

1.2 Θέματα ασφάλειας για τα online παιχνίδια

Τα θέματα ασφάλειας για τα *online* παιχνίδια διαφοροποιούνται ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού. Ειδικότερα, όσον αφορά τη διάδραση των παικτών κατά την ενασχόλησή τους με **διαδικτυακά παιχνίδια**, μπορούμε να διακρίνουμε 3 διαφορετικά είδη παιχνιδιών.

α) Παιχνίδια Stand-alone: Τα παιχνίδια που υπάγονται στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνουν έναν παίκτη στον υπολογιστή, δίνουν, ωστόσο, τη δυνατότητα σε όποιον το επιθυμεί να συνδεθεί στο Διαδίκτυο και να βρει κάποιον αντίπαλο που θα τον χειρίζεται άλλος παίκτης. Τα παιχνίδια αυτά, μέχρι πολύ πρόσφατα, προορίζονταν μόνο για συναγωνισμό μεταξύ παίκτη και υπολογιστή. Στην *online* εκδοχή τους διατηρούν την αρχική τους μορφή (απλώς παίζονται *online*) και σπάνια υπάρχει ομαδική δράση (π.χ. *Guitar Hero*).

Θέματα ασφάλειας σχετικά με τα παιχνίδια Stand-alone: Η επικοινωνία μεταξύ των παικτών είναι δυνατή αλλά δεν είναι σε βάθος, καθώς δεν υπάρχει ιδιαίτερη αφηγηματική δομή για να τη δικαιολογήσει. Επομένως, η έκβαση του παιχνιδιού και ο τρόπος της συμπεριφοράς των παικτών, ιδιαίτερα των ανηλίκων, είναι προβλέψιμα. Η βασικότερη μέριμνα των ενηλίκων σε ότι αφορά την προστασία των ανηλίκων από αυτή την κατηγορία παιχνιδιών είναι να επιστήσουν την προσοχή των παιδιών στους κινδύνους που εγκυμονεί η ηλεκτρονική επικοινωνία.

β) Παιχνίδια τοπικού δικτύου [Local and Wide Network (LAWN) Games]: Τα παιχνίδια αυτά δημιουργήθηκαν από την επιθυμία να ενωθούν μεταξύ τους αρκετοί παίκτες ώστε να υποστηρίζονται παιχνίδια τουρνουά. Ένα τέτοιο παιχνίδι έχει να κάνει με την υιοθέτηση συγκεκριμένης στρατηγικής και ενθαρρύνει τους παίκτες να δημιουργήσουν ομάδες, οι οποίες έρχονται αντιμέτωπες. Τα μέλη τους μπορεί να γνωρίζονται και στον φυσικό κόσμο ή να είναι αμιγώς διαδικτυακές (π.χ. *Counter Strike*).

Θέματα ασφαλείας σχετικά με τα παιχνίδια τοπικού δικτύου (LAWN): Τα παιχνίδια αυτά χρήζουν μεγαλύτερης προσοχής όσον αφορά στην ασφάλεια συγκριτικά με τα *Stand-alone*, αφού η διαδραστικότητα μεταξύ των παικτών είναι σαφώς μεγαλύτερη. Η δυνατότητα επικοινωνίας των παικτών με άλλους παίκτες που δε γνωρίζουν στο φυσικό κόσμο μπορεί να κρύβει κινδύνους για τους ανήλικους χρήστες.

γ) Παιχνίδια ρόλων σε σύνδεση για μεγάλο αριθμό παικτών [Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)]: Τα παιχνίδια αυτά εκτυλίσσονται αποκλειστικά στο Διαδίκτυο. Το τυπικό χαρακτηριστικό είναι οι εκτενείς, σοφιστικές, λεπτομερείς και εξελιγμένοι κόσμοι. Η φύση αυτών των παιχνιδιών είναι να προσφέρουν έναν πλούσιο τρισδιάστατο εικονικό κόσμο, στον οποίο κατοικούν χιλιάδες χαρακτήρες. Ο παίκτης επιλέγει έναν χαρακτήρα, τον οποίο και ελέγχει. Υπάρχουν, ωστόσο, και χαρακτήρες που

δεν τους χειρίζονται οι παίκτες. Όσους χαρακτήρες δεν τους χειρίζονται παίκτες, έχουν σχεδιαστεί με τεχνητή νοημοσύνη, έτσι ώστε να προσφέρουν ένα μη προβλέψιμο εικονικό περιβάλλον, το οποίο ο παίκτης βιώνει μέσα από τα μάτια του επιλεγμένου χαρακτήρα του.

Οι συζητήσεις μέσα σε τέτοια παιχνίδια μπορούν να γίνονται μεταξύ μεμονωμένων παικτών ή σε ζώνες που περιλαμβάνουν όλους τους παίκτες στη ζώνη (ζώνες, είναι οι διαφορετικές περιοχές μέσα στο παιχνίδι). Είναι, ακόμη, δυνατή και η επικοινωνία μεταξύ των διαφορετικών ζωνών. Επιπλέον, δεδομένου του εικονικού πλούτου ενός παιχνιδιού, μπορεί κάποιος να οπτικοποιήσει τα συναισθήματά του, κινώντας με αντίστοιχο τρόπο το χαρακτήρα του.

Με το να επιτύχουν τον υψηλότερο βαθμό κοινωνικής διάδρασης μεταξύ των χρηστών τα MMORPG έγιναν επίσης και η μεγαλύτερη πρόκληση για την προστασία των ανηλίκων. Οι παίκτες διάγουν μια εικονική ζωή σε πλήρη ανωνυμία (π.χ. World of Warcraft).

Θέματα ασφαλείας σχετικά με τα Παιχνίδια MMORPG: Πολλά MMORPG υποστηρίζουν εικονικές κοινότητες, μέσα στις οποίες δρουν οι παίκτες. Συχνά, όμως, αυτή η διάδραση μπορεί να εκθέσει τους παίκτες σε σοβαρούς κινδύνους καθώς **επικοινωνούν με άγνωστους συμπαίκτες τους σε πραγματικό χρόνο**. Εφόσον όλα τα online παιχνίδια περιλαμβάνουν κάποια μορφή επικοινωνίας μεταξύ των παιχτών, μερικοί (αν όχι όλοι) από τους κινδύνους που αφορούν τα συμβατικά chat rooms, ισχύουν και στα παιχνίδια. Κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει αν ο παίκτης, ο οποίος στο διαδικτυακό παιχνίδι είναι ένας σκληροτράχηλος πολεμιστής, είναι άντρας ή γυναίκα στην πραγματική ζωή, ή πόσο χρονών είναι πραγματικά. Επιπροσθέτως, **το περιεχόμενο και οι απεικονίσεις κάποιων παιχνιδιών** μπορούν να θεωρηθούν προβληματικές ή ακόμα και προσβλητικές και να επιδρούν καθοριστικά στην προσωπικότητα ιδιαίτερα των νεαρότερων παικτών. Μεγάλης σημασίας είναι και τα **θέματα που αφορούν τη λεκτική βία**, με την οποία εξοικειώνονται από νωρίς οι παίκτες που λειτουργούν ανταγωνιστικά στο πλαίσιο της διάδρασης με τους άλλους, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να κινδυνεύει και η **ιδιωτική ζωή**. Πολύ σημαντικά προβλήματα μπορούν να προκύψουν εξαιτίας της **πολύωρης ενασχόλησης**, ή ακόμα και της εμμονής σε διαδικτυακές δραστηριότητες.

1.3 Ηλικιακή κατάταξη και χαρακτηρισμός περιεχομένου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών: Το σύστημα PEGI

Προκειμένου να διασφαλιστούν οι ανήλικοι χρήστες από παιχνίδια ακατάλληλα γι' αυτούς δημιουργήθηκε το σύστημα «*PEGI - Pan European Game Information*». Το PEGI παρέχει βοήθεια στους αγοραστές των βιντεοπαιχνιδιών (ειδικά τους γονείς) σχετικά με το ποιο

παιχνίδι είναι κατάλληλο για το κάθε παιδί. Το σύστημα αποτελείται από δύο μέρη: την **κατάταξη του παιχνιδιού σε ηλικιακές ομάδες** και τον **χαρακτηρισμό του περιεχόμενου**. Τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εμπόριο έχουν ετικέτα του PEGI.

1.3.1 Ηλικιακή κατάταξη

Οι διάφορες ηλικιακές ομάδες στις οποίες κατατάσσονται τα παιχνίδια είναι: **3+**, **7+**, **12+**, **16+** και **18+** (βλ. εικ. 1). Η παραπάνω κατάταξη υποδηλώνει την ηλικία στην οποία το παιχνίδι απευθύνεται και θεωρείται κατάλληλο. Έτσι, η ετικέτα 3+ δηλώνει ότι το παιχνίδι είναι κατάλληλο για ένα παιδί ηλικίας τριών ετών και άνω. Είναι σημαντικό να σημειώσουμε ότι ο χαρακτηρισμός του PEGI **δεν αναφέρεται στην δυσκολία του παιχνιδιού**. Ένα παιχνίδι με την ετικέτα 3+ θεωρείται ακίνδυνο, μπορεί όμως να είναι πολύπλοκο για ένα τριχρονο παιδί. Η ηλικιακή κατάταξη αναγράφεται ευκρινώς τόσο στην μπροστινή όσο και στην πίσω όψη της συσκευασίας του παιχνιδιού (DVD box).



Εικόνα 1. Η ηλικιακή κατάταξη του συστήματος PEGI

1.3.2 Χαρακτηρισμός περιεχομένου

Υπάρχουν επτά ειδικές ετικέτες οι οποίες χαρακτηρίζουν το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού (βλ. εικ. 2). Αυτές είναι:

- Βία: Το παιχνίδι εμπεριέχει απεικονίσεις βίας.
- Ναρκωτικά: Το παιχνίδι απεικονίζει τη χρήση ναρκωτικών ή εμπεριέχει αναφορές σε αυτήν.
- Χυδαία γλώσσα: Το παιχνίδι εμπεριέχει χυδαία γλώσσα.
- Φόβος: Το παιχνίδι μπορεί να είναι τρομακτικό για τα μικρά παιδιά.
- Σεξ: Το παιχνίδι απεικονίζει γυμνό και/ή σεξουαλική συμπεριφορά ή εμπεριέχει σεξουαλικές αναφορές.
- Διακρίσεις: Το παιχνίδι απεικονίζει διακρίσεις ή εμπεριέχει υλικό που μπορεί να τις ενθαρρύνει.
- Τζόγος: Το παιχνίδι παροτρύνει σε τζόγο ή τον διδάσκει.



Εικόνα 2. Οι ετικέτες χαρακτηρισμού του συστήματος PEGI

Οι ετικέτες χαρακτηρισμού περιεχομένου – εάν υπάρχουν – βρίσκονται στο πίσω μέρος της συσκευασίας ενός παιχνιδιού (DVD box). Οι ετικέτες αυτές, αν και αποτελούν απλή σύσταση προς τους αγοραστές, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη για την ασφάλεια των παιδιών.

1.3.3 Το εικονίδιο PEGI online

Το PEGI Online είναι μια προσθήκη στο σύστημα PEGI που σκοπό έχει να παράσχει στους νέους καλύτερη προστασία έναντι πιθανού ακατάλληλου περιεχομένου **των παιχνιδιών που παίζονται διαδικτυακά** και, παράλληλα, να βοηθήσει τους ενήλικες να κατανοήσουν τους κινδύνους που ενδεχομένως εγκυμονεί ένα εικονικό περιβάλλον.

Το PEGI Online χορηγεί το διαδικτυακό του λογότυπο σε όσα παιχνίδια πληρούν τις **προϋποθέσεις** που προβλέπονται από τον Κώδικα Ασφαλείας του PEGI Online. Αυτές οι προϋποθέσεις περιλαμβάνουν την υποχρέωση **να αφαιρεθούν** από την ιστοσελίδα **παράνομο και προσβλητικό περιεχόμενο** το οποίο έχει δημιουργηθεί από χρήστες, τυχόν **ανεπιθύμητοι σύνδεσμοι**, καθώς και **να ληφθούν μέτρα** για την προστασία των νέων ατόμων και του ιδιωτικού τους απορρήτου κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας παιχνιδιού σε σύνδεση. Επομένως, οι δημιουργοί των online παιχνιδιών, προκειμένου να διεκδικήσουν το δικαίωμα επίδειξης του διαδικτυακού λογότυπου του PEGI Online στους ιστοχώρους τους ή στη συσκευασία των παιχνιδιών, οφείλουν να συμμορφωθούν με τους παραπάνω όρους και να αφαιρέσουν από τα παιχνίδια που προωθούν οποιοδήποτε βλαπτικό για τα παιδιά περιεχόμενο.