

«Flag Hunter»: Μία Εναλλακτική Αφήγηση περί της Διαδικτυακής Αποπλάνησης Ανηλίκων

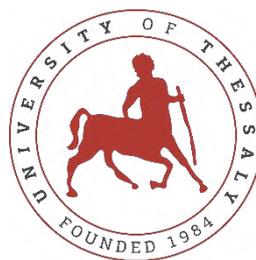
Πτυχιακή Εργασία (ΥΠ894)

Στρίμιτσου Αναστασία
ΑΜ: 3819054

Τμήμα Πολιτισμού και Δημιουργικών
Μέσων και Βιομηχανιών

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:
Πασχαλίδου Μαρία

Βόλος, Θεσσαλία 2023



FLAG HUNTER



Σε όλα τα θύματα και τους επιζώντες αποπλάνησης.
Στη 14χρονη Αναστασία.

Τίτλος

«Flag Hunter»: Μία Εναλλακτική Αφήγηση περί της Διαδικτυακής
Αποπλάνησης Ανηλίκων

“Flag Hunter”: An Alternative Narrative Regarding Online
Grooming

Μέλη Τριμελούς Εξεταστικής Επιτροπής

Μαρία Πασχαλίδου

Επίκουρη Καθηγήτρια

Γνωστικό Αντικείμενο: Εικαστικές Τέχνες και Κινούμενη Εικόνα

Ιουλία Πεντάζου

Επίκουρη Καθηγήτρια

Γνωστικό Αντικείμενο: Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Ψηφιακά Μέσα

Κατιφένια-Αγγελική Χατζοπούλου

Μέλος Εργαστηριακού Διδακτικού Προσωπικού

Γνωστικό αντικείμενο: Εφαρμοσμένη Προσχολική Παιδαγωγική

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας, η
οποία εκπονήθηκε σύμφωνα με τον Κανονισμό Εκπόνησης Πτυχιακής
Εργασίας του ΤΠΔΜΒ.



Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω θερμά ευχαριστήρια στα υπεύθυνα μέλη της πτυχιακής μου: την επιβλέπουσα καθηγήτρια Μαρία Πασχαλίδου, την Κατιφένια-Αγγελική Χατζοπούλου και την Ιουλία Πεντάζου, καθώς και τον ακαδημαϊκό υπότροφο Γιώργο Λουκάκη για όλη την προθυμία τους να με βοηθήσουν στην υλοποίηση αυτού του πρότζεκτ.

Θερμές ευχαριστίες στους φίλους και την οικογένεια μου για την ατέρμονη συμπαράσταση, την όρεξη για βοήθεια, τις συμβουλές και τον χρόνο τους. Ιδιαίτερες ευχαριστίες και στη Μαρία Δεμερτζή, για τις αφοσιωμένες συμβουλευτικές της δεξιότητες.

Τελευταίο αλλά εξίσου σημαντικό, νιώθω ιδιαίτερα ευγνώμων για την ομάδα μου: για την πρόσχαρη συμμετοχή τους, την καλή τους διάθεση, για την υπομονή στις δυσκολίες, για όλες τις νύχτες που ξαγρύπνησαν μαζί μου με σκοπό την αποπεράτωση αυτής της ταινίας.

Έχετε ξεπεράσει επανειλημμένα κάθε προσδοκία μου με την προθυμία και το ταλέντο σας και είμαι ευγνώμων για το καθένα σας ξεχωριστά.

Ευχαριστώ τους κοντινότερους συνεργάτες μου κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ: τον Duskiness για τον ζήλο και τις αμέτρητες υπερωρίες, τον Ερμή Κατσαούνη για τη δεξιοτεχνία και τη δημιουργική ματιά του, την Εβελίνα Καλλέργη για το ταλέντο και τη θετική της ενέργεια.

Ευχαριστώ τους ηθοποιούς μου για τον ψυχικό και σωματικό σας κόπο, και ιδιαίτερα τους πρωταγωνιστές μου Ανδριάννα Τσιτσιή και Βασίλη Χατζηβασιλείου: που κυλιστήκατε στα χώματα, που δεχτήκατε σχολιασμούς, που φέρατε τους χαρακτήρες μου στη ζωή.

Αυτή η ταινία δε θα ήταν εφικτή χωρίς τη συμβολή όλων σας και δεν αποτελεί πια ένα πρότζεκτ δικό μου, αλλά τον καρπό ενός συλλογικού μόχθου.

Είμαι περήφανη για τη δουλειά μας και ευελπιστώ εγκάρδια να συνεργαστούμε ξανά σύντομα.

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	2
Περίληψη.....	4
Εισαγωγή και Έρευνα.....	6
Πλοκή, Σενάριο και Συμβολισμοί.....	11
Ταινία και Βιντεοπαιχνίδια.....	17
Art Department.....	25
Συμπεράσματα και Επίλογος.....	30
Βιβλιογραφία.....	31
Παραρτήματα.....	33



LINK ΤΑΙΝΙΑΣ

<https://youtu.be/A-Bn79gQUR4>

Περίληψη

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία θα μελετήσουμε το ζήτημα της διαδικτυακής αποπλάνησης ανηλίκων, ή αλλιώς «ονλάιν γκρούμινγκ». Η θεματική θα εξεταστεί μέσω μίας ταινίας μικρού μήκους με τον τίτλο «Flag Hunter» (μετάφραση: «Κυνηγός Σημαιών»), η οποία ανήκει στην κατηγορία ταινιών επιστημονικής φαντασίας. Αυτή η μικρού-μήκους ταινία περιεργάζεται το συγκεκριμένο φαινόμενο μέσα από μία σειρά παραλληλισμών, εστιάζοντας ιδιαίτερα στην αποπλάνηση ανηλίκων μέσω βιντεοπαιχνιδιών.

Η θεματική της παρούσας εργασίας -και ταινίας- επιλέχθηκε λόγω της προσωπικής μου σύνδεσης με το φαινόμενο, καθώς -ομοίως με την πρωταγωνίστρια- υπήρξα θύμα διαδικτυακής αποπλάνησης στην ηλικία των δεκατεσσάρων ετών. Η ταινία είναι ελεύθερα βασισμένη σε γεγονότα που έλαβαν χώρα το καλοκαίρι του 2015, με διάφορες αισθητικές και αφηγηματικές παραλλαγές, με σκοπό την ευχάριστη παρακολούθηση των -νέων, κυρίως- θεατών.

Προϋπήρξε, περαιτέρω, μία ευρύτερη έρευνα πάνω στο θέμα, η οποία έχει καταγραφεί στη μορφή της ερευνητικής μου εργασίας. Στην ανάκτηση πληροφοριών αξιοποιήθηκε επιπλέον ένα ερωτηματολόγιο, καθώς και προσωπικές σημειώσεις από την ημερίδα «Νέοι και Διαδίκτυο» που διεξήχθη στον Ιούνιο του 2023 από τη Διεύθυνση Αστυνομίας Μαγνησίας.

Επιπροσθέτως, πραγματοποιήθηκε μελέτη σε μία ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών, πάνω στα οποία βασίστηκαν η αισθητική και τα γραφιστικά στοιχεία της ταινίας.

Ο κύριος σκοπός του «Flag Hunter» είναι να πληροφορήσει έφηβα και προέφηβα άτομα για τον κίνδυνο της διαδικτυακής αποπλάνησης, να καθοδηγήσει τα θύματα στο να αναγνωρίσουν την κατάσταση στην οποία βρίσκονται και να προτείνει τρόπους αντιμετώπισης. Από την άλλη, σκοπός της έρευνας είναι να εξακριβωθεί ποια είναι τα συνήθη εμπλεκόμενα άτομα στη διαδικτυακή αποπλάνηση και τις συνήθειες μεθόδους διεξαγωγής της.

Καταληκτικός στόχος είναι να προβληθεί σε εκπαιδευτικά ιδρύματα ως μέρος προγραμμάτων ενημέρωσης σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

The current thesis consists of a short film called "Flag Hunter", categorized within the science fiction genre. The film explores, through thematic parallels, the issue of online grooming, particularly focusing on grooming that occurs within the context of video games.

The subject of this thesis -and the film- was chosen due to my personal connection with the issue. Much like the main character,

I was a victim of online grooming at the age of fourteen. The film is loosely based on events that occurred in the summer of 2015, with some aesthetic and narrative twists, designed for the enjoyable viewing of younger audiences, specifically.

In addition, there has been a wider study regarding the issue, in the form of a research paper. Further data derived from a questionnaire, as well as notes from a seminar called "Youth and the Internet", held in June 2023 by the Police Department of Magnesia.

Furthermore, there has been a research on a variety of video games, on which we based the film's overall aesthetics and graphic design.

The objective of the film is to inform teens and preteens about the dangers of grooming, to guide the victims towards recognizing the situation in which they are in, as well as to offer possible solutions. On the other hand, the purpose of the research is to ascertain who are the usual people involved in online grooming and the usual methods of conducting it.

Our ultimate goal is for "Flag Hunter" to be part of awareness programs regarding internet safety.

Εισαγωγή και Έρευνα

Η παρούσα εργασία δομείται ως εξής: Θα γίνει εμβάθυνση στην ακαδημαϊκή έρευνα που διεξήχθη για την αποπλάνηση ανηλίκων μέσω του διαδικτύου, η οποία προήλθε από την προσωπική μου ερευνητική εργασία.

Στη συνέχεια, θα αναλυθεί η πλοκή και οι συμβολισμοί μέσα στην ταινία, ακολουθούμενα από συγκρίσεις μεταξύ της ταινίας και των εμπνεύσεων από τον κόσμο του gaming¹.

Τέλος, θα γίνει παρουσίαση της καλλιτεχνικής διαδικασίας που μας καθοδήγησε σε όλη τη διάρκεια της παραγωγής της ταινίας.

Παρακάτω θα γίνει αντιληπτή η χρήση τόσο α' ενικού, όσο του α' πληθυντικού. Η χρήση του πρώτου οφείλεται στην άμεση συσχέτιση μου με τα αναφερόμενα γεγονότα, ενώ το δεύτερο αναφέρεται στη θέση μου και της ομάδας μου συνολικά.

Για αρχή, ας εξεταστεί η έννοια της αποπλάνησης ανηλίκων στο ευρύτερο φάσμα της.

Η αποπλάνηση ανηλίκων αναφέρεται στη διαδικασία επικοινωνίας με ένα άτομο κάτω της ηλικίας συναίνεσης (με την Ελλάδα, συγκεκριμένα, να έχει θέσει την ηλικία συναίνεσης στα 15 έτη), κατά την οποία ο δράστης έχει ως στόχο τη σεξουαλική κακοποίηση². Η αποπλάνηση μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε μέσω της διά ζώσης συνάντησης, είτε μέσω του διαδικτύου -περίπτωση στην οποία εμείς επικεντρωνόμαστε.

Η διαδικτυακή αποπλάνηση ανηλίκων είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις τακτικές που εφαρμόζουν οι άτομα μέσω του διαδικτύου με σκοπό να αποπλανήσουν και να εκμεταλλευτούν σεξουαλικά ανήλικα άτομα (από εδώ και πέρα αυτά τα άτομα θα αναγράφονται ως «αποπλανητές»). Ονομάζεται εναλλακτικά «ονλάν γκρούμινγκ» και είναι μια διαδικασία κατάχρησης της εμπιστοσύνης ενός παιδιού ή ενός έφηβου ατόμου, καθώς και η αξιοποίηση συναισθημάτων φόβου και ντροπής (συχνά βασισμένα

στον διαμοιρασμό άσεμνου υλικού που έχει ανταλλαχθεί, ή την ειδοποίηση των γονιών) με σκοπό την εξασφάλιση της σιωπής. Ο σκοπός του διαδικτυακού κακοποιητή είναι κατά κανόνα η απόσπαση σεξουαλικού υλικού από το ανήλικο άτομο, το οποίο μπορεί να

¹ «Gaming»: Η δραστηριότητα του να παίζει κανείς ένα ηλεκτρονικό βιντεοπαιχνίδι, το οποίο γίνεται συχνά σε μια αποκλειστική κονσόλα παιχνιδιών, υπολογιστή ή smartphone. -Margaret Rousse «Gaming (Technopedia)», 02/02/2018.

<https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming> (05/09/2023)

² «Γενετήσια εκμετάλλευση και κακοποίηση ανηλίκου υπό το νέο Ποινικό Κώδικα», 30/11/2020.

<https://www.lawspot.gr/nomika-nea/genetisia-ekmetalleyisi-kai-kakopoiisi-anilikoy-ypo-neo-poiniko-kodikahtml> (05/09/2023)

συμβεί μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα ή με την πάροδο του χρόνου³.

Οι μέθοδοι της διαδικτυακής αποπλάνησης ανηλίκων ποικίλλουν. Δεν είναι πάντα ξεκάθαρες ή άμεσα ανιχνεύσιμες από το νεαρό άτομο – όπως αν είχαν τη μορφή της διά ζώσης αποπλάνησης, της οποίας οι έφηβοι είναι πιο συνηθισμένοι να αναγνωρίζουν. Αν και η δημιουργία ψεύτικου προφίλ αποτελεί έναν διαδεδομένο τρόπο αποπλάνησης (για τον οποίο οι γονείς τείνουν να προειδοποιούν επανειλημμένα τα παιδιά τους), οι δράστες δεν εξαπατούν πάντα τα θύματά τους⁴, κρύβοντας ή μεταποιώντας την ταυτότητά τους online. Όπως ανέφερε και η Emily R. Munro, προέσoras του πανεπιστημίου του Πανεπιστημίου του Bedfordshire: «Οι δράστες σπάνια προσποιούνται ότι είναι έφηβοι ή εξαπατούν τα θύματα για το σεξουαλικό τους ενδιαφέρον. Τα περισσότερα θύματα [...] αναμένουν να εμπλακούν σε σεξουαλική δραστηριότητα».

Συχνά, μάλιστα, όπως και στην προσωπική μου περίπτωση, αναπτύσσουν σχέσεις εμπιστοσύνης με το ανήλικο άτομο προτού αναφερθούν σε οτιδήποτε σεξουαλικής φύσεως. Με αυτό τον τρόπο, μέσω της ανάπτυξης συναισθηματικών σχέσεων, οι αυτουργοί ενθαρρύνουν τις χυδαίες συμπεριφορές, όπως την αποστολή σεξουαλικών μηνυμάτων («sexting»), άσεμνων ή πορνογραφικών φωτογραφιών και βίντεο, ενώ σε ακραίες περιπτώσεις (το 4% των περιπτώσεων) προσπαθούν να συναντήσουν τα θύματά τους από κοντά⁵.

Αν έπρεπε να αναλύσουμε ποια είναι η ομάδα ατόμων η οποία στοχοποιείται περισσότερο για τη διαδικτυακή αποπλάνηση ανηλίκων, τα στατιστικά είναι αδιάσειστα. Σύμφωνα με το F.B.I., τα άτομα προεφηβικής και εφηβικής ηλικίας μεταξύ 12 και 15 ετών είναι ιδιαίτερα ευαίσθητα στην αποπλάνηση ή τη χειραγώγηση, με πάνω από τα μισά θύματα της διαδικτυακής σεξουαλικής εκμετάλλευσης να είναι μεταξύ αυτών των ηλικιών. Η πιο συνήθης ηλικιακή ομάδα κυμαίνεται στα 13-17 έτη (99% των περιπτώσεων) και ιδιαίτερα κατά την ηλικία των 13-14 ετών (το 48% των περιπτώσεων). Όσον αφορά το φύλο, η πλειονότητα των στοχευόντων ανηλίκων –κατά 84%– είναι κορίτσια.

Τέλος, υπάρχουν περίπου 500.000 διαδικτυακοί αποπλανητές ανηλίκων που δραστηριοποιούνται καθημερινά⁶.

⁴Emily R. Munro, 2012, «The Protection of Children Online: A Scoping Review to Identify Vulnerable Groups ("Research Highlights for Children's Online Safety #33 September 2012") » chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dlxsi6mgo67kia.cloudfront.net/uploads/2021/10/ukccis-rh-33-online-vulnerability-report-2011.pdf (05/09/2023)

⁵Victoria Kempf, 03/12/2012, «Stats About Online Predators and Precautions Parents Should Take (Patch)» <https://patch.com/massachusetts/sudbury/bp--stats-about-online-predators-and-precautions-parec47b01a336> (05/09/2023)

⁶Ivana Shteriova, 08/12/2022, «Online Predators Statistics (Editor's Choice)»

Όμως, ποιος θεωρείται αποπλανητής και ποιος όχι; Ποια είναι τα νομικά όρια σχετικά με την αποπλάνηση ανηλίκων, και πιο συγκεκριμένα με τη διαδικτυακή αποπλάνηση ανηλίκων;

Ξεκινώντας με τη δια ζώσης αποπλάνηση ανηλίκων, σύμφωνα με ένα απόσπασμα της απόφασης του Άρειου Πάγου: «Οποιος ενεργεί ασελγή πράξη με πρόσωπο νεότερο από 15 ετών ή το παραπλανά με αποτέλεσμα να ενεργήσει ή να υποστεί τέτοια πράξη τιμωρείται [...]»⁷.

Από την άλλη, η διαδικτυακή διαδικασία αποπλάνησης ανηλίκων περιλαμβάνει συχνά σεξουαλική συνομιλία, προβολή υλικού πορνογραφίας ενηλίκων και πίεση ή εξαναγκασμό του παιδιού να δημιουργήσει και να μοιραστεί σεξουαλικές εικόνες του εαυτού του. Έτσι, η αποστολή ή η παραλαβή γυμνών ή σεξουαλικών φωτογραφιών ανηλίκου μπορεί να δικαιολογεί κατηγορίες παιδικής πορνογραφίας.

Στη συνέχεια, θα εξετάσουμε αναλυτικότερα την εμπειρία της γενιάς μου με το φαινόμενο του ονλάιν γκρούμινγκ (στην οποία θα αναφερθούμε παρακάτω ως «Γενιά Z»), μέσω ενός ερωτηματολογίου (κομμάτι ποιοτικής έρευνας) που διεξήγαγα προσωπικά τον Φεβρουάριο του 2023.

Σκοπός της έρευνας ήταν να εξακριβωθεί ποια είναι τα συνήθη εμπλεκόμενα άτομα στη διαδικτυακή αποπλάνηση και τις συνήθειες μεθόδους διεξαγωγής της.

Το ερωτηματολόγιο αυτό διεξήχθη σε 49 άτομα της Γενιάς Z (ηλικίας από 15⁸ μέχρι 25 ετών), εκ των οποίων σχεδόν τα μισά (46,9%) θεώρησαν πως έχουν πέσει θύματα αποπλάνησης μέσω του διαδικτύου κάποια στιγμή στη ζωή τους.

Οι διαδικτυακοί αποπλανητές είχαν ως στόχο πάνω από το 53% των ερωτηθέντων γυναικών, ενώ οι πιο συνήθεις ηλικίες αντιμετώπισης του φαινομένου της αποπλάνησης ανηλίκων μέσω του διαδικτύου φαίνεται να συμφωνούν –κατά κανόνα– με τα στατιστικά των επιμέρους διαδικτυακών ερευνών που μελετήθηκαν επιμέρους για την παρούσα εργασία.

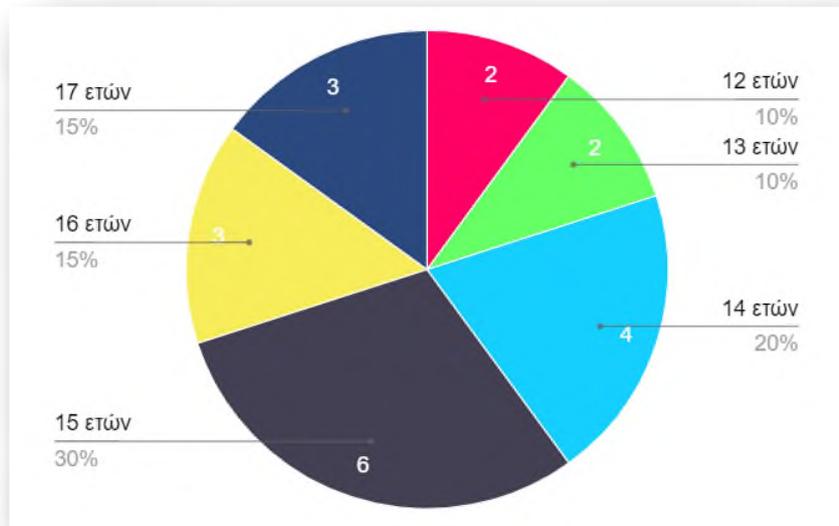
<https://screenandreveal.com/online-predators-statistics/>
(26/01/2023)

⁷ «Απόφαση 347 / 2019 (Ε, ΠΟΙΝΙΚΕΣ)», n.d.

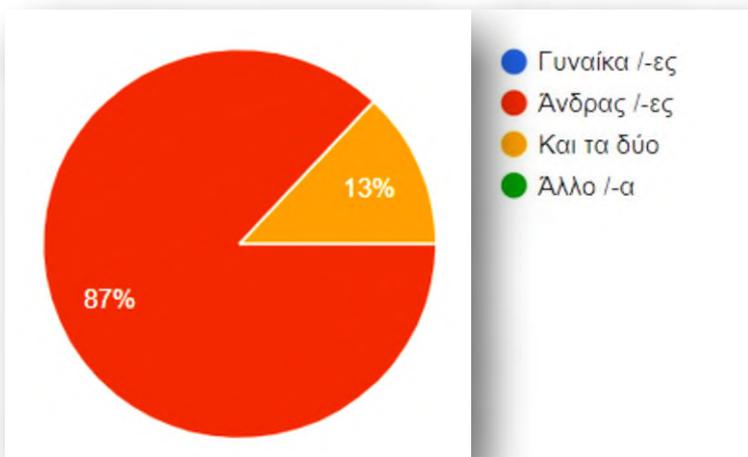
https://www.areiospagos.gr/nomologia/apofaseis_DISPLAY.asp?cd=FB3WUX6A5V1V2D47HZR4JSRZLT98ZI&apof=347_2019&info=%D0%CF%C9%CD%C9%CA%C5%D3%20-%20%20%C5 (05/09/2023)

⁸ Μετά την έγκριση γονέα.

Η πιο διαδεδομένη ηλικία είναι γύρω στα 15 έτη (30%), έπειτα στα 14 (20%), και στη συνέχεια στα 16 και τα 17 έτη (15%). Τελευταία ακολουθούν τα 12 και τα 13 έτη (10%).



Εικόνα 1, "Ηλικίες Ατόμων που Έχουν Έρθει Αντιμέτωπα με Προσπάθειες Διαδικτυακής Αποπλάνησης (από προσωπικό ερωτηματολόγιο)"

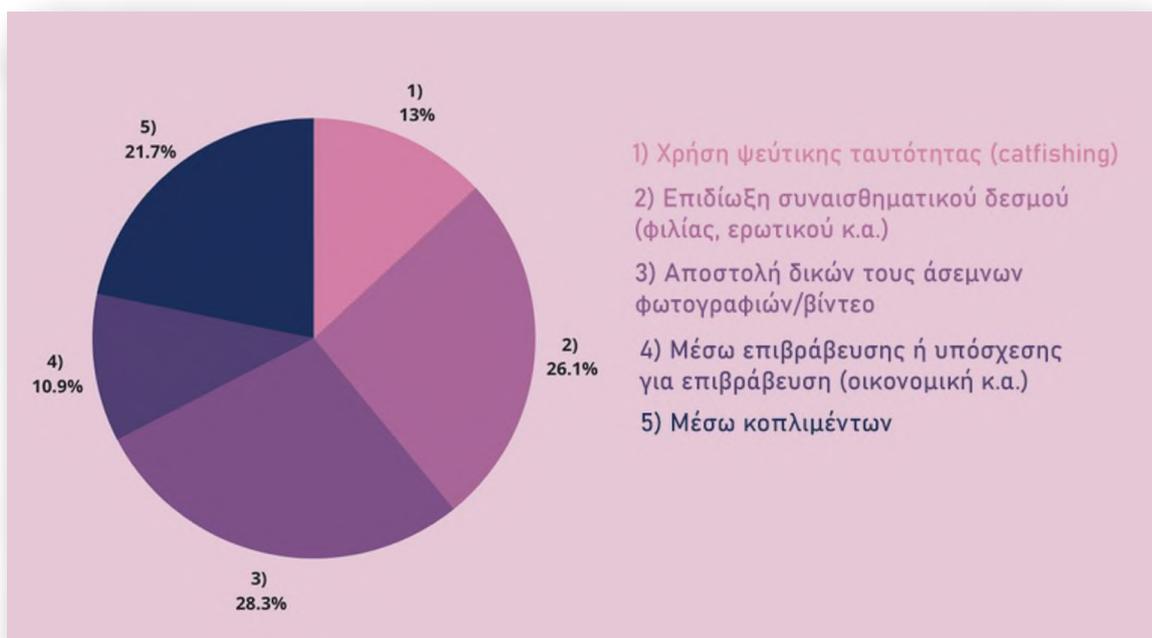


Στην ερώτηση για το φύλο των εκμεταλλευτών, το 87% των απαντήσεων αφορούσαν άνδρες, ενώ το 13% αφορούσε τόσο άνδρες, όσο και γυναίκες.

Εικόνα 2, "Φύλα Θυτών Διαδικτυακής Αποπλάνησης Ανηλίκων (από προσωπικό ερωτηματολόγιο)"

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, η πιο συχνή μέθοδος διαδικτυακής αποπλάνησης ανηλίκων έχει να κάνει με την αποστολή χυδαίων φωτογραφιών από τα ενήλικα άτομα (28.3%).

Έπειτα ακολουθεί η επιδίωξη συναισθηματικού δεσμού -είτε σε φιλικό, είτε σε ρομαντικό επίπεδο- (26.1%), η προσφορά κομπλιμέντων (21.7%), η εν γνώσει χρήση ψεύτικης ταυτότητας (13%), ενώ, τελευταία, η (οικονομική κ.λπ.) επιβράβευση, ή η υπόσχεση αυτής (10.9%).



Εικόνα 3 "Μέθοδοι Αποπλάνησης Ανηλίκων μέσω Διαδικτύου (από προσωπικό ερωτηματολόγιο)"

Πλοκή, Σενάριο και Συμβολισμοί

Η ταινία «Flag Hunter» περιλαμβάνει μια πληθώρα συμβολισμών και παραλληλισμών, οι οποίοι αφορούν τόσο το διαδικτυακό γκρούμινγκ, όσο και την αποπλάνηση ανηλίκων διά-ζώσης. Ο τίτλος της αποτελεί μια αναφορά στον όρο «online predator» (μετάφραση: «διαδικτυακό αρπακτικό»), ένα όνομα που έχει δοθεί για να περιγράψει τα άτομα που ασκούν τη διαδικτυακή αποπλάνηση σε ανηλίκους και ανήλικες.

Παρακάτω θα γίνει συμπεριφορική ανάλυση χαρακτήρων βασισμένη στην ερμηνεία των πραγματικών γεγονότων που έλαβαν χώρα το καλοκαίρι του 2015, η οποία διεξήχθη από προσωπικές μου συζητήσεις με ειδικευμένους γιατρούς στον τομέα της ψυχικής υγείας.

Η πλοκή έχει ως εξής: Καθώς ένα κορίτσι επιπέδου (δηλαδή ηλικίας) 14 αναζητά έναν συμπαίκτη στα σοκάκια μιας αποκαλυπτικής, ψηφιακής πραγματικότητας, γνωρίζει έναν μυστηριώδη άνδρα επιπέδου 23. Γοητευμένη από την εμπειρία του και παρά τις προειδοποιήσεις των γύρω της, τον προσκαλεί σε ένα ταξίδι συντροφικότητας, το οποίο καταλήγει να μετανιώνει.

Η πρωταγωνίστρια, ονομαζόμενη Μαρίνα, παίζει ένα παιχνίδι το οποίο ονομάζεται «Flag Hunter» και αποτελείται από πολυάριθμα παιχνίδια μικρού μήκους τα οποία έχουν να κάνουν με σημαίες.

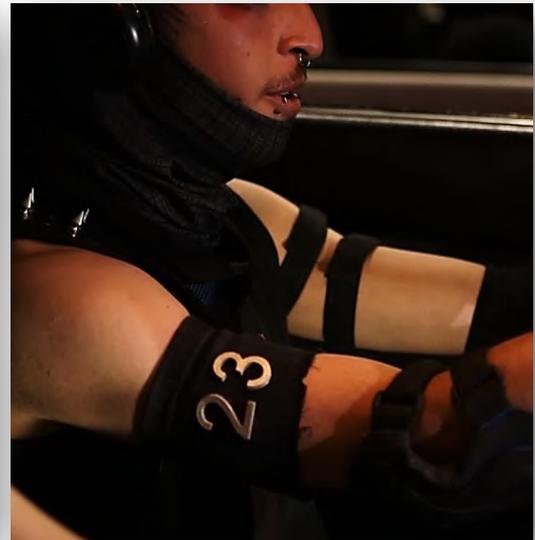
Η ταινία ξεκινάει με τη Μαρίνα να παίζει ένα παιχνίδι στο «Flag Hunter», όπου και γνωρίζει τον μελλοντικό αποπλανητή της, τον Κώστα.

Το «Flag Hunter» είναι ένας ψηφιακός χώρος που (για εμένα) συμβολίζει το ίδιο το διαδίκτυο, με τους παίκτες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσω των χαρακτήρων τους όπως θα έκαναν στον φυσικό χώρο, χωρίς χωρικούς περιορισμούς. Αυτή η σύνδεση φυσικού και ψηφιακού χώρου χρησιμοποιείται για να υποδείξει πόσο αδιάψευστος μπορεί να φανεί ο ψηφιακός χώρος στα άτομα που εμπλέκονται σε αυτόν, ιδιαιτέρως όσον αφορά τις ανθρώπινες σχέσεις.

Τα επίπεδα των χαρακτήρων συμβολίζουν τις ηλικίες τους, με τους αριθμούς να αναγράφονται πάνω στα ρούχα ή τα αξεσουάρ τους.



Εικόνα 4, "Επίπεδο Μαρίνας, Σκηνή 1"



Εικόνα 5, "Επίπεδο Κώστα, Σκηνή 4"

Η πρωταγωνίστρια περιφέρεται στον ψηφιακό χώρο του Flag Hunter, όταν βρίσκει μία αφίσα που ανακοινώνει την ύπαρξη ενός «event»⁹.



Εικόνα 6, "Αφίσα Θερινού Event", Σκηνή 2, από την καλλιτέχνη Αριστέα Αμούτζια

⁹ «Event»: Μοναδικές δραστηριότητες στα βιντεοπαιχνίδια που προσφέρουν προκλήσεις περιορισμένου χρόνου.

Το "θερινό event"¹⁰, για το οποίο η πρωταγωνίστρια πασχίζει να βρει συμπαίκτη, λειτουργεί ως ένας παραλληλισμός με ένα σχολικό χορό, με άλλα λόγια μία εκδήλωση που φέρει σημαντικότητα στο έφηβο κοινό και αποτελεί ένα γεγονός με μεγάλο κοινωνικό αντίκτυπο.

Συζητώντας με τους φίλους της για το event, η Μαρίνα δέχεται μία πρόσκληση για παιχνίδι από τον Κώστα, την οποία και αποδέχεται. Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, αλλάζει το «skin» (μετάφραση: «δέρμα», δηλαδή τα ρούχα της), σε κάτι που δείχνει περισσότερο δέρμα.

Βασισμένο στα δικά μου βιώματα, αυτό το σημείο υποδεικνύει την επίδραση που έχει η επαφή ενός ανήλικου με έναν αποπλανητή, τόσο στην εξερεύνηση της σεξουαλικότητας, αλλά και εν συνεχεία τη σεξουαλικοποίηση που λαμβάνει χώρα άμεσα ή έμμεσα (όπως βλέπουμε στην επόμενη σκηνή), καθώς και τον αντίκτυπο που η κατάσταση αυτή έχει στην ψυχοσύνθεση και τη συμπεριφορά του ανήλικου ατόμου.

Η Μαρίνα βρίσκεται με τον Κώστα και προετοιμάζονται να παίξουν ένα παιχνίδι αγώνων, ενώ εκείνος την προκαλεί με σεξουαλικά υπονοούμενα.

Η εικόνα ενός ενήλικου άνδρα στο τιμόνι και ενός κοριτσιού στη θέση του συνοδηγού αντανακλά τη φαντασίωση της σχέσης ενός νεαρού κοριτσιού με έναν πιο ώριμο άνδρα, καθώς και τα ανάλογα πλεονεκτήματα που αυτή μπορεί να προσφέρει.

Η Μαρίνα και ο Κώστας κερδίζουν το παιχνίδι, κι ο Κώστας βρίσκει δικαιολογία να προσεγγίσει τη Μαρίνα σωματικά. Νιώθοντας άβολα, η Μαρίνα εκτρέπει τη συζήτηση στο θερινό event, στο οποίο, μετά από υποτιθέμενη αδιαφορία, δέχεται ο Κώστας να τη συνοδέψει.

Οι φίλοι της Μαρίνας δεν είναι ικανοποιημένοι με τη φιλία της με τον Κώστα, και εδώ παρατηρούμε ένα παράδειγμα λανθασμένης προσέγγισης σε ένα άτομο που βρίσκεται σε μία κακοποιητική κατάσταση¹¹. Έχουν μία έντονη συζήτηση, στην οποία κατακρίνουν για τις επιλογές της τη Μαρίνα, δημιουργώντας αντιμαχόμενες «πλευρές» μεταξύ των εμπλεκόμενων ατόμων.

Ο Κώστας εμφανίζεται και αποτραβά τη Μαρίνα από τους φίλους της, επιδεικνύοντας μία συνηθισμένη κακοποιητική συμπεριφορά, η οποία σχετίζεται με την απομόνωση του θύματος από τον κύκλο του, με σκοπό την ευκολότερη χειραγώγησή του.

Ο Κώστας πηγαίνει τη Μαρίνα σε ένα μπαρ με σκοπό να συζητήσουν, αλλά αντί αυτού, με σκοπό να την «τιμωρήσει», την αγνοεί ενώ παίζει «PacMan», το πιο δημοφιλές παιχνίδι με φαντάσματα, συμβολίζοντας το «ghosting»¹² (προερχόμενο από τη λέξη «ghost», μετάφραση: «φάντασμα»).

¹¹ Σύμφωνα με προσωπική μου συζήτηση με την ειδικό ψυχικής υγείας Αικατερίνη Βουλτσίδου, Ψυχολόγο-Ψυχοθεραπεύτρια Ενηλίκων και Εφήβων.

¹² Το «Ghosting» συνίσταται στην απότομη διακοπή κάθε επαφής με κάποιον με το να μην αποδέχεται πλέον ή να απαντά σε τηλεφωνικές κλήσεις, email ή μηνύματα.

Η Μαρίνα παραγγέλλει ένα κοκτέιλ, επισημαίνοντας για άλλη μια φορά τις αρνητικές επιπτώσεις της επαφής ενός ανήλικου με έναν ενήλικο αποπλανητή, καθώς επιδιώκει να φανεί ηλικιακά μεγαλύτερη για να κερδίσει την προσοχή του.

Καθώς συνομιλούν, ο Κώστας καθοδηγεί τη Μαρίνα στο να αφαιρέσει τα ρούχα της, υποδηλώνοντας μια διαδικτυακή ανταλλαγή πορνογραφικού υλικού.

Θεωρώ κρίσιμη τη σημασία του διαλόγου που διαδραματίζεται στην συγκεκριμένη σκηνή, καθώς αναδεικνύονται διάφορα χαρακτηριστικά μοτίβα που συμπίπτουν με τις προσωπικές μου εμπειρίες σχετικά με την αποπλάνηση και τη συναισθηματική κακοποίηση που την συνοδεύει.

Στόχος αυτής της σκηνής είναι τέτοιου είδους συμπεριφορές να αναγνωριστούν από τα παιδιά που βρίσκονται σε αντίστοιχες καταστάσεις, ενισχύοντας την αντίληψή τους για τον κίνδυνο στον οποίο εκτίθενται.

Η παρουσία των δύο χαρακτήρων σε ένα μπαρ για τη διεξαγωγή μίας τόσο ενδόμυχης επαφής αντιπροσωπεύει μια κοινωνική αναφορά στη φύση του διαδικτύου: Παρόλο που επικοινωνούν οι δυο τους (π.χ. σε ένα ιδιωτικό τσατ), οτιδήποτε συμβαίνει μεταξύ τους μπορεί εύκολα να γίνει δημόσιο και να διαδοθεί στον υπόλοιπο κόσμο.

Στην επόμενη σκηνή, η Μαρίνα βρίσκεται σε έναν χώρο αναμονής για την έναρξη του θερινού event, όπου η φίλη της προσπαθεί να την πλησιάσει. Ο Κώστας την απομακρύνει για ακόμη μία φορά από την κατάσταση, ασκώντας για πρώτη φορά σωματική πίεση εκτός από συναισθηματική.

Το event ξεκινά και σύντομα η Μαρίνα χάνει τον Κώστα από το οπτικό της πεδίο. Τον εντοπίζει λίγο αργότερα να συζητά με μια άλλη κοπέλα, όποτε και ο Κώστας της ασκεί «gaslighting»¹³, μία ακόμα μορφή ψυχολογικής κακοποίησης με την οποία είμαι οικεία ως προϊόν αποπλάνησης. Είναι επίσης μία ένδειξη συνδρόμου Στοκχόλμης, το οποίο εξηγούν με λεπτομέρεια η Shirley J. Jülich και η Eileen B. Oak του Πανεπιστήμιο Massey της Νέας Ζηλανδίας στη θεωρητική τους έρευνα:

«...Αυτό το φαινόμενο αναφέρεται επίσης ως τραυματικό δέσιμο [...] Ενώ το ευρύ κοινό δεν θα θεωρούσε τα παιδιά και τους νέους ως ομήρους, μπορεί να είναι θύματα και να κρατούνται αιχμάλωτοι και σε χρόνιες καταχρηστικές σχέσεις είναι ιδιαίτερα ευάλωτοι στις δυνάμεις του συνδρόμου της Στοκχόλμης που μπορεί να γίνει κατανοητό ως τεχνική επιβίωσης για παιδιά σε αυτή την κατάσταση. Τα θύματα σεξουαλικής κακοποίησης παιδιών έχουν περισσότερες πιθανότητες να αναπτύξουν σύνδρομο Στοκχόλμης (Alvarez & Alessi, 2012). Η κατάσταση ομηρίας τους υπάρχει τόσο σε υλική όσο και σε υποσυνείδητη μορφή που εκδηλώνεται με: την αντιληπτή απειλή για την επιβίωση και την πεποίθηση ότι ο θύτης είναι πρόθυμος να εκτελέσει αυτήν την απειλή,

¹³ «Gaslighting»: Η διαδικασία κατά την οποία ένα άτομο αναγκάζει κάποιον να αμφισβητήσει τη δική του λογική.

την αντίληψη του θύματος για κάποια μικρή καλοσύνη από τον θύτη μέσα σε ένα πλαίσιο τρόμου, φόβο απομόνωσης και η αντιληπτή αδυναμία διαφυγής.»

Η έννοια της σημαίας στη συγκεκριμένη σκηνή, την οποία φέρει ο Κώστας, προέρχεται από την έκφραση «red flag» (μετάφραση: «κόκκινη σημαία»). Η κόκκινη σημαία είναι σύμβολο κινδύνου και χρησιμοποιείται για να περιγράψει προειδοποιητικά σημάδια σε «τοξικές» (δηλαδή μη-υγιείς) σχέσεις.

Ο Κώστας, όντας ο φορέας της σημαίας, αναγνωρίζεται από τους πάντες, εκτός από τη Μαρίνα. Το γεγονός αυτό σηματοδοτεί την άρνηση στην οποία βρίσκονται συχνά τα θύματα αποπλάνησης¹⁴.

Αφότου ο Κώστας την απειλεί ότι θα διαρρεύσει τις προσωπικές της φωτογραφίες, η Μαρίνα διαδίδει τις αποδείξεις της αποπλάνησης, αποκλείοντάς τον από το παιχνίδι, και αμέσως μετά μπλοκάρει τον.

Αυτό το σημείο είναι επίσης ζωτικής σημασίας, καθώς ακολουθεί τις οδηγίες των αστυνομικών αρχών για την καταγραφή αποδεικτικών στοιχείων που αφορούν τα διαδικτυακά εγκλήματα¹⁵, και αποτελεί έναν από τους τρόπους αντιμετώπισης του φαινομένου της αποπλάνησης μέσω διαδικτύου.

Το φινάλε, αν και ειδυλλιακό, μεταφέρει δύο κρίσιμα, κατά τη γνώμη μου, μηνύματα: της σημαντικότητας της έκφρασης σχετικά με την κακοποίηση και της άμεσης και ολοκληρωτικής διακοπής της επικοινωνίας των θυμάτων με τους κακοποιητές τους, κινήσεις οι οποίες συνέβαλαν στο «αίσιο τέλος» της προσωπικής μου ιστορίας αποπλάνησης.

Η ταινία ολοκληρώνεται με τη φράση «Το παιχνίδι συνεχίζεται», δημιουργώντας την αίσθηση πως «Η ζωή συνεχίζεται», εκφράζοντας για άλλη μια φορά την προσωπική μου οπτική σχετικά με τα ανάλογα βιώματα.

Μετά τους τίτλους τέλους, ακολουθεί μία σκηνή στην οποία ο αποπλανητής προσπαθεί να επικοινωνήσει και πάλι με το θύμα, καθώς συχνά η αποκοπή από τοξικές ανθρώπινες σχέσεις δεν είναι τόσο απλή όσο το πάτημα ενός κουμπιού. Αν και πρόκειται για μία δύσκολη διαδικασία που προϋποθέτει επιμονή, η τοποθέτηση της σκηνής αυτής μετά τους τίτλους τέλους λειτουργεί ως μία υπενθύμιση στα άτομα-επιζώντες της αποπλάνησης πως το γεγονός αυτό δε χρειάζεται να παρεμβάλει στο «αίσιο τέλος» τους.

¹⁵ Σύμφωνα με τη γραμμή βοήθειας Help-Line.gr, έναν από τους τρεις άξονες του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου.

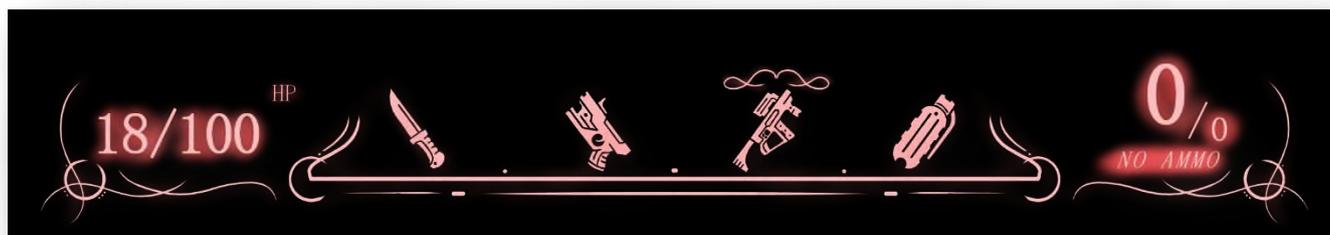
Ταινία και Βιντεοπαιχνίδια

Η ταινία, λαμβάνοντας χώρα σε έναν κόσμο βιντεοπαιχνιδιού, έχει ποικίλες αναφορές και παίρνει έμπνευση από διάφορα είδη βιντεοπαιχνιδιών, τόσο στην αισθητική, όσο στα πλάνα, τα γραφιστικά στοιχεία, τα ανιμέισον (μετάφραση: «κινούμενο σχέδιο») κ.α.

Στην πρώτη σκηνή, στην οποία οι χαρακτήρες παίζουν ένα παιχνίδι κατάκτησης σημαίας, γίνεται αναφορά σε μια πληθώρα από FPS¹⁶ (συντομογραφία για «first-person shooter», δηλαδή «σκοπευτή πρώτου-προσώπου») παιχνίδια, όπως το «Valorant», από το οποίο είναι εμπνευσμένο το HUD¹⁷.

Τα όπλα που εμφανίζονται στο HUD της σκηνής συμπίπτουν με τα όπλα του χαρακτήρα της πρωταγωνίστρια, τα οποία βλέπουμε και σε άλλα σημεία της ταινίας.

Εικόνα 8, "HUD Σκηνής 1^{ης} από τον καλλιτέχνη Θανάση Ζάπρα"



Εικόνα 7, "Εμπνευση HUD από το παιχνίδι Valorant"



¹⁶ Ένα είδος βιντεοπαιχνιδιού στο οποίο ο παίκτης αναλαμβάνει το οπτικό πεδίο του πρωταγωνιστή[...]

¹⁷ «HUD» (δηλ. μτφ. «Οθόνη Προβολής Πάνω από το Κεφάλι»): Μια τεχνολογία που παρουσιάζει βασικές πληροφορίες ή δεδομένα απευθείας στο οπτικό πεδίο του χρήστη, βοηθώντας εργασίες όπως η πλοήγηση ή η παρακολούθηση.



Εικόνα 9, "Το Όπλο της Πρωταγωνίστριας, Σκηνή 1"



Εικόνα 10, "Το Μαχαίρι της Πρωταγωνίστριας, Σκηνή 7"



Εικόνα 11, "Το Πιστόλι της Πρωταγωνίστριας, Σκηνή 4"

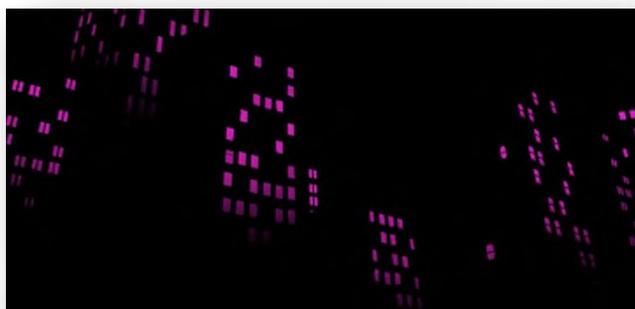


Εικόνα 12, "Το Πιστόλι της Πρωταγωνίστριας, Σκηνή 7"



Στη δεύτερη σκηνή, η πρωταγωνίστρια βρίσκεται στην ασφαλή ζώνη, την οποία, όπως πολλά παιχνίδια (π.χ. Drakensang), ονομάζουν «πόλη». Αποτελεί ένα μέρος στο οποίο δε γίνονται μάχες, παρά μόνο άλλων ειδών δραστηριότητες, όπως στην περίπτωση της πρωταγωνίστριας, η εξερεύνηση. Η αισθητική είναι εμπνευσμένη από την εισαγωγή του παιχνιδιού «The Wolf Among Us», με neon ροζ φωτισμούς και παρεμφερή πλάνα.

Εικόνα 13, "Στιγμιότυπο Πόλης, Σκηνή 2"



Εικόνα 14, "Στιγμιότυπο από το βιντεοπαιχνίδι «The Wolf Among Us» 1



Εικόνα 17, "Στιγμιότυπο από το βιντεοπαιχνίδι «The Wolf Among Us» 2"



Εικόνα 15, "Φωτεινή επιγραφή, Σκηνή 2"



Εικόνα 16, "Πρωταγωνίστρια σε Neon Φώτα, Σκηνή 2"

Στην τρίτη σκηνή, η Μαρίνα μιλάει με τους φίλους της, Ηλιάνα και Τγκνία. Υπονοείται ότι οι παίκτες μιλάνε μέσω voice chat (μετάφραση: «φωνητικό τσατ»), εκτός από τον Τγκνία, ο οποίος στο μεγαλύτερο μέρος των συζητήσεών τους εμφανίζει μηχανική φωνή και πριν μιλήσει προηγείται ο ήχος πληκτρολογίου. Κάποια στιγμή ανοίγει το μικρόφωνό του, όποτε και η φωνή του ακούγεται πλέον κανονική. Στο σημείο αυτό περιηγούμαστε στους διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας που συμβαίνουν στα διαδικτυακά παιχνίδια, προσθέτοντας μία ενδιαφέρουσα ηχητική ποικιλία.

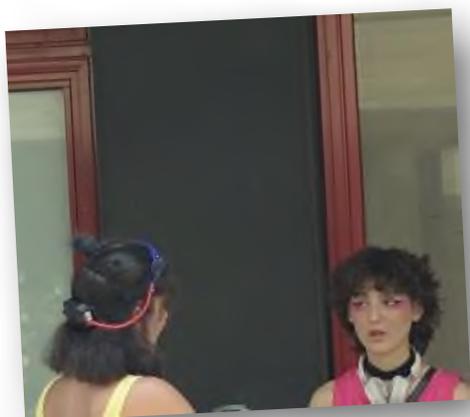
Για να διατηρηθεί το αίσθημα της εγκατάλειψης που κυριαρχεί στον (μετα)αποκαλυπτικό κόσμο τον οποίο προσπαθούμε να δημιουργήσουμε, βασιστήκαμε για την αισθητική της συγκεκριμένης σκηνής στο παιχνίδι «Stray», ένα παιχνίδι που λαμβάνει χώρα σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο, αξιοποιώντας τη χρωματική παλέτα και το πρωινό φως, καθώς και μιμούμενοι τους λεπτομερείς φωτισμούς του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας στη μεταπαραγωγή ένα εφέ σωματιδίων σκόνης.



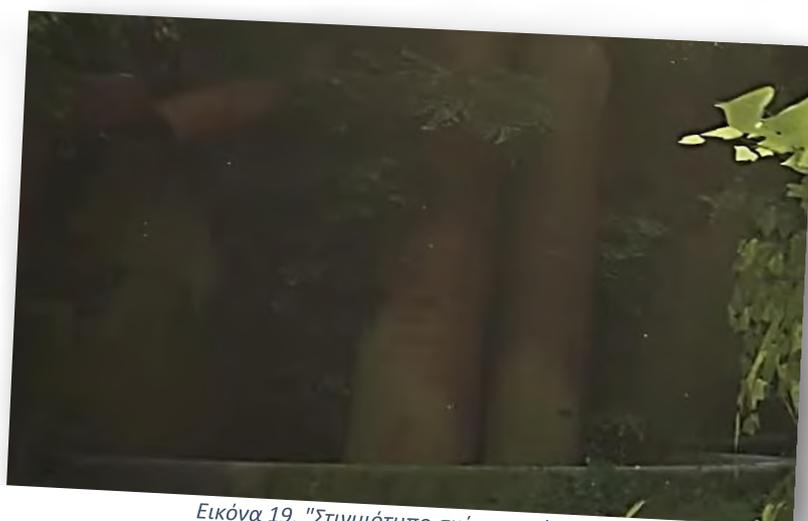
Εικόνα 18, "Στιγμιότυπο από το βιντεοπαιχνίδι «Stray» 1"



Εικόνα 21, " Εγκαταλελειμμένο Εμπορικό, Σκηνή 3"

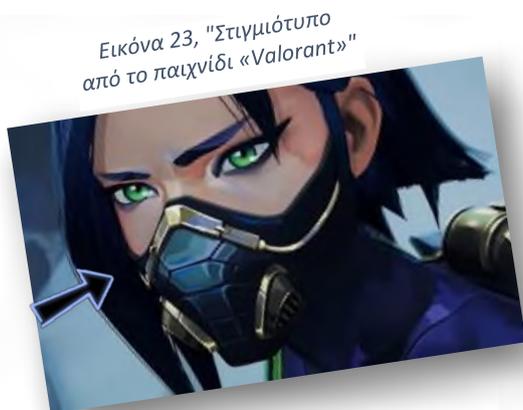


Εικόνα 20, "Σκόνη στον Αέρα του Εμπορικού, Σκηνή 3"



Εικόνα 19, "Στιγμιότυπο σκόνης από το βιντεοπαιχνίδι «Stray»"

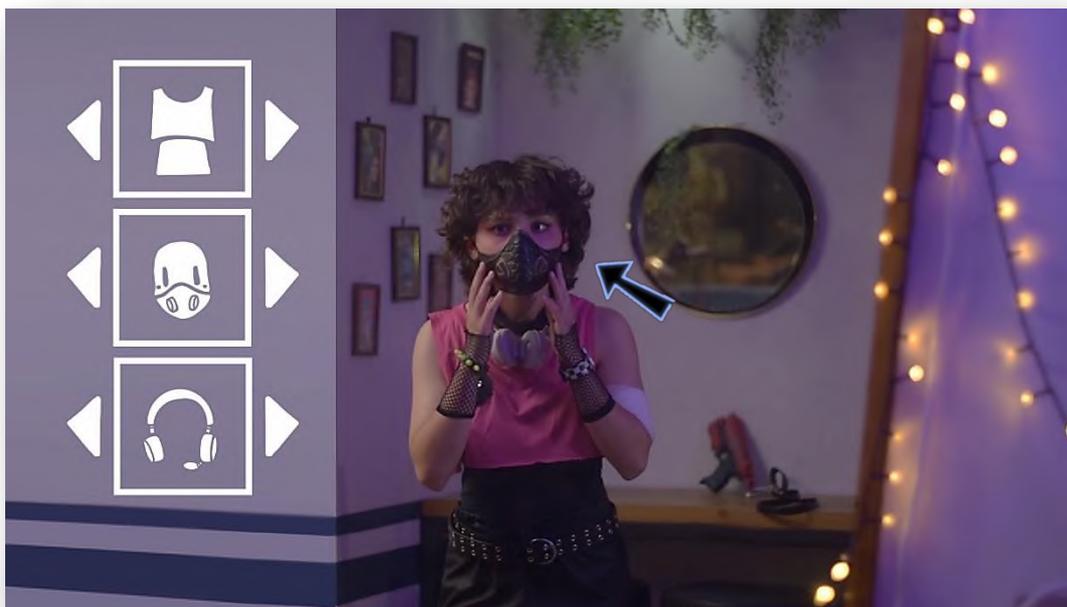
Η σκηνή 4 αποτελεί μια αναφορά στη σειρά «The Sims» και ιδιαίτερα το «The Sims 2», στο οποίο ομοιάζει ιδιαίτερα όσον αφορά τη διακόσμηση του χώρου του όπου δημιουργούνται οι χαρακτήρες, όπως τον καθρέπτη και κάδρα στον τοίχο (βλ. *Εικόνα 22*).



Εικόνα 23, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Valorant»"



Εικόνα 22, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «The Sims 2»"



Εικόνα 24, "Η Πρωταγωνίστρια στον Καθρέπτη με Interface από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη, Σκηνή 4"

Αν και το interface είναι πιο μινιμαλιστικό από αυτό του «The Sims», η χαλαρωτική μουσική που πρωταγωνιστεί στη σκηνή προσομοιάζει το στυλ μουσικής που κυριαρχεί κατά τη διάρκεια δημιουργίας ενός χαρακτήρα. Επιπλέον, καθώς δοκιμάζει διάφορα ρούχα, η πρωταγωνίστρια προσπερνά τη μάσκα ενός χαρακτήρα από το παιχνίδι «Valorant» την οποία και εν τέλει επιλέγει για το σκην της, σε διαφορετικό χρώμα (εκτυπωμένη με 3D εκτυπωτή).

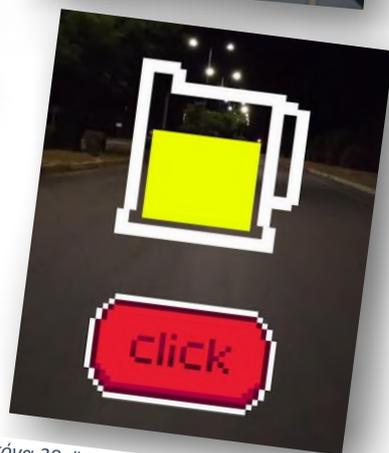
Η σκηνή 5 βασίζεται σε παιχνίδια αγώνων όπως το «Gran Turismo» ή το «Need for Speed Unbound». Η κάμερα στην αρχή κινείται με σκοπό να μιμηθεί cut-scene¹⁸, ενώ αφού το παιχνίδι ξεκινήσει συστήνονται animated στοιχεία σε στυλ pixel art, προσομοιάζοντας vintage arcades. Το mini game το οποίο παίζει η πρωταγωνίστρια κατά του διάρκειας του αγώνα ήταν εμπνευσμένο από το παιχνίδι «Among Us».

Εικόνα 26, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Need for Speed Unbound»"



Εικόνα 27, "Αυτοκίνητα σε Αγώνα, Σκηνή 5"

Εικόνα 25, "Στιγμιότυπο από το Παιχνίδι «Among Us»"



Εικόνα 28, "Γραφιστικό στοιχείο Σκηνής 5 από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"



Εικόνα 29, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Micro Pico Racers»"



Εικόνα 30, "Pixel Art Αυτοκινήτων σε Αγώνα Σκηνής 5 από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"

¹⁸«Cut-scene»: Μια μη διαδραστική ακολουθία βίντεο που εμφανίζεται ανάμεσα σε τμήματα ενός βιντεοπαιχνιδιού και απεικονίζει μέρος του φόντου ή της ιστορίας του παιχνιδιού.

Η 6^η σκηνή είναι ατμοσφαιρική, με χαμηλό φωτισμό και neon επιγραφές, εμπνευσμένο από παιχνίδια όπως το «Cyberpunk 2077».

Εικόνα 31, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Cyberpunk 2077»"



Εικόνα 32, "Στο Μπαρ, Σκηνή 6"

Η σκηνή 7 λαμβάνει χώρα σε έναν ψηφιακό χώρο αναμονής, ο οποίος υπάρχει σε ποικίλα ονλάιν παιχνίδια όπως το «PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG: Battlegrounds)» -από το οποίο εμπνευστήκαμε- στον οποίο ο παίκτης μεταφέρονται για να περιμένουν να



Εικόνα 34, "Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «PUBG: Battlegrounds»"



Εικόνα 33, "Χώρος Αναμονής Θερινού Event, Σκηνή 7"

συνδεθεί ένας αριθμός ατόμων απαραίτητος για να ξεκινήσει ένα παιχνίδι.

Το παιχνίδι της 8^{ης} σκηνής προσομοιάζει (από άποψη κανόνων) κάποια παραλλαγή του «Town of Salem», ή του «Among Us», πάνω στο οποίο βασίστηκαν και τα γραφιστικά κομμάτια της σκηνής.



Εικόνα 36, "Γραφιστικό Στοιχείο Σκηνής 8 από τον καλλιτέχνη Βασίλη Χατζηβασιλείου"



Εικόνα 35, "Γραφιστικό Στοιχείο-Έμπνευση από το παιχνίδι «Among Us»"

Στην ίδια σκηνή, το τελευταίο τραγούδι που παίζει («Jacqueline the Ripper»¹⁹) ανήκει στην Ελληνίδα καλλιτέχνη Kid Moxie -η οποία μας έχει παραχωρήσει δικαιώματα χρήσης- και που έχει γράψει μουσική για το δημοφιλέστερο παιχνίδι «Cyberpunk 2077», ένα παιχνίδι του οποίου η συνολική αισθητική αποτέλεσε σημαντική έμπνευση για τη δημιουργία του «Flag Hunter».

Τη στιγμή που η Μαρίνα μπλοκάρει τον Κώστα, οι στίχοι διαβάζουν «Bridges are burning» (μετάφραση «Γέφυρες καίγονται»), μία έκφραση που μιλάει για τη διακοπή επικοινωνιών, κι έτσι απόλυτα ταιριαστοί με τα συμβάντα της σκηνής.

¹⁹ Το οποίο μπορείτε να ακούσετε εδώ:
<https://www.youtube.com/watch?v=WSW0jICvqsm>

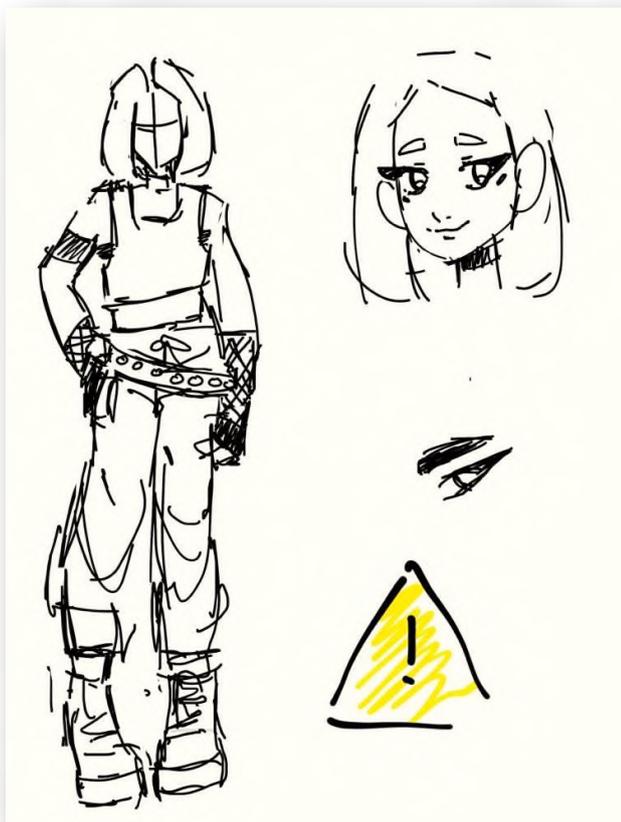
Art Department

Εικόνα 37, "Σκίτσο Κώστα Βασικό Κοστούμι από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"

Σε αυτό το κεφάλαιο θα μιλήσουμε αναλυτικότερα για ένα μεγάλο κομμάτι της ταινίας: την προσφορά της καλλιτεχνικής μας ομάδας.

Κάπου εδώ αξίζει να αναφερθεί ότι όλα τα καλλιτεχνικά στοιχεία της ταινίας είναι κατασκευασμένα ολοκληρωτικά από το Art Department²⁰ μας, από τα ανιμέισον και τα γραφιστικά, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ, τα προπς και τα κοστούμια, μέχρι και το μακιγιάζ.

Η πρώτη δουλειά της καλλιτεχνικής ομάδας ήταν το character και costume design. Η Εβελίνα Καλλέργη, καλλιτεχνική διευθύντρια, μελέτησε τους χαρακτήρες με βάση το σενάριο και συνέλαβε μαζί με



Εικόνα 39, "Σκίτσο Μαρίνας Αρχικό από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"

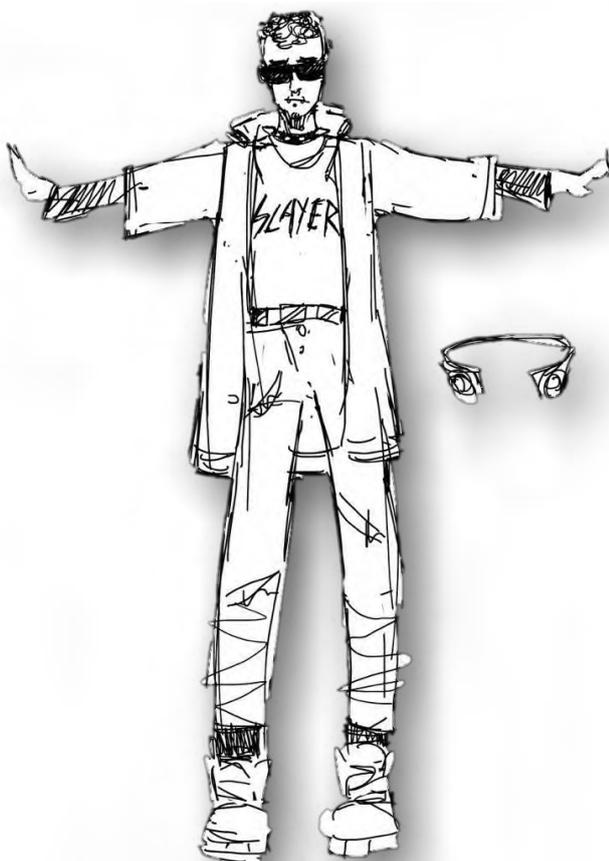


Εικόνα 38, "Σκίτσο Μαρίνας Τελικό από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"

²⁰ Το Art Department είναι υπεύθυνο για τη δημιουργία της συνολικής οπτικής εμφάνισης μιας τηλεοπτικής εκπομπής ή ταινίας σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη[...] Μαζί, το τμήμα τέχνης σχεδιάζει, κατασκευάζει, διακοσμεί και κάνει προσαρμογές σε ένα σετ.

τον καλλιτέχνη Duskiness μία πρώτη ματιά στο παρουσιαστικό τους, μέσα από μία σειρά σκίτσων.

Εικόνα 40, "Σκίτσο Κώστα Κοστούμι Πάρτι - από την καλλιτέχνη Εβελίνα Καλλέργη"



Τα περισσότερα ενδύματα αγοράστηκαν από μαγαζί με μεταχειρισμένα ρούχα και τροποποιήθηκαν από τον Duskiness, ενδυματολόγο και υπεύθυνο των προπ. Όταν μίλησε για τα κοστούμια, είπε:

«Οι ενδυμασίες είναι σχεδιασμένες για να ταιριάζουν στην αισθητική του μεταποκαλυπτικού cyberpunk κόσμου του βιντεοπαιχνιδιού.

Η Μαρίνα φοράει απλά και μοναδικά ρούχα για να αναδείξει την ομορφιά και τη μαχητικότητα της. Η Ηλιάνα φοράει κομψά ρούχα για να δείξει την περηφάνειά της. Ο Ιγκνία φοράει μαχητικά ρούχα και καλύπτει το κεφάλι του για να δείχνει μυστήριος και άγριος. Ο Κώστας, ένας παίκτης με υψηλό επίπεδο, δείχνει πόσο εύκολα μπορεί να κατατροπώσει τους αντιπάλους του αλλά και να

δελεάσει τα θύματα του, με τη μαχητική του στολή και πανοπλία, και τα ακριβά ρούχα και αξεσουάρ που κατέχει σαν υψηλόβαθμος παίκτης.»

Μιλώντας για τις επιρροές του, ανέφερε έργα και βιντεοπαιχνίδια επιστημονικής φαντασίας, όπως το «Sword Art Online II: Gun Gale Online» και το «Crossout».

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ο κάθε κύριος χαρακτήρας είχε κατά κανόνα τον αριθμό του επιπέδου του ως μέρος του κοστούμιού του, καθώς και από δύο διαφορετικά συνολάκια -εκτός από την πρωταγωνίστρια, η οποία έχει συνολικά τρία.

Εικόνα 41, "Βασικά Κοστούμια Μαρίνας, Ίγκνια και Ηλιάνας, Σκηνή 3"



Εικόνα 42, "Κοστούμι Κώστα Πάρτι, Σκηνή 8"



Εικόνα 44, "Κοστούμι Πάρτι Μαρίνας, Σκηνή 8"



Εικόνα 43, "Κοστούμι 2ο Μαρίνας, Σκηνή 3"

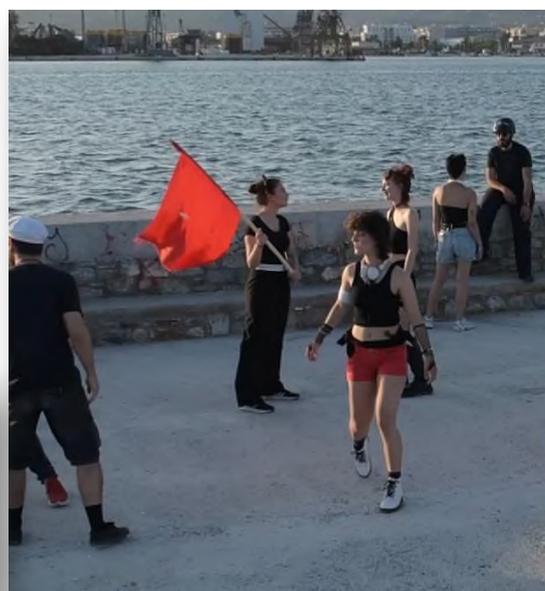
Αναφερόμενος στα προπ (σκηνικά κομμάτια) τα οποία κατασκεύασε, ο Duskiness, είπε:

«Τα όπλα των χαρακτήρων είναι όπλα «NERF», βαμμένα στο στυλ των όπλων του βιντεοπαιχνιδιού. Το μαχαίρι της Μαρίνας είναι κατασκευασμένο στο χέρι από ξύλο και μια πλαστική λαβή. Οι σημαίες κατασκευάστηκαν από ύφασμα και ξύλα, εκ των οποίων το ένα βρέθηκε σπασμένο και επεξεργάστηκε από την ομάδα με ακόνισμα και λείανση. [...] Χρησιμοποιήσαμε εργαλεία και υλικά που είχαμε διαθέσιμα, με έναν αυτοσχέδιο τρόπο. [...] Προσπαθήσαμε τα όπλα να εμβαθύνουν τους χαρακτήρες, τον τρόπο που παλεύουν και τι έχουν αποκτήσει στο παιχνίδι με την ικανότητα τους, ενώ οι σημαίες βοήθησαν στο να γίνει πιο κατανοητό το νόημα της ταινίας».

Κατασκευάστηκαν συνολικά τρεις σημαίες για τις ανάγκες της ταινίας, τριών διαφορετικών μεγεθών.



Εικόνα 47, "Χειροποίητη Σημαία, Σκηνή 1"



Εικόνα 49, "Χειροποίητη Σημαία, Σκηνή 7"



Εικόνα 46, "Duskiness και "Χειροποίητη Σημαία, Σκηνή 5"



Εικόνα 45, "Αγορασμένο Σημαϊάκι, Σκηνή 6"



Εικόνα 48, "Χειροποίητη Σημαία, Σκηνή 8"

Μεταβαίνοντας στη μουσική, αυτή περιλαμβάνει κυρίως συνθέσεις που βασίζονται σε συνθεσάιζερ. Οι μουσικές αυτές είναι εμπνευσμένες από είδη όπως το synthwave, βασισμένο για ακόμη μία φορά στο «Cyberpunk 2077», καθώς και από άλλα έργα με φουτουριστικό και κυβερνοπάνκ ύφος, όπως το «Blade Runner».

Τα ηχητικά εφέ εμπεριέχουν, μεταξύ άλλων, επιρροές από τον κόσμο των αρκένιτ («arcade»).



Εικόνα 50, “Ακτινογραφία Σημαίας, Σκηνή 8, από την καλλιτέχνη Ζωή-Δανάη Αστερατάκη”

Συμπεράσματα και Επίλογος

Τα ερευνητικά συμπεράσματα της παρούσας εργασίας συμπίπτουν με τα διαδικτυακά στατιστικά, καθώς και αντίστοιχα κοινά παρατηρούνται και στα προσωπικά μου βιώματα: Το γυναικείο φύλο αντιμετωπίζει συχνότερα περιπτώσεις ονλάιν γκρούμινγκ, με τις ηλικίες γύρω στα 14-15 έτη να επηρεάζονται περισσότερο. Τα άτομα που ασκούν τις αποπλανητικές και κακοποιητικές συμπεριφορές στο διαδίκτυο είναι συχνότερα άντρες, κατά τη συντριπτική πλειοψηφία των 87%, ενώ, τέλος, η επιδίωξη συναισθηματικού δεσμού αποτελεί τη δεύτερη πιο συνήθη μέθοδο αποπλάνησης.

Το «Flag Hunter» βασίστηκε στα παραπάνω δεδομένα για την αφήγηση μιας ιστορίας αποπλάνησης η οποία είναι ευκολότερα ταυτίσιμη για το κύριο κοινό απεύθυνσης, σε συνδυασμό με τη δική μου επιθυμία ανάδειξης προσωπικών εμπειριών.

Η ταινία αποτελεί το πιο φιλόδοξο πρότζεκτ στο οποίο έχω ηγηθεί, καθώς η θεματική πρόκειται για ένα ευαίσθητο ζήτημα και η αισθητική των έργων επιστημονικής φαντασίας προϋποθέτει σύνθετη προετοιμασία και υλοποίηση.

Ήταν μία διαδικασία που χρειάστηκε ιδιαίτερες τεχνικές επικοινωνίας, προσεκτική οργάνωση (ακόμα κι αν αναπόφευκτα υπήρξαν λάθη) και αποφασιστικότητα, από όλα τα μέλη της ομάδας.

Τα κύρια αποτελέσματα της ταινίας περιλαμβάνουν την υλοποίηση αναλυτικής μελέτης πάνω στη θεματική της διαδικτυακής αποπλάνησης ανηλίκων και τη συναρμογή μίας γραπτής εργασίας πάνω σε αυτή, την αφήγηση προσωπικών βιωμάτων, την εξωτερίκευση γνώσεων πάνω στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, την ολοκλήρωση ενός έργου επιστημονικής φαντασίας και την εκμάθηση ενός καινούριου προγράμματος μοντάζ («DaVinci Resolve»).

Επιπλέον, η δημιουργία της ταινίας επιτέλεσε στην προσωπική ανάπτυξη επικοινωνιακών, ηγετικών και οργανωτικών ικανοτήτων και τη γνωριμία-συνεργασία με ταλαντούχους καλλιτέχνες του χώρου.

Για τη διεξαγωγή αυτής της εργασίας χρειάστηκε η βοήθεια μίας μεγάλης ομάδας συνεργατών, συμπεριλαμβανομένων περίπου δέκα διαφορετικών καλλιτεχνών, για τους οποίους δε θα μπορούσα να είμαι πιο ευγνώμων.

Στόχος της γραπτής εργασίας είναι να αναδείξει τη μελέτη πάνω το ζήτημα της αποπλάνησης ανηλίκων μέσω διαδικτύου, ενώ προσωπικός στόχος της ομάδας μας είναι η ταινία «Flag Hunter» να προβληθεί μελλοντικά σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, με σκοπό να ενημερώσει και να ψυχαγωγήσει τόσο νέους, όσο γονείς, καθηγητές κ.ο.κ.

Βιβλιογραφία

- AgeOfConsent.net, 2023, «Legal Ages of Consent By Country»
CareGivers of America, 2022, «2022 Generation Names Explained»
https://caregiversofamerica.com/2022-generation-names-explained/#Generation_Z_-
Childline, «Online Grooming», (n.d.)
<https://www.childline.org.uk/info-advice/bullying-abuse-safety/online-mobilesafety/>
David R. Woolley, 2018, «PLATO: The Emergence of Online Community»
http://just.thinkofit.com/plato-the-emergence-of-onlinecommunity/?fbclid=IwAR2KsRGVdeT3FCvIstOVqF6VVpB7gn3qOkqvK15fZRzJTouHwICvGs67_
<https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers#gamer-demographics> (01/02/2023)
Kepios, (n.d.), «DIGITAL AROUND THE WORLD»
<https://www.lawspot.gr/nomika-nea/apoplanisi-paidioy-h-synainesi-anilikis-den-airai-tonadiko->
Michael E. Kraut, 2020, «Children and Grooming / Online Predators»
[https://www.google.com/amp/s/childsafety.losangelescriminallawyer.pro/amp/childrenand-16-Abused In Minutes»](https://www.google.com/amp/s/childsafety.losangelescriminallawyer.pro/amp/childrenand-16-Abused-In-Minutes)

Thorn, 2023, «Online grooming: What it is, how it happens, and how to defend children»
<https://www.thorn.org/blog/online-grooming-what-it-is-how-it-happens-and-how-todefend-children/> (26/01/2023)
Kyle Deguzman, 11.07.2021, «The Art Department in Film – Guide to Positions, Duties, Salary» (StudioBinder)
<https://www.studiobinder.com/blog/the-art-department-film/> (02/09/2023)

Emily R. Munro, 2012, «The Protection of Children Online: A Scoping Review to Identify Vulnerable Groups ("Research Highlights for Children's Online Safety #33 September 2012") »
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dlxsi6mgo67kia.cloudfront.net/uploads/2021/10/ukccis-rh-33-online-vulnerability-report-2011.pdf (05/09/2023)

Margaret Rousse «Gaming (Technopedia)», 02/02/2018.

«Γενετήσια εκμετάλλευση και κακοποίηση ανηλίκου υπό το νέο Ποινικό Κώδικα», 30/11/2020.
<https://www.lawspot.gr/nomika-nea/genetisia-ekmetalleysi-kai-kakopoiisi-anilikoy-y-po-neo-poiniko-kodikahtml> (05/09/2023)

Oak, S. J. (2016), *Does grooming facilitate the development of Stockholm syndrome? The social work practice implications*. New Zealand: Massey University.

Wright, G. (2023). *techtarget.com*,
<https://www.techtarget.com/whatis/definition/gaming>
(02/09/2023)

Καρπούζου, Β. (2023), *Psychology.gr*. Ανάκτηση από
<https://www.psychology.gr/psychologia-sxeseon/7366-giati-paramenoume-se-mia-toksiki-sxesi-otan-kseroume-oti-mas-pona.html>

<https://screenandreveal.com/online-predators-statistics/>
(26/01/2023)

Sandra Marchenko, 11.07.2017, «Web of Darkness: Groomed, Manipulated, Coerced, and
χαρακτήρα της πράξης (ΟΛΑΠ Ποιν. 3/2018)»

Lawspot, 04.01.2019, «Αποπλάνηση παιδιού: Η συναίνεση ανήλικης
δεν αίρει τον άδικο

Rapini, M. J. (28.10.2021), *Fox26*.
<https://www.fox26houston.com/houstons-morning-show/5-reasons-why-people-ghost-you> (02/09/2023)

<https://savvycyberkids.org/2022/07/21/how-many-kids-give-away-information-tostrangers/>

SAVVY CYBER KIDS, 21.08.2022, « How many kids give away
information to strangers? »

Ivana Shteriova, 08.12.2022, «Online Predators Statistics
(Editor's Choice) »

Josh Howarth, 18.01.2023, « How Many Gamers Are There? (New 2023
Statistics) »

[grooming-online-predators.html](https://www.grooming-online-predators.html) (25/01/2023)

[online-grooming/](https://www.online-grooming/) (26/01/2023)

E (01/02/2023)

<https://www.biometrica.com/icmec-online-grooming/> (01/02/2023)
(01/02/2023)

[haraktira-tis-praxis-olap](https://www.haraktira-tis-praxis-olap) (02/02/2023)

<https://www.ageofconsent.net/world> (03/02/2023)

https://datareportal.com/global-digital-overview_born_1995-2012 (04/02/2023)

HELPLINE, (20.04.2023). Προστασία των παιδιών από την
διαδικτυακή αποπλάνηση. <https://www.help-line.gr/prostasia-paidiwn/> (02/09/2023)

<https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming> (05/09/2023)

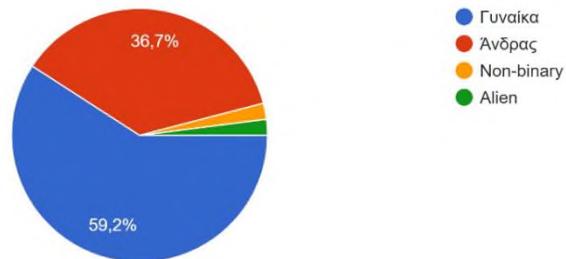
Παραρτήματα

Συνέντευξη με Duskiness:

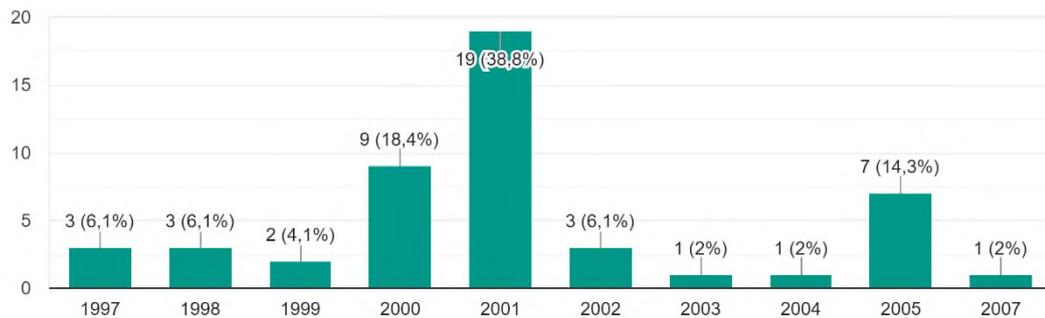
«Τα προπ κατασκευάστηκαν με δημιουργικότητα και καλλιτεχνία, έως τον βαθμό της ικανότητας μας. Τα όπλα των χαρακτήρων είναι όπλα NERF, βαμμένα στο στυλ των όπλων του βιντεοπαιχνιδιού. Το μαχαίρι της Μαρίνας είναι κατασκευασμένος από ξύλο και πλαστική λαβή. Τέλος, οι σημαίες κατασκευάστηκαν από ύφασμα και ξύλο, εκ των οποίων το ένα βρέθηκε σπασμένο και επεξεργάστηκε από εμάς με ακόνισμα και λείανση. Αυτά, καθώς και ότι άλλο, σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε χρησιμοποιώντας εργαλεία και υλικά που είχαμε διαθέσιμα, με έναν αυτοσχέδιο τρόπο, και πολλή δημιουργικότητα και φαντασία, κάποιες φορές στη στιγμή. Όλα αυτά ανέδειξαν παραπάνω τους χαρακτήρες, τον τρόπο που παλεύουν και τι έχουν αποκτήσει στο παιχνίδι με την ικανότητα τους, και οι σημαίες βοήθησαν στο να γίνει πιο κατανοητό το νόημα της ταινίας. Οι ενδυμασίες είναι σχεδιασμένες για να ταιριάζουν στην αισθητική του μεταποκαλυπτικού cyberpunk κόσμου του βιντεοπαιχνιδιού. Από μοντέρνες στολές για λάμψη στους υπόλοιπους παίκτες, μέχρι κουρέλια και πανοπλία για σύγκρουση. Η Μαρίνα φοράει απλά και μοναχικά ρούχα για να αναδείξει την ομορφιά και τη μαχητικότητα της. Η Ηλιάννα φοράει κομψά ρούχα για να δείξει την περηφάνεια της. Ο Τγκνία φοράει μαχητικά ρούχα και καλύπτει το κεφάλι του για να δείχνει μυστήριος και άγριος. Ο Κώστας, ένας παίκτης με υψηλό επίπεδο, δείχνει πόσο εύκολα μπορεί να κατατροπώσει τους αντιπάλους τους αλλά και να δελεάσει τα θύματα του, με την μαχητική του στολή και πανοπλία, και τα ακριβά ρούχα και αξεσουάρ που κατέχει σαν υψηλόβαθμος παίκτης. Υπήρξαν πολλές επιρροές για αυτές τις ενδυμασίες, όπως sci-fi σειρές και βιντεοπαιχνίδια. Δύο από αυτά είναι το Sword Art Online II: Gun Gale Online, Crossout. Με μία ανάμειξη αυτών των επιρροών, δημιουργήσαμε τον κόσμο του παιχνιδιού, και το πώς οι παίκτες πρέπει να είναι ντυμένοι ανάλογα για να ανταπεξέλθουν σε ένα τέτοιο περιβάλλον.»

Ερωτηματολόγιο:

Το Φύλο σου
49 απαντήσεις

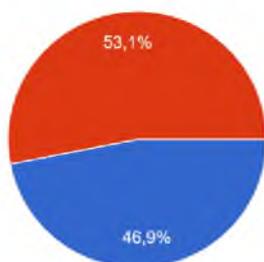


Έτος Γέννησης (από 1995-2012)
49 απαντήσεις



Έχουν προσπαθήσει ποτέ να σου αποσπάσουν άσεμνο υλικό online όσο ήσουν ανήλικος/-η/ο (είτε φωτογραφίες, είτε βίντεο, είτε χυδαία μηνύματα-sexting);

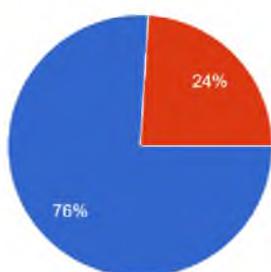
49 απαντήσεις



- Ναι
- Όχι (δε χρειάζεται να συνεχίσεις το ερωτηματολόγιο, μπορείς να πατήσεις "υποβολή")

Γνωρίζεις το νομικό πλαίσιο του φαινομένου αυτού;

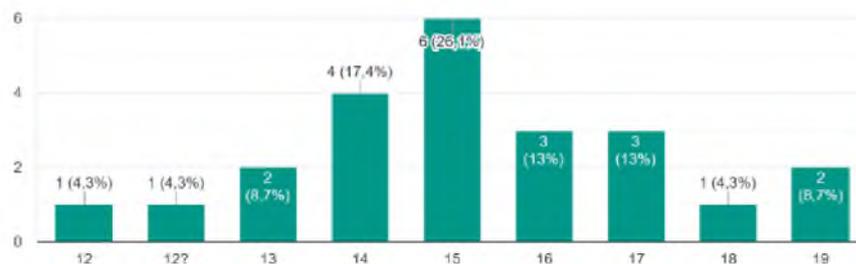
25 απαντήσεις



- Ναι (γνωρίζω/-α ότι είναι παράνομο)
- Όχι (δε γνωρίζω/-α ότι είναι παράνομο)

Πόσων ετών ήσουν όταν συνέβη αυτό για πρώτη φορά;

23 απαντήσεις

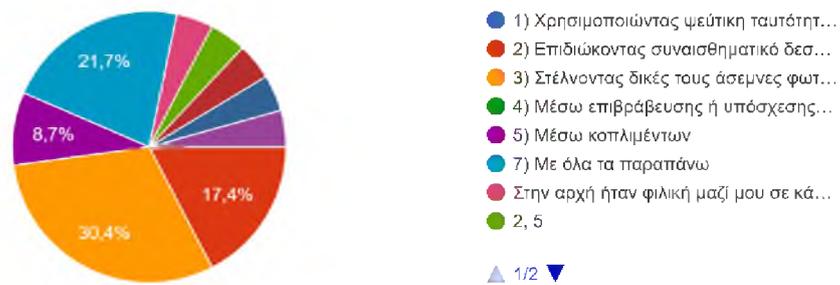


Πόσο συχνά βιώνεις/βιώνεις τέτοιες προσπάθειες;



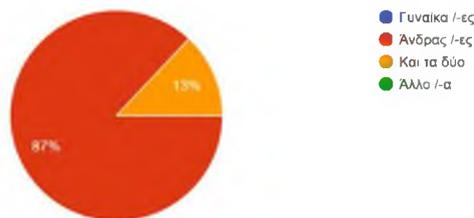
Με ποιον τρόπο προσπάθησε/-αν να σου αποσπάσουν άσεμνο υλικό; (μπορείτε να βάλετε συγκεκριμένους αριθμούς στο "άλλο")

23 απαντήσεις

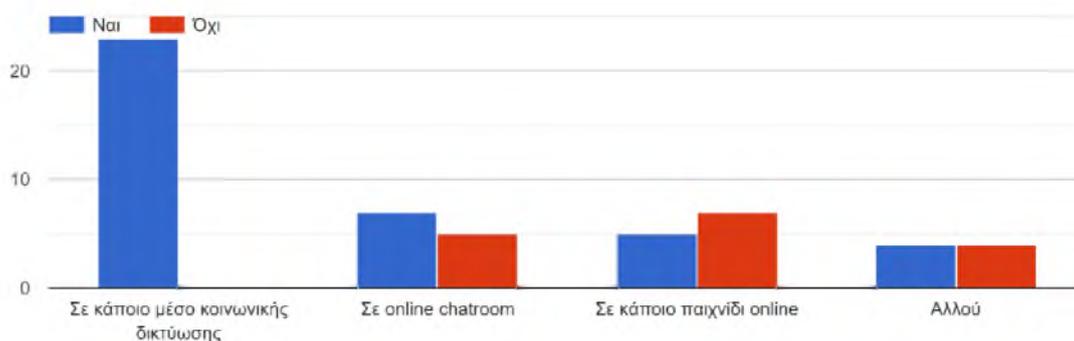


Τι φύλο είχε αυτό το άτομο / είχαν (συνήθως) αυτά τα άτομα;

23 απαντήσεις



Σε τι είδους πλατφόρμα/-ες συνήθιζε να συμβαίνει/συνέβη αυτό;



Άδεια γονέα για συμπλήρωση ερωτηματολογίου ανηλίκου:

«Εγώ, η Κόντρα Μαριόλλα, είμαι ο γονέας της Κόντρα Ραφαέλας, γεννημένη στις 10/11/2007. Με το παρόν έγγραφο χορηγώ άδεια στο παιδί μου να συμμετάσχει στο ερωτηματολόγιο της συνέντευξης που διενεργήθηκε από την Αναστασία Στρίμτσου στις 01/02/2023.

Κατανοώ και αναγνωρίζω ότι η συμμετοχή του παιδιού μου σε αυτό το ερωτηματολόγιο είναι εθελοντική και απαλλάσσω την Αναστασία Στρίμτσου από κάθε ευθύνη που προκύπτει από τη συμμετοχή της.

Εξουσιοδοτώ την Αναστασία Στρίμτσου να συλλέγει και να χρησιμοποιεί τις πληροφορίες που παρέχονται από το παιδί μου για τους σκοπούς του ερωτηματολογίου και οποιασδήποτε σχετικής έρευνας, εφόσον χρησιμοποιούνται με υπευθυνότητα και σεβασμό.

Ονοματεπώνυμο γονέα/κηδεμόνα:

Κόντρα Μαριόλλα

Ημερομηνία:

03/09/2023»

Υπογραφή