

Ηράκλειο 14 Δεκεμβρίου 2018

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

FORTNITE: Πώς να αποτρέψουμε τα παιδιά από την υπερβολική ενασχόληση

Ανησυχία στους γονείς και αισθητή αύξηση των κρουσμάτων υπερβολικής ενασχόλησης από παιδιά και νέους ανθρώπους έχει προκαλέσει το διαδικτυακό παιχνίδι FORTNITE. Σύμφωνα με τα στοιχεία μάλιστα που έχει στη διάθεσή του το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου του ΙΤΕ τους τελευταίους 6 μήνες πάνω από το 80% των κλήσεων που γίνονται στη γραμμή βοήθειας **HELP-LINE 210 6007686** αφορούν σε γονείς που επικοινωνούν αναζητώντας τρόπο να περιορίσουν την ενασχόληση του παιδιού τους με το συγκεκριμένο διαδικτυακό παιχνίδι! Ιδιαίτερος προβληματισμός επικρατεί και στην εκπαιδευτική κοινότητα όπου παρατηρείται το εν λόγω παιχνίδι να μονοπωλεί το ενδιαφέρον και τις συζητήσεις των παιδιών κατά τη διάρκεια του σχολικού ωραρίου ενώ υπάρχει και εικόνα πτώσης των σχολικών επιδόσεων και μείωσης των φυσικών αντοχών των παιδιών καθώς πολλά είναι εκείνα που παραδέχονται ότι ξενυχτούν παίζοντας.

ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΝ, ΜΕ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΚΕΡΔΗ ΔΕ...

Το FORTNITE κατάφερε μέσα σε λίγους μήνες να γίνει αγαπητό στα παιδιά και ν' αναρριχηθεί στην κορυφή της λίστας των video game, με 125 εκατομμύρια άτομα να παίζουν αλλά και να προσφέρει μηνιαίως έσοδα 300 εκατομμυρίων δολαρίων στην εταιρεία Epic που έχει τα δικαιώματα του. Και πως γίνεται ένα παιχνίδι που διατίθεται δωρεάν να έχει τόσα πολλά έσοδα;

Μεγάλο μέρος από τα έσοδα οφείλονται στην προαιρετική αγορά V-bucks, του ψηφιακού νομίσματος του παιχνιδιού, που επιτρέπουν στον παίκτη να αναβαθμίζει αισθητικά το avatar του και τα όπλα στο παιχνίδι. Πρόκειται μάλιστα για αναβαθμίσεις που δεν επηρεάζουν τόσο την απόδοση στο παιχνίδι αλλά πολλές φορές είναι καθαρά για διακοσμητικούς λόγους!

Η συγκεκριμένη εταιρία έχει επενδύσει όχι μόνο στη διαφήμιση αλλά και σε ομάδες εξειδικευμένων ψυχολόγων ώστε να δημιουργήσει ένα περιβάλλον που ελκύει τον τελικό χρήστη και τον κρατάει καθηλωμένο στο παιχνίδι. Η κάθε λεπτομέρεια (χρώματα, σχήματα, έναρξη του παιχνιδιού) είναι ιδιαίτερα μελετημένη και προσεκτικά σχεδιασμένη, πράγμα το οποίο έχει εκτοξεύσει και τα κέρδη της εταιρίας.

ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ:

Ένας από τους κυριότερους λόγους της δημοφιλίας του είναι το γεγονός ότι μπορεί να παιχτεί σε όλες τις πλατφόρμες, τα tablet τους υπολογιστές, τα smartphone, Playstation, Xbox, κ.α.

Επίσης είναι ένα καλοφτιαγμένο και προσεγμένο παιχνίδι με υψηλής ποιότητα γραφικά με χαρακτηριστικά cartoon που είναι περισσότερο οικεία στα παιδιά.

Η εταιρεία προχωράει πολύ συχνά σε ανανεώσεις των εκδόσεων του με νέες προκλήσεις γεγονός που κρατάει ζωντανό το ενδιαφέρον των παιδιών. Επιπρόσθετα, και σε αντίθεση ίσως με άλλα παιχνίδια, οι πίστες ολοκληρώνονται σε μικρό σχετικά χρονικό διάστημα. Με τον τρόπο αυτό όμως το ενδιαφέρον του παίκτη αναζωπυρώνεται προσβέποντας στην επόμενη πίστα.

Μια ακόμα καινοτομία του FORTNITE που έχει αγαπηθεί πολύ από τα παιδιά είναι η δυνατότητα chat που τους δίνει και μέσω μικροφώνου οπότε τα παιδιά συνομιλούν live την ώρα που παίζουν.

Αν και η γενική φιλοσοφία του παιχνιδιού στηρίζεται στη βία (πρέπει να σκοτώσεις τους αντιπάλους σου για να νικήσεις χρησιμοποιώντας όπλα) δεν υπάρχουν βίαιες εικόνες με αίμα.

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ:

1. Εθισμός

Η μεγαλύτερη ανησυχία για τους γονείς των παιδιών που παίζουν αυτό το παιχνίδι είναι η ώρα που δαπανούν σε αυτή τους την ενασχόληση. Το FORTNITE δεν έχει συγκεκριμένο χρόνο διάρκειας. Μπορεί μια πίστα να διαρκεί σχετικά λίγη ώρα αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αυτόματα το παιχνίδι σταματά. Αν αφήσετε τα παιδιά χωρίς έλεγχο, θα πηγαίνουν από την μια πίστα στην άλλη παίζοντας για ώρες.

Είναι πολύ σημαντικό να μιλήσουμε στο παιδί για τις ανησυχίες μας, όχι απαραίτητα εστιάζοντας το πρόβλημα στο συγκεκριμένο παιχνίδι αλλά μιλώντας γενικά για τα διαδικτυακά παιχνίδια και καλό είναι να αναφέρουμε τις επιπτώσεις που μπορεί να επιφέρει στη ζωή ενός παιδιού η υπερβολική ενασχόληση με το διαδίκτυο. Σε συνεργασία με το παιδί και με πολύ ήρεμο τρόπο καλό είναι να επιχειρήσουμε να βάλουμε από κοινού όρια σε αυτή του την ενασχόληση σεβόμενοι τις επιθυμίες του και τις ανάγκες του π.χ αν μια πίστα χρειάζεται 45 λεπτά για να ολοκληρωθεί είναι λάθος εμείς να επιτρέπουμε μόνο μισή ώρα ενασχόλησης με το παιχνίδι γιατί με αυτό τον τρόπο με μαθηματική ακρίβεια οι κανόνες και τα όρια που έχουμε θέσει θα καταστρατηγηθούν από το παιδί. Προσπαθήστε να στρέψετε το ενδιαφέρον του παιδιού σε άλλες ασχολίες που δεν περιλαμβάνουν την τεχνολογία π.χ να ξεκινήσει κάποιο καινούριο χόμπι.

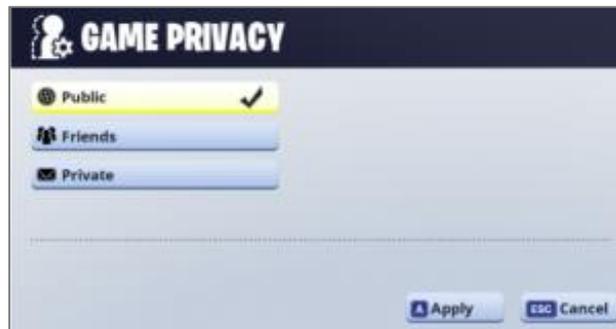
Επίσης υπάρχουν εργαλεία-σύμμαχοι στην προσπάθεια των γονιών να ελέγξουν τον χρόνο ενασχόλησης των παιδιών με τα διαδικτυακά παιχνίδια. Διαβάστε [στο σχετικό άρθρο του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου](#) πως μπορείτε να ελέγχετε και να οριοθετήσετε το χρόνο παιχνιδιού του παιδιού σας σε δυο από τις δημοφιλέστερες πλατφόρμες παιχνιδιών, το Playstation και το Xbox.

Επίσης υπάρχουν διάφορες εφαρμογές που μπορείτε να κατεβάσετε για [την αυτοδιαχείριση του χρόνου στο διαδίκτυο](#).

2. Επικοινωνία με αγνώστους

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργούν ομάδες και να παίζουν μαζί συνομιλώντας είτε με μηνύματα είτε live με μικρόφωνο. Και όπως συμβαίνει σε οποιαδήποτε επαφή που έχει το παιδί μέσω διαδικτύου ποτέ κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι ο επίδοξος «φίλος» είναι αυτός που υποστηρίζει ότι είναι. Είναι σημαντικό οι γονείς να συζητούν με τα παιδιά τους από μικρή ηλικία σχετικά με τους κινδύνους που κρύβονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα online βιντεοπαιχνίδια που παίζουν ομαδικά και τις live chat εφαρμογές ώστε να γνωρίζουν ότι δεν έχουν όλοι οι άνθρωποι καλές προθέσεις. Επίσης είναι επιτακτική ανάγκη ως γονείς να ελέγχουμε τις επαφές που έχουν τα παιδιά μας και να μην τα αφήνουμε ανεξέλεγκτα στο διαδίκτυο.

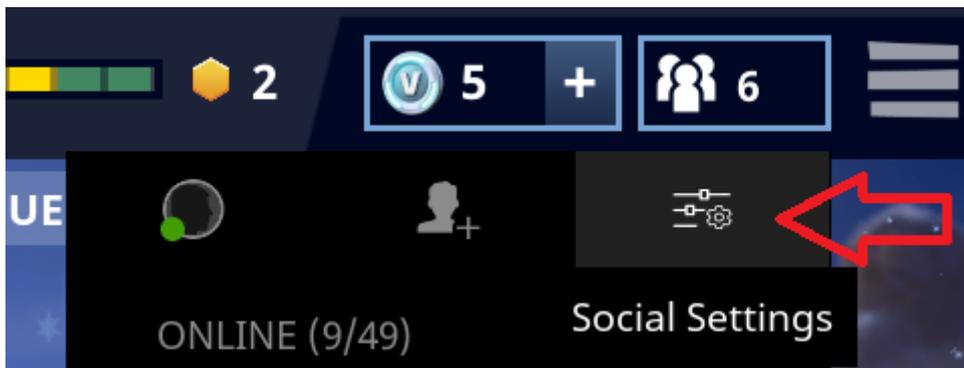
Υπάρχει σχετική ρύθμιση (στο πλαίσιο ρυθμίσεις/settings) η οποία μπορεί να επιλεγεί και στο παιδί να έχουν πρόσβαση μόνο οι φίλοι του.



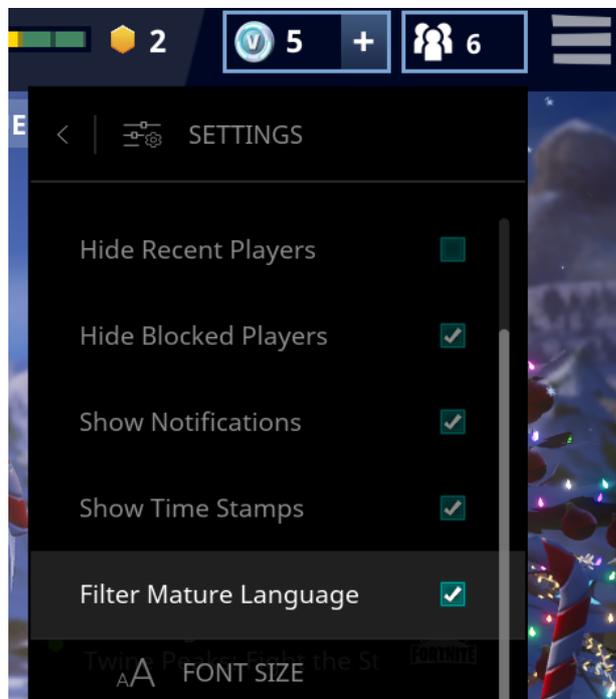
3. Cyberbullying

Εξαιτίας της δυνατότητας που δίνεται οι παίκτες να συνομιλούν μεταξύ τους, οι συζητήσεις μπορεί να... ξεφύγουν εκτός ορίων ειδικά πάνω στην ένταση του παιχνιδιού. Στην περίπτωση μάλιστα που το παιδί επιχειρήσει να φύγει στη μέση του παιχνιδιού σεβόμενο τα χρονικά όρια που του έχετε θέσει υπάρχει πιθανότητα να εκτεθεί σε προσβλητική γλώσσα από άλλους παίκτες. Οπότε είναι πολύ σημαντικό να του έχετε μιλήσει για αυτό το ενδεχόμενο έτσι ώστε να θέτει τα όρια του από την αρχή στους συμπαίκτες του.

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στην περίπτωση του γραπτού chat να φιλτράρει βωμολοχίες: Πατάμε στο εικονίδιο με τους φίλους μας και μετά πατάμε στο εικονίδιο των ρυθμίσεων.

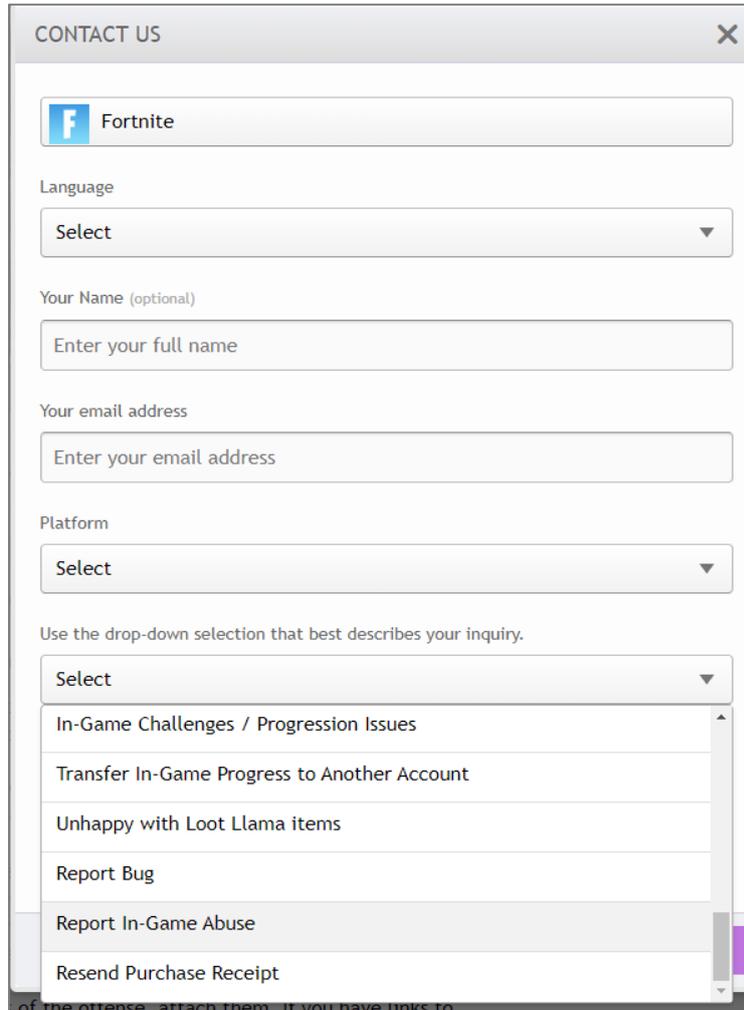


Εν συνεχεία κλικάρουμε στο "Filter mature language"



ΠΩΣ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΑΝΑΦΕΡΩ ΕΝΑΝ ΑΛΛΟ ΠΑΙΚΤΗ

Μπορείτε να μεταβείτε στο [support center](#) του παιχνιδιού, να ανοίξετε τη φόρμα email στα δεξιά και να συμπληρώσετε τα απαιτούμενα πεδία.



CONTACT US

 Fortnite

Language
Select

Your Name (optional)
Enter your full name

Your email address
Enter your email address

Platform
Select

Use the drop-down selection that best describes your inquiry.
Select

- In-Game Challenges / Progression Issues
- Transfer In-Game Progress to Another Account
- Unhappy with Loot Llama items
- Report Bug
- Report In-Game Abuse**
- Resend Purchase Receipt

Αφού αναφέρετε σε ποια πλατφόρμα παίζετε το παιχνίδι στη συνέχεια επιλέξτε τον τύπο της αναφοράς κάνοντας κλικ στο πεδίο «Report In-Game Abuse».

CONTACT US ✕

Language

Your Name (optional)

Your email address

Platform

Use the drop-down selection that best describes your inquiry.

Describe your problem here

POWERED BY 

4. Αγορές εντός εφαρμογής

Ένας βασικός λόγος που το FORTNITE είναι ένα τόσο διαδεδομένο και αγαπημένο παιχνίδι είναι ότι το κατέβασμα του παιχνιδιού δεν έχει καμία χρέωση. Υπάρχουν όμως οι αγορές εντός εφαρμογής οι οποίες αποφέρουν στους δημιουργούς τεράστια έσοδα. Πάντως, αυτές οι αγορές, δεν προσφέρουν τίποτα στην πορεία του παιχνιδιού, είναι περισσότερο για...διακοσμητικούς λόγους. Μιλήστε με το παιδί και ξεκαθαρίστε από την αρχή ότι δε συμφωνείτε με μια τέτοια πρακτική ή αν είστε περισσότερο «ελαστικοί» πάνω σε αυτό το θέμα ξεκαθαρίστε του ότι η οποία αγορά θα πρέπει να γίνεται εν γνώσει σας και πάντα μετά από συνεννόηση.



ΠΟΙΟΙ ΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ

1. Εθισμός

Η μεγαλύτερη ανησυχία για τους γονείς των παιδιών που παίζουν αυτό το παιχνίδι είναι η ώρα που δαπανούν σε αυτή τους την ενασχόληση. Το Fortnite δεν έχει συγκεκριμένο χρόνο διάρκειας. Μπορεί μια πίστα να διαρκεί έως 20 λεπτά αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αυτόματα το παιχνίδι σταματά. Αν αφήσετε τα παιδιά χωρίς έλεγχο, θα πηγαίνουν από την μια πίστα στην άλλη παίζοντας για ώρες.

2. Επικοινωνία με αγνώστους

Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργούν ομάδες και να παίζουν μαζί συνομιλώντας είτε με μηνύματα είτε με μικρόφωνο και εικόνα. Και όπως συμβαίνει σε οποιαδήποτε επαφή που έχει το παιδί μέσω διαδικτύου ποτέ κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι ο επίδοξος «φίλος» είναι αυτός που υποστηρίζει ότι είναι. Υπάρχει πάντως σχετική ρύθμιση (στο πλαίσιο ρυθμίσεις/settings) η οποία μπορεί να επιλεγεί και στο παιδί να έχουν πρόσβαση μόνο οι φίλοι του.

3. Διαδικτυακός Εκφοβισμός

Εξαιτίας της δυνατότητας που δίνεται οι παίκτες να συνομιλούν μεταξύ τους, οι συζητήσεις μπορεί να... ξεφύγουν εκτός ορίων ειδικά πάνω στην ένταση του παιχνιδιού. Στην περίπτωση μάλιστα που το παιδί επιχειρήσει να φύγει στη μέση του παιχνιδιού σεβόμενο τα χρονικά όρια που του έχετε θέσει υπάρχει πιθανότητα να εκτεθεί σε προσβλητική γλώσσα από άλλους παίκτες. Οπότε είναι πολύ σημαντικό να του έχετε μιλήσει για αυτό το ενδεχόμενο έτσι ώστε να θέσει τα όρια του από την αρχή στους συμπαίκτες του.

4. Βία

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δε χαρακτηρίζεται από εικόνες βίας. Τα γραφικά του είναι καρτούν, στις μάχες δεν υπάρχει αιματοχυσία και όταν ένας αντίπαλος εξοντώνεται είτε εξατμίζεται είτε πέφτει στο έδαφος αναίμακτα. Το μόνο «βίαιο» χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η κεντρική ιδέα δηλαδή ότι μόνο ένας παίκτης θα καταφέρει να επιζήσει και γι' αυτόν τον λόγο πρέπει να πολεμήσει εναντίον των υπόλοιπων.

5. Αγορές εντός εφαρμογής

Το κατέβασμα του παιχνιδιού δεν έχει καμία χρέωση. Υπάρχουν όμως οι αγορές εντός εφαρμογής οι οποίες αποφέρουν στους δημιουργούς τεράστια έσοδα. Μιλήστε με το παιδί και ξεκαθαρίστε από την αρχή ότι δε συμφωνείτε με μια τέτοια πρακτική ή αν είστε περισσότερο «ελαστικοί» πάνω σε αυτό το θέμα ξεκαθαρίστε του ότι η οποία αγορά θα πρέπει να γίνεται εν γνώσει σας και πάντα μετά από συνεννόηση.

Σας υπενθυμίζουμε ότι το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου, είναι επίσημος εκπρόσωπος στην Ελλάδα των Πανευρωπαϊκών Οργανισμών INSAFE / INHOPE που χαράσσουν την ευρωπαϊκή στρατηγική για ένα ασφαλές και ποιοτικό διαδίκτυο και παρέχει ενημέρωση, βοήθεια και υποστήριξη στους μικρούς και μεγάλους χρήστες του διαδικτύου με την ανάπτυξη τριών διακριτών δράσεων:

Μέσω της ιστοσελίδας SaferInternet4Kids.gr μπορεί κανείς να ενημερωθεί και να αντλήσει υλικό σχετικό με την ασφαλή χρήση του Ίντερνετ και τη χρήση των κοινωνικών δικτύων με το οποίο μπορεί με τη σειρά του να ενημερώσει διαδραστικά παιδιά και νέους κάθε ηλικίας. Το ενημερωτικό αυτό portal απευθύνεται τόσο σε γονείς και εκπαιδευτικούς όσο και σε εφήβους και παιδιά και περιλαμβάνει κατάλληλο πολυμεσικό υλικό.

Μέσω της συμβουλευτικής γραμμής Βοήθειας Help-line (διαθέσιμη τηλεφωνικά στο 210-6007686 και μέσω του ιστοχώρου www.help-line.gr), εξειδικευμένοι ψυχολόγοι παρέχουν υποστήριξη και συμβουλές για εξειδικευμένα θέματα που σχετίζονται με τη υπερβολική ενασχόληση στο διαδίκτυο, τον διαδικτυακό εκφοβισμό, την έκθεση σε ακατάλληλο περιεχόμενο και άλλους προβληματισμούς σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου, του κινητού τηλεφώνου και των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Και μέσω της Ανοιχτής Γραμμής Καταγγελιών για το παράνομο περιεχόμενο του διαδικτύου SafeLine (<http://www.safeline.gr>), δέχεται καταγγελίες για παιδική κακοποίηση και παράνομη χρήση του διαδικτύου και συνεργάζεται τόσο με την Ελληνική αστυνομία όσο και με την INTERPOL μέσω του Ευρωπαϊκού οργανισμού INHOPE. Η SafeLine είναι δηλαδή ένα κομμάτι ενός μεγάλου παζλ, μιας και η καταπολέμηση του παράνομου περιεχομένου του Ίντερνετ είναι υπόθεση παγκόσμιας κλίμακας και δεν περιορίζεται από εθνικά σύνορα.

Την αποκλειστική ευθύνη της παρούσας έκδοσης φέρει ο συγγραφέας της. Η Ευρωπαϊκή Ένωση δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των περιεχομένων σ' αυτήν πληροφοριών.