

ΝΙΚΟΛΑΟΣ Ι. ΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ- ΒΟΥΛΕΥΤΗΣ Ν. ΑΧΑΪΑΣ

ΕΡΩΤΗΣΗ

ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΥΠΟΥΡΓΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ

Θέμα: «Θανάσιμο διαδικτυακό παιχνίδι απειλεί τους εφήβους («Choking game») – Τι κάνει η δίωξη ηλεκτρονικού εγκλήματος;».

Ο τραγικός θάνατος της 16χρονης κοπέλας από τα Νότια Προάστια της Αττικής κίνησε τις υποψίες ότι μπορεί να είναι το αποτέλεσμα ενός θανάσιμου διαδικτυακού παιχνιδιού, το λεγόμενο «Choking game» το οποίο έχει στοιχίσει τη ζωή σε δεκάδες εφήβους ανά τον κόσμο τα περασμένα χρόνια.

Συγκεκριμένα, ένα κορίτσι μόλις 16 χρόνων βρέθηκε κρεμασμένο με μαντήλι από το πόμολο της ντουλάπας το απόγευμα της Δευτέρας στο δωμάτιο του στη Γλυφάδα.

Η Αστυνομία έχει ξεκινήσει εντατικές έρευνες με σκοπό να διευκρινιστεί εάν πρόκειται για αυτοκτονία ή εάν η 16χρονη έπεσε θύμα διαδικτυακού παιχνιδιού «choking game» το οποίο λέγεται πως έχει γίνει μόδα τα τελευταία χρόνια

Στις ΗΠΑ το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει πάρει ανησυχητικές διαστάσεις.

Μάλιστα τον περασμένο Σεπτέμβριο, ο 11χρονος Garrett Pope Jr. βρέθηκε νεκρός στο δωμάτιό του, στο σπίτι του στην Νότια Καρολίνα. Η εξέταση της σορού του άτυχου αγοριού από τον ιατροδικαστή έδειξε ότι ο θάνατός του ήταν αποτέλεσμα ατυχήματος, το οποίο συνέβη ενώ ο 11χρονος προσπαθούσε να προκαλέσει ασφυξία στον εαυτό του με ένα σχοινί. Φυσικά δεν είναι το πρώτο θύμα του «παιχνιδιού της ασφυξίας». Λίγες εβδομάδες νωρίτερα, στο Μπέρμιγχαμ της Βρετανίας, ένας δωδεκάχρονος έπεσε νεκρός προσπαθώντας να αυτοστραγγαλιστεί με μια ζώνη. Η μητέρα του, η οποία είχε πεταχτεί για μια δουλειά εκτός σπιτιού για λίγα λεπτά, γύρισε και βρήκε νεκρό το παιδί της στη βάση της σκάλας, με το χέρι του να κρατάει ακόμα τη ζώνη γύρω από το λαιμό του.

Τρεις μήνες πριν τον τραγικό θάνατό του, ο μαθητής είχε ενημερωθεί στο σχολείο του για τους κινδύνους του παιχνιδιού, ωστόσο είχε επιλέξει να αγνοήσει τις προειδοποιήσεις των δασκάλων του.

Αντίστοιχο περιστατικό σημειώθηκε τον περασμένο Γενάρη στο Μπρισμαϊν της Αυστραλίας.

Το φονικό trend όχι μόνο δεν έχει σβήσει, αλλά συνεχίζει να εξαπλώνεται μεταξύ των νέων.

Ποιο είναι το φονικό παιχνίδι “Choking game”;

Το “παιχνίδι” ασφυξίας δεν είναι κάτι καινούργιο. Αντίστοιχα “παιχνίδια” συναντιούνται αιώνες πίσω, κυρίως όμως ανάμεσα σε ενηλίκους και δη κατά της διάρκειας της ερωτικής πράξης – ερωτικών παιχνιδιών. Πλέον όμως φαίνεται να αποτελεί ένα παγκόσμιο φαινόμενο, στο οποίο λαμβάνουν μέρος ανήλικοι, πολλές φορές από το διαδίκτυο σε ένα “παιχνίδι λιποθυμίας”. Σε αυτό κάποιος λαμβάνει

μέρος μετά την πρόσκληση κάποιου τρίτου ώστε να βιώσει την αίσθηση μιας κατάστασης λιποθυμίας ή ημιλιποθυμίας ή μια εμπειρία πολύ κοντινή στον θάνατο.

Σύμφωνα με τον ιστότοπο του οργανισμού GASP (Games Adolescents Shouldn't Play), η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού (το οποίο μπορεί να πάρει πολλές διαφορετικές μορφές) είναι η διακοπή της τροφοδοσίας του εγκεφάλου με οξυγόνο, η οποία δημιουργεί ζαλάδα και μια αίσθηση ευφορίας, και μερικές φορές καταλήγει στην λιποθυμία.

Πρόκειται για ένα challenge (πρόκληση) που καλούνται να εκπληρώσουν οι έφηβοι (συχνά υπό πίεση των συνομηλίκων τους), είτε μόνοι τους με τη βοήθεια ενός σχολιού ή μιας ζώνης, είτε με τη συμμετοχή ενός συμμαθητή τους.

Το παιχνίδι είναι γνωστό με πολλά ονόματα. Μερικά από αυτά προειδοποιούν για την επικίνδυνη φύση του (όπως π.χ. «fainting game» και «blackout game»), ενώ άλλα είναι τελείως παραπλανητικά, με αποτέλεσμα να μη δημιουργούν την παραμικρή υποψία σε γονείς που ίσως έχουν ακούσει για αυτά («space monkey», «cloud nine» και «five minutes in heaven»).

Ήδη από το 2008, το Αμερικανικό Κέντρο Ελέγχου και Πρόληψης Ασθενειών είχε δημοσιοποιήσει την πρώτη του έκθεση για το επικίνδυνο φαινόμενο, το οποίο έκανε λόγο για 80 περίπου θύματα, στην πλειοψηφία τους αγόρια μεταξύ 11 και 16 ετών.

Παρόλο που δεν υπάρχουν επικαιροποιημένα στοιχεία, είναι σχεδόν σίγουρο πως μέσα στην τελευταία δεκαετία τα θύματα έχουν φτάσει τις πολλές εκατοντάδες, λαμβάνοντας υπόψη τη διάδοση του παιχνιδιού μέσω διαδικτύου και κοινωνικά δίκτυα.

Επειδή, όπως για τους ενήλικες έτσι και για τα παιδιά το διαδίκτυο είναι ένας τεράστιος χώρος ενημέρωσης, επικοινωνίας, και ψυχαγωγίας. Όμως ο υπερβολικός χρόνος και χωρίς επίβλεψη που περνάει ένα παιδί στο ίντερνετ μπορεί να οδηγήσει σε εξάρτηση.

Επειδή, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν κατακλύσει πλέον το διαδίκτυο και μπορούν και αυτά με τη σειρά τους να δημιουργήσουν παθολογική εξάρτηση με αρνητικές συνέπειες στη προσωπική, οικογενειακή και κοινωνική ζωή του έφηβου και του παιδιού. Ένα από αυτά τα παιχνίδια που έχει πάρει αρνητικές διαστάσεις, κυρίως στην Αμερική, είναι το **choking game**, ή «παιχνίδι της ασφυξίας», το οποίο έχει προκαλέσει το θάνατο πολλών παιδιών και εφήβων.

Κατόπιν των ανωτέρω , ερωτάσθε :

1. Σε ποιες στοχευμένες ενέργειες έχει προχωρήσει η δίωξη ηλεκτρονικού εγκλήματος για την προστασία των παιδιών από τις παγίδες που παραμονεύουν στο διαδίκτυο;
2. Εκτός από ανακοινώσεις υπάρχει κάποιο σχέδιο από τη δίωξη ηλεκτρονικού εγκλήματος για την προστασία των εφήβων από το μυστηριώδες «παιχνίδι πνιγμού» (choking game, όπως είναι ευρέως διαδεδομένο), που ευθύνεται για δεκάδες θανάτους εφήβων σε παγκόσμιο επίπεδο;

Ο ερωτών βουλευτής

Νίκος Ι. Νικολόπουλος

Πρόεδρος του Χριστιανοδημοκρατικού Κόμματος Ελλάδος