

Έρευνα για τη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά



Το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου του ΙΤΕ, πραγματοποίησε έρευνα σε 14.000 μαθητές (10-17 ετών) την περίοδο Νοεμβρίου – Δεκεμβρίου 2018, για τις συνήθειες και τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν στο διαδίκτυο. Τα αποτελέσματα παρουσιάστηκαν πρόσφατα και είναι *ίσως λίγο αποκαρδιωτικά*: θα πρέπει να προσπαθήσουμε περισσότερο όλοι μαζί: γονείς, εκπαιδευτικοί και παιδιά για να μπορέσουμε να μειώσουμε στο ελάχιστο τους τυχόν κινδύνους που κρύβει το διαδίκτυο και να απολαύσουμε τα όσα θετικά έχει να μας προσφέρει. Ας δούμε λοιπόν κάποια από τα αποτελέσματα που οδηγούν στο συμπέρασμα αυτό:

Ποσοστό 14% των παιδιών μοιράζεται προσωπικό υλικό στο διαδίκτυο – 41% αποδέχεται αιτήματα φιλίας από αγνώστους – το 21% έχει ήδη συναντηθεί με κάποιον που γνώρισε στο διαδίκτυο – το 70% ανοίγει προφίλ σε κοινωνικό δίκτυο κάτω από την επιτρεπτή ηλικία των 13 ετών – 61% έχει συναντήσει ακατάλληλο περιεχόμενο καθώς πλοηγείται στο δίκτυο - σχεδόν οι μισοί γονείς δε βάζουν όρια στη χρήση του διαδικτύου.

Από τα στοιχεία αυτά, ξεχωρίζουν και προκαλούν ιδιαίτερη ανησυχία το γεγονός ότι το 70% των παιδιών κάνουν χρήση κοινωνικών δικτύων σε μη επιτρεπτή ηλικία, το ότι το 21% των παιδιών δηλώνει ότι έχει δεχτεί διαδικτυακή παρενόχληση και ένα μεγάλο ποσοστό επιχείρησε να την αντιμετωπίσει χωρίς να το αναφέρει σε κανέναν, το ποσοστό του 21% που έχει συναντηθεί με κάποιον που γνώρισε στο διαδίκτυο και το 41% αποδέχεται αιτήματα φιλίας από αγνώστους. Πολύ προσωπικές φωτογραφίες στο διαδίκτυο παραδέχεται ότι έχει μοιραστεί το 14% και το 61% ότι έχει συναντήσει βίαιο/ακατάλληλο περιεχόμενο. Όσον αφορά στην υπερβολική χρήση του διαδικτύου το 34% νιώθει ότι παραμελεί τις δραστηριότητές του για χάρη του ψηφιακού κόσμου. Μόλις ένα 4% παραδέχεται ότι αντιμετωπίζει πρόβλημα εθισμού στο διαδίκτυο ενώ ένα 20% απαντά ότι δεν ξέρει αν αντιμετωπίζει πρόβλημα εθισμού στο διαδίκτυο. Ιδιαίτερη αίσθηση προκαλεί η παραδοχή από τα παιδιά ότι σχεδόν οι μισοί γονείς δε θέτουν όρια στα παιδιά τους όσον αφορά στη χρήση του διαδικτύου. *Περισσότερα για τη μελέτη, μπορείτε να βρείτε [εδώ](#).*

Με εκδηλώσεις «γιορτάζεται» και φέτος η «[Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου](#)» (5/2/2019). Το θέμα τη χρονιά αυτή είναι: "**Όλοι μαζί για ένα καλύτερο Διαδίκτυο**".

Η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου αποσκοπεί όχι μόνο στο να δημιουργηθεί ένα ασφαλέστερο διαδίκτυο, αλλά και ένα καλύτερο διαδίκτυο, όπου όλοι έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιούν την τεχνολογία υπεύθυνα, με σεβασμό, με κριτική σκέψη και δημιουργικά. Στοχεύει δε να προσελκύσει παιδιά και νέους, γονείς και κηδεμόνες, δασκάλους, εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς λειτουργούς, καθώς και τη βιομηχανία, τους υπεύθυνους για τη λήψη αποφάσεων και τους πολιτικούς, να ενθαρρύνει όλους να παίξουν το ρόλο τους στη δημιουργία ενός καλύτερου διαδικτύου.

Ηθική και διαδίκτυο

Πώς και πού, όμως, εμπλέκεται η **ηθική** στο ζήτημα που συζητάμε στο φυλλάδιο αυτό; Ο πρώτος τρόπος σύνδεσης είναι «δια της απουσίας» της θεματικής αυτής από την έρευνα (εκτός και αν υπάρχει και απλά δεν έχει παρουσιαστεί ακόμα...). Είναι σημαντικό εκτός των άλλων, ο χρήστης του διαδικτύου να έχει γίνει κοινωνός του ηθικού μέρους όσον αφορά στον τρόπο που το χρησιμοποιεί: να *μην υποκλέπτει* κάτι που έχει προσφέρει /παράγει κάποιος άλλος, να *σέβεται τα πνευματικά δικαιώματα*, να είναι *ευγενικός* στη συζήτηση όπως είναι και στην παραδοσιακή – πρόσωπο με πρόσωπο – επαφή, να *μην εκφοβίζει*, να *μην υποδαυλίζει την ρητορική μίσους*, να *μην διασπείρει ψευδείς ειδήσεις* (είτε δημιουργώντας τις, είτε διακινώντας τις), να

Ο δεύτερος τρόπος είναι μέσω του παραδείγματος που βλέπουμε στη συνέχεια:

Παρατηρήσαμε ότι πολλές ιστοσελίδες («έγκυρων» οργανισμών και μέσων) αναπαράγουν την είδηση για την παραπάνω μελέτη. Αντιγράφουμε εδώ μερικές:

[Καθημερινή](#), [iefimerida](#), [ert.gr](#), [protagon.gr](#), [eretikos.gr](#), [Ελεύθερος Τύπος](#), [ΕΘΝΟΣ](#), [naftemporiki](#), κ.α.

Με βάση αυτά, μπορεί ο καθένας να διερευνήσει ποιοί από τους παραπάνω αναφέρουν (όπως απαιτείται) τον φορέα που διεξήγαγε την έρευνα (σεβασμός στον δημιουργό), βάζοντας και ένα σύνδεσμο προς τον διαδικτυακό τόπο απ' όπου άντλησαν τα στοιχεία (αναφορά στην πηγή) και ποιοί όχι!

Στο διπλό αυτό, που έρχεται σε συνέχεια των πέντε προηγούμενων σχετικών φυλλαδίων¹, κατά κύριο λόγο παρουσιάζεται η σημαντική έρευνα για το διαδίκτυο που υλοποιήθηκε από το ΕΚΑΔ του ΙΤΕ της Κορήτης και αναφέρεται στη χρήση του διαδικτύου από τα παιδιά.

¹ <http://www.iatrolexi.gr/vagelat/PEGI-2oDimPapagou.pdf>
<http://www.iatrolexi.gr/vagelat/Diadiktyo-5.pdf>
<http://www.iatrolexi.gr/vagelat/Asfales-Diadiktyo-4.pdf>
<http://www.iatrolexi.gr/vagelat/Tropoi-prostasias-2.pdf>
<http://www.iatrolexi.gr/vagelat/GDPR-4.pdf>

Ο κανονισμός για τα προσωπικά δεδομένα (GDPR)

Στο προηγούμενο φυλλάδιο συζητήσαμε για το νέο Ευρωπαϊκό κανονισμό για τα προσωπικά δεδομένα που τέθηκε σε ισχύ στις 25 Μαΐου του 2018. Λέγαμε και τότε ότι υπήρχαν πολλές προσδοκίες, ειδικά στα θέματα που αφορούν τα παιδιά και τους νέους, αλλά υπήρχαν και αρκετά ερωτηματικά από τους επιστήμονες – ερευνητές. Αυτό τελικά αποδείχτηκε πραγματικότητα, μιας και υπήρξαν και υπάρχουν πολλά ανοιχτά θέματα αλλά και πολλές τεχνικές δυσκολίες στην υλοποίηση των κανόνων που θεσπίστηκαν. Να σημειωθεί εδώ, ότι ακόμα δεν έχει ψηφιστεί η εθνική νομοθεσία για την Ελλάδα, που θα ρυθμίζει ανοιχτά θέματα που αφήνει ο κανονισμός (π.χ. την ηλικία που θα απαιτείται η συγκατάθεση του γονέα για εγγραφή του παιδιού σε κοινωνικά δίκτυα). Για το σκοπό αυτό, έγινε και σχετική ημερίδα με θέμα «[Τι δεν άλλαξε έξι μήνες μετά την εφαρμογή του GDPR](#)», όπου συζητήθηκαν οι ενστάσεις και οι προβληματισμοί επί του θέματος. Για περισσότερα δείτε [εδώ](#) αλλά και στη διπλανή στήλη.

Ψηφιακά παιχνίδια και ... ανασφάλεια

Το παιχνίδι είναι η έκφραση της πλέον αυθόρμητης και φυσιολογικής συμπεριφοράς των παιδιών. Είναι ο δικός τους τρόπος για να εξερευνήσουν τον εαυτό τους, τους ανθρώπους γύρω τους αλλά και το ίδιο το περιβάλλον. Δυστυχώς, τα τελευταία χρόνια έχει παρατηρηθεί σημαντική μείωση του χρόνου που αφιερώνουν τα παιδιά στο παραδοσιακό παιχνίδι, καθώς και μια ποιοτική αλλαγή του παιχνιδιού. Το φαινόμενο αυτό παρατηρείται ιδιαίτερα στα αστικά κέντρα. Το ελεύθερο, αδόμητο, εσωτερικά υποκινούμενο παιχνίδι των παιδιών, ιδίως το παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους, έχει περιοριστεί δραστικά.

Τα ηλεκτρονικά/ψηφιακά παιχνίδια ανήκουν στην καινούργια (αλλά ευρέως εγκαθιδρυμένη πλέον) πολυμεσική κουλτούρα που βασίζεται στην ψηφιακή τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών, και έχουν γίνει απαραίτητο συστατικό στην καθημερινή ζωή των παιδιών/νέων κάθε ηλικίας. Με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κονσόλα παιχνιδιών, κινητό τηλέφωνο, tablet, κτλ.).

Στο πλαίσιο αυτό ένας εύλογος προβληματισμός αναπτύσσεται από μερίδα κοινού αλλά και από ειδικούς για τις επιπτώσεις από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η μία πλευρά επικεντρώνει την κριτική της στο γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενισχύουν τη μοναξιά, ενώ συχνά οδηγούν σε μια μορφή εξάρτησης και εθισμού. Στον αντίποδα, κάποιες άλλες φωνές τονίζουν ότι τα εν λόγω φαινόμενα δεν είναι πραγματικά και τα παιχνίδια αυτής της μορφής αποτελούν ένα ισχυρό μέσο ψυχαγωγίας αλλά και διάλογου. Γενικότερα το όλο θέμα είναι ακόμα ερευνητικά ανοιχτό, ενώ γεγονός παραμένει ότι και εδώ υπάρχουν ποιοτικοί παράγοντες διαφοροποίησης (ηλικία, χρόνος, είδος παιχνιδιού, κ.α.).

Το τελευταίο τραγικό συμβάν της Ρόδου, που μας έχει συγκλονίσει όλους, αλλά ιδιαίτερα όσους είναι γονείς (είτε βάλει κανείς τον εαυτό του στην μία είτε στην άλλη πλευρά, το αποτέλεσμα είναι το ίδιο τραγικό...) είναι ίσως η αφορμή και για έναν άλλο προβληματισμό – που δεν είδαμε να προστίθεται μέχρι σήμερα στην συζήτηση: Ήταν άραγε, τα παιδιά αυτά (ή καλύτερα οι νέοι αυτοί), χρήστες ηλεκτρονικών παιχνιδιών που εμπεριέχουν σε μεγάλα ποσοστά (ή αποκλειστικά) βία (βλέπε για παράδειγμα τα γνωστά "Call of Duty", "Grand Theft Auto" ή το νεώτερο και ίσως πιο ήπιο αλλά σίγουρα πιο εθιστικό "Fortnite"); Μήπως είμαστε πλέον στην εποχή, που οι νέοι της ηλικίας αυτής, όντας θύματα του εθισμού τους από την μια πλευρά και της άγνοιας γονέων και εκπαιδευτικών από την άλλη, «θερίζουν» τώρα τα αποτελέσματα, επιδεικνύοντας και εφαρμόζοντας μια βιαιότητα παρμένη από το εικονικό περιβάλλον στο οποίο ζούσαν και εντάσσοντάς την στην καθημερινότητα ως κάτι δόκιμο, δεδομένο και αποδεκτό;

Αρκετά χρόνια πριν, οι ειδικοί μας έχουν κρούσει τον κώδωνα του κινδύνου όσον αφορά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά μας, το χρόνο που πρέπει ή δεν πρέπει να σπαταλούν σε αυτά, έχοντας δώσει παράλληλα και εργαλεία για την προστασία μας: Ιδρύθηκε έτσι πριν από περίπου 15 χρόνια, η PEGI ([Pan European Game Information](#)), έργο της οποίας είναι η αξιολόγηση πάσης φύσεως ηλεκτρονικού παιχνιδιού και η κατάταξή του σε ηλικιακές διαβαθμίσεις. Οι σημάνσεις αυτές συνοδεύουν πλέον όλα τα σχετικά παιχνίδια, αλλά το ερώτημα που τίθεται είναι: Τα ελέγχει κανείς αυτά; Ή μήπως σκεφτόμαστε ότι τα παιδιά μας, όντας "πιο έξυπνα από τα άλλα" είναι καλύτερο να παίρνουν ηλεκτρονικά παιχνίδια μεγαλύτερης ηλικιακής διαβάθμισης (και ως αποτέλεσμα να εκτίθενται σε λόγο και βία ακατάλληλη για την ηλικία τους);

Να σημειωθεί εδώ ότι ειδικά για το FORTNITE, έχει ετοιμαστεί σχετικό άρθρο από το Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου με τίτλο: [FORTNITE: Πως να αποτρέψουμε τα παιδιά από την υπερβολική ενασχόληση](#).

Γράφαμε στο προηγούμενο φυλλάδιο: *Υπάρχουν λοιπόν πολλά ανοιχτά θέματα, που μένει να διευκρινιστούν (και αρκετές μομφές από την επιστημονική κοινότητα¹ για την κυρίως «τιμωρητική» - σε επίπεδο προστίμων – λογική που περιλαμβάνεται στον κανονισμό χωρίς στον αντίποδα τη δέουσα προσοχή και συζήτηση με τους ίδιους τους νέους...), και φαίνεται όλο αυτό να είναι ένας δρόμος χωρίς τέλος. Ήδη αρκετοί φορείς, έχουν προειδοποιήσει ότι ο χώρος της εκπαίδευσης δεν φαίνεται να μπορεί να είναι έτοιμος για την πλήρη εφαρμογή του νέου κανονισμού. Δεν θα πρέπει συνεπώς να μας αποπροσανατολίζει η οποιαδήποτε αλλαγή, αλλά απλά να μας κρατά σε εγρήγορση με τη δέουσα κριτική ματιά: κανείς κανονισμός και καμιά διαδικασία από μόνη της δεν πρόκειται να δώσει λύση στον βασικό στόχο που είναι η ομαλή ένταξη των νέων (αλλά και των μεγαλύτερων) στο νέο ψηφιακό περιβάλλον που δημιουργείται. Στο πλαίσιο αυτό, όλοι μας θα πρέπει να ενημερωνόμαστε και να βρίσκουμε τρόπους να υποστηρίξουμε τα παιδιά, όσο και όπως μπορούμε. Και αν δεν μπορούμε, να αναζητάμε βοήθεια εκεί που πρέπει.... (βλ. και https://youtu.be/M_Hcl7Fa6co).*