



Τεύχος 2 - 2010

Εκδότης:

Safer Internet Hellas,
Επικεφαλής δράσης Saferinternet.gr,
Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς
Διαδικτύου

Email: info@saferinternet.gr

Επικοινωνία:

Δρ. Βερόνικα Σαμαρά
Τηλ. 210 6212365
vsamara@sihellas.org

Περιεχόμενα

Προστασία ιδιωτικής ζωής στα sites κοινωνικής δικτύωσης	2
Παιδιά και εικονικοί κόσμοι	4
Νέα	7

Καταγγείλετε παράνομο
περιεχόμενο στο Διαδίκτυο

Γραμμή βοήθειας

Editorial

Αγαπητοί φίλοι,

Χρόνια Πολλά! Χριστός Ανέστη!

Το παρόν τεύχος του Saferinternet ασχολείται με δύο πολύ σημαντικά θέματα:

Με αφορμή την ραγδαία αύξηση της δημοφιλίας του γνωστού ιστοχώρου Facebook στην Ελλάδα, το πρώτο μας θέμα επισημαίνει τη σημασία της προστασίας της ιδιωτικής μας ζωής στους ιστοχώρους της κοινωνικής δικτύωσης.

Το δεύτερο θέμα μας ασχολείται με τους εικονικούς κόσμους, τους λεγόμενους «virtual worlds», οι οποίοι είναι ιδιαίτερα αγαπητοί στους ανήλικους χρήστες του Διαδικτύου. Τίθεται σημαντικά ζητήματα ασφάλειας των παιδιών και παρατίθενται χρήσιμες συμβουλές για την προώθηση και διασφάλιση της ασφαλούς, υπεύθυνης και ηθικής πλοήγησης στους κόσμους αυτούς.

Σας θυμίζουμε ότι μπορείτε να επικοινωνείτε με τη Γραμμή Βοηθείας του Ελληνικού Κέντρου στο τηλέφωνο χωρίς χρέωση 800 11 800 15 για θέματα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά σας κατά την πλοήγησή τους στο Διαδίκτυο, όπως π.χ., παρενόχληση, προσέγγιση από αγνώστους, υπερβολική ενασχόληση. Εξειδικευμένοι γιατροί της Μονάδας Εφηβικής Υγείας, Β' Παιδιατρικής Κλινικής του Πανεπιστημίου Αθηνών, θα συζητήσουν μαζί σας και θα σας δώσουν πολύτιμες συμβουλές.

Εγγραφή / διαγραφή

Εάν θέλετε να λαμβάνετε το newsletter μας, στείλτε μας ένα ηλεκτρονικό μήνυμα στην διεύθυνση info@sihellas.org με θέμα «subscribe SI Newsletter».

Εάν θέλετε να διαγραφείτε από την λίστα αποδεκτών, τότε στείλτε μας ένα ηλεκτρονικό μήνυμα στην διεύθυνση info@sihellas.org με τον τίτλο «unsubscribe SI Newsletter».

■ Προστασία τις ιδιωτικής μας ζωής στους ιστοχώρους κοινωνικής δικτύωσης

Οι ιστοχώροι κοινωνικής δικτύωσης έχουν μπει για τα καλά στη ζωή των Ελλήνων και μάλιστα των ανήλικων χρηστών του Διαδικτύου. Το πιο δημοφιλές «social networking site» αυτή τη στιγμή στην Ελλάδα, το Facebook, μας ενημερώνει ότι 2.475.160 Έλληνες χρήστες έχουν καταχωρημένο προφίλ στον παραπάνω ιστοχώρο, με 508.940 εξ' αυτών (ήτοι το 20,56% του συνόλου) να είναι μεταξύ 13-18 ετών.

Έχοντας από την μια πλευρά ένα – κατά πολλούς – εκπληκτικό νέο φαινόμενο επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης, από την άλλη βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μείζοντα ζητήματα ασφάλειας στο Διαδίκτυο, ειδικά για τους ανήλικους χρήστες του.

Η τελική έκθεση του Πανευρωπαϊκού θεματικού Δικτύου *EU Kids Online*, έθεσε 5 πολύ βασικά ζητήματα σε σχέση με την προστασία των ανήλικων χρηστών. Ειδικότερα, οι ανήλικοι χρήστες:

1. Δημοσιεύουν πάρα πολλά προσωπικά τους δεδομένα.
2. Έρχονται σε επαφή – ακούσια – με online πορνογραφία.
3. Έρχονται σε επαφή – ακούσια πάλι – με βίαιο ή βλαβερό περιεχόμενο (π.χ. ρατσισμός, εξτρεμισμός, προσηλυτισμός, κ.λπ.).
4. Αντιμετωπίζουν θέματα παρενόχλησης.
5. Συναντιούνται με «διαδικτυακούς» τους φίλους, δηλαδή με άτομα που γνωρίζουν μόνο μέσω Διαδικτύου και όχι στον φυσικό κόσμο. Το ζήτημα αυτό, εάν και στη 5^η θέση, θεωρείται ως το πιο επικίνδυνο για τους ανήλικους χρήστες σε σχέση με τις συνέπειες μια τέτοιας συνάντησης.

Κρατώντας τα παραπάνω στο μυαλό μας, ας δούμε τι συμβαίνει σε έναν ιστοχώρο κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook. Τα στατιστικά του ιστοχώρου είναι εντυπωσιακά: ¹

- Αυτή τη στιγμή είναι συνδεδεμένοι περισσότεροι από 400.000.000 ενεργοί χρήστες, με 50% αυτών να συνδέεται καθημερινά στο Facebook.
- Κάθε χρήστης έχει κατά μέσο όρο **130 φίλους** στον ιστοχώρο και στέλνει 8 «friend requests», δηλαδή αιτήματα φιλίας σε άλλους χρήστες, μηνιαίως.
- Ο μέσος χρήστης ξοδεύει περισσότερα από 55 λεπτά ημερησίως στο Facebook.
- Περισσότερες από 3.000.000.000 φωτογραφίες δημοσιεύονται σε μηνιαία βάση.
- Περισσότερα από 5.000.000.000 web links, ιστορίες, νέα, blog posts, σημειώσεις, φωτογραφίες, κ.λπ. ανταλλάσσονται εβδομαδιαίως.
- Περισσότεροι από 1.000.000 προγραμματιστές και επιχειρηματίες από τουλάχιστον 180 χώρες δρουν στο Facebook.
- Περισσότερες από 500.000 ενεργές εφαρμογές υπάρχουν στο Facebook.
- Περισσότεροι από 100.000.000 ενεργοί χρήστες χρησιμοποιούν το Facebook μέσω κινητού.
- Περισσότερες από 200 εταιρίες κινητής τηλεφωνίας σε 60 χώρες εργάζονται για να υλοποιήσουν και να προωθήσουν «Facebook mobile products».

Διαβάζοντας τα παραπάνω στατιστικά στοιχεία, ας αναρωτηθούμε γιατί το Facebook όπως και άλλοι αντίστοιχοι ιστοχώροι είναι δωρεάν. Όταν πίσω από το Facebook υπάρχει μια κερδοσκοπική εταιρία, και όταν δρουν 1.000.000 επιχειρηματίες σε αυτό, πώς «βγάζει τα λεφτά» του; Μήπως από εμάς τους ίδιους, και από τις πληροφορίες που οικειοθελώς δημοσιεύσουμε γύρω από την προσωπική μας ζωή και αυτή των φίλων μας;

Ας σταθούμε δε λίγο στη λέξη «Φίλος»: Όταν στον φυσικό κόσμο είμαστε τυχεροί να έχουμε μερικούς καλούς φίλους, πώς σε έναν ιστοχώρο, όπως το Facebook, οι χρήστες έχουν κατά μέσο όρο 130 «φίλους»; Μήπως έχουμε ξεχάσει τη σημασία και τη δύναμη της λέξης αυτής;

¹ Πηγή: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, Παρασκευή, 9 Απριλίου 2010

Ο Ευρωπαϊκός Οργανισμός για την Ασφάλεια των Δικτύων *ENISA* μας λέει το εξής: «*Η κοινωνική και εμπορική πίεση να έχουμε όσο περισσότερους φίλους μπορούμε σημαίνει ότι πολλές φορές αποδεχόμαστε τα λεγόμενα «friend requests» (δηλαδή αιτήματα φιλίας) χωρίς να μπορούμε στον κόπο να ελέγξουμε τη γνησιότητα ή την καταλληλότητα του ατόμου που αποστέλλει αυτά τα αιτήματα.*»

Θέλοντας να ερευνήσει το παραπάνω ζήτημα της ευκολίας αποδοχής ενός «friend request», η εταιρία κατασκευής προϊόντων «antivirus» *Sophos* δημιούργησε ένα προφίλ για τον 'Freddi Staur' (αναγραμματισμός για 'ID Fraudster', που σημαίνει στα Ελληνικά απατηλή ταυτότητα), έναν πράσινο πλαστικό βάτραχο με πολύ λίγα προσωπικά στοιχεία στο προφίλ του.

Μετά έστειλε 200 «friend requests» με στόχο να μετρηθεί το ποσοστό των ατόμων που θα απαντήσει, καθώς και το μέγεθος των προσωπικών πληροφοριών που θα αποκτηθεί. Τα αποτελέσματα του πειράματος ήταν τα εξής:

- 87 από τους 200 χρήστες απάντησαν στον *Freddi*, με τους 82 από αυτούς να δίνουν προσωπικές πληροφορίες (41%).
- Το 72% αποκάλυψε μια ή περισσότερες ηλεκτρονικές διευθύνσεις.
- Το 84% έδωσε την πλήρη ημερομηνία γέννησης.
- Το 87% παρείχε στοιχεία σχετικά με την μόρφωση και εργασία του.
- Το 78% έδωσε τη διεύθυνσή του.
- Το 23% έδωσε το τηλέφωνό του.
- Το 26% έδωσε το «όνομά» του στο *MSN*.
- Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο *Freddi* μπόρεσε να αποκτήσει πρόσβαση στις φωτογραφίες της οικογένειας και των φίλων, σε πληροφορίες σχετικές με χόμπυ, αγαπημένες ασχολίες, και άλλα προσωπικά δεδομένα.



Και εδώ καλούμαστε να αντιμετωπίσουμε στην πράξη τα σοβαρά ζητήματα που μας επισημαίνει το *Δίκτυο EU Kids Online*. Όταν έτσι απλά αποδεχόμαστε αγνώστους να γίνουν φίλοι μας, όταν δίνουμε χωρίς δεύτερη σκέψη τόσα πολλά στοιχεία από την ιδιωτική μας ζωή στο Διαδίκτυο, όταν δημοσιεύουμε φωτογραφίες προσωπικών μας στιγμών, τι γίνεται με τα θέματα της παρενόχλησης, της προστασίας της ιδιωτικής μας ζωής, και της συνάντησης με αγνώστους, που, χωρίς δεύτερη σκέψη, θεωρούμε φίλους μας και τους «ανοίγουμε την πόρτα» του σπιτιού μας;

Ας σκεφτούμε τα παραπάνω, τόσο ως ενήλικοι χρήστες των «social networks» όσο και ως κηδεμόνες ανήλικων χρηστών που δίχως κριτική σκέψη δρουν στο Διαδίκτυο, εκθέτοντας τους εαυτούς τους – και όχι μόνο – σε πιθανούς κινδύνους.

Πηγές:

α) Έκθεση «*EU Kids Online: Final Report*», Ιούνιος 2009; www.eukidsonline.net

β) <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>, 31 Ιανουαρίου 2010

γ) *ENISA – The European Network for Information Security*; <http://www.enisa.europa.eu/>

δ) *Sophos website, Sophos Facebook* www.sophos.com/pressoffice/news/articles/2007/08/facebook.html

■ Παιδιά και εικονικοί κόσμοι – τι πρέπει να γνωρίζουν οι γονείς

Όλο και πιο συχνά ακούμε και διαβάζουμε για τους «εικονικούς κόσμους», τα λεγόμενα «virtual worlds», οι οποίοι αποτελούν για τους ανήλικους πηγή διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Καθημερινά, εκατομμύρια παιδιών και εφήβων σερφάρουν μέσα στους κόσμους αυτούς. Τι είναι όμως αυτοί οι εικονικοί κόσμοι και γιατί είναι τόσο αγαπητοί στους ανήλικους;

Πρόκειται για μοντελοποιημένα περιβάλλοντα («computer-based simulated environments») στα οποία οι χρήστες αντιπροσωπεύονται και δρουν μέσω εικονικών χαρακτήρων, των λεγόμενων «avatars», που συνήθως είναι δισδιάστατες ή τρισδιάστατες γραφικές απεικονίσεις.

Οι κόσμοι αυτοί μπορεί να είναι φτιαγμένοι έτσι ώστε να θυμίζουν τον πραγματικό ή να είναι τελείως φανταστικοί. Επίσης, μέσα σε αυτούς τους κόσμους μπορεί να ισχύουν κανόνες αντίστοιχοι αυτών που ισχύουν στον πραγματικό, όπως η βαρύτητα, η δράση σε πραγματικό χρόνο, η κίνηση, κ.λπ. Μπορούν όμως να ισχύουν και φανταστικοί κανόνες, όπως π.χ. ο χρόνος να κυλάει πολύ πιο γρήγορα από ότι στην πραγματική ζωή. Η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών ποικίλει, από κείμενο και γραφικά εικονίδια μέχρι οπτική επαφή, ήχο, κ.ά.

Μέσα σε ένα εικονικό κόσμο τα παιδιά μπορούν να «περιτριγουρίζουν», να επηρεάζουν καταστάσεις και να λαμβάνουν επιβραβεύσεις ως συνέπεια των ενεργειών τους. Έτσι λοιπόν ακούμε σήμερα για κόσμους με εικονικά ζωάκια ή φυτά που πρέπει καθημερινά να φροντιστούν, ειδάλως θα μαραζώσουν, κόσμους όπου τα παιδιά μπορούν να κερδίσουν εικονικά λεφτά για να αγοράσουν φαγητό για το ζωάκι τους, ή άλλα αξεσουάρ και «gadgets» που θα χρησιμοποιήσουν μέσα στον εικονικό κόσμο, και πολλά άλλα.

Πάνω από 70 τέτοιοι κόσμοι είναι ήδη «στον αέρα» ή σε φάση υλοποίησης για παιδιά έως 7 ετών, ενώ για παιδιά 8 έως 12 ετών ο αριθμός είναι πάνω από 88, ενώ καθημερινά δημοσιεύονται και νέοι ιστοχώροι. Ως ένα τρανταχτό παράδειγμα της δημοφιλίας των κόσμων αυτών στα παιδιά, ο ιστοχώρος «Barbie Girls» της Mattel απέκτησε μέσα σε 60 ημέρες από το ξεκίνημά του 3 εκατομμύρια χρήστες. Τα παραπάνω νούμερα μας δείχνουν ότι το φαινόμενο αυτό ελκύει μεγάλα πλήθη χρηστών και συνεπώς επιχειρηματιών.

Γιατί όμως τα παιδιά αγαπούν τους κόσμους αυτούς;

Για πολλούς λόγους. Μέσα στους κόσμους αυτούς τα παιδιά:

- Δημιουργούν το δικό τους προσωπικό «χώρο», που τους ανήκει ακόμα και όταν οι γονείς είναι παρόντες.
- Επικοινωνούν με φίλους σε πραγματικό χρόνο, όπου συνομιλούν για τα ενδιαφέροντά τους.
- Δημιουργούν ή γίνονται συνδρομητές σε ομάδες ενδιαφέροντος, όπως π.χ. μουσικής ή ποδοσφαίρου, ανταλλάσσοντας πληροφορίες και απόψεις μέσα από ιστολόγια, ή εργαλεία instant messaging.
- Έρχονται σε επαφή με νέους χρήστες και πιθανώς κάνουν νέους φίλους.
- Δημιουργούν και ανταλλάσσουν πρωτότυπο και προσωπικό υλικό, όπως φωτογραφίες ή βίντεο, μέσα από το οποίο βρίσκουν νέες ευκαιρίες για να εκφραστούν.
- Δημιουργούν, δημοσιεύουν και ανταλλάσσουν μουσική.
- Παίζουν παιχνίδια.
- Πειραματίζονται με την προσωπικότητά τους, με νέους κοινωνικούς χώρους και με νέα κοινωνικά όρια.



² Αρχική σελίδα του εικονικού κόσμου «Club Penguin» της Disney

Θέματα ασφάλειας

Όπως σε κάθε online διαδραστική τεχνολογία, έτσι και στους εικονικούς κόσμους υπάρχουν πιθανοί κίνδυνοι. Η μεγαλύτερη έγνοια είναι η ασφάλεια των παιδιών και πώς αυτά μπορούν να προστατευθούν από τους κακόβουλους χρήστες. Ως γονείς πρέπει να κατανοήσουμε τους κινδύνους αυτούς και να αποφασίσουμε ποια περιβάλλοντα είναι τα κατάλληλα για τα παιδιά μας. Έτσι λοιπόν, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας τα εξής θέματα:

- Έκθεση σε παράνομο και επιβλαβές υλικό, όπως πορνογραφία, τζόγο, ρατσιστικό ή άλλο υλικό ακατάλληλο για παιδιά. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι υπεύθυνοι των ιστοχώρων αυτών δεν λαμβάνουν αποτελεσματικά μέτρα για να περιορίσουν την πρόσβαση των παιδιών στους ιστοχώρους τους, όταν αυτό είναι απαραίτητο.
- Δημιουργία, λήψη και διανομή παράνομου ή επιβλαβούς υλικού.
- Ανεπιθύμητες επαφές, ειδικά με ενήλικους απατεώνες ή παιδεραστές που εμφανίζονται ως παιδιά.
- Δημοσίευση προσωπικών δεδομένων που μπορεί να οδηγήσει σε κίνδυνο στο φυσικό κόσμο. Επίσης, κίνδυνος της ακεραιότητας του παιδιού σε περίπτωση συνάντησης με εικονικούς φίλους που δεν γνωρίζει (και δεν γνωρίζετε !) στο πραγματικό κόσμο.
- Ανεπιθύμητα ή διαφημιστικά μηνύματα από εταιρίες που χρησιμοποιούν τους εικονικούς κόσμους για να προωθήσουν προϊόντα που απευθύνονται στα παιδιά. Δυστυχώς η νομοθεσία σε αυτό το ζήτημα είναι ακόμα ανεπαρκής και είναι πολύ δύσκολο να πει κανείς πότε τα παιδιά είναι σε θέση να κατανοήσουν τι σημαίνει «συναλλαγή» ή πότε κάτι στο Διαδίκτυο είναι «διαφήμιση».
- Χρήση πιστωτικών καρτών των γονέων ή ακόμα και τρίτων (!) δίχως αυτοί να το γνωρίζουν για αγορά συνδρομών ή άλλων αγαθών.
- Χρήση της ηλεκτρονικής διεύθυνσης του γονέα χωρίς τη συναίνεσή του. Ειδικότερα, όταν ζητείται η συναίνεση του γονέα από έναν ιστοχώρο για ενεργοποίηση της εγγραφής του παιδιού, τα παιδιά «παράνομα» αποκτούν πρόσβαση στον λογαριασμό του γονέα τους για να συναινέσουν αντ' αυτού. Σε αυτή την περίπτωση, η μετέπειτα διαγραφή ενός ήδη ενεργοποιημένου λογαριασμού από έναν τέτοιο ιστοχώρο είναι πολλές φορές ιδιαίτερα δύσκολη.
- Ανεπαρκείς μηχανισμοί επιβεβαίωσης της ηλικίας του παιδιού, επιτρέποντας ψευδή καταχώρηση ηλικίας.
- Κλοπή ταυτότητας.
- Υπερβολική ενασχόληση, με αποτέλεσμα τη θυσία κοινωνικών ή φυσικών δραστηριοτήτων απαραίτητων για την υγεία, την ανάπτυξη της κοινωνικότητας και την ευημερία του παιδιού. Οι εικονικοί κόσμοι, ειδικά αυτοί των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μπορεί κάποιες φορές να είναι «εθιστικοί» για τα παιδιά που σπαταλούν πάρα πολύ χρόνο με τις «κοινότητες» που δρουν και εξελίσσονται μέσα σε ένα παιχνίδι (ειδικότερα όταν οι γονείς δεν είναι παρόντες), με αποτέλεσμα να θυσιάζουν την επαφή με τους φυσικούς τους φίλους, για να παίζουν με τους εικονικούς.
- Παρενόχληση από άλλους χρήστες. Καταπάτηση των δικαιωμάτων και της ιδιωτικότητας του ανήλικου, συνήθως μέσω ανάρτησης υλικού από τρίτους (ειδικά φωτογραφιών) χωρίς την άδειά του.
- Επίσης, εάν και πολλοί εικονικοί κόσμοι είναι σχεδιασμένοι για όλες τις ηλικίες, υπάρχουν και αυτοί που αφορούν σε μια συγκεκριμένη ηλικιακή κατηγορία. Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να γνωρίζουν οι γονείς, ότι εάν τα παιδιά τους σερφάρουν σε αυτούς τους κόσμους και είναι μικρότερα από τις ηλικίες αυτές, είναι πιθανόν να έρθουν σε επαφή με υλικό ή με συμπεριφορές από μεγαλύτερους χρήστες επιβλαβείς για αυτά. Όπως ήδη αναφέρθηκε παραπάνω, τα παιδιά μπορούν να ισχυριστούν ότι είναι οποιασδήποτε ηλικίας στους κόσμους αυτούς, καθώς δεν υπάρχει ακόμα κάποια έγκυρη δυνατότητα επιβεβαίωσης της αληθινής ηλικίας του παιδιού.

Ο ρόλος των γονέων και των κηδεμόνων

Για να διασφαλίσουμε ότι τα παιδιά μας χρησιμοποιούν τους εικονικούς κόσμους με ασφάλεια και με υπευθυνότητα, εμείς οι γονείς και οι κηδεμόνες τους μπορούμε:

- Να διαβάσουμε τους όρους χρήσης του εκάστοτε ιστοχώρου πριν το παιδί μας εγγραφεί, να μιλήσουμε με το παιδί μας γύρω από τα θέματα ασφάλειας, να θέσουμε κάποιους βασικούς κανόνες και να ενημερώσουμε τα παιδιά για τον γονεϊκό έλεγχο που θα θέσουμε με σκοπό να διασφαλίσουμε ότι οι κανόνες αυτοί θα γίνουν σεβαστοί.
- Να εκπαιδεύσουμε τους νεαρούς χρήστες γύρω από την υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας, προτρέποντάς τους να «ακούνε» το ένστικτό τους και τη λογική τους και να μας ενημερώνουν άμεσα εάν «συναντήσουν» κάτι ύποπτο ή κάτι που τους προξενεί ανησυχία ή φόβο.
- Να διασφαλίσουμε τη χρήση τεχνικών λύσεων για τα νέα παιδιά όπως π.χ.
 - φίλτρα και εργαλεία γονεϊκού ελέγχου,
 - το ιστορικό επίσκεψης ιστοσελίδων,
 - την επιβεβαίωση ύπαρξης αυτόματης επιτήρησης του ιστοχώρου, όπως φιλτράρισμα κειμένου που αναγνωρίζει συγκεκριμένα λεκτικά μοτίβα και διευθύνσεις (URLs) ή πιο εξελιγμένα φίλτρα που περιλαμβάνουν μηχανές προστασίας από παιδόφιλους (Anti-Grooming Engines AGE). Τα φίλτρα αυτά αναγνωρίζουν κάποιες συγκεκριμένες τακτικές παιδόφιλων.
 - Λειτουργία αναφοράς: εργαλεία μέσω των οποίων μπορούν να αναφερθούν απρεπείς δημοσιεύσεις, συνομιλίες ή δραστηριότητες (π.χ. κουμπί αναφοράς «report button»). Ο εικονικός κόσμος θα πρέπει να έχει μια πολύ σαφή πολιτική σχετικά με τον τρόπο που γίνεται η αναφορά μια απρεπούς συμπεριφοράς και σε ποιον. Τα παιδιά θα πρέπει να διδαχθούν πώς μπορούν να αναφέρουν ανεπιθύμητα περιστατικά ή ανεπιθύμητες επαφές.
 - Χαρακτηρισμός των ιστοχώρων (ratings): πρέπει να γνωρίζουμε τα σύμβολα χαρακτηρισμού και τη χρήση αυτών καθώς αποτελούν ένα σημαντικό εργαλείο προστασίας των νεαρών χρηστών από ακατάλληλες υπηρεσίες και υλικό.
 - Ηλικιακή επιβεβαίωση.
- Να ελέγξουμε εάν ο εικονικός κόσμος επιτηρείται, είτε ενεργά (όπου ο επιτηρητής είναι ορατός σε όλους τους χρήστες είτε ως χαρακτήρας είτε ως μέλος μέσα στον εικονικό κόσμο και λαμβάνει δράση όταν κάποιος χρήστης βρεθεί σε δύσκολη θέση ή χρειαστεί βοήθεια) είτε σιωπηρά (όπου ο επιτηρητής παρασκηνακά μπλοκάρει ανεπιθύμητο περιεχόμενο, αναλαμβάνει δράση σε ύποπτη συμπεριφορά, προειδοποιεί χρήστες για ακατάλληλη συμπεριφορά, κ.λπ.)
- Να μένουμε ψύχραιμοι και μην βιαζόμαστε να εξαγάγουμε συμπεράσματα εάν ακούσουμε ή δούμε κάτι που θα μας ανησυχήσει σχετικά με τη δραστηριότητα του παιδιού μας ή κάποιων από τους εικονικούς του φίλους. Εάν τα παιδιά φοβηθούν ότι θα τους κόψουμε τη σύνδεση στους αγαπημένους τους κόσμους, απλά δεν θα μας εμπιστεύονται τους προβληματισμούς τους, με ότι αυτό συνεπάγεται.
- Να αναλαμβάνουμε δράση με ανοιχτό μυαλό και με προσοχή σε σχέση με αναφορές από άλλα μέλη του εικονικού κόσμου ως προς τη συμπεριφορά του παιδιού μας. Πολλές φορές τα παιδιά είναι πιο επιθετικά στους εικονικούς κόσμους από ότι στον πραγματικό, καθώς πιστεύουν πως κανείς δεν πρόκειται να τους ζητήσει το λόγο για αυτό. Ας βρούμε την κατάλληλη ευκαιρία για να συζητήσουμε το θέμα με το παιδί μας και να τους εξηγήσουμε ότι πρέπει να ενεργούν στο Διαδίκτυο με ήθος, όπως και στον πραγματικό κόσμο.



- Να γνωρίσουμε την κουλτούρα των εικονικών κόσμων, έτσι ώστε να μπορούμε να αναγνωρίζουμε πότε τα παιδιά μας χρησιμοποιούν δικαιολογίες του σπιλ «μου έκλεψαν τον λογαριασμό μου» για να μην βρεθούν αντιμέτωπα με τις συνέπειες των πράξεών τους. Εάν λάβουμε π.χ. κάποιο μήνυμα σχετικά με παραβίαση κανόνων του εικονικού κόσμου, πολύ σπάνια θα έχει κλαπεί ο λογαριασμός του παιδιού μας.
- Να μάθουμε στα παιδιά σας να μη δίνουν σε κανέναν τους προσωπικούς κωδικούς πρόσβασης στους εικονικούς κόσμους, ούτε καν στα αδέρφια τους. Αυτό είναι ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα μεταξύ των νεαρών χρηστών. Για παράδειγμα, κάποιος που γνωρίζει τον κωδικό μπορεί να κλέψει «εικονικά αντικείμενα» για τα οποία το παιδί έχει εργαστεί σκληρά να αποκτήσει μέσα στον εικονικό κόσμο.
- Να γνωρίζουμε πώς μπορούμε να επικοινωνούμε με τον υπεύθυνο του ιστοχώρου σε περίπτωση που έχουμε προβληματισμούς ή ερωτήματα. Είναι υποχρέωση των υπευθύνων να διασφαλίσουν ότι τόσο εμείς όσο και το παιδί μας αισθανόμαστε ασφαλείς και άνετα μέσα στον ιστοχώρο που παρέχουν.
- Τέλος, δεν χρειάζεται να θεωρούμε ότι όλοι οι χρήστες στο Διαδίκτυο έχουν βάλει ως στόχο το παιδί μας. Εάν και είναι καλό να θυμόμαστε ότι εκεί που πάνε τα παιδιά θα ακολουθήσουν και οι παιδεραστές – τόσο στο φυσικό όσο και στους εικονικούς κόσμους, οι στατιστικές δείχνουν ότι τα προβλήματα με παιδόφιλους στον πραγματικό κόσμο είναι συντριπτικά περισσότερα από αυτά στους εικονικούς.

Σε γενικές γραμμές, οι ιστοχώροι που απευθύνονται στα παιδιά μπορεί να είναι ασφαλείς και να παρέχουν μια θαυμαστή και δημιουργική εμπειρία – κοινωνική και εκπαιδευτική – για το παιδί μας, αλλά όμως μόνο εάν εμείς οι ίδιοι μείνουμε κοντά στα παιδιά μας, έχουμε ενεργή συμμετοχή στις online δραστηριότητές τους και παραμείνουμε επάγρυπνοι για να τα προφυλάξουμε από παρενόχληση ή προσέγγιση κακόβουλων ανθρώπων, μέσω της διαρκούς επικοινωνίας και της δικής μας ενασχόλησης με τους κόσμους αυτούς, προωθώντας τις θετικές συμπεριφορές.

Πηγή: <http://www.enisa.europa.eu/act/ar/deliverables/2008/children-on-virtual-worlds>

■ Νέα

Μια νέα έρευνα γύρω από συστήματα φιλτραρίσματος και εργαλείων γονεϊκού ελέγχου ξεκίνησε με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και του προγράμματος πλαισίου Safer Internet: το έργο SIP-BENCH II.

Στόχος της έρευνας είναι αξιολογήσει προϊόντα, εργαλεία και υπηρεσίες της αγοράς, έτσι ώστε να βοηθήσει αποτελεσματικά τους γονείς και τους κηδεμόνες ανήλικων χρηστών του Διαδικτύου στην επιλογή του πιο κατάλληλου εργαλείου (φίλτρου ή συστήματος γονεϊκού ελέγχου) για το παιδί τους. Η έρευνα θα διεξαχθεί μέχρι τον Δεκέμβριο του 2012 και αναμένονται τα πρώτα αποτελέσματα τον Οκτώβριο του 2010. Το Saferinternet.gr θα παρακολουθεί στενά την εξέλιξη της έρευνας αυτής και θα ενημερώνει μέσω του ενημερωτικού δελτίου για όλα τα σημαντικά ευρήματα.