σε τέτοιο βαθμό όπου γίνεται απεικόνιση της βαριάς βίας, προφανώς θανάτωσης χωρίς κάποιο κίνητρο ή βίας προς ανυπεράσπιστους χαρακτήρες. Η γοητεία της χρήσης παράνομων ναρκωτικών και ρητής σεξουαλικής δραστηριότητας εμπίπτει σε αυτή την ηλικιακή κατηγορία.

Στην συνέχεια ακολουθεί η αξιολόγηση PEGI σχετικά με το περιεχόμενο των παιχνιδιών.



Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις βίας. Στα παιχνίδια με ονομαστική PEGI 7 αυτό μπορεί να είναι μόνο μη ρεαλιστική ή μη λεπτομερής βία.

Τα παιχνίδια με βαθμολογία PEGI 12 μπορούν να περιλαμβάνουν βία σε ένα περιβάλλον φαντασίας ή μη ρεαλιστική βία σε πρόσωπα που μοιάζουν με ανθρώπους, ενώ τα παιχνίδια που έχουν βαθμολογηθεί PEGI 16 ή 18 έχουν όλο και πιο ρεαλιστική βία.



Το παιχνίδι περιέχει υβριστική γλώσσα. Αυτός η περιγραφή μπορεί να βρεθεί σε παιχνίδια με PEGI 12 (ήπια υβριστική γλώσσα), PEGI 16 (π.χ. σεξουαλικά υπονοούμενα ή βλασφημίες) ή PEGI 18 (π.χ. σεξουαλικά υπονοούμενα ή βλασφημίες).



Αυτή η περιγραφή μπορεί να εμφανιστεί σε παιχνίδια με PEGI 7 εάν περιέχει εικόνες ή ήχους που μπορεί να είναι τρομακτικοί στα μικρά παιδιά ή σε παιχνίδια PEGI 12 με τρομακτικούς ή φρικιαστικούς ήχους (αλλά χωρίς βίαιο περιεχόμενο).



Το παιχνίδι περιέχει στοιχεία που ενθαρρύνουν ή διδάσκουν τυχερά παιχνίδια. Αυτές οι προσομοιώσεις παιχνιδιού αναφέρονται σε τυχερά παιχνίδια που κανονικά διεξάγονται σε καζίνο ή αίθουσες τυχερών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια με αυτό το είδος περιεχομένου είναι PEGI 12, PEGI 16 ή PEGI 18.



Αυτή η περιγραφή περιεχομένου μπορεί να συνοδεύει μια βαθμολογία PEGI 12 εάν το παιχνίδι περιλαμβάνει σεξουαλική στάση ή επίπληξη, αξιολόγηση PEGI 16 εάν υπάρχει ερωτικό γυμνό ή σεξουαλική επαφή χωρίς ορατά γεννητικά όργανα ή PEGI 18 εάν υπάρχει ρητή σεξουαλική δραστηριότητα στο παιχνίδι. Οι απεικονίσεις γυμνού σε μη σεξουαλικό περιεχόμενο δεν απαιτούν συγκεκριμένη ηλικιακή βαθμολογία.



Το παιχνίδι αναφέρεται ή απεικονίζει τη χρήση παράνομων ναρκωτικών ουσιών, αλκοόλ ή καπνού. Τα παιχνίδια με αυτήν την περιγραφή περιεχομένου είναι πάντα PEGI 16 ή PEGI 18.



Το παιχνίδι περιέχει απεικονίσεις εθνοτικών, θρησκευτικών, εθνικιστικών ή άλλων στερεοτύπων που ενδέχεται να ενθαρρύνουν το μίσος. Το περιεχόμενο αυτό περιορίζεται πάντοτε σε αξιολόγηση PEGI 18 (και ενδέχεται να παραβιάζει τους εθνικούς ποινικούς νόμους).

3.3.Γενικοί Όροι Συναλλαγών:

Τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση διέπονται από τους Γενικούς Όρους Συναλλαγών (ΓΟΣ). Στο άρθρο 2 παρ. του Ν 2251/1994 δίνεται ο ορισμός τους ως εξής: «Γενικοί Όροι Συναλλαγών είναι οι όροι που έχουν διατυπωθεί εκ των προτέρων για απροσδιόριστο αριθμό συμβάσεων». Ο ορισμός αυτός μας δίνει τα εννοιολογικά στοιχεία των ΓΟΣ:

α) Είναι συμβατικοί όροι με σκοπό να αποτελέσουν περιεχόμενο της σύμβασης. Αν και είναι συμβατικοί όροι μπορούν να αποτελέσουν και περιεχόμενο μονομερούς δηλώσεως βουλήσεως αν σχετίζεται με υφιστάμενη συμβατική σχέση. Οι ΓΟΣ συνήθως ρυθμίζουν επουσιώδη και συμπληρωματικά στοιχεία και μόνο κατ' εξαίρεση ρυθμίζουν ουσιώδη στοιχεία της σύμβασης.

β) Είναι εκ των προτέρων διατυπωμένοι. Αυτό σημαίνει ότι η προδιατύπωση γίνεται από τον χρήστη ή από κάποιον τρίτο κατά τρόπο οριστικό πριν από τη σύναψη της σύμβασης και με τον τρόπο αυτό αποκλείεται η διαπραγμάτευση και δεν λαμβάνονται υπόψη τα ατομικά γνωρίσματα της κάθε περίπτωσης.

γ) Πρόκειται να αποτελέσουν ομοιόμορφο περιεχόμενο απροσδιόριστου αριθμού συμβάσεων

δ) Τίθενται από κατά την κατάρτιση της σύμβασης από τον έναν συμβαλλόμενο (χρήστη) στον άλλον (πελάτη). Όπως αναφέρθηκε ο πελάτης στερείται

του δικαιώματος διαπραγμάτευσης των όρων και είναι αναγκασμένος να αποδεχθεί τους όρους στο σύνολο τους. Η επιβολή αυτή ισοδυναμεί με μονομερή επιβολή των όρων, δεν σημαίνει όμως ότι ο χρήστης μπορεί να δεσμεύει μονομερώς τον πελάτη. Έτσι λοιπόν ακόμα και αν οι ΓΟΣ επιβάλλονται από τον χρήστη είναι υποχρεωτική η αποδοχή τους από τον πελάτη προκειμένου να συναφθεί η σύμβαση.⁵⁰

3.3^α. Προϋποθέσεις εφαρμογής των ΓΟΣ:

Το άρθρο παρ. 1 του Ν. 2251/1994 αναφέρει σχετικά με τους ΓΟΣ ότι δεν δεσμεύουν τον καταναλωτή αν κατά την κατάρτιση της σύμβασης τους αγνοούσε ανυπαίτως και ο προμηθευτής δεν του υπέδειξε την ύπαρξη τους ή του στέρησε τη δυνατότητα να λάβει πραγματική γνώση του περιεχομένου τους». Έτσι βλέπουμε να προκύπτουν τρεις προϋποθέσεις μια συναγόμενη και δύο ρητές. Η πρώτη προϋπόθεση αν και δεν αναφέρεται ρητά είναι η συγκατάθεση των αντισυμβαλλομένων στην ισχύ των ΓΟΣ.

Η δεύτερη προϋπόθεση η οποία αναφέρεται ρητά στο άρθρο 2 είναι να υποδειχθούν οι ΓΟΣ και να εξασφαλιστεί η δυνατότητα πραγματικής γνώσης του περιεχομένου τους. Η υπόδειξη πρέπει να είναι ρητή, δηλαδή ο προμηθευτής πρέπει να επιστήσει την προσοχή του καταναλωτή και να του υποδείξει πέραν αμφιβολίας ότι η σύμβαση υπάγεται σε συγκεκριμένους ΓΟΣ χωρίς να χρειάζεται αναφορά στο περιεχόμενο του κάθε όρου ξεχωριστά. Πάντως χρονικά η υπόδειξη πρέπει να γίνει πριν από την κατάρτιση της σύμβασης, ενώ εκ των υστέρων υπόδειξη δεν αναπληρώνει την σχετική παράλειψη. Προκειμένου να έχουν εφαρμογή οι ΓΟΣ στην σύμβαση απαιτείται ο καταναλωτής να έχει δυνατότητα πραγματικής γνώσης των όρων ενώ ο χρήστης φέρει το βάρος να εξασφαλίσει αυτή τη δυνατότητα. Έτσι το κείμενο πρέπει

⁵⁰Γιάννη Κ. Καράκωστα – Προστασία του Καταναλωτή Ν.2251/1994 Εκδόσεις Σάκκουλα 2002 σελ. 63

να είναι σαφές, ευανάγνωστο και διατυπωμένο στα ελληνικά, όπως ορίζεται στο άρθρο 2 παρ. 2-3 εκτός αν πρόκειται για διεθνείς συναλλαγές.

Η τρίτη προϋπόθεση η οποία αναφέρεται επίσης ρητά στο ίδιο άρθρο είναι γνώση ή υπαίτια άγνοια του καταναλωτή. Σε αντίθεση με την ανωτέρω προϋπόθεση η τελευταία αυτή προϋπόθεση αναφέρεται στο πρόσωπο του καταναλωτή. Ανυπαίτια θεωρείται η άγνοια στην περίπτωση που ο καταναλωτής δεν ενημερώθηκε ή στερήθηκε της δυνατότητας να λάβει πραγματική γνώση των ΓΟΣ εξαιτίας του προμηθευτή. Υπάρχει βέβαια και η περίπτωση ο καταναλωτής να αγνοεί ανυπαίτια τους ΓΟΣ, με συνέπεια να μην καθίστανται περιεχόμενο της σύμβασης, παρόλο που ο προμηθευτής τήρησε την υποχρέωση του.⁵¹

3.3β. Προϋποθέσεις διατύπωσης των ΓΟΣ:

Σύμφωνα με το άρθρο 2 παρ.2 του Ν.2251/1994 «οι γενικοί όροι συμβάσεων και παρεπόμενων συμφωνιών που καταρτίζονται στην Ελλάδα διατυπώνονται στην Ελληνική γλώσσα. Εξαιρούνται οι γενικοί όροι των διεθνών συναλλαγών». Συνεπώς είναι υποχρεωτικά διατυπωμένοι στην ελληνική γλώσσα οι ΓΟΣ που αφορούν εθνικές συναλλαγές ενώ όταν πρόκειται περί διεθνούς συναλλαγής δεν ισχύει ο προηγούμενος κανόνας. Διεθνής θεωρείται μια συναλλαγή που περιέχει στοιχεία αλλοδαπότητας και συνδέεται με μια αλλοδαπή έννομη τάξη. Τέτοια στοιχεία μπορεί να είναι είτε η υπηκοότητα των συναλλασσομένων, είτε ο τόπος κατάρτισης ή εκτέλεσης. Η γλώσσα που θα είναι διατυπωμένοι οι ΓΟΣ είναι κατ' αρχήν η ίδια με την κύρια σύμβαση και για τον λόγο αυτό θα πρέπει να μεταγλωττίζονται οι ΓΟΣ στην γλώσσα της κύριας σύμβασης.⁵²

⁵¹Γιάννη Κ. Καράκωστα – Προστασία του Καταναλωτή Ν.2251/1994 Εκδόσεις Σάκκουλα 2002 σελ. 70-72

⁵²Γιάννη Κ. Καράκωστα – Προστασία του Καταναλωτή Ν.2251/1994 Εκδόσεις Σάκκουλα 2002 σελ. 72-74

3.3γ. Συνέπειες:

Εφόσον ισχύουν οι ανωτέρω προϋποθέσεις οι ΓΟΣ καθίστανται μέρος της σύμβασης και δεσμεύουν τους συμβαλλόμενους. Κατ' αρχήν οι ΓΟΣ δεσμεύουν μόνο τους συμβαλλόμενους χωρίς να αποκλείεται σε εξαιρετικές περιπτώσεις να επεκταθεί η ισχύς τους και σε τρίτους.

Αντίθετα αν δεν τηρήθηκαν οι ανωτέρω προϋποθέσεις δεν καθίστανται μέρος της σύμβασης και δεν δεσμεύουν τον καταναλωτή. Την μη δεσμευτικότητα μπορεί να την επικαλεστεί μόνο ο καταναλωτής. Η σύμβαση πάντως παραμένει έγκυρη και το περιεχόμενο της ρυθμίζεται από τους σχετικούς κανόνες του ενδοτικού δικαίου.⁵³

3.3δ. ΓΟΣ στο Διαδίκτυο:

Στο Διαδίκτυο οι συμβάσεις συνήθως καταρτίζονται βάσει προσυντεταγμένων Γενικών Όρων Συναλλαγών, οι οποίοι βρίσκονται συνήθως είτε στην ιστοσελίδα του προμηθευτή είτε στη φόρμα παραγγελίας είτε στα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που αποστέλλει στους χρήστες - πελάτες. Εξαιτίας της παρεμβολής του ηλεκτρονικού μέσου στην επικοινωνία των συμβαλλομένων και της έλλειψης προσωπικής επικοινωνίας, οι καταναλωτές⁵⁴ βρίσκονται σε ακόμη πιο δυσμενή θέση,

⁵³Γιάννη Κ. Καράκωστα – Προστασία του Καταναλωτή Ν.2251/1994 Εκδόσεις Σάκκουλα 2002 σελ. 72-74

⁵⁴Επειδή οι ηλεκτρονικές συμβάσεις έχουν ως χαρακτηριστικό την τυποποίηση του περιεχομένου τους και δεν λαμβάνονται υπόψη οι ιδιαίτερες ανάγκες των συμβαλλομένων, η προστασία απέναντι σε καταχρηστικούς ΓΟΣ δεν διαφοροποιείται ουσιαστικά ανάλογα με την ιδιότητα των αντισυμβαλλομένων των προμηθευτών. Συνεπώς, η έννοια του καταναλωτή θα πρέπει να νοηθεί εδώ με την ευρεία έννοια, ώστε ο κύκλος προστασίας να περιλαμβάνει όχι μόνο τις καταναλωτικές, αλλά και τις αμφιμερώς εμπορικές συμβάσεις. Πάντως ο δικαστικός έλεγχος της καταχρηστικότητας των ΓΟΣ πρέπει να είναι απόλυτα εξατομικευμένος και με βάση τα ατομικά δεδομένα της κάθε περίπτωσης, δηλαδή κάθε καταναλωτής θα πρέπει να αξιολογείται με βάση εμπειρικά και δεοντολογικά στοιχεία για

αφού εξαφανίζεται κάθε πιθανότητα να διαπραγματευτούν τους όρους της σύμβασης και η επιχείρηση απολαμβάνει το πλεονέκτημα να επιβάλλει μονομερώς το περιεχόμενό της σύμβασης.

Κατά κανόνα, οι Γενικοί Όροι Συναλλαγών που βρίσκουμε στο Διαδίκτυο έχουν το εξής περιεχόμενο⁵⁵:

- Ενημερώνουν τον καταναλωτή ότι στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα μπορεί να λάβει γνώση των ΓΟΣ και του περιεχομένου τους.
- Διασφάλιση της δυνατότητας του επιχειρηματία για μονομερή τροποποίηση ή αναθεώρηση των ΓΟΣ.
- Έμφαση στη δυνατότητα υπαναχώρησης του αγοραστή από τη σύμβαση.
- Αποκλείουν τη δυνατότητα επιστροφής ορισμένων προσωποποιημένων προϊόντων που έχουν παραγγελθεί για την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών και κατά παρέκκλιση από τα κοινώς πωλούμενα.
- Αποκλεισμός ή περιορισμός της ευθύνης του πωλητή για τυχόν ζημίες από τη μη εκτέλεση ή την μη έγκαιρη εκτέλεσης της σύμβασης.
- Καθορισμός του τρόπου πληρωμής και κατοχύρωση της ασφάλειάς τους.
- Εφιστούν την προσοχή στις νομοθετικές διατάξεις σχετικά με την προστασία της προσωπικής ασφάλειας από τη χρήση ηλεκτρονικών δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα.

να κριθεί εάν πρόκειται για πρόσωπο που δικαιούται της ειδικής νομοθετικής προστασίας ή όχι. Έτσι, λαμβάνεται υπόψη το πρότυπο του επιφανειακά προσλαμβάνοντος κατά το στάδιο παρατήρησης και λογικά σκεπτόμενου κατά το στάδιο λήψης απόφασης για μία συγκεκριμένη δικαιοπρακτική συμπεριφορά καταναλωτή (βλ. Ε. Τζίβα, ό.π., ΔΕΕ 10/2003 (Έτος 9ο), σελ. 1046-1047).

⁵⁵Ε. Τζίβα, ό.π., ΔΕΕ 10/2003 (Έτος 9ο), σελ. 1047-1048.

- Διαβεβαιώσεις για την καταλληλότητα των προϊόντων και την εναρμόνιση τους σε διεθνείς και ευρωπαϊκούς κανόνες ασφάλειας (π.χ. ISO)
- Καθορίζουν μονομερώς από την πλευρά του πωλητή της διεθνούς δικαιοδοσίας και του εφαρμοστέου δικαίου για την επίλυση μελλοντικών διαφορών.⁵⁶

3.3^ε. Διεθνής Δικαιοδοσία - Εφαρμοστέο Δίκαιο:

Στις ηλεκτρονικές συμβάσεις οι αντισυμβαλλόμενοι δεν βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο, αλλά δρουν δικαιοπρακτικά μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, έτσι είναι δυνατόν οι συμφωνίες να συνάπτονται σε διασυνοριακό επίπεδο. Είναι συχνό πλέον φαινόμενο στις μέρες μας, με την μεγάλη διάδοση του Διαδικτύου, ένας πολίτης-καταναλωτής κράτους μέλους της Ευρωπαϊκής Ένωσης να αγοράζει συστηματικά προϊόντα τα οποία πουλάει μια επιχείρηση η οποία εδρεύει σε άλλο κράτος μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή ακόμη και εκτός αυτής. Επειδή όμως μια ηλεκτρονική σύμβαση μπορεί να συνδέεται με περισσότερες από μία έννομες τάξεις, είναι προφανές ότι οι εθνικοί κανόνες δικαίου του κάθε κράτους περιέχουν διαφορετικές μεταξύ τους ρυθμίσεις, ενώ, επίσης, δεν υπάρχει κάποια κεντρική αρχή του Διαδικτύου που να το διευθύνει.⁵⁷ Εγείρονται, λοιπόν, ερωτήματα σχετικά με τις διαφορές που μπορεί να προκύψουν από αυτή τη δραστηριότητα μεταξύ των διαφορετικών κρατών: Ποιας

⁵⁶Σε αμφομερώς εμπορικές συμβάσεις (και σπανιότερα στις καταναλωτικές) περιέχονται και όροι για τη διαιτητική επίλυση τυχόν αναφερόμενων διαφορών.

⁵⁷Το 2006 ο ΟΗΕ έλαβε την πρωτοβουλία να δημιουργήσει ένα θεσμό διαβούλευσης σχετικά με τη διακυβέρνηση του Internet και έκτοτε το «Internet Governance Forum» συνεδριάζει ετησίως με θέμα συζήτησης το νομικό πλαίσιο της μετάδοσης πληροφοριών στο Διαδίκτυο. Το «IGF» λειτουργεί υπό τον έλεγχο ενός ανεξάρτητου οργανισμού, της συμβουλευτικής ομάδας «Advisory Group» ή «Multistakeholder Advisory Group» («MAG»). Βλ. Ph. Jougoux, Ευρωπαϊκό δίκαιο του διαδικτύου, Νομικές πτυχές του διαδικτύου στην Ευρώπη, 2016, σελ. 315-316.

χώρας τα δικαστήρια είναι αρμόδια να επιλύσουν αυτές τις διαφορές; Ποιας χώρας το δίκαιο θα πρέπει να εφαρμοστεί;

Κατά κανόνα, το Ιδιωτικό Διεθνές Δίκαιο είναι ο κλάδος του δικαίου που δίνει τις απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα, η πολυπλοκότητα όμως των νομικών προβλημάτων που ανακύπτουν στις διαδικτυακές συναλλαγές καθιστά αναγκαία την εφαρμογή και άλλων ρυθμίσεων. Καθώς το ηλεκτρονικό εμπόριο έχει αποκτήσει διεθνή χαρακτήρα και αυτό έχει δώσει το έναυσμα για επανεξέταση των παραδοσιακών κανόνων του Ιδιωτικού Διεθνούς Δικαίου, με ορισμένους σχολιαστές να τονίζουν ότι αυτοί οι παλαιοί κανόνες δικαίου δεν έχουν καμία θέση σε αυτή τη νέα εποχή του ηλεκτρονικού εμπορίου, μια θεωρία γνωστή και ως «πλάνη του κυβερνοχώρου».⁵⁸

Κατά κύριο λόγο, δύο Κανονισμοί που έχουν θεσπιστεί από την Ευρωπαϊκή Ένωση ρυθμίζουν τη διεθνή δικαιοδοσία και το εφαρμοστέο δίκαιο: ο Κανονισμός ΕΚ 44/2001 «για τη διεθνή δικαιοδοσία, την αναγνώριση και την εκτέλεση αποφάσεων σε αστικές και εμπορικές υποθέσεις», γνωστός και ως «Κανονισμός Βρυξέλλες Ι», όπως αναδιατυπώθηκε από τον Κανονισμό (ΕΕ) 1215/2012 και ο Κανονισμός ΕΚ 593/2008 «για το εφαρμοστέο δίκαιο στις συμβατικές ενοχές», γνωστός και ως «Κανονισμός Ρώμη Ι». Επικουρικά, λύσεις μπορούν να αναζητηθούν στις διατάξεις του Κώδικα Πολιτικής Δικονομίας και του Αστικού Κώδικα αλλά και στις ρυθμίσεις της Οδηγίας 2000/31/ΕΚ για το ηλεκτρονικό εμπόριο, η οποία θεσπίζει την «αρχή της χώρας προελεύσεως».⁵⁹

⁵⁸Χ. Σκορδάκης, Ηλεκτρονικό Εμπόριο και Προστασία του Καταναλωτή στο Ιδιωτικό Διεθνές Δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ΔιΜΕΕ 1/2006 (Έτος 3ο), σελ. 40.

⁵⁹Η Οδηγία για το ηλεκτρονικό εμπόριο δεν θεσπίζει πρόσθετους κανόνες ιδιωτικού διεθνούς δικαίου ούτε αφορά στη διεθνή δικαιοδοσία, οπότε δεν θίγει τις διατάξεις των Κανονισμών «Βρυξέλλες Ι» και

3.3στ.Ο «Κανονισμός Βρυξέλλες Ι»

Κατ' αρχήν σε μια σύμβαση που συνάπτεται ηλεκτρονικά τα μέρη είναι ελεύθερα να ορίσουν τη δικαιοδοσία των δικαστηρίων που θα είναι αρμόδια να επιλύσουν τις ενδεχόμενες διαφορές που μπορεί να προκύψουν. Συνήθως όμως ο προμηθευτής τοποθετεί στην ιστοσελίδα ένα ρητό όρο περί παρέκτασης της διεθνούς δικαιοδοσίας⁶⁰, ο οποίος θα πρέπει να γίνει αποδεκτός από το χρήστη προκειμένου να έχει ισχύ, όπως συμβαίνει και με τη σύμβαση, με μια ηλεκτρονικά διαβιβαζόμενη δήλωση βουλήσεως του.⁶¹

Εάν δεν υπάρχει κάποια συμφωνία μεταξύ των μερών, εφαρμόζονται οι γενικές διατάξεις του «Κανονισμού Βρυξέλλες Ι» για τη διεθνή δικαιοδοσία, την αναγνώριση και την εκτέλεση αποφάσεων σε αστικές και εμπορικές υποθέσεις.⁶² Έχει ως

«Ρώμη Ι». Ωστόσο, όπως αναφέρεται στην αιτιολογική σκέψη 23 της Οδηγίας, «οι εφαρμοστέες διατάξεις σύμφωνα με τους κανόνες του ιδιωτικού διεθνούς δικαίου δεν πρέπει να περιορίζουν την ελευθερία παροχής υπηρεσιών της κοινωνίας της πληροφορίας, όπως ορίζεται στην Οδηγία».

⁶⁰Όροι στη σύμβαση, οι οποίοι αποκλείουν την υπαγωγή των διαφορών στο φυσικό τους δικαστή, προβλέποντας αποκλειστική αλλοδαπή δικαιοδοσία ή δωσιδικία, είναι καταχρηστικοί, σύμφωνα με το άρθρ. 2 § 7 στ. λα' του ν. 2251/1994, αφού αποστερούν τον καταναλωτή από τη δυνατότητα να ζητήσει δικαστική προστασία αποφεύγοντας τα έξοδα, τις δυσκολίες και το ρίσκο εναγωγής του προμηθευτή σε αλλοδαπή χώρα. Η διάταξη αυτή του ν.2251/1994 αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν ο προμηθευτής έχει την έδρα του εκτός της ΕΕ και η ρήτρα προβλέπει δικαιοδοσία του κράτους όπου ο ίδιος βρίσκεται, οπότε δεν εφαρμόζεται η προστατευτική νομοθεσία του Κανονισμού «Βρυξέλλες Ι». Έτσι, λειτουργεί ως δικλείδα ασφαλείας για να μπορέσει ο καταναλωτής να ζητήσει την παροχή έννομης προστασίας στη χώρα του, ακόμη και απέναντι σε προμηθευτές με εγκατάσταση εκτός της ΕΕ. Βλ. Αλ.Στρατάκου, Δικονομικά Ζητήματα της Ηλεκτρονικής Συναλλαγής, 2008, σελ. 76.

⁶¹Ελ. Αλεξανδρίδου (2010), «Το Δίκαιο του Ηλεκτρονικού Εμπορίου», σελ. 154.

⁶²Ο συγκεκριμένος Κανονισμός εφαρμόζεται στις διαφορές που προκύπτουν ανάμεσα

πρωταρχικό στόχο να διευκολύνει την πρόσβαση στη δικαιοσύνη ρυθμίζοντας τους κανόνες που αφορούν τη δικαιοδοσία των δικαστηρίων (καθορίζοντας έτσι ποιανού κράτους μέλους τα δικαστήρια είναι αρμόδια προκειμένου να κρίνουν μια αστική και εμπορική διαφορά, όταν υπάρχει ένα διεθνές στοιχείο) αλλά και με την «ταχεία και απλή αναγνώριση και εκτέλεση των δικαστικών αποφάσεων σε αστικές και εμπορικές υποθέσεις που εκδίδονται σε άλλα κράτη μέλη».

Όπως ορίζεται στο άρθ. 4 § 1 του νέου Κανονισμού Βρυξελλών 1215/2012, «τα πρόσωπα που έχουν την κατοικία τους σε έδαφος κράτους μέλους της ΕΕ ενάγονται ενώπιον των δικαστηρίων αυτού του κράτους μέλους, ανεξάρτητα από την ιθαγένειά τους.» Έτσι, οι αστικές ή εμπορικές διαφορές που ενδέχεται να προκύψουν από μια διαδικτυακή συναλλαγή, πρέπει κατ' αρχήν να εισάγονται στο καθ' ύλην αρμόδιο δικαστήριο, στην περιφέρεια του οποίου βρίσκονται η κατοικία (εφόσον πρόκειται για φυσικό πρόσωπο) ή η έδρα (εφόσον πρόκειται για νομικό πρόσωπο) του εναγομένου.

Επίσης, στις διαφορές που προκύπτουν από τις ηλεκτρονικές συμβάσεις, καθώς και σε κάθε διαφορά από σύμβαση, καθιερώνεται συντρέχουσα δικαιοδοσία υπέρ των δικαστηρίων, στην περιφέρεια των οποίων «εκπληρώθηκε ή οφείλεται να εκπληρωθεί η παροχή», σύμφωνα με το άρθ. 7 § 1 στ. α' του Κανονισμού. Έτσι, ο ενάγων έχει τη δυνατότητα να ενάγει τον αντισυμβαλλόμενο του σε αυτά τα δικαστήρια δηλαδή στην περιφέρεια των οποίων «εκπληρώθηκε ή οφείλεται να εκπληρωθεί η παροχή», αντί εκείνου, στην περιφέρεια του οποίου ο τελευταίος έχει την κατοικία ή έδρα του.

Τέλος, σύμφωνα με το άρθ. 6 § 1, «αν ο εναγόμενος δεν έχει την κατοικία του σε κράτος μέλος, η διεθνής δικαιοδοσία των δικαστηρίων κάθε κράτους ρυθμίζεται από

σε πρόσωπα και επιχειρήσεις εγκατεστημένα σε κράτος μέλος της ΕΕ ή της ΕΖΕΣ, ενώ, όταν εμπλέκονται τρίτα κράτη, εφαρμόζονται οι γενικοί κανόνες του Ιδιωτικού Διεθνούς Δικαίου.

το δίκαιο αυτού του κράτους μέλους». Όσον αφορά την Ελλάδα, η διεθνής δικαιοδοσία των ελληνικών δικαστηρίων σε διαφορές από συμβάσεις ρυθμίζεται από τα άρθ. 3, 22 και 33 ΚΠολΔ και εξαρτάται από τη θεμελίωση τοπικής αρμοδιότητας. Σύμφωνα με αυτές τις διατάξεις, όταν δεν έχει εφαρμογή ο Κανονισμός των Βρυξελλών, τα ελληνικά δικαστήρια διαθέτουν διεθνή δικαιοδοσία εάν θεμελιώνεται στην Ελλάδα η γενική δωσιδικία του τόπου κατοικίας του εναγομένου (άρθ. 22) ή η συντρέχουσα δωσιδικία των δικαιοπραξιών, η οποία καθορίζεται με κριτήρια τον τόπο κατάρτισης της δικαιοπραξίας ή τον τόπο εκπλήρωσης της παροχής (άρθ. 33).

3.3ζ.Ο «Κανονισμός Ρώμη Ι»:

Σε περίπτωση που προκύψει διαφορά από σύμβαση μεταξύ προσώπων μη εγκατεστημένων σε κράτος μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το δίκαιο που θα εφαρμοστεί κρίνεται με βάση το «lex fori» του δικάζοντος δικαστή. Έτσι, στην Ελλάδα ο Αστικός Κώδικας ορίζει στο άρθ. 25 ότι «οι ενοχές από σύμβαση ρυθμίζονται από το δίκαιο στο οποίο έχουν υποβληθεί τα μέρη. Αν δεν υπάρχει τέτοιο, εφαρμόζεται το δίκαιο που αρμόζει στη σύμβαση από το σύνολο των ειδικών συνθηκών».

Από την άλλη μεριά, οι διαφορές μεταξύ συμβαλλομένων που έχουν την κατοικία ή έδρα τους στην Ευρωπαϊκή Ένωση εμπίπτουν στο πεδίο εφαρμογής του Κανονισμού 593/2008 για το εφαρμοστέο δίκαιο στις συμβατικές ενοχές. Ο λεγόμενος «Κανονισμός Ρώμη Ι» αντικατέστησε τη Σύμβαση της Ρώμης για τις συμβάσεις που συνήφθησαν μετά τις 17/12/2009 και επικυρώθηκε με το ν. 1792/1988 με έναρξη εφαρμογής στην Ελλάδα την 1/4/1991.

Κατ' αρχήν, σύμφωνα με το άρθ. 3 § 1 του Κανονισμού, τα μέρη σε μια σύμβαση που συνάπτεται ηλεκτρονικά έχουν την ευχέρεια να επιλέξουν ελεύθερα το δίκαιο που θα διέπει τη συμφωνία τους (lex contractus). «Η επιλογή πρέπει να γίνεται

ρητώς ή να συνάγεται σαφώς από τις διατάξεις της σύμβασης» Προκειμένου να αποφευχθούν φαινόμενα καταστρατήγησης της δικαιοδοσίας (forum shopping), διευκρινίζεται στην § 3 ότι, «όταν, κατά το χρόνο της επιλογής, όλα τα άλλα σχετικά με την περίπτωση δεδομένα εντοπίζονται σε χώρα διαφορετική από εκείνη της οποίας το δίκαιο επελέγη, η επιλογή των μερών δεν θίγει την εφαρμογή των διατάξεων του δικαίου αυτής της άλλης χώρας από τις οποίες δεν επιτρέπεται παρέκκλιση με συμφωνία». Εάν τα μέρη δεν έχουν επιλέξει ρητά ή σιωπηρά το εφαρμοστέο δίκαιο, τότε αυτό καθορίζεται βάσει των περιπτώσιολογικών ρυθμίσεων του άρθ. 4 § 1 του Κανονισμού ανάλογα με το είδος της σύμβασης. Στην § 2 του άρθρου 4 του Κανονισμού προβλέπεται ρύθμιση για όσες συμβάσεις δεν εμπίπτουν στις περιπτώσεις της § 1 ή εμπίπτουν σε περισσότερες της μίας από αυτές (π.χ. μικτή σύμβαση), οπότε εφαρμοστέο είναι το δίκαιο της χώρας στην οποία έχει τη συνήθη διαμονή του το μέρος που οφείλει να εκπληρώσει τη «χαρακτηριστική παροχή». Στην περίπτωση που προκύπτει ότι η σύμβαση συνδέεται προδήλως στενότερα με χώρα άλλη από αυτήν στην οποία αναφέρονται οι δύο πρώτες παράγραφοι, τότε εφαρμοστέο είναι το δίκαιο της χώρας αυτής (§3), ενώ, εάν δεν καθίσταται δυνατόν να καθοριστεί το εφαρμοστέο δίκαιο σύμφωνα με τις δύο πρώτες παραγράφους, τη σύμβαση διέπει το δίκαιο της χώρας, με την οποία συνδέεται στενότερα (§ 4).

Ειδικά στις περιπτώσεις πώλησης άυλων αγαθών ή παροχής υπηρεσιών, είναι δύσκολο να εντοπισθεί ο τόπος διαμονής του προμηθευτή ή του προσώπου που οφείλει να εκπληρώσει παροχή επειδή δεν υπάρχει κάποια υλική μεταφορά αγαθών,. Η τοποθεσία που βρίσκεται η κεντρική διοίκηση μιας εταιρίας ή του κύριου τόπου άσκησης των επιχειρηματικών δραστηριοτήτων ενός φυσικού προσώπου εντοπίζονται δυσκολότερα στην περίπτωση που ο προμηθευτής συναλλάσσεται μόνο μέσω του Διαδικτύου, ενώ είναι δυνατόν οι υπηρεσίες να παρέχονται ακόμα και χωρίς την

ύπαρξη επιχειρηματικής εγκατάστασης. Για να αντιμετωπιστεί το φαινόμενο αυτό και να διευκολυνθεί ο εντοπισμός του τόπου εγκατάστασης του φορέα παροχής υπηρεσιών, ο κοινοτικός νομοθέτης υιοθέτησε, μέσω της Οδηγίας 2000/31/EK για το ηλεκτρονικό εμπόριο, την «αρχή εφαρμογής του δικαίου της χώρας προέλευσης» και τη «ρήτρα εσωτερικής αγοράς» και όρισε τον «τόπο εγκατάστασης του φορέα παροχής υπηρεσιών»(άρθ. 2 § 2 στ. γ’).

3.3η.Οδηγία 2000/31/EK

Προκειμένου να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα της αποσύνδεσης των φορέων παροχής υπηρεσιών της κοινωνίας της πληροφορίας από συγκεκριμένα γεωγραφικά όρια στο πλαίσιο των διαδικτυακών συναλλαγών, ο κοινοτικός νομοθέτης υιοθέτησε την «αρχής της χώρας προέλευσης» (country of origin principle) και τη «ρήτρα εσωτερικής αγοράς» (internal market principle) μέσω της Οδηγίας 2000/31/EK.

Ειδικότερα, στο άρθ. 3 § 1 της Οδηγίας ορίστηκε ότι «κάθε κράτος μέλος μεριμνά ώστε οι υπηρεσίες της κοινωνίας της πληροφορίας που παρέχει ένας φορέας εγκατεστημένος στο έδαφός του να τηρούν τις ισχύουσες εθνικές διατάξεις του οι οποίες εμπίπτουν στο συντονισμένο τομέα». Σύμφωνα με το άρθρο αυτό, οι φορείς παροχής υπηρεσιών της κοινωνίας της πληροφορίας υπάγονται στη νομοθεσία της χώρας εγκατάστασής τους, ανεξάρτητα προς ποιο κράτος μέλος απευθύνουν τις συγκεκριμένες υπηρεσίες ή ποιες νομικές σχετικές ρυθμίσεις ισχύουν στο κράτος υποδοχής. Έτσι, κάθε κράτος μέλος οφείλει να εξασφαλίζει ότι οι αρμόδιες αρχές του παρέχουν την προστασία των συμφερόντων τόσο των πολιτών τους όσο και των πολιτών των άλλων κρατών μελών που καθίστανται αποδέκτες υπηρεσιών προερχόμενων από φορείς με εγκατάσταση στην επικράτειά τους.

Η ρύθμιση αυτή, σε συνδυασμό με την εφαρμογή της «αρχής της ελεύθερης κυκλοφορίας των υπηρεσιών» μεταξύ των κρατών μελών, η οποία καθιερώνεται στο άρθρ. 1 § 1 της Οδηγίας, δίνει τη δυνατότητα σε κάθε φορέα που τηρεί τους κανόνες δικαίου του κράτους εγκατάστασής του να δραστηριοποιείται ελεύθερα εντός της εσωτερικής αγοράς. Ειδικότερα στο άρθρ.3 §2 τίθεται απαγόρευση στα κράτη μέλη να θέτουν περιορισμούς στην ελεύθερη κυκλοφορία των υπηρεσιών που παρέχονται από τους φορείς που είναι εγκατεστημένοι σε άλλα κράτη μέλη κατ' εφαρμογή της αρχής αμοιβαίας αναγνώρισης και εμπιστοσύνης μεταξύ των κρατών.

Εξαίρεση, τίθεται στην § 4 του άρθρ. 3 όπου δίνεται η δυνατότητα στα κράτη μέλη να παρεκκλίνουν από αυτήν την αρχή για εξαιρετικούς λόγους:

- για λόγους δημοσίας τάξης (π.χ. πρόληψη, έρευνα εγκλημάτων),
- για λόγους προστασίας της δημόσιας υγείας,
- για λόγους δημόσιας ασφάλειας και
- για λόγους προστασίας του καταναλωτή.

Στις εξαιρετικές αυτές περιπτώσεις τα κράτη μέλη μπορούν να θέτουν περιορισμούς κατά μιας υπηρεσίας η οποία βλάπτει τους ανωτέρω στόχους, ενώ θα πρέπει η παρέκκλιση από την «αρχή της χώρας προέλευσης» οι περιορισμοί αυτοί να είναι αναγκαία και να μην παραβιάζεται η αρχή της αναλογικότητας.

Τέλος να σημειωθεί ότι, εξαιτίας των ιδιαιτεροτήτων που παρουσιάζει το Διαδίκτυο και των δυσκολιών στον εντοπισμό του τόπου εγκατάστασης του φορέα, η Οδηγία διευκρίνισε στο άρθρ. 2 στ. γ' ότι ως «εγκατεστημένος φορέας παροχής υπηρεσιών» νοείται ο «φορέας ο οποίος ασκεί ουσιαστικά μια οικονομική δραστηριότητα μέσω μιας μόνιμης εγκατάστασης για αόριστη χρονική διάρκεια» και

ότι «η παρουσία και η χρήση των τεχνικών μέσων και των τεχνολογιών που απαιτούνται για την παροχή της υπηρεσίας δεν συνιστούν εγκατάσταση του φορέα».

3.4. End User License Agreement (EULA):

Πρόκειται για άδειες μη αποκλειστικής άδειας χρήσης λογισμικού συνήθως χωρίς χρονικούς περιορισμούς. Οι άδειες αυτές είναι γνωστές επίσης ως «άδειες πλαστικού περιτυλίγματος» επειδή με το σκίσιμο της πλαστικής συσκευασίας ο αγοραστής λογίζεται ότι προσχωρεί και ταυτόχρονα δεσμεύεται από τους όρους.⁶³

3.5. Ανήλικοι καταναλωτές:

Όπως έχει γίνει πλέον κατανοητό οι ανήλικοι αποτελούν αρκετά μεγάλο ποσοστό του συνόλου που έχουν πρόσβαση στο ίντερνετ. Μάλιστα το δικαίωμα στην πληροφόρηση και την ελευθερία έκφρασης που κατοχυρώνεται στο Ελληνικό Σύνταγμα (άρθρα 2παρ.1 5, 5^Α παρ.1-2 και 14 παρ.1) όσο και η Ευρωπαϊκή Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Ανθρώπου στο άρθρο 10 και ο Χάρτης Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο άρθρο 11 θωρακίζουν τη δυνατότητα των ανηλίκων για πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Ο Ν 2251/1994 για την Προστασία του καταναλωτή κινείται προς την κατεύθυνση της προστασίας της ψυχικής υγείας του ανήλικου καταναλωτή, με μια σειρά απαγορεύσεων προς τους προμηθευτές που διαθέτουν τα προϊόντα τους στην αγορά. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με το άρθρο 7α του ως άνω νόμου, «οι προμηθευτές υποχρεούνται να διαθέτουν στην αγορά προϊόντα τα οποία, ως εκ του προορισμού, της χρήσης ή των συνθηκών διάθεσης δεν ενέχουν κινδύνους για την ψυχική, πνευματική ή ηθική ανάπτυξη των ανηλίκων.» Στην παρ.2 του άρθρου 7α ορίζεται ότι «ως προϊόντα τα οποία ενέχουν κινδύνους για την ψυχική, πνευματική ή ηθική ανάπτυξη των ανηλίκων θεωρούνται ιδίως τα προϊόντα τα οποία:

α) προκαλούν στους ανηλίκους, ανασφάλεια ή φόβο,

⁶³ Γιώργος Ν. Γιαννόπουλος – «Εισαγωγή στην Νομική Πληροφορική» εκδόσεις Νομική Βιβλιοθήκη 2018 σελ.129

- β) παροτρύνουν, άμεσα ή έμμεσα, σε επιθετική συμπεριφορά και ειδικότερα σε χρήση ή άσκηση βίας,
- γ) προσβάλλουν την ανθρώπινη αξιοπρέπεια,
- δ) προτρέπουν στην υιοθέτηση προτύπων συμπεριφοράς που δεν συνάδουν με τους ηθικούς και νομικούς κανόνες της σύγχρονης κοινωνίας ή είναι επιζήμια για το περιβάλλον,
- ε) καλλιεργούν διακρίσεις λόγω φυλής, φύλου, θρησκείας, ιθαγένειας ή αναπηρίας,
- στ) παροτρύνουν σε εθισμούς και δραστηριότητες που είναι επιβλαβείς για τους ίδιους.»

Εξάλλου κατά το άρθρο 128 του Αστικού Κώδικα ορίζεται ότι «Ανίκανοι για δικαιοπραξία είναι: 1. όποιοι δεν έχουν συμπληρώσει το δέκατο έτος...», στο άρθρο 134 του Αστικού Κώδικα ορίζεται ότι «Ο ανήλικος που έχει συμπληρώσει το δέκατο έτος είναι ικανός για δικαιοπραξία, από την οποία αποκτά απλώς και μόνο έννομο όφελος.» και τέλος στο άρθρο 135 του Αστικού Κώδικα ορίζεται ότι «Ο ανήλικος που έχει συμπληρώσει το δέκατο τέταρτο έτος μπορεί να διαθέτει ελεύθερα κάθε τι που κερδίζει από την προσωπική του εργασία ή που του δόθηκε για να το χρησιμοποιήσει ή για να το διαθέσει ελεύθερα.»

Για την θωράκιση της ασφάλειας των ανηλικών χρηστών στο διαδίκτυο πρέπει να υπάρξει κατάλληλη και εμπειριστατωμένη ενημέρωση στους γονείς και των ανήλικους σχετικά με τους κινδύνους και τις παγίδες που κρύβει το διαδίκτυο μέσω της ενεργοποίησης των αρμόδιων φορέων (όπως ο «Συνήγορος του Καταναλωτή»), καθώς και ο περιορισμός της πρόσβασης, με φίλτρα, σε υπολογιστές που προορίζονται αποκλειστικά για χρήση από ανήλικους.

Σημαντικό βήμα για την προστασία των ανήλικων καταναλωτών αποτελεί η θέσπιση του Κώδικα Καταναλωτικής Δεοντολογίας (ΦΕΚ Α' 23/1-3-2017). Σύμφωνα με το άρθρο 10 παρ.1 του Κώδικα, «κατά την άσκηση της επιχειρηματικής τους δραστηριότητας και την προώθηση των προϊόντων και των υπηρεσιών τους στην αγορά, οι προμηθευτές δρουν με

γνώμονα την προστασία και τις κατά περίπτωση ιδιαίτερες ανάγκες επικοινωνίας, ενημέρωσης και εξυπηρέτησης των ανηλίκων.....»

Στην παρ.2 του ίδιου άρθρου αναφέρεται ότι «απαγορεύεται η με οποιονδήποτε τρόπο εκμετάλλευση της ευπιστίας, της ευαισθησίας και της έλλειψης εμπειρίας των ανηλίκων για εμπορικούς σκοπούς προώθησης προϊόντων και υπηρεσιών. Οι προμηθευτές πρέπει να προβαίνουν σε προσεκτικές, ακριβείς και αντικειμενικές περιγραφές των προϊόντων και υπηρεσιών που απευθύνονται σε τέτοια άτομα κατά τρόπο εύληπτο και κατανοητό, ώστε να μην τα παραπλανούν όσον αφορά το πραγματικό μέγεθος, την αξία, τη φύση, τον σκοπό, την ανθεκτικότητα, την απόδοση και την τιμή του εκάστοτε διαφημιζόμενου προϊόντος ή υπηρεσίας.»

Προκρινόμενου να διασφαλιστούν τα οικονομικά και όχι μόνο συμφέροντα των ανηλίκων καταναλωτών πρέπει να υπάρξουν πρωτοβουλίες των εταιρειών που ασχολούνται με το διαδίκτυο (ως πάροχοι σύνδεσης) για την ενημέρωση και προστασία των ανηλίκων.

4.ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ:

Από την ανάπτυξη που προηγήθηκε είναι προφανές ότι τα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση αποτελούν το μέλλον της ψυχαγωγίας. Παρουσιάζουν τόσο αρνητικά όσο και θετικά στοιχεία. Για τον λόγο αυτό δεν θα πρέπει να αφορίζουμε δίχως άλλο τα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση ούτε βέβαια να παραδινόμαστε αμαχητί στις θετικές τους επιπτώσεις σε ορισμένες των περιπτώσεων. Η σωστή αντιμετώπιση θα πρέπει να αντιμετωπίζει τα εν λόγω παιχνίδια με σκεπτικισμό, διερευνητική διάθεση και μετριοπάθεια. Το κυριότερο πρόβλημα αναφορικά με τα Διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση είναι ο εθισμός και ο τρόπος πρόληψης και αντιμετώπισης. Τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών, όπως η ανωνυμία, η διασκέδαση, η κοινωνικοποίηση, η αορατότητα, η αλληλεπίδραση και η δημιουργία νέων τρόπων επικοινωνίας είναι που τα κάνουν τόσο εθιστικά και

προκαλούν τον προβληματισμό στους κύκλους της ψυχιατρικής υγείας. Τόσο οι παραπάνω ειδικοί όσο και οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί κατακλεισμένοι από αβεβαιότητα προσπαθούν να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα της καθημερινότητας και ταυτόχρονα να προστατέψουν τα χρήστες που βρίσκονται σε ευαίσθητη ηλικία από τον κίνδυνο εθισμού, παρόλο που δεν έχει αποδειχτεί ότι η συμμετοχή σε εικονικούς κόσμους οδηγεί σε εθισμό.

Παρόλο που η εξάρτηση από το Διαδίκτυο και τα παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση έχει συγκριθεί με εκείνη των ναρκωτικών και του αλκοόλ κάτι τέτοιο μοιάζει προς το παρόν υπερβολικό. Παρόλο που κάποιοι χρήστες που εθίστηκαν στα συγκεκριμένα παιχνίδια παρουσίασαν στερεοτικά σύνδρομα ,όπως συμβαίνει και στις περιπτώσεις των ουσιών, θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι πρόκειται για εξάρτηση συμπεριφορικής μορφής και δεν έχουν προσδιοριστεί προς τον παρόν βιολογικοί παράγοντες που ευθύνονται. Στο σημείο αυτό έχει δημιουργηθεί μια διχογνωμία ανάμεσα σε αυτούς που θέλουν να εντάξουν την παθολογική χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση στις ήδη υπάρχουσες κατηγορίες και σε αυτούς που θεωρούν ότι ο εθισμός από το Διαδίκτυο και τις διάφορες εφαρμογές του θα πρέπει να αποτελεί μια ξεχωριστή διαγνωστική κατηγορία στο DSM.

Ωστόσο πέρα από το κομμάτι της κατηγοριοποίησης του εθισμού των παιχνιδιών σε απευθείας σύνδεση πιο σημαντικό θεωρώ ότι είναι το κομμάτι της πρόληψης και της αντιμετώπισης. Στο κόμματι της πρόληψης οι επιλογές που παρουσιάστηκαν για την αντιμετώπιση του φαινομένου είναι πολλές αλλά καλό θα ήταν να εφαρμόζονται σωρευτικά. Το πιο σημαντικό κατά τη γνώμη μου είναι η τοποθέτηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή σε κοινόχρηστο χώρο προκειμένου να υπάρχει έλεγχος τόσο ως προς τη χρονική διάρκεια παραμονής στο Διαδίκτυο όσο και ως προς τη δραστηριότητα. Πολλές φορές όταν θεωρείται αναγκαία η τοποθέτηση

φίλτρων προστασίας προκειμένου να αποτραπεί η πρόσβαση σε επικίνδυνες ιστοσελίδες. Μεγάλη σημασία δίνεται στην ανάγκη επικοινωνίας μεταξύ γονέων και παιδιών, ώστε οι γονείς να γνωρίζουν από το ίδιο το παιδί για τη δραστηριότητα του στο διαδίκτυο και ταυτόχρονα να έχουν τη δυνατότητα να το ενημερώσουν για την ύπαρξη διαδικτυακών κινδύνων σημαντικότερος των οποίων είναι ο εθισμός.

Ιδιαίτερα σημαντικό για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών και των εφήβων στο διαδίκτυο και τα διαδικτυακά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση, είναι η ύπαρξη μίας κοινής στάσης των γονέων καθώς και των εκπαιδευτικών.

Στην περίπτωση που το παιδί χρειάζεται θεραπεία από τον Διαδικτυακό εθισμό, σημαντικός είναι ο ρόλος της συμβουλευτικής, στην οικογένεια, έτσι ώστε να δημιουργηθεί ένα υποστηρικτικό πλαίσιο, που θα βοηθήσει στη θεραπεία. Σε κάθε περίπτωση, ο εθισμός στο Διαδίκτυο, ως ψυχική διαταραχή, χρήζει αντιμετώπισης από επαγγελματίες ψυχικής υγείας εξειδικευμένους στο συγκεκριμένο αντικείμενο για τον λόγο αυτό έχουν πλέον δημιουργηθεί εξειδικευμένες κλινικές .

5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

- Αλεξανδρίδου Ελ., «Το Δίκαιο του Ηλεκτρονικού Εμπορίου», 2^η έκδοση Εκδόσεις Σάκκουλα 2010
- Γεωργιάδη Απ., «Γενικές Αρχές Αστικού Δικαίου, 3^η έκδοση», Εκδόσεις Σάκκουλα 2002
- Γιώργος Ν. Γιαννόπουλος – «Εισαγωγή στην Νομική Πληροφορική» Εκδόσεις Νομική Βιβλιοθήκη 2018
- Καρακώστα Γιάννη «Προστασία του Καταναλωτή Ν.2251/1994» Εκδόσεις Σάκκουλα 2002
- Μακρής Ε. «Τα Κίνητρα και η Αποκλίνουσα Συμπεριφορά των Παικτών στο Πλαίσιο των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων Μαζικής Συμμετοχής: Μια Μελέτη Περίπτωσης», αδημοσίευτη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Διαθέσιμη: <http://ikee.lib.auth.gr/record/115384/files/makris.pdf>
- Παπαδόπουλος, Ε. (2001). Το παιχνίδι και η στάση της οικογένειας απέναντι στο παιχνίδι του παιδιού. Παιδαγωγικό βήμα του Αιγαίου, τεύχος 41, σ. 55-64.
- Σιώμος Κ., Νταφούλης Β., Φλώρος Γ., Σιτζόγλου Κ. (2010), «Διαφοροδιαγνωστικά Διλήμματα στην Εθιστική Χρήση Η/Υ και Διαδικτύου. Παρουσίαση και Συζήτηση Δύο Κλινικών Περιστατικών», Νευρολογίας 19(3), σελ.184-191

- Σκορδάκης, Χ. «Ηλεκτρονικό Εμπόριο και Προστασία του Καταναλωτή στο Ιδιωτικό Διεθνές Δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης,» ΔιΜΕΕ 1/2006 (Έτος 3ο), σελ. 40.
- Στρατάκου Αλ, «Δικονομικά Ζητήματα της Ηλεκτρονικής Συναλλαγής», 2008 διπλωματική εργασία Εκδόσεις Σάκκουλα
- Σφακιανάκης Εμμ. – Σιώμος Κ. – Φλώρος. Γ. Σερφάροντας με (αν)ασφάλεια – Εθισμός στο Διαδίκτυο, Καθημερινές Εκδόσεις Α.Ε. 2015
- Anderson, C. A., & Bushman B. J., 2001 «Effect of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature». *Psychological Science* , 12 p.353-359,
- Bartle, R. A. (2003), *Designing Virtual Worlds*, Indianapolis: New Riders Publishing
- Beninger J. (1987) «Personalization of Mass Media and the Groth of Pseudo-Community», *Communication Research* 14(3) 352-371,
- Blanchard A. L. (2008) «Testing a Model of Sense of Virtual Community», *Computer in Human Behavior*, 24 2107-2123,
- Christakis D. «Internet Addiction: A 21st Century Epidemic? » 2010 *BMC Med* 8 p.61
- Jougleux, Ph. (2016) «Ευρωπαϊκό δίκαιο του διαδικτύου, Νομικές πτυχές του διαδικτύου στην Ευρώπη», σελ. 315-316
- Levin, D. (1998). *Remote control childhood*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children,

- McKeena K.Y.A. (2008), «Influences on the Nature and Functioning of On-line Groups», in A. Barak (επιμ.), Psychological Aspects of Cyberspace, New York: Cambridge University Press
 - Siomos K. E., Floros G., Mouzas O. D., Angelopoulos N. V. (2009), «Validation of Adolescent Computer Addiction Test at a Greek Sample», Psychatriki 20(3), 222-232,
 - Steinkuehler, C & Williams D. (2006) «Where Everybody Knows Your (Screen) Name: On-line Games as “Third Places”», Journal of Computer-Mediated Communication, 11(4), article 1
 - Widyanto L., Griffiths M., «”Internet Addiction”’:A Critical Review», Int J Ment Health Addict (2006)
 - Young K. S. (1999) «The Research and Controversy Surrounding Internet Addiction», Cyberpsychology& Behavior, 2 381-383
 - Young K. S. (1996) «Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder», Cyberpsychology & Behavior, 3 p.237-244 Διαθέσιμο: https://pdfs.semanticscholar.org/04b3/09af262cf2643daa93a34c1ba177cd6e7a85.pdf?_ga=2.76719056.470392693.1569588539-753564040.1569588539
 - Zinnecker, J. (2001). City kids between street children life and school. Wenham: Munich
 - Zimmer, R. (2007), «Εγχειρίδιο κινητικής αγωγής. Από την θεωρία στην πράξη.» Επιστημονική επιμέλεια: Αθήνα: Κάμπας Α. Εκδόσεις Αθλότυπο.
- Άλλες Πηγές:**
- <https://el.wikipedia.org/wiki/Διαδίκτυο>
 - https://el.wikipedia.org/wiki/Εθισμός_στο_Διαδίκτυο

- <https://www.vice.com/gr/article/vv45zm/o-ethismos-sta-video-games-mporei-na-katastrepsei-zoes>
- <https://www.newsbeast.gr/world/arthro/732028/otan-ta-ilektronika-paihnidia-ginodai-akros-epikinduna>
- <https://www.cnn.gr/tech/story/174581/ayti-i-xora-apagoreyse-fornite-kai-pubg-logo-tis-arnitikis-epirrois-toys>
- <https://www.e-parenting.gr/articles/7-thetika-poy-prosferoyn-ta-video-games>
- <https://www.in.gr/2013/09/05/health/health-news/ta-ilektronika-paixnidia-oksynoyn-to-myalo-kai-prolambanoyn-tin-anoia/>
- <https://www.e-parenting.gr/bloggers/hasiad>
- https://www.ethnos.gr/ellada/15589_i-mastiga-tis-othonis-500-paidia-sto-paidon-gia-apexartisi-vid
- <https://www.makthes.gr/sto-giatro-logo-tablet-ta-ellinopoyla-197635>
- https://el.wikipedia.org/wiki/Νόμος_3037/2002
- https://el.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
- <https://www.in.gr/2002/09/06/tech/to-gyro-toy-internet-kanei-i-eidisi-peri-apagoreysis-twn-binteopaixnidiwn-stin-ellada/>
- <https://pegi.info/>
- <https://www.madata.gr/diafora/health/664140-epidhmia-o-ethismos-sta-video-games-ti-symvainei-me-to-Fornite.html>
- [https://el.wikipedia.org/wiki/Μπλε_Φάλαινα_\(παιχνίδι\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Μπλε_Φάλαινα_(παιχνίδι))
- <https://www.cnn.gr/news/kosmos/story/163953/mia-13xroni-apo-tin-toyrkia-to-neo-thyma-tis-mple-falainas>
- <https://www.eleftherostypos.gr/tech/221946-mple-falaina-pos-paizetai-to-diadiktyako-paixnidi-aytoktonias-poy-skorpa-ton-thanato/>

- <https://www.pcesteps.gr/211607-εθισμός-στο-διαδίκτυο-ενδείξεις/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_massively_multiplayer_online_games
- https://el.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends
- https://el.wikipedia.org/wiki/Second_Life
- https://en.wikipedia.org/wiki/Lineage_II
- <http://ethismosstodiadiktio.blogspot.com/2013/01/internet-15.html>