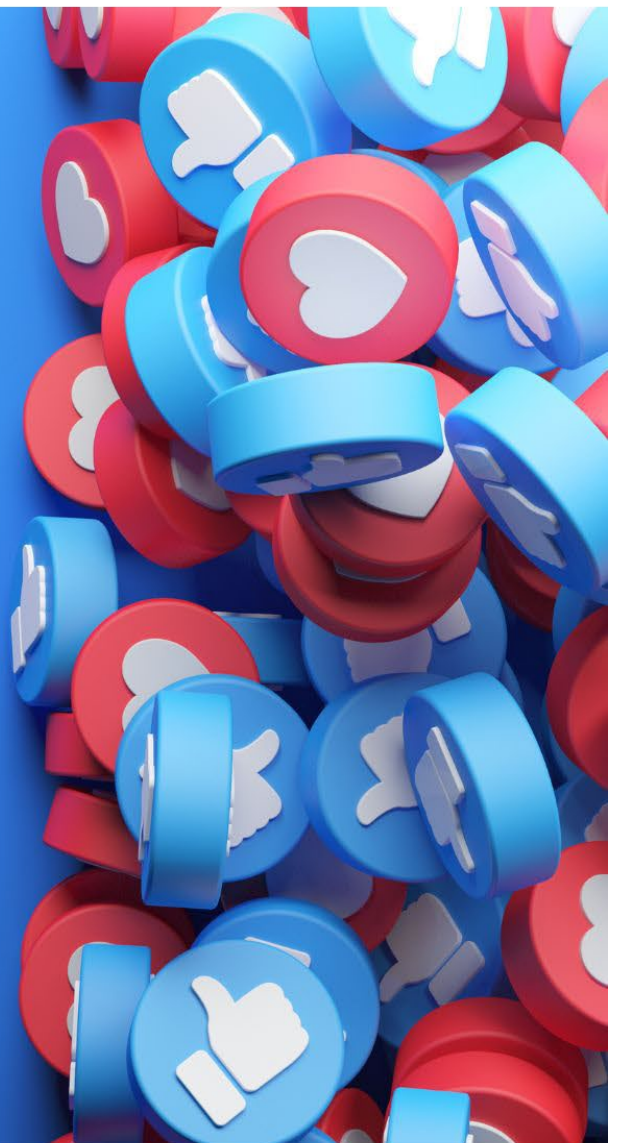


Διαδικτυακή συμπεριφορά των νέων, κίνδυνοι και οδοί για τον μετριασμό τους

Διακρατική έκθεση: Περίληψη





Τίτλος έργου: **Προσέγγιση που βασίζεται στη δράση για την αντιμετώπιση και τον μετριασμό των κινδύνων των νέων στα διαδικτυακά κοινωνικά δίκτυα**

Αριθμός συμφωνίας: **2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688**

Πρόγραμμα της ΕΕ: **KA2 — Συμπράξεις συνεργασίας στη νεολαία**



Το παρόν έγγραφο συντάχθηκε με την οικονομική υποστήριξη του προγράμματος «ERASMUS+ KA220-YOU — Συμπράξεις συνεργασίας στη νεολαία» της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το περιεχόμενο αντιπροσωπεύει μόνο τις απόψεις του συγγραφέα και αποτελεί αποκλειστική ευθύνη του/της. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν αποδέχεται καμία ευθύνη για τη χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

Διαδικτυακή συμπεριφορά των νέων, κίνδυνος και οδοί για τον μετριασμό τους

Διακρατική έκθεση

Περίληψη

Η έκθεση εξετάζει το θέμα των διαδικτυακών κινδύνων που συνδέονται με την διαδικτυακή παρουσία νέων (16-30 ετών) και τη χρήση διαδικτυακών κοινωνικών δικτύων, στο πλαίσιο της πανδημίας COVID-19, σε έξι ευρωπαϊκές χώρες: Κύπρος, Φινλανδία, Γερμανία, Ελλάδα, Ιταλία και Ρουμανία. Συγκεκριμένα, διερευνά την διαδικτυακή συμπεριφορά των νέων, τη στάση τους απέναντι στους κύριους εντοπισμένους κινδύνους, τις προληπτικές και ριψοκίνδυνες συμπεριφορές, την εμφάνιση αυτών των κινδύνων, την κριτική ικανότητα ανάγνωσης, καθώς και άλλους σχετικούς παράγοντες. Επιπλέον, η μελέτη διερευνά τη στάση των νέων όσον αφορά στις παγκόσμιες απειλές, όπως οι πανδημίες, η διεθνής πολιτική, οι ένοπλες συγκρούσεις, οι πρόσφυγες, καθώς και οι παράγοντες κινδύνου όσον αφορά στις ψευδείς ειδήσεις και την παραπληροφόρηση.

Στόχος της έρευνας ήταν ο εντοπισμός των κύριων κινδύνων που συνδέονται με την παρουσία των νέων στο διαδίκτυο, καθώς και των παραγόντων που επιτρέπουν ή αποτρέπουν τους κινδύνους αυτούς, προκειμένου να δημιουργηθούν τα καλύτερα εκπαιδευτικά εργαλεία για την καταπολέμηση αυτών των απειλών. Ως εκ τούτου, απώτερος στόχος της έρευνας ήταν η συλλογή των σχετικών δεδομένων για την ανάπτυξη ενός διαδικτυακού παιχνιδιού που θα διδάσκει στους νέους πώς να προλαμβάνουν και να μετρίζουν τους εντοπισθέντες κινδύνους, καθώς και ένα πρόγραμμα ανάπτυξης ικανοτήτων (OER) για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους εκπαιδευτές νέων, προκειμένου να βελτιωθεί η ικανότητά τους να αντιμετωπίζουν τους αναγνωρισμένους κινδύνους. Η μελέτη αυτή εκπονήθηκε στο πλαίσιο του έργου RISE: Προσέγγιση που βασίζεται στη δράση για την αντιμετώπιση και τον μετριασμό των κινδύνων των νέων σε διαδικτυακά κοινωνικά δίκτυα, χρηματοδοτούμενη από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, στρατηγικές συμπράξεις — βασική δράση 2, αριθ. έργου 2021-1-RO01-KA220-YOU-000028688.

Η έκθεση βασίζεται τόσο σε ποιοτικά όσο και σε ποσοτικά στοιχεία που συγκεντρώθηκαν και από τις έξι χώρες κατά την περίοδο Οκτωβρίου-Δεκεμβρίου 2022, και συγκεκριμένα μέσω διαδικτυακής έρευνας που συμπληρώθηκε από 348 νέους (16-30 ετών) και 30 συνεντεύξεων με εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και εκπαιδευτές από τις έξι χώρες. Τα δεδομένα συλλέχθηκαν από εθνικούς εμπειρογνώμονες που έχουν προσληφθεί από το Center for Not-for-Profit Law Association στη Ρουμανία, το Ινστιτούτο Ανάπτυξης Επιχειρηματικότητας (Ελλάδα), το Vitale Technologie Comunicazione — Viteco SRL (Ιταλία), το Learning for Integration ry (Φινλανδία), το BK Consult GbR (Γερμανία) και το Κέντρο ΣΥΝΘΕΣΗ για την Έρευνα και την Εκπαίδευση (Κύπρος).

Η έρευνά μας επιβεβαιώνει ότι οι νέοι περνούν σημαντικό χρονικό διάστημα στο διαδίκτυο, καθώς το 86 % των ερωτηθέντων έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο καθημερινά και τείνουν να είναι συνεχώς συνδεδεμένοι. Η παρουσία των νέων στο διαδίκτυο αυξήθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 και διατηρήθηκε στον απόηχο της. Αυτό αυξάνει σημαντικά τις πιθανότητες των νέων να γίνουν θύματα διαδικτυακών απειλών ελλείψει εκπαιδευτικών πόρων και προγραμμάτων που να τους διδάσκουν πώς να τις αποφεύγουν.

Τα διαδικτυακά κοινωνικά δίκτυα είναι μία από τις βασικές διαδικτυακές δραστηριότητες της νεολαίας, η πιο δημοφιλής είναι το Instagram (προτιμάται από το 41% των ερωτηθέντων) και το Facebook (προτιμάται από το 30% των ερωτηθέντων), ακολουθούμενα από το TikTok και το Twitter (9%). Οι έφηβοι συχνά χρησιμοποιούν κοινωνικές πλατφόρμες για ψυχαγωγία και για να κάνουν νέες γνωριμίες, γεγονός που τους καθιστά πιο πιθανό να γίνουν θύματα διαδικτυακής κακοποίησης, ενώ οι νέοι ενήλικες τείνουν να χρησιμοποιούν τα κοινωνικά δίκτυα για να διατηρούν επαφή με τις υπάρχουσες συνδέσεις.

Οι κύριοι κίνδυνοι που συνδέονται με την διαδικτυακή παρουσία των νέων και οι οποίοι προσδιορίζονται από την έρευνα είναι οι ακόλουθοι: 1. κυβερνοεκφοβισμός, 2. ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση, 3. κλοπή ταυτότητας, 4. σεξουαλική κακοποίηση βάσει εικόνας και 5. τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση και βιντεοπαιχνίδια. Οι πιθανές συνέπειες της αντιμετώπισης τέτοιων περιστατικών περιλαμβάνουν σημαντική ψυχολογική, κοινωνική και/ή οικονομική ζημία για το θύμα, καθώς και πιθανές νομικές κυρώσεις για τον δράστη. Η έκθεση περιγράφει αυτά τα φαινόμενα, τα συγκεκριμένα πρότυπα εκδήλωσης, τις επιπτώσεις και τη ρύθμιση στις χώρες που συμμετείχαν στην έρευνα. Επίσης, παρέχει μια ολοκληρωμένη κάλυψη των στρατηγικών για την καταπολέμησή τους, προκειμένου να βελτιωθεί η ευημερία των νέων σε ολόκληρη την Ευρώπη.

Όσον αφορά στη ριψοκίνδυνη διαδικτυακή συμπεριφορά, το 69% των ερωτηθέντων έχουν μοιραστεί προσωπικές πληροφορίες με ανθρώπους που τους γνώρισαν αποκλειστικά διαδικτυακά τουλάχιστον μία φορά. Τις περισσότερες φορές, αυτές οι πληροφορίες περιλαμβάνουν πληροφορίες ταυτοποίησης και δεδομένα θέσης, αλλά και προσωπικές ή ευαίσθητες λεπτομέρειες και σε ορισμένες περιπτώσεις ακόμη και ευαίσθητες προσωπικές φωτογραφίες ή βίντεο. Αυτό ανοίγει την πόρτα για πολλαπλές διαδικτυακές απειλές, όπως ο κυβερνοεκφοβισμός, ο διαδικτυακός εκφοβισμός, η διαδικτυακή μίμηση, η αποκάλυψη και διαρροή προσωπικών στοιχείων, η κλοπή ταυτότητας και η πορνογραφία εκδίκησης. Οι κύριοι λόγοι για μια τέτοια επικίνδυνη συμπεριφορά σχετίζονται με την αφομοίωση της διαδικτυακής κοινωνικοποίησης από τους νέους αντί της προσωπικής σύνδεσης, την περιορισμένη τους επίγνωση σχετικά με τους κινδύνους στο διαδίκτυο, καθώς και την ψευδή αίσθηση ότι προστατεύονται από την οθόνη.

Ο πρώτος κίνδυνος που εντοπίστηκε είναι αυτός του κυβερνοεκφοβισμού, ο οποίος είναι μια επαναλαμβανόμενη και απρόκλητη επιθετική συμπεριφορά που προκαλεί δυσφορία στο θύμα, καθώς και μια ανισορροπία ισχύος μεταξύ του θύματος και του δράστη. Εμποδίζει επίσης το θύμα να εκφράσει τη γνώμη του, επηρεάζει την αυτοεκτίμησή του και προκαλεί ταπείνωση και ντροπή. Ο διαδικτυακός εκφοβισμός βαθαίνει την ανισότητα μεταξύ του θύματος και του δράστη, λόγω της ικανότητας του δράστη να αποκρύβει την ταυτότητά του. Ο κυβερνοεκφοβισμός περιλαμβάνει περιστατικά όπως διαδικτυακή παρενόχληση (τρολάρισμα, απειλές, παρενοχλήσεις), κυβερνοπαρακολούθηση, διαρροή προσωπικών στοιχείων, πλαστοπροσωπία ή αποκλεισμός.

Ο κυβερνοεκφοβισμός, σε όλες τις διαφορετικές μορφές εκδήλωσης, είναι το πιο συχνά βιωμένο διαδικτυακό περιστατικό, που αναφέρεται από το 28% των νέων στο δείγμα μας. Οι διαδικτυακές απειλές έχουν επίσης αναφερθεί από το 20% των Γερμανών ερωτηθέντων και το 10% των συμμετεχόντων από την Κύπρο, τη Φινλανδία και την Ιταλία. Τέτοια περιστατικά μπορεί να έχουν σοβαρές επιπτώσεις στην ψυχική υγεία των νέων.

Ένας άλλος σημαντικός κίνδυνος που συνδέεται με την παρουσία νέων στο διαδίκτυο είναι να πέσουν θύματα και να συμβάλουν στη διάδοση ψευδών ειδήσεων και παραπληροφόρησης. Ο κίνδυνος αυτός συνίσταται στην αστραπιαία διάδοση ψευδών πληροφοριών στο διαδίκτυο, συχνά σε θέματα γενικού ενδιαφέροντος, όπως πολιτικά, κοινωνικά ή συναφή με την υγεία θέματα. Αυτό οδηγεί σε αυξανόμενη κοινωνική πόλωση και στην εμφάνιση «αιθουσών ηχώ», μετατρέποντας τον νόμιμο δημοκρατικό διάλογο σε ανταγωνισμό μεταξύ εναλλακτικών αληθειών. Εκτός από την παρεμπόδιση του εποικοδομητικού διαλόγου, η εμπειρία από την πανδημία COVID-19 κατέδειξε ότι η παραπληροφόρηση μπορεί επίσης να ενέχει σημαντικούς κινδύνους για την υγεία, εάν οι άνθρωποι αγνοούν τα υγειονομικά μέτρα επειδή πιστεύουν σε θεωρίες συνωμοσίας και δεν εμπιστεύονται τις δημόσιες αρχές. Μαζί με τους ψυχολογικούς παράγοντες, την πολιτική ιδεολογία και άλλες πτυχές που σχετίζονται με το προφίλ των νέων, την κριτική ανάγνωση και το επίπεδο προσοχής στην ανάγνωση των ειδήσεων, υπήρξαν οι πιο σχετικοί παράγοντες για την πρόβλεψη της πιθανότητας ενός ατόμου να πιστέψει ή/και να διαδώσει ψεύτικες ειδήσεις.

Στο ερευνητικό μας δείγμα, περίπου το 4% των ανθρώπων από την Ιταλία, το 6% από την Κύπρο, το 7% από τη Φινλανδία, το 8% από την Ελλάδα, το 14% από τη Ρουμανία και το 26% από τη Γερμανία υποστήριξαν θεωρίες συνωμοσίας και, ως εκ τούτου, ήταν πιθανό να πέσουν θύματα ψευδών ειδήσεων και παραπληροφόρησης και να τις μεταδώσουν. Επίσης, σημαντικός αριθμός ερωτηθέντων ήταν ουδέτερος ως προς την εν λόγω παραπληροφόρηση, πράγμα που σημαίνει ότι διατρέχουν επίσης κίνδυνο. Αν και δεν θα μπορούσαν να δοκιμαστούν όλες οι μεταβλητές που θα μπορούσαν να επηρεάσουν την πιθανότητα των νέων να πιστεύουν σε ψευδείς ειδήσεις, η κριτική ανάγνωση και η πληρότητα στην ανάγνωση των ειδήσεων έπαιξαν σημαντικό ρόλο.

Η διαδικτυακή κλοπή ταυτότητας αποτελεί έναν ακόμη σημαντικό κίνδυνο για τους νέους, καθώς μπορεί να έχει σημαντικές οικονομικές ή/και επαγγελματικές συνέπειες, όταν οι δράστες κλέβουν χρήματα από το θύμα ή διαπράττουν κακοποιήσεις στο όνομα του θύματος. Οι κύριες μορφές κλοπής ταυτότητας περιλαμβάνουν ηλεκτρονικό ψάρεμα, χακάρισμα, μειονεκτήματα στα κοινωνικά δίκτυα και πλαστογραφίες ταυτότητας. Τα περιστατικά κλοπής ταυτότητας κυμαίνονταν από 5% έως 11% στις χώρες που αναλύθηκαν, ενώ οι περιπτώσεις διαδικτυακής μίμησης δεν ήταν πολύ συχνές στην έρευνά μας. Τέτοιες περιπτώσεις αναφέρθηκαν συχνότερα από νέους από τη Φινλανδία και την Ιταλία. Περιστατικά διαρροής προσωπικών στοιχείων και διαρροή στοιχείων ήταν επίσης παρόντα, αλλά σπάνια αναφέρθηκαν.

Η σεξουαλική κακοποίηση με βάση εικόνες είναι ένας πρόσθετος κίνδυνος που συνδέεται με την πρόσβαση στη διαδικτυακή σφαίρα, λαμβάνοντας γενικά τη μορφή εκδικητικού πορνό, το οποίο αντιπροσωπεύει την ανταλλαγή σαφών φωτογραφιών του θύματος χωρίς τη συγκατάθεσή του, οδηγώντας σε ταπείνωση, ακόμη και κατάθλιψη, ή τη μορφή ανταλλαγής σεξουαλικά σαφούς εικόνας σε ένα άτομο χωρίς τη συγκατάθεσή του, γεγονός που οδηγεί επίσης σε ταπείνωση και παρενόχληση. Ευτυχώς, τα περιστατικά πορνογραφίας για εκδίκηση σπανίως αναφέρθηκαν από τους συμμετέχοντες σε αυτή την έρευνα. Ωστόσο, αυτό εξακολουθεί να αποτελεί σημαντικό κίνδυνο για τους νέους, δεδομένης της διαδεδομένης πρακτικής της αποστολής γυμνών φωτογραφιών/βίντεο, της έλλειψης ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με τους συναφείς κινδύνους και, σε ορισμένες περιπτώσεις, της περιορισμένης νομικής προστασίας των θυμάτων. Σχεδόν οι μισοί από τους ερωτηθέντες (44%) έχουν μοιραστεί προσωπικές φωτογραφίες/βίντεο με φίλους ή συντρόφους και ορισμένοι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας εκτιμούν ότι το πραγματικό ποσοστό είναι περίπου το

60-70% των νέων γυναικών. Οι γυναίκες και τα κορίτσια είναι πολύ πιο πιθανό (σε σχέση με τους άνδρες) να βιώσουν πίεση από τους συντρόφους τους και τους συνομηλίκους τους για την παροχή τέτοιου περιεχομένου.

Τέλος, ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια σε απευθείας σύνδεση είναι επίσης ένας διαδικτυακός κίνδυνος για τους νέους ή στα βιντεοπαιχνίδια, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, καθώς μπορεί να προκαλέσει σημαντικές οικονομικές και συναισθηματικές συνέπειες για το θύμα και την οικογένειά του. Ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια διευκολύνεται από το διαδικτυακό περιβάλλον, το οποίο διευκολύνει τους παίκτες να έχουν πρόσβαση στο παιχνίδι ανά πάσα στιγμή, καθώς και από τα κενά στη ρύθμιση και τα συγκεκριμένα μέσα που χρησιμοποιούν τα διαδικτυακά παιχνίδια για να προσελκύσουν πελάτες (για παράδειγμα, «κουτιά λεηλασίας»). Ευτυχώς, ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια δεν είναι επίσης ένα διαδεδομένο φαινόμενο μεταξύ των νέων που ερωτήθηκαν, καθώς μόνο το 9% των ερωτηθέντων θα μπορούσε να θεωρηθεί προβληματικός παίκτης, με τους Γερμανούς συμμετέχοντες να είναι πιο επιρρεπείς στον τζόγο. Οι άνδρες είναι πιο πιθανό (από τις γυναίκες) να εθιστούν, καθώς τείνουν να δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τον αθλητισμό και να βιώνουν περισσότερη κοινωνική πίεση για να κερδίσουν χρήματα γρήγορα.

Προκειμένου να προληφθούν και να καταπολεμηθούν οι εντοπισθέντες κίνδυνοι, θα πρέπει να προσφερθούν στους νέους και στους νέους εργαζόμενους και εκπαιδευτές εργαλεία κατάρτισης και εκπαίδευσης. Τα προγράμματα ανάπτυξης ικανοτήτων θα πρέπει να περιλαμβάνουν θεματικές συνεδρίες κατάρτισης σχετικά με τη σεξουαλική διαπαιδαγώγηση, την ισότητα των φύλων, τη χρήση του διαδικτύου, την κυβερνοασφάλεια, τις «μαλακές» δεξιότητες και τον έλεγχο των γεγονότων. Τα κύρια θέματα που πρέπει να εξεταστούν περιλαμβάνουν τις κοινωνικές πλατφόρμες και τους διαδικτυακούς κινδύνους για τους νέους, την επικίνδυνη διαδικτυακή συμπεριφορά, τις τεχνικές πληροφορίες σχετικά με την ασφάλιση των διαδικτυακών λογαριασμών, την αντιμετώπιση της ευπάθειας των νέων και της παραπληροφόρησης. Επίσης, οι εκπαιδευτές/εργαζόμενοι νεολαίας θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να αναπτύσσουν μαλακές δεξιότητες στους νέους και να δημιουργούν μια καλή σχέση εκπαιδευτή-ασκούμενου.

Προκειμένου να προσεγγίσουν επιτυχώς το κοινό-στόχο τους, τα προγράμματα κατάρτισης θα πρέπει να περιλαμβάνουν συμμετοχικές μεθόδους και τεχνικές μη τυπικής εκπαίδευσης (για παράδειγμα: προσομοιώσεις, παιχνίδια ρόλων, ομαδική εργασία), καθώς και πρακτικά παραδείγματα και σενάρια πραγματικής ζωής. Επιπλέον, οι εκπαιδευτές θα πρέπει να έχουν ενσυναίσθηση και να ενθαρρύνουν όλους τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις απόψεις και τις εμπειρίες τους και να δημιουργήσουν ένα ασφαλές περιβάλλον. Όταν είναι εφικτό, οι εκπαιδευτές θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνουν προσκεκλημένους ομιλητές που βίωσαν την εκδήλωση αυτών των κινδύνων ή vloggers/influencers που είναι δημοφιλείς μεταξύ των νέων.

Τα διαδικτυακά παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για την πρόληψη της εκδήλωσης αυτών των κινδύνων θα πρέπει να αντιμετωπίζουν τους κινδύνους που εντοπίζονται μεμονωμένα, χρησιμοποιώντας σενάρια πραγματικής ζωής με τα οποία μπορούν να συνδεθούν οι νέοι, να παρέχουν στους παίκτες την ευκαιρία να κάνουν επιλογές και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα των επιλογών τους, καθώς και να περιλαμβάνουν μια φάση ενημέρωσης μετά από κάθε σενάριο. Από τεχνική άποψη, ένα τέτοιο παιχνίδι θα πρέπει να περιλαμβάνει διαφορετικά επίπεδα, να έχει ελκυστικό γραφικό σχεδιασμό και να βελτιστοποιείται τόσο για

υπολογιστές όσο και για smartphones. Επίσης, το πρωτότυπο του παιχνιδιού θα πρέπει να δοκιμασθεί από νέους από διαφορετικές χώρες και με διαφορετικές ρυθμίσεις.