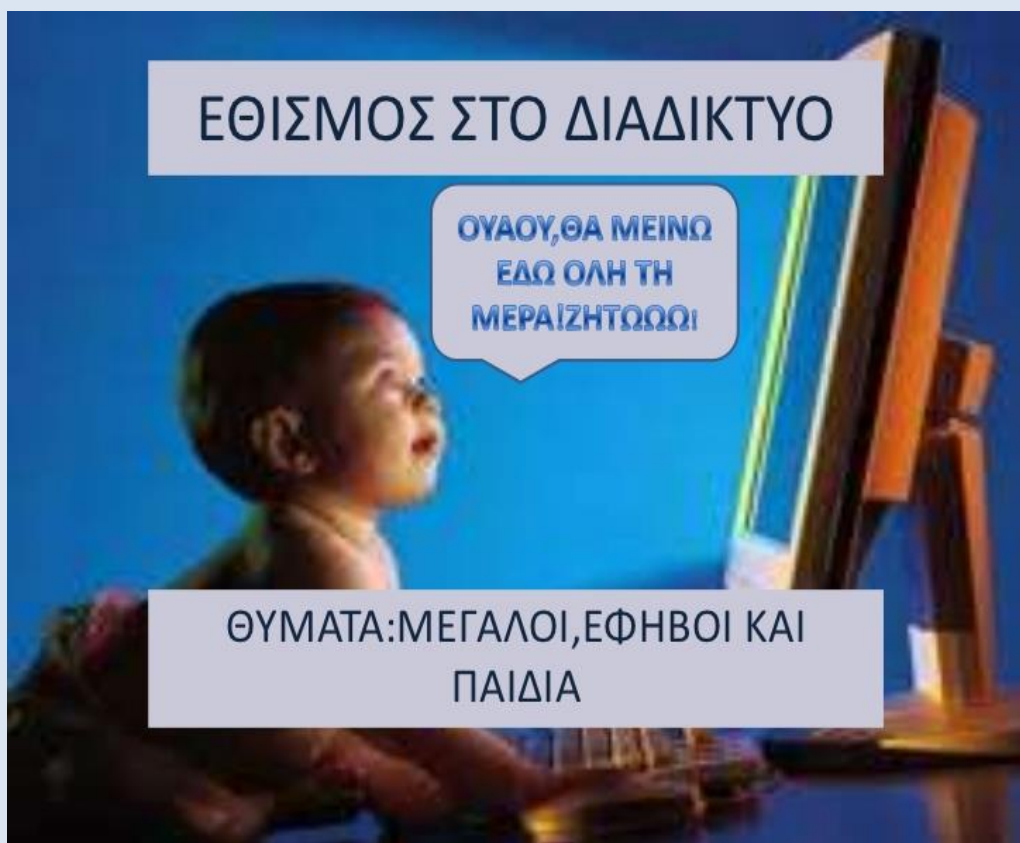




HELLENIC MEDITERRANEAN UNIVERSITY

DEPARTMENT OF INFORMATICS ENGINEERING



Μεταπτυχιακή Εργασία

ΚΟΥΤΣΑΚΗ Ελευθερίας  
*mtp206*

Ε.Μ.Π. Ηρακλείου

Ιούνιος 2019

[1]

Έρευνα με ερωτηματολόγιο, σε μαθητές προεφηβικής ηλικίας (11-12 ετών), στη πόλη του Ηρακλείου Κρήτης, για Εθισμό στο Διαδίκτυο .

Κίνδυνοι, που προκύπτουν και πως αντιμετωπίζονται, παρουσίαση Λογισμικού Γονικού Ελέγχου, για συνεχή παρακολούθηση των παιδιών, κατά την ενασχόληση τους με το Διαδίκτυο.

*Μεταπτυχιακή Εργασία, Μηχανικών Πληροφορικής*

*Κουτσάκη Ελευθερίας mtp206*

*Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο*

*(Ιούνιος 2019)*

## Ευχαριστίες...

-Η ολοκλήρωση του προγράμματος σπουδών, στο Μεταπτυχιακό Μηχανικών Πληροφορικής του Ελληνικού Μεσογειακού Πανεπιστημίου, ήταν ένα ιδιαίτερα δύσκολο και απαιτητικό έργο, για το οποίο απαιτήθηκε αρκετός χρόνος μελέτης και αρκετά χιλιόμετρα, που διανύθηκαν σε αυτό το ακαδημαϊκό έτος.

-Ωστόσο η ολοκλήρωσή του, θα ήταν αδύνατη, δίχως τη συμβολή και συμπαράσταση της οικογένειάς μου, τόσο του συζύγου μου Γιώργου Βαρδάκη, ο οποίος με συνόδευε σε όλα αυτά τα ατελείωτα χιλιόμετρα, με υποστήριξη, συμπαράσταση και κυρίως κατανόηση, όσο και των μικρών μου, της Κατερίνας (4 ετών) και του Κώστα μου (3 ετών), που πίστεψαν στήριξαν και αγκάλιασαν την προσπάθεια μου αυτή, με την «κατανόηση», που έδειξαν, στο να λείπει η μαμά πολλές ώρες από το σπίτι ή την απομόνωση της μαμάς, γιατί διάβαζε. Μία προσπάθεια που έκανα, έχοντας ως κίνητρο τα παιδιά μου, για να τους προσφέρω ένα καλύτερο αύριο.

-Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά, τον καθηγητή και επόπτη μου Κύριο Παπαδάκη Νικόλαο, για την καθοδήγηση, κατανόηση, συμπαράσταση και τις συμβουλές του καθ' όλη τη διάρκεια, τόσο των σπουδών μου, όσο και της εργασίας αυτής.

## Εισαγωγή:

-Η online δραστηριότητα των παιδιών και ιδίως οι κίνδυνοι, στους οποίους ενδέχεται να εκτεθούν, κατά την ενασχόληση τους αυτή, είναι ένα όλο και σημαντικότερο ζήτημα πολιτικής και έρευνας, που πρέπει να διερευνηθεί άμεσα. Αυτή η μελέτη αναφέρει μια ανάλυση του μεγέθους, της φύσης και του εύρους του προβλήματος μέσω εμπειρικής έρευνας σχετικά με τις εμπειρίες των παιδιών στο διαδίκτυο στην Ελλάδα και ειδικότερα, στο Ηράκλειο Κρήτης. Η χρήση του Διαδικτύου, από ανήλικα παιδιά έχει αυξηθεί δραματικά τα τελευταία χρόνια, οδηγώντας σε παθολογική χρήση ή εθισμό στο Διαδίκτυο για ορισμένους μαθητές. Η φύση του μέσου πληροφορικής και η αίσθηση ελέγχου, που βιώνουν, όταν ασχολούνται με δραστηριότητες ηλεκτρονικών υπολογιστών, μπορούν επίσης να συμβάλουν στη δυνατότητα προβληματικής χρήσης υπολογιστή / Διαδικτύου. Η έρευνα σχετικά με τον εθισμό στο Διαδίκτυο είναι στα αρχικά στάδια. Αναγνωρίζεται η ανάγκη για μεγαλύτερη κατανόηση του εθισμού στο Διαδίκτυο και της θεραπείας του.

## **-Περίληψη:**

Στην εργασία αυτή, θα μελετήσουμε τους κινδύνους που παρουσιάζονται στο διαδίκτυο. Θα μιλήσουμε για τον εθισμό των παιδιών στο διαδίκτυο, θα παρουσιάσουμε τα χαρακτηριστικά που έχει ένα εθισμένο παιδί, θα μελετήσουμε τις συνήθειες των παιδιών, που αφορούν τις δραστηριότητές τους στο ίντερνετ, όπως παρακολούθηση βίντεο στο Youtube, ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια, εμμονή με τον διαδικτυακό τζόγο, επικοινωνία μέσω Διαδικτύου με τη χρήση κοινωνικών δικτύων, όπως Facebook κ.α.

Επιπροσθέτως, θα αναφερθούμε στις συνέπειες, που θα έχουν αυτές οι συνήθειες τους, που είναι ιδιαίτερα έντονες, σε ευπαθείς ομάδες παιδιών, που αντιμετωπίζουν ήδη κάποιου είδους Ψυχικής διαταραχής. Για το λόγο αυτό, έχουν αναπτυχθεί διαδικτυακές Πύλες και συστήματα, όπως η εκπαιδευτική διαδικτυακή πύλη 4kids.org και το σύστημα K-12, για την ενημέρωση, προστασία κατά την ανταλλαγή δεδομένων και πληροφοριών στο διαδίκτυο, το σύστημα «shift» και τη λειτουργία του «middleware», όπως θα παρουσιάσουμε και εφαρμογές γονικού ελέγχου που παρέχουν πλήρη παρακολούθηση των παιδιών κατά την ενασχόληση τους στο διαδίκτυο.

Θα επικεντρωθούμε στην Ελλάδα και σε έρευνες που έχουν γίνει πάνω σε αυτό το θέμα. Τέλος, θα προτείνουμε μέτρα πρόληψης και αντιμετώπισης του εθισμού στο διαδίκτυο. Καταλήγοντας όμως με ένα ερώτημα, του τί πραγματικά συμβαίνει στις ηλικίες 11 με 12 λίγο πριν την εφηβεία, σε παιδιά που ζουν στο Ηράκλειο Κρήτης. Ποιες είναι οι προδιαθέσεις των μικρών παιδιών έναντι του διαδικτύου. Θα χρησιμοποιήσουμε κατάλληλο ερωτηματολόγιο και θα αναλύσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα επεξεργαστούμε αυτό το ερωτηματολόγιο, παρουσιάζοντας όλα τα στάδια ήτοι: (α) σύνταξη του ερωτηματολογίου ακολουθώντας συγκεκριμένους κανόνες, (β) την επεξεργασία και συλλογή δεδομένων, καθώς και (γ) τον τρόπο εξαγωγής συμπερασμάτων. Καταλήγοντας με την εξαγωγή κάποιων συμπερασμάτων, που αφορούν τις Διαδικτυακές συνήθειες των μικρών παιδιών του Ηρακλείου.

## **Λέξεις κλειδιά:**

*εθισμός, διαδίκτυο, YouTube, διαδικτυακός τζόγος, Facebook, κίνδυνοι, απειλές, βίντεο παιχνίδια, εκπαίδευση, ερωτηματολόγιο, έρευνα, στάδια ανάλυσης, στατιστική ανάλυση, αποτελέσματα, λογισμικό γονικού ελέγχου κ.α.*

## Περιεχόμενα:

|   |           |
|---|-----------|
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....  | 4         |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....   | 5         |
| ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ .....  | 6         |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: «ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ» .....</b>  | <b>8</b>  |
| 1.1 Το προφίλ του εθισμένου ατόμου και οι αιτίες .....  | 10        |
| 1.2 Διάφορα σωματικά συμπτώματα.....  | 11        |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: « Κίνδυνοι στο Διαδίκτυο.....</b>  | <b>13</b> |
| 2.1 Παρακολούθηση Βίντεο στο YouTube από παιδιά.....  | 14        |
| 2.2 Αλήθειες και ψέματα, σχετικά με την εξάρτηση παιδιών στα βίντεο παιχνίδια ....            | 16        |
| 2.2.1 Ποιες όμως είναι οι πραγματικές επιπτώσεις του βιντεοπαιχνιδιού<br>στον εγκέφαλο; ..... | 17        |
| 2.2.2 Πώς εντοπίζεται ο εθισμός στα βίντεο παιχνίδια και πόσο<br>διαδεδομένος είναι;.....     | 18        |
| 2.2.3 Γιατί κάποιιοι παίκτες γίνονται εθισμένοι;.....   | 21        |
| 2.3 Εθισμός στο διαδικτυακό Τζόγο από παιδιά.....   | 22        |
| 2.4 Εξάρτηση από το Facebook.....   | 23        |
| 2.5: Συνέπειες εθισμού στο διαδίκτυο σε ευπαθείς ομάδες παιδιών.....                          | 25        |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: «Προστασία και ενημέρωση».....</b>   | <b>26</b> |
| 3.1 Τρόποι αντιμετώπισης.....   | 26        |
| 3.2 Προστασία και ενημέρωση μέσω της δικτυακής πύλης 4kids.org.....                           | 27        |
| 3.3 Το εκπαιδευτικό σύστημα K-12.....   | 28        |
| 3.4 Σύστημα KIDS, σύστημα κρυπτογράφησης πληροφορίας.....                                     | 29        |
| 3.5 SIFT σύστημα ασφάλειας ανταλλαγής δεδομένων.....  | 30        |
| 3.6 Middleware.....   | 31        |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: «ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΟΝΙΚΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ».....</b>   | <b>32</b> |
| 4.1 Τι είναι όμως ένα σύστημα / λογισμικό γονικού ελέγχου;.....                               | 33        |
| 4.2 Που μπορώ να βρω ένα τέτοιο λογισμικό;.....   | 33        |
| 4.3 Τι είναι το SIPBench ;.....   | 33        |
| 4.4 Ελεύθερο Λογισμικό γονικού ελέγχου.....   | 33        |

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: «Πρωτιά στον εθισμό για τους Έλληνες χρήστες»**

5.1 Εθισμένος στο διαδίκτυο, ένας στους επτά εφήβους.....35

5.2 Σφακιανάκης «No1 κίνδυνος στην Ελλάδα ο εθισμός στο διαδίκτυο. Είμαστε η πρώτη χώρα στα video games στην Ευρώπη».....37

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: «ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ»**.....35

6.1 Εισαγωγή.....35

6.2 Στάδια έρευνας με ερωτηματολόγιο.....39

6.3 Διαδικασία κατασκευής και χορήγησης ερωτηματολογίου.....42

6.4 Επεξεργασία ερωτηματολογίου - Στατιστική ανάλυση.....45

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 «ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΕ 150 ΜΑΘΗΤΕΣ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ»**.....47

7.1 Συμπεράσματα ανά ερώτηση ερωτηματολογίου.....47

7.1.1 ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΚΑΙ ΡΟΛΟΣ ΓΟΝΕΩΝ.....48

7.1.2 ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΟΝΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ.....55

7.1.3 ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ.....63

7.1.4 ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ.....69

7.1.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ...74

7.2 Εξαγωγή συμπερασμάτων από συνδυασμό απαντήσεων.....83

## **ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ: "References"**.....84

### **-ΠΑΡΑΣΤΗΜΑΤΑ**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α: ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ.....89

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β: ΦΟΡΕΙΣ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΠΕΡΙΣΤΑΤΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ.....96

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ: ΑΡΘΡΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΚΩΔΙΚΑ, ΑΝΑΦΟΡΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΓΚΛΗΜΑ.....97

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: «ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ»

### - Εισαγωγή:

**-Ορισμός:** Εθισμός είναι η επανάληψη μίας πράξης, ήτοι η εξάρτηση από μια συνήθεια.

-Ο εθισμός δύναται να προκληθεί από διάφορες επιβλαβείς συνήθειες, όπως κάπνισμα, ναρκωτικά, αλκοόλ, τζόγος ή ακόμα και από το **διαδίκτυο**. Τα επίπεδα του εθισμού είναι πολλά. Η εξέλιξη του εθισμού, διαφέρει σε κάθε άτομο, πλην όμως πάντα καταλήγει με το κοινώς παραδεκτό γεγονός, ότι γίνεται τρόπος ζωής. Δυστυχώς πολλοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς στους εθισμούς και είναι εγκλωβισμένοι σε αυτούς.

-Επί της ουσίας, στις μέρες μας, Εθισμός θεωρείται οτιδήποτε ακολουθείται πιστά από ένα άνθρωπο χωρίς μέτρο σε καθημερινή βάση, χωρίς να έχει τη δυνατότητα να το διακόψει ή ακόμα και να το περιορίσει.



### **-Τα συμπτώματα που διαχωρίζουν τη συνήθεια από τον εθισμό είναι:**

- Εμμονή σε μία ουσία ή μία σειρά πράξεων,
- Ανοχή στις άσχημες συνέπειες, που προκαλεί η παραπάνω πράξη,
- Έντονα στερητικά σημάδια, όταν απέχει από αυτήν,
- Μεγάλη σπατάλη χρόνου καθημερινά, στο πως θα ικανοποιήσει την επιθυμία του αυτή,
- Παραμέληση άλλων σημαντικών δραστηριοτήτων της ζωής του, θέτοντας την, ως προτεραιότητα στη ζωή του.





- Τα άτομα που είναι εγκλωβισμένα, σε κάποιο εθισμό έχουν τη τάση να απομονώνονται, να νοιώθουν ενοχές γι' αυτή τους τη πράξη, να πονάνε πολλές φορές δείχνοντας τρομερή ανοχή στο πόνο, αλλά παρόλα τα ψυχολογικά ή και σωματικά προβλήματα, που τους προκαλεί ο εθισμός τους, δείχνουν ανευθυνότητα και προσπαθούν συνεχώς να δικαιολογηθούν στους τρίτους, αλλά και στα δικά τους μάτια.

-Μία από τις σχετικά νέες μορφές εθισμού, που ταλανίζει τον σύγχρονο άνθρωπο, είναι και ο εθισμός στο διαδίκτυο. Η εν λόγω εξάρτηση αναφέρεται στη περίπτωση όπου το διαδίκτυο αποκτά μεγαλύτερη σημασία και προτεραιότητα στη ζωή ενός ατόμου, από τους φίλους του, την οικογένεια και την εργασία του. Επιπροσθέτως, κυριαρχεί στη καθημερινότητα και είναι ένα στοιχείο που δεν θέλουν να αποχωριστούν. Αν και ο διαδικτυακός εθισμός έχει παρουσιαστεί τα τελευταία χρόνια, χωρίς ακόμα να έχει οριοθετηθεί ακριβώς, από ποιο σημείο ξεκινάει κάποιος να έχει πρόβλημα εθισμού με το διαδίκτυο και μέχρι ποιο σημείο θεωρείται υγιής η ενασχόληση του με αυτό, παρόλα αυτά, το φαινόμενο κυρίως στα μικρά παιδιά, που περνούν ένα μεγάλο μέρος της ημέρας τους στο διαδίκτυο παραμελώντας και αδιαφορώντας για οικογένεια, σχολείο και φίλους, παίρνει ανησυχητικές διαστάσεις, που οδηγεί σε ψυχολογικά προβλήματα, όπως κατάθλιψη, ψυχικές διαταραχές, κοινωνική απομόνωση και φοβία. Αυτό πρέπει να μας κάνει να καταλάβουμε, ότι ο διαδικτυακός εθισμός εξαπλώνεται ραγδαία και μάλιστα μέσω των μικρών παιδιών και πρέπει άμεσα να ληφθούν μέτρα πρόληψης και θεραπείας.[36], [15]

## - 1.1 Το προφίλ του διαδικτυακά εθισμένου ατόμου και οι αιτίες:



### - Αρχικά στάδια του διαδικτυακού εθισμού:

- Αδυναμία να περιορίσει το χρόνο ενασχόλησης του με το διαδίκτυο,
- Ανάγκη να αφιερώνει όλο και περισσότερο χρόνο σε αυτό, ποτέ δεν «χορταίνει» το διαδίκτυο,
- Συνεχής αναζήτηση για όλο και περισσότερες και νέες δραστηριότητες σε αυτό,
- Χρήση του Διαδικτύου, για όλο και περισσότερο χρονικό διάστημα προκειμένου να ικανοποιηθεί,
- Θέτει ως προτεραιότητα στη ζωή του, την ενασχόληση του με το διαδίκτυο έναντι της οικογένειας, των φίλων και του σχολείου,
- Η αποχή του ή ακόμα και η προσπάθεια του, να περιορίσει τη διαδικτυακή του δραστηριότητα, του προκαλεί ανία, κακή διάθεση, επιθετικότητα και άρνηση να ασχοληθεί με οτιδήποτε άλλο,
- Μετατοπίζει τις ευθύνες στην οικογένεια αλλά και στους φίλους, για την δική του αποτυχία σε άλλους τομείς, ποτέ δεν φταίει ο ίδιος,
- Αισθάνεται απόλυτη ευτυχία και ικανοποίηση, όταν ασχολείται με το διαδίκτυο, βυθίζεται στο δικό του ψηφιακό κόσμο,
- Λέει ψέματα, προκειμένου οι άλλοι να μην αντιληφθούν το πρόβλημα, με σκοπό να μην απειληθεί αυτή του η δράση, με την παρέμβαση τρίτων,
- Χρησιμοποιεί το διαδίκτυο, ως τρόπο διαφυγής από τις δυσκολίες της ζωής. [16]

[10]



## - 1.2 Διάφορα σωματικά συμπτώματα:

- Το σύνδρομο καρπιαίου σωλήνα,
- Πρόβλημα στα μάτια,
- Ημικρανίες και σοβαροί πονοκέφαλοι,
- Προβλήματα και πόνοι στη μέση,
- Διατροφικές ατασθαλίες, όπως, για παράδειγμα, η παράλειψη γευμάτων,
- Παραμέληση της προσωπικής υγιεινής,
- Διαταραχές του ύπνου και αλλαγές στις ώρες του ύπνου, όπως υπνηλία τις πρωινές ώρες εξαιτίας της χρήσης του Διαδικτύου τη νύχτα.



-Ο διαδικτυακός εθισμός είναι πολύ πιο δύσκολο να εντοπισθεί στα πρώτα στάδια του, σε σχέση με άλλους εθισμούς, γιατί συμπεριλαμβάνονται και άλλα συμπτώματα, που πολλές φορές τα αποδίδουμε σε άλλες αιτίες. Μερικά από αυτά είναι:

- Συστηματική και εμμονική διαδικτυακή αναζήτηση πληροφοριών και ειδήσεων σε φορουμες, σελίδες και κοινωνικά δίκτυα,

- Μόνος τρόπος διασκέδασης διαδικτυακά παιχνίδια και online συνομιλίες,
- Αναζήτηση γνωριμιών, τόσο φιλικών όσο και ερωτικών μέσω του διαδικτύου,
- Εμμονή με διαδικτυακό τζόγο και στοιχήματα,
- Η εργασία αποκτά πεδίο δράσης και στο διαδίκτυο, μεταφορά πολλών επαγγελματικών δραστηριοτήτων στο διαδίκτυο,
- Διαδικτυακή εμπορική δραστηριότητα.

-Ο διαδικτυακός εθισμός αποτελεί δυστυχώς ένα πολυμορφικό εθισμό, με πολλές παθολογικές συμπεριφορές, που περιπλέκονται και συνδυάζονται μεταξύ τους, προκειμένου να προσφέρουν την απόλυτη ικανοποίηση στον εθισμένο. Η μη ικανοποίηση μερικών ή όλων εξ αυτών, οδηγεί στην εκδήλωση στερητικών συμπτωμάτων, ένδειξη διαδικτυακού εθισμού.

-Ο ψηφιακός, διαδικτυακός κόσμος αποτελεί, για τα εθισμένα άτομα το τέλειο καταφύγιο. Ένας κόσμος που τους αποδέχεται, δεν τους αμφισβητεί, όπου συστήνονται με όποια ταυτότητα αυτοί επιθυμούν, βρίσκοντας έτσι τον τέλειο τρόπο, να μην έρχονται αντιμέτωποι με τα καθημερινά προβλήματα και δυσκολίες, στα οποία δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν.[35], [16], [15]



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: «Κίνδυνοι στο διαδίκτυο»

### - Εισαγωγή:

-Ο διαδικτυακά εθισμένος χρήστης, είναι πολύ πιο ευάλωτος σε διαδικτυακές απειλές και κινδύνους. Δυστυχώς, δεν είμαστε όλοι εξίσου ενημερωμένοι για τις απειλές, με τις οποίες μπορούμε να έρθουμε αντιμέτωποι κατά τη χρήση των ηλεκτρονικών υπηρεσιών. Οι αρχάριοι χρήστες είναι γενικά λιγότερο ενημερωμένοι, σχετικά με τις πρακτικές ασφάλειας και προστασίας της ιδιωτικής ζωής, στο Διαδίκτυο και είναι επιρρεπείς σε διαδικτυακά «αρπακτικά».

-Έχοντας εξετάσει το σύνολο δεδομένων από την «Global Survey User», για 10.789 ερωτηθέντες, για να πραγματοποιηθεί μια στατιστική ανάλυση, με γνώμονα τη συμπεριφορά των χρηστών σε σχέση με την ασφάλεια τους, κατασκευάστηκαν μοντέλα λογικής παλινδρόμησης για να αναλυθεί η στατιστική προβλεψιμότητα των λιγότερο ευπαθών και όχι τόσο των ευαίσθητων θυμάτων κλοπής ταυτότητας, με βάση τη συμπεριφορά τους και της γνώσεις τους σχετικά με τις πρακτικές ασφάλειας και προστασίας της ιδιωτικής ζωής τους.

-Το Διαδίκτυο έχει γίνει ένα πεδίο δράσης για εγκληματίες, που δεν έχουν δικαίωμα πρόσβασης σε κάποιες υπηρεσίες, που επιθυμούν, με σκοπό να εκμεταλλευτούν τους αδαείς χρήστες. Εξετάζοντας το σύνολο δεδομένων του «Global User Survey», διεξήχθησαν στατιστικές δοκιμές και κατασκευάστηκαν 5 διαφορετικά μοντέλα, που αναλύουν τα χαρακτηριστικά συμπεριφοράς και των απωλειών των ευπαθών και μη χρηστών, ήτοι :

- συχνότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο,
- συχνότητα χρήσης ηλεκτρονικών υπηρεσιών,
- συμμετοχή σε εφαρμογές με χρήση login - logout,
- ανωνυμία ,
- Web Browsing.

-Η έρευνα αποκάλυψε ένα μοντέλο μέτριας απόδοσης, για την ταξινόμηση των ευπαθών-αφελών χρηστών, αλλά είχε πολύ υψηλή απόδοση, για τη μοντελοποίηση των μη ευαίσθητων χρηστών. [6]

## -2.1 Παρακολούθηση Βίντεο στο YouTube από παιδιά :



-Οι ηλεκτρονικές υπηρεσίες με παροχή βίντεο, συστήματα ανταλλαγής μηνυμάτων, παιχνίδια και κοινωνικά δικτυακά μέσα και υπηρεσίες μέσω ενημέρωσης, είναι εξαιρετικά δημοφιλείς μεταξύ των νέων. Το Youtube αποτελεί τη νούμερο 1 συνήθεια μικρών παιδιών, από νηπιακή ηλικία, που οδηγεί ταχύτατα τα μικρά παιδιά σε εθισμό. Όλα τα βίντεο του ιστότοπου είναι σχεδιασμένα πάνω στο πως να προσελκύσουν τα μικρά παιδιά και επιδιώκουν τον εθισμό τους σε αυτά, διότι τα περισσότερα βίντεο, που υπάρχουν στο Διαδίκτυο, χρηματοδοτούνται από διαφημίσεις, κάτι το οποίο καθιστά τη διαφήμιση πανταχού παρούσα στην καθημερινή ζωή των παιδιών. Πως αυτού του είδους η διαφήμιση επιδρά, επηρεάζει τη συμπεριφορά των μικρών παιδιών; Γι' αυτό μελετήθηκε η συλλογική συμπεριφορά των χρηστών του YouTube, που παρακολουθούν παιδικά κανάλια χρησιμοποιώντας ένα μεγάλο αριθμό χρηστών. Συλλέχθηκαν δεδομένα, από 12.848 βίντεο από 17 κανάλια των Η.Π.Α. και του Ηνωμένου Βασιλείου και 24 κανάλια στη Βραζιλία. Τα κανάλια στα αγγλικά, έχουν προβληθεί πάνω από 37 δισεκατομμύρια φορές. Συγκεντρώθηκαν περισσότερα από 14 εκατομμύρια σχόλια από τους χρήστες.

-Με βάση ένα συνδυασμό ανάλυσης κειμένου και εργαλείων αναγνώρισης προσώπου, αποδεικνύεται και η παρουσία φυλετικού ρατσισμού, σε μεγάλο ποσοστό του δείγματος των χρηστών. Εντοπίζονται, παιδιά που χρησιμοποιούν ενεργά το YouTube, αν και η ελάχιστη ηλικία για τη χρήση της υπηρεσίας είναι 13 χρόνια, στις περισσότερες χώρες. Η Google διαθέτει κάποιες σαφείς πολιτικές για τα προϊόντα της, τα οποία απευθύνονται σε χρήστες άνω της ηλικίας των 9 ετών.

-Οι ελάχιστες απαιτήσεις σχετικά με την ηλικία για την κατοχή λογαριασμού Google στις Ηνωμένες Πολιτείες είναι 13 ετών, μεγαλύτερη παρουσιάζεται στην Ισπανία και την Νότια Κορέα ήτοι 14 ετών και άνω, 16 ετών και άνω στην Ολλανδία και 13 ετών και άνω σε άλλες χώρες. Ορισμένες υπηρεσίες έχουν συγκεκριμένους κανόνες, για το «YouTube», που ορίζει ότι η ηλικία είναι περιορισμένη, σε ορισμένα βίντεο και πρέπει να παρακολουθούνται, μόνο από χρήστες ηλικίας 18 ετών και άνω. Στη Βραζιλία, ωστόσο, η χρήση του «YouTube», είναι περιορισμένη σε άτομα άνω των 18 ετών, σύμφωνα με τους όρους υπηρεσίας της πλατφόρμας, που είναι σαφής στην αναφορά ότι ο ιστότοπος του YouTube, δεν έχει σχεδιαστεί για νέους πάνω των 18 ετών.

-Ενδιαφέρον θα ήταν να μελετηθεί και να δούμε τί γίνεται με τους χρήστες κάτω των 13 χρονών, που αν και αποκλείονται από τη χρήση των υπηρεσιών του YouTube, παρόλα αυτά η παρουσία τους είναι αισθητή. Τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν και αναλύθηκαν σχετικά με τους χρήστες κάτω των 13 ετών μπορεί να χρησιμοποιηθούν σε μελλοντική έρευνα:

- (i) την ύπαρξη της φυλετικής και κοινωνικής διάκρισης ,
- (ii) τα μέσα αυτά παρέχουν δημοσιότητα στα παιδιά στο Youtube και
- (iii) ο τρόπος που τα προσωπικά δεδομένα των παιδιών συλλέγονται και διατίθενται στο εμπόριο των ψηφιακών μέσων.

-Μέσω της έρευνας διαπιστώθηκε ότι υπάρχει μεγάλη επίδραση και επιρροή του YouTube στα παιδιά, που χρησιμοποιούν ενεργά της υπηρεσίες του. Ακόμη και αν κάποια χρήση γίνεται κάτω από την γονική συναίνεση και εποπτεία, όταν αφορά ανήλικους χρήστες, γεγονός είναι ότι τα παιδιά χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα μπορούν να εκτεθούν σε διάφορες προκλήσεις, διαφήμιση, ακατάλληλο περιεχόμενο, έκθεση προσωπικών δεδομένων και ψηφιακή βία. Συνέπεια όλων αυτών είναι να δημιουργούνται ανησυχίες και σύγχυση στα παιδιά σχετικά με τη συμμόρφωση τους σε κανόνες. Μια λεπτομερής ανάλυση των προτύπων χρήσης και της εξάπλωσης των καναλιών του YouTube, σε διάφορες χώρες ενδέχεται να αποκαλύψει, πώς οι τοπικές, γεωγραφικές διαφορές επηρεάζουν, μια συνολική χρονική δυναμική. Με βάση την γεωγραφική θέση και πολιτιστική κουλτούρα των χρηστών θα ήταν ενδιαφέρουσα η προώθηση της εκπαίδευσης, εκμάθησης και υιοθέτησης συμπεριφορών, για παράδειγμα της υγιεινής διατροφής. Θεωρώντας ότι πολλά βίντεο θολώνουν τα όρια μεταξύ ψυχαγωγίας- και διαφήμισης, υπάρχουν καλά κρυμμένα και υπόγεια διαφημιστικά μηνύματα, που καμουφλάρονται με διάφορους τύπους πληροφορίας, με σκοπό να προσεγγίσουν και να επηρεάσουν τα παιδιά, συγκρίνοντας συμπεριφορές χρηστών μεταξύ των τριών μεγαλύτερων χωρών, που αντιπροσωπεύουν άλλωστε το μεγαλύτερο ποσοστό του πληθυσμού στην παγκόσμια αγορά, στο Βορρά και τον Νότο.[7]

## 2.2 Αλήθειες και ψέματα, σχετικά με την εξάρτηση παιδιών στα βίντεο παιχνίδια:

### ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Με τον όρο βιντεοπαιχνίδι εννοείται οποιοδήποτε παιχνίδι πραγματοποιείται με την χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο και άλλα.

-Τι πραγματικά μας λένε οι έρευνες, για τις εγκεφαλικές συνέπειες, που προκαλούνται από τα βίντεο παιχνίδια:

**"Ψηφιακή ηρωίνη, πώς μετατρέπονται τα παιδιά σε ψυχωτικά junkies"** . Αυτός είναι ο τίτλος του Δρ. Καρδαρά στο άρθρο του στην «New York Post» το 2016. Σε αυτό ισχυρίζεται : **«γνωρίζουμε πλέον ότι τα iPad, smartphone και Xbox, αποτελούν τα σύγχρονα ψηφιακά ψυχοφάρμακα. Πρόσφατη έρευνα απεικόνισης του εγκεφάλου, δείχνει ότι ο μετωπιαίος φλοιός του εγκεφάλου, ο οποίος ελέγχει την εκτελεστική λειτουργία, συμπεριλαμβανομένου του ελέγχου των παλμών, επηρεάζεται από τα βιντεοπαιχνίδια, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, που επηρεάζεται και από την κοκαΐνη»**. Παρ' όλο που ο Δρ. Καρδαράς αποδίδει αυτές τις φρικτές επιπτώσεις σε όλες τις δραστηριότητες που σχετίζονται με όλα τα είδη οθονών, ξεχωρίζει ιδιαίτερα τη χρήση video gaming καθώς ισχυρίζεται ο εγκέφαλος ενός παιδιού, που παίζει «Minecraft» μοιάζει με εγκέφαλο ναρκομανή.[17]

[16]





- **2.2.1 Ποιες όμως είναι οι πραγματικές επιπτώσεις του βιντεοπαιχνιδιού στον εγκέφαλο;**

-Η έρευνα στην οποία αναφέρθηκε ο Καρδάρας, αποδεικνύει ότι ορισμένες οδοί στον εγκέφαλο, όπου η ντοπαμίνη είναι ο νευροδιαβιβαστής, ενεργοποιούνται όταν οι άνθρωποι παίζουν βιντεοπαιχνίδια όπως και με τη χρήση φαρμάκων όπως της ηρωίνης, που ενεργοποιούν κάποια από αυτά τα μονοπάτια. Ωστόσο, τα στοιχεία του Καρδάρα και άλλων παρόμοιων άρθρων, είναι ότι δεν αναφέρουν ότι, το οτιδήποτε ευχάριστο ενεργοποιεί αυτά τα μονοπάτια. Αυτά είναι τα μονοπάτια της ευχαρίστησης του εγκεφάλου. Εάν τα βιντεοπαιχνίδια δεν αύξαναν τη δραστηριότητα σε αυτές τις ντοπαμινεργικές οδούς, θα έπρεπε να καταλήγαμε, στο συμπέρασμα ότι η ενασχόληση με βιντεοπαιχνίδια δεν είναι διασκεδαστική. Ο μόνος τρόπος να αποφευχθεί η παραγωγή αυτού του είδους επίδρασης στον εγκέφαλο, θα ήταν να αποφύγουμε ό, τι είναι ευχάριστο.

-Όπως επισημαίνουν οι ερευνητές τυχερών παιχνιδιών Patrick Markey και Christopher Ferguson (2017), σε ένα πρόσφατο βιβλίο τους, τα τυχερά βίντεο παιχνίδια, αυξάνουν τα επίπεδα ντοπαμίνης στον εγκέφαλο περίπου στον ίδιο βαθμό, με το να καταναλώνει κανείς μια φέτα πίτσα πεπερόνι ή ένα πιάτο παγωτό (χωρίς τις θερμίδες). Δηλαδή, αυξάνει την ντοπαμίνη στο διπλάσιο του κανονικού επιπέδου ανάπαυσης, ενώ τα ναρκωτικά όπως η ηρωίνη, η κοκαΐνη ή η αμφεταμίνη αυξάνουν την ντοπαμίνη κατά δέκα φορές περίπου.[39]

-Στην πραγματικότητα, το βίντεο παιχνίδι ενεργοποιεί πολύ περισσότερο τις οδούς ευχαρίστησης, και αυτό δεν συγκρίνεται με τίποτα με τις επιπτώσεις των ναρκωτικών. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πολλές γνωστικές δραστηριότητες, επομένως ενεργοποιεί αναγκαστικά τμήματα του εγκεφάλου που αποτελούν τη βάση αυτών των δραστηριοτήτων. Πρόσφατα, ο νευροεπιστήμονας Marc Palaus και οι συνάδελφοί του, δημοσίευσαν το 2017, μια συστηματική ανασκόπηση των ερευνών, όπου μπορούσαν να βρουν - από συνολικά 116 δημοσιευμένα άρθρα - σχετικά με τις επιπτώσεις του βίντεο παιχνιδιού στον εγκέφαλο. Συμπέραναν ότι, τα παιχνίδια που απαιτούν οπτική οξύτητα και προσοχή, ενεργοποιούν τμήματα του εγκεφάλου, που υποκρύπτουν την οπτική οξύτητα και την προσοχή. Παιχνίδια που απαιτούν μνήμη, ενεργοποιούν τμήματα του εγκεφάλου που μπλοκάρουν τη μνήμη, και ούτω καθεξής.

-Στην πραγματικότητα, μερικές από τις έρευνες που εξετάστηκαν από τον Palaus και τους συναδέλφους του, έδειξαν ότι το παιχνίδι δεν είναι μόνο μια παροδική δραστηριότητα, σε πολλές περιοχές του εγκεφάλου, αλλά με την πάροδο του χρόνου μπορεί να προκαλέσει μακροπρόθεσμη ανάπτυξη, τουλάχιστον σε ορισμένες από αυτές τις περιοχές. Το εκτεταμένο παιχνίδι, μπορεί να αυξήσει τον όγκο του δεξιού ιππόκαμπου και του εντερικού φλοιού, που εμπλέκονται στη χωρική μνήμη και την πλοήγηση. Μπορεί επίσης να αυξήσει τον όγκο των προμετωπικών περιοχών του εγκεφάλου, που εμπλέκονται στην εκτελεστική λειτουργία, συμπεριλαμβανομένης της ικανότητας επίλυσης προβλημάτων και λήψης αιτιολογημένων αποφάσεων. Αυτά τα ευρήματα είναι συνεπή με την έρευνα συμπεριφοράς, που δείχνουν ότι το βίντεο παιχνίδι μπορεί να παράγει μακροπρόθεσμη βελτίωση σε αυτές τις γνωστικές ικανότητες. Ο εγκέφαλος είναι, από αυτή την άποψη, σαν το μυϊκό σύστημα. Εάν ασκείτε ορισμένα μέρη του, μεγαλώνουν και γίνονται πιο ισχυρά. Ναι, τα τυχερά παιχνίδια, μπορούν να αλλάξουν τον εγκέφαλο, αλλά τα τεκμηριωμένα αποτελέσματα είναι θετικά και όχι αρνητικά.[40], [17]

### **2.2.2 Πώς εντοπίζεται ο εθισμός στα βίντεο παιχνίδια και πόσο διαδεδομένος είναι;**

-Ο φόβος, που διασκορπίζεται από άρθρα όπως του Καρδαρά, είναι ότι οι νέοι που παίζουν βιντεοπαιχνίδια είναι πολύ πιθανό να γίνουν «εθισμένοι» σ' αυτά. Όλοι γνωρίζουμε τις σοβαρές επιπτώσεις, που μπορεί να έχουν οι εθισμοί στη νικοτίνη, το οινόπνευμα, την ηρωίνη ή σε άλλα φάρμακα, όπως τα συμπτώματα άρνησης, όταν σταματάμε να χρησιμοποιούμε την ουσία, στην οποία είμαστε εθισμένοι, που μας οδηγούν να συνεχίσουμε να τη χρησιμοποιούμε, ακόμη και όταν γνωρίζουμε, ότι μας βλάπτει και ας θέλουμε πολύ να τη σταματήσουμε. Γι' αυτό το λόγο θα πρέπει

[18]

να λάβουμε ανάλογα πολύ σοβαρά και τον εθισμό στα βιντεοπαιχνίδια, που οδηγεί ακριβώς στις ίδιες συνέπειες. [33]

**Αλλά τι σημαίνει να είσαι εθισμένος σε ένα γόμπι, όπως τα βίντεο παιχνίδια;**



-Το ζήτημα του κατά πόσο ο όρος "**εθισμός**" είναι δόκιμος ή όχι σε σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια, συζητείται πολύ από τους ειδικούς. Επί του παρόντος, η Αμερικανική Ψυχιατρική Εταιρεία εξετάζει το ενδεχόμενο προσθήκης «**διαταραχής τυχερού παιχνιδιού στο διαδίκτυο**» στο διαγνωστικό εγχειρίδιο της. Οι έρευνες δείχνουν ότι η μεγάλη πλειοψηφία των παικτών, συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που βυθίζονται σε παιχνίδια και ξοδεύουν μεγάλο χρονικό διάστημα σε αυτά, είναι τουλάχιστον τόσο υγιείς ψυχολογικά, κοινωνικά και σωματικά όσο και οι μη παίκτες. Αλλά η ίδια έρευνα δείχνει ότι κάποιο μικρό ποσοστό των παικτών, υποφέρει ήδη ψυχολογικά με άλλου τύπου διαταραχές, που όμως δεν βοηθούνται από τα παιχνίδια αλλά ίσως και επιδεινώνονται. Αυτό είναι το συμπέρασμα που οδηγεί την Αμερικανική Ψυχιατρική Ένωση να προτείνει την προσθήκη Διαταραχής Παιχνιδιών Διαδικτύου (IGD) στο επίσημο εγχειρίδιο των διαταραχών.

-Σε δοκιμαστική βάση, η Αμερικανική Ψυχιατρική Εταιρεία (APA), προτείνει να δοθεί σε ένα άτομο η διάγνωση της διαταραχής τυχερών παιχνιδιών στο Διαδίκτυο, εάν για το άτομο αυτό ισχύουν τουλάχιστον πέντε από τα ακόλουθα εννέα χαρακτηριστικά:

- **Εμμονή:** Ξοδεύει πολύ χρόνο για να σκέφτεται τα παιχνίδια, ακόμα και όταν δεν τα παίζει.
- **Ανησυχία κατά την απομάκρυνση:** Αισθάνεται ανήσυχος όταν δεν μπορεί να παίξει παιχνίδια.

- **Ανοχή:** Χρειάζεται να παίζει περισσότερο ή να παίζει πιο ισχυρά παιχνίδια, για να πάρει τον ίδιο ενθουσιασμό όπως πριν.
- **Μειωμένη αυτοπεποίθηση :** Αισθάνεται ότι πρέπει να παίζει λιγότερο, αλλά δεν είναι σε θέση να το καταφέρει.
- **Παραίτηση από άλλες δραστηριότητες:** Μειώνει τη συμμετοχή σε άλλες ψυχαγωγικές δραστηριότητες.
- **Συνεχίζει παρά τα προβλήματα:** Συνεχίζει να παίζει παιχνίδια παρά το γεγονός, ότι έχει αρνητικό αντίκτυπο στη ζωή του.
- **Παραπλανείτε:** Λυπάται για το πόσο θα παίζει.
- **Διάθεση διαφυγής:** Παίζει παιχνίδια για τη μείωση του άγχους ή του στρες.
- **Κίνδυνος:** Κίνδυνος απώλειας σημαντικών σχέσεων ή εργασίας, εξαιτίας παιχνιδιών.[41]

-Η άλλη όψη τώρα του ίδιου νομίσματος:

**-Η ανοχή** ισχύει, επίσης, για σχεδόν οποιοδήποτε χόμπι. Καθώς αναπτύσσετε αυξημένη ικανότητα σε οτιδήποτε, θα πρέπει να αυξηθεί, το επίπεδο πρόκλησης για να υπάρξει η ίδια συγκίνηση με πριν. Εάν είστε σκιέρ, για παράδειγμα, ο λόφος του «λαγουδάκι» (ορολογία σκιέρ στα αρχικά τους στάδια) είναι συναρπαστικός στην αρχή, αλλά στη συνέχεια χρειάζεστε πιο απότομους λόφους.

**-Να εγκαταλείψουν άλλες δραστηριότητες.** Φυσικά, κάθε φορά που ξοδεύετε περισσότερο χρόνο σε οποιοδήποτε χόμπι, υπάρχει λιγότερος χρόνος για άλλα πράγματα. Ο χρόνος είναι πεπερασμένος, οπότε υπάρχει πάντα μια ανταλλαγή.

**-Εξαπάτηση.** Σε έναν κόσμο, όπου οι άλλοι απορρίπτουν το βίντεο παιχνίδι και συνεχώς γκρινιάζουν στον παίκτη για να παίζει λιγότερο, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι μερικοί θα έλεγα ψέματα για το πόσο παίζουν.

**-Διάθεση διαφυγής.** Δεν κάνατε μερικές φορές, αν όχι συχνά, το αγαπημένο σας χόμπι ως τρόπο μείωσης του άγχους ή του στρες; Εάν το χόμπι διαβάζονταν, ή το σκάκι ή το σκι, οι άνθρωποι θα μπορούσαν να το θεωρούν ως θετικό, όχι ως αρνητικό.

-Αυτό που προτείνετε εδώ είναι ότι ένα άτομο που έχει ένα αρκετά υγιές πάθος για το video gaming, το οποίο δεν είναι εμμονικό, θα μπορούσε πολύ εύκολα, με βάσει αυτά τα πέντε "**συμπτώματα**", να πάρει **διάγνωση IGD (Διαταραχής Παιχνιδιών Διαδικτύου)**. Ωστόσο, αν

κάποιος είναι ανήσυχος όταν δεν μπορεί να παίξει, χάνει σημαντικές σχέσεις ή την εργασία του λόγω του παιχνιδιού, και αισθάνεται ότι το παιχνίδι του προκαλεί περισσότερη βλάβη από ό, τι τον ωφελεί, και δεν μπορεί να σταματήσει - τότε αυτό το άτομο έχει πρόβλημα.

-Δεδομένων των ιδιομορφιών αυτής της διαγνωστικής διαδικασίας, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι διάφορες μελέτες σχετικά με την τοξικομανία, αποκάλυψαν ένα ευρύ φάσμα ευρημάτων. Μια μελέτη μεγάλης κλίμακας, καλά σχεδιασμένη στη Νορβηγία, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι το 1,4% των χρηστών, των βίντεο παιχνιδιών, είναι εθισμένοι (Wittek et al, 2016).[42] Άλλες μελέτες, που διεξάγονται σε διάφορα μέρη του κόσμου και με διάφορες ηλικιακές ομάδες παικτών και διάφορα κριτήρια αξιολόγησης, έχουν αποκαλύψει ότι οι επικρατούσες εξάρσεις μεταξύ των παικτών είναι μεταξύ του 0,6% και 6% (ανασκόπηση από Wittek et al , 2016, και Markey & Ferguson, 2017 κ.ά.). [43] Με άλλα λόγια, ανεξάρτητα από τους αριθμούς, η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών βιντεοπαιχνιδιών, δεν είναι εθισμένοι. Η έρευνα επίσης καθιστά σαφές, ότι απλά ξοδεύοντας πολύ χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, δεν αποτελεί αυτό ένδειξη εθισμού (Stockdale & Coyne, 2018).[44] Η έντονη, παρατεταμένη ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια και ο εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι το ίδιο πράγμα.[17]

### **- 2.2.3 Γιατί κάποιοι παίκτες γίνονται εθισμένοι;**

-Σε πρόσφατη μελέτη, η Laura Stockdale και η Sarah Coyne (2018) εντόπισαν δείγμα εφήβων και νεαρών ενηλίκων που είχαν εθιστεί σε βιντεοπαιχνίδια, όπως αξιολογήθηκαν με την κλίμακα IGD, των 9 θέσεων, που παρουσιάστηκε παραπάνω, και τα συνέκρινε σε διάφορα κλινικά ερωτηματολόγια σε άλλους εφήβους και ενήλικες που έπαιζαν εκτενώς βιντεοπαιχνίδια αλλά δεν ήταν εθισμένοι. Διαπίστωσε ότι οι εθισμένοι παίκτες, ανεξάρτητα από το φύλο τους, ήταν περισσότερο ανήσυχοι και καταθλιπτικοί, και έδειξαν φτωχότερο έλεγχο ώθησης και γνωσιακή λειτουργία από τους παίκτες που δεν ήταν εθισμένοι.[44] Αυτή ήταν μια συσχετιστική μελέτη, όχι ένα πείραμα, οπότε είναι δύσκολο να γνωρίζουμε, σε ποιο βαθμό ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια ήταν η αιτία αυτών των ψυχολογικών βλαβών ή αποτέλεσμα αυτών. Άλλες έρευνες (π.χ., Bickel et al., 2014) έχουν δείξει ότι ο κακός έλεγχος των παλμών και η κακή γνωστική λειτουργία, αποτελούν παράγοντες κινδύνου για διάφορα είδη εθισμού, επομένως τουλάχιστον αυτά τα χαρακτηριστικά είναι πιθανό να συνέβαλαν στην εμφάνιση του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια. [45] Άλλες έρευνες, μερικές από τις οποίες συζητήθηκαν εδώ, έχουν επίσης υποδείξει ότι η προϋπάρχουσα κατάθλιψη και το άγχος μπορούν να οδηγήσουν σε εθισμό βιντεοπαιχνιδιών.



-Σε μια άλλη ερευνητική μελέτη, ο Daniel Loton και οι συνεργάτες του (2016) διαπίστωσαν ότι ο εθισμός στα τυχερά παιχνίδια, ήταν πιο πιθανό να εμφανιστεί σε άτομα που είχαν κατάθλιψη [46]. Με άλλα λόγια, ήταν άνθρωποι που αντιμετώπιζαν προβλήματα στη ζωή τους και κατέφευγαν στα βίντεο παιχνίδια, από το να προσπαθήσουν να τα αντιμετωπίσουν και να τα λύσουν. Προφανώς οι άνθρωποι αυτοί, παίζουν βιντεοπαιχνίδια όχι τόσο επειδή απολάμβαναν το παιχνίδι, αλλά περισσότερο επειδή, τα gaming αποσπούν την προσοχή τους από σοβαρά προβλήματα, που δεν θέλουν, να σκεφτούν. Εάν τα τυχερά βίντεο παιχνίδια δεν ήταν μια επιλογή, θα χρησιμοποιούσαν πιθανότατα κάποια άλλα μέσα, για να αποσπάσουν την προσοχή τους από τα προβλήματά τους.[17]

### **- 2.3 Εθισμός στο διαδικτυακό Τζόγο από παιδιά.**

-Μελέτη πραγματοποιήθηκε, στο Χονγκ Κονγκ, για τη συμμετοχή σε διαδικτυακό τζόγο, με παθολογική μορφή ανάμεσα σε εφήβους, ηλικίας 12-19 ετών, από 1.004 μαθητές (597 αγόρια, 407 κορίτσια) που επιλέχθηκαν τυχαία. Το ποσοστό ανταπόκρισης ήταν 86,6%. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι περισσότεροι ερωτηθέντες:

-Συμμετείχαν περισσότερο σε «πραγματικά» τυχερά παιχνίδια, παρά σε τυχερά παιχνίδια μέσω Διαδίκτυο (63,5 έναντι 3,5%), αλλά οι παίκτες μέσω διαδικτύου είναι 1,5 με 3,2 φορές πιο πιθανό, με υψηλό επίπεδο κινδύνου, να αναπτύξουν παθολογική μορφή τζόγου. Η πλειοψηφία τους (94,3%) στοιχημάτιζε online στο σπίτι και το 91,4% έκανε το πρώτο στοίχημά τους, πριν τα 18 τους. Πολλοί αντιλαμβάνονταν τον τζόγο στο Διαδίκτυο ως μοντέρνο (71,4%) και ένα ποσοστό ως ασφαλή ψυχαγωγία (54,3%).



-Ο προβληματικός τζόγος του Διαδικτύου παρουσιάστηκε, ιδιαίτερα στα αγόρια, γενικότερα όμως οι επιπτώσεις ήταν άμεσες στις επιδόσεις στο σχολείο, στη συχνότητα συμμετοχής σε τυχερά παιχνίδια στο διαδίκτυο, στο μέγεθος του ποσού στοιχημάτων και στο διαταραγμένο κλίμα του οικογενειακού περιβάλλοντος.

-Οι μαθητές αποτελούν θύματα των στοχευμένων διαφημίσεων, για τυχερά παιχνίδια, που έχουν έναν και μόνο στόχο, να αποπλανήσουν τους έφηβους, σε αρρωστημένες και παθολογικές δραστηριότητες. Η προστασία των εφήβων, από τα τυχερά παιχνίδια και η υπερβολική ενασχόληση τους με το Διαδίκτυο, αποτελεί βασική ευθύνη αρκετών κοινωνικών φορέων όπως, γονείς, σχολείο, πολιτεία, ψυχολόγοι κ.α., οι οποίοι θα μπορούσαν να διαδραματίσουν ένα πιο ενεργό ρόλο στη προστασία των εφήβων, μέσω της ενημέρωσης, της επίβλεψης και της καθοδήγησης. Θα πρέπει όμως να διερευνηθεί περισσότερο η αιτία που οδηγεί τους μαθητές στον παθολογικό διαδικτυακό τζόγο, ώστε να αναπτυχθούν και να εφαρμοστούν άμεσα στρατηγικές πρόληψης.[9]

#### **- 2.4 Εξάρτηση από το Facebook**

- Η δραματική αύξηση της χρήσης του Facebook τα τελευταία χρόνια, οδήγησε σε προβληματική χρήση. Μέσα από μελέτες έχει διερευνηθεί το ψυχοπαθολογικό προφίλ των χρηστών του Facebook. Προσδιορίστηκαν τρεις ομάδες μεταξύ των χρηστών του Facebook. Η πρώτη ομάδα, που ονομάζεται «Όριο» και είναι πολύ πάνω από το μέσο όρο, στην οποία σε οριακά επίπεδα βρίσκονται τα καταθλιπτικά συμπτώματα, το κοινωνικό άγχος και η εμμονή αναζήτησης. Η δεύτερη ομάδα, με τίτλο «αναζήτηση αισθήσεων», εντοπίστηκε, από τα υψηλά επίπεδα της αίσθησης αναζήτησης και τα χαμηλά επίπεδα άλλων ψυχοπαθολογικών μεταβλητών. Η τρίτη ομάδα, που ονομάζεται «χαμηλά γνωρίσματα», ήταν πολύ κάτω από το μέσο όρο, σε όλα τα ψυχοπαθολογικά συμπτώματα. [28]

[23]

Το Facebook έχει εξαπλωθεί τόσο γρήγορα, που έχει γίνει το δημοφιλέστερο κοινωνικό δίκτυο όλων των εποχών. Το Facebook παίζει τώρα αναπόσπαστο ρόλο, στην κοινωνική ζωή πολλών χρηστών του και μάλιστα αναφέρεται ως αναγκαία καθημερινή ενασχόληση. Σε αυτό το πλαίσιο, τα πρώτα σημάδια, δείχνουν προς μια ανθυγιεινή σχέση μεταξύ του Facebook και ορισμένων χρηστών της. Η χρήση κάθε λειτουργίας μέσα στο Facebook συσχετίζεται με εθισμό.

Όσοι χρησιμοποιούν το Facebook περισσότερο και χρησιμοποιούν περισσότερα μεμονωμένα στοιχεία του ιστότοπου, είναι πιο πιθανό να είναι εθισμένοι. Συνήθως οι χρήστες είναι ικανοί να αναγνωρίσουν τον εθισμό τους. [29]

Δεν υπάρχει κανένα αποτέλεσμα σε επίπεδα εθισμού στο Facebook, των υποψηφίων πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, μέσω smartphone. Βρέθηκε, ότι οι άντρες είναι περισσότερο εθισμένοι από τις γυναίκες. Δάσκαλοι οι οποίοι δεν έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο, είναι πιο εθισμένοι από αυτούς που έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Οι υποψήφιοι δάσκαλοι, που έχουν εύκολη πρόσβαση στο διαδίκτυο, είναι λιγότερο εθισμένοι στο Facebook. Προτείνεται ότι κάθε τοποθεσία θα πρέπει να έχει δωρεάν πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω κυβερνητικών ή δωρεάν hotspot.[31]

Υπάρχει αυξανόμενη ανησυχία, για την υπερβολική χρήση του Facebook και αν αυτή μπορεί να χαρακτηριστεί ως εθισμός. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι ο εθισμός στο Facebook είναι απλά μια πτυχή του εθισμού στο Διαδίκτυο. Οι έννοιες αυτές σχετίζονται, αλλά είναι διαφορετικές. Όταν εντοπίζεται η παθολογική χρήση του Facebook, οι ομάδες που εντοπίζονται είναι πολύ διαφορετικές όσον αφορά τη στάση και τη χρήση. Αυτό που φαίνεται να οδηγεί στον εθισμό του Facebook, είναι ο βαθμός αλληλεπίδρασης και η ευκολία πρόσβασης.

Στο μέλλον θα μπορούσε να διερευνηθεί, στο κατά πώς ο εθισμός στο Facebook, επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες του Facebook δρουν και αλληλεπιδρούν, εντοπίζοντας την πραγματική συμπεριφορά στο διαδίκτυο. Οι εθισμένοι στο Facebook, τείνουν να έχουν περισσότερους φίλους στο Facebook, από τους μη εξαρτημένους και να ξοδεύουν περισσότερο χρόνο σε αυτό. Συνεπώς, η ομάδα εξαρτημένων ατόμων έχει πιθανώς δυσανάλογη επίδραση στη συνολική κοινότητα του Facebook. Μια ενδιαφέρουσα έρευνα θα ήταν η εξερεύνηση του τρόπου, με τον οποίο οι εθισμένοι χρήστες του Facebook, δρουν διαφορετικά από τους άλλους χρήστες του Facebook.[30]

Στο μέλλον, μπορούμε να φανταστούμε, ότι το Facebook θα μπορούσε να είναι μια ένδειξη για ορισμένα ψυχοπαθολογικά συμπτώματα, μεταξύ ασθενών εφήβων και νεαρών ενηλίκων. Η προβληματική χρήση του Facebook είναι ένα σχετικά πρόσφατο φαινόμενο το οποίο, είναι ακόμη σε πρόωμη μορφή.

[24]



## - 2.5 Συνέπειες εθισμού στο διαδίκτυο σε ευπαθείς ομάδες παιδιών

-Οι ψηφιακές συσκευές και το διαδίκτυο έχουν γίνει τα συνήθη εργαλεία, που χρησιμοποιούν οι νέοι έχοντας κοινωνικό, ψυχαγωγικό και εκπαιδευτικό ρόλο. Η χρήση του «ψηφιακού κόσμου» έχει αντίκτυπο στον τρόπο, που οι νέοι άνθρωποι κοινωνικοποιούνται, μαθαίνουν για τον κόσμο, αναπτύσσονται και πειραματίζονται με την ταυτότητα τους. Σιγά σιγά οι νέοι αποκτούν την αντίληψη ότι η πραγματική ζωή, ο πραγματικός κόσμος είναι λιγότερο ασφαλής τρόπος επικοινωνίας και απόκτησης εμπειριών, έναντι του ψηφιακού κόσμου. Ωστόσο, υπάρχουν διάφοροι κίνδυνοι που συνδέονται με τις διαδικτυακές δραστηριότητες. Κάποια παιδιά μπορεί να κινδυνεύουν περισσότερο από άλλα, όπως παιδιά με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, συμπεριλαμβανομένων των μαθησιακών δυσκολιών (LDs), του φάσματος αυτισμού, διαταραχή ASD, την έλλειψη προσοχής και την υπερδραστική διαταραχή (ADHD). Τα παιδιά αυτά, βρίσκουν «καταφύγιο», τις περισσότερες φορές στο ψηφιακό κόσμο, όπου εκεί μπορούν να κρύψουν την όποια ιδιαιτερότητα τους, μιας και έχουν περισσότερο από τα άλλα παιδιά, την ανάγκη, να ενταχθούν στο σύνολο, χωρίς να ξεχωρίζουν και αυτή τους η ανάγκη τα κάνει ιδιαίτερα ευάλωτα στον διαδικτυακό εθισμό. Παρατηρείται, όμως μία εν αγωνιώδη προσπάθεια από τους γονείς, να προσπαθούν, να προστατεύσουν τα ανήλικα παιδιά τους, μέσω όμως μιας υπερπροστατευτικής προσέγγισης, για τη χρήση του διαδικτύου. Οι γονείς μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στη ασφάλεια των παιδιών, δίνοντας όμως το λάθος παράδειγμα, αφού οι ίδιοι περιηγούνται σε λάθος διαδικτυακά μονοπάτια, μόνο και μόνο για την απόλαυση κάποιων υπηρεσιών, πέφτοντας οι ίδιοι σε παγίδες που σχετίζονται με το διαδίκτυο.

-Οι γονείς πρέπει να έχουν θεμελιώδη γνώση της σημασίας του Διαδικτύου για το παιδί τους. καθώς και σε ό, τι κάνει το παιδί τους, όταν είναι συνδεδεμένο στο διαδίκτυο και εκτίθεται σε κινδύνους. Μια ισορροπημένη προσέγγιση, που λαμβάνει υπόψη το αναπτυξιακό κίνητρο των εφήβων, για αυτονομία και την ανεξαρτησία με τις μοναδικές ανάγκες κάθε παιδιού, να ενθαρρύνεται.[4]

**Οι γονείς πρέπει...**

- ❌ Να μάθουν να στέλνουν και να ανοίγουν e-mail!
- ❌ Να μην απαγορεύουν τη χρήση υπολογιστή και Ίντερνετ
- ❌ Να μπαίνουν στο διαδίκτυο μαζί με τα παιδιά τους και να συζητούν γι' αυτό
- ❌ Να βρουν οι ίδιοι ιστοσελίδες κατάλληλες για τα παιδιά τους
- ❌ Να αγοράσουν λογισμικό για να μπλοκάρει τις ακατάλληλες ιστοσελίδες
- ❌ Να αποθνεύσουν όλες τις υπερνετικές συσκευές των παιδιών ώστε να τις ελέγχουν

**Το ηλεκτρονικό λεξικό της γλώσσας του Google**  
Λαμβάνουν γρήγορα πληροφορίες από ποικίλες πηγές

**Ηλεκτρονικό λεξικό για τους μεγαλύτερους**  
Λαμβάνουν πληροφορίες από συγκεκριμένες πηγές, αργά και ελεγχόμενα για να αφομοιώσουν

Κάνουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα

Επεξεργάζονται εικόνα, ήχο και βίντεο πριν από το κείμενο

Ιεραρχούν αυτά που κάνουν και μεθαίνουν για ένα πράγμα κάθε φορά

Επεξεργάζονται πρώτα το κείμενο και μετά ήχο, εικόνα και βίντεο

TA NEA

[25]

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: «Προστασία και ενημέρωση»**

#### **- Εισαγωγή:**

-Η πρόληψη αποτελεί το μεγαλύτερο και πιο ισχυρό όπλο, απέναντι στο διαδικτυακό εθισμό των εφήβων, όπως επισημαίνει ο πρόεδρος της Ελληνικής Εταιρείας Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο (ΕΕΜΔΕΔ), κ. Σιώμος. Ο κ. Σιώμος, υποστηρίζει, ότι **«πρόληψη σημαίνει ότι μπαίνουν όρια στη χρήση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κατά τη διάρκεια της συνολικής ψυχαγωγίας του παιδιού»**. Επισημαίνοντας ότι, οι γονείς μπορούν να εντοπίσουν πάρα πολύ γρήγορα, αν το παιδί τους είναι στα πρόθυρα του διαδικτυακού εθισμού, αφού μπορούν να διαπιστώσουν αλλαγές στη συμπεριφορά τους και στις συνήθειες τους.[22]

#### **- 3.1 Τρόποι αντιμετώπισης**

-Ο πρόεδρος της ΕΕΜΔΕΔ, τόνισε στο Αθηναϊκό & Μακεδονικό Πρακτορείο, ότι προκειμένου να αντιμετωπιστεί άμεσα το πρόβλημα εθισμού στα μικρά παιδιά, οι γονείς που εντοπίζουν και αναγνωρίζουν κάποια σημάδια διαδικτυακού εθισμού, θα πρέπει αμέσως να απευθυνθούν σε παιδοψυχιάτρους, προκειμένου να αξιολογήσουν τη σοβαρότητα του εθισμού αλλά και να τον θεραπεύσουν. Τονίζοντας ότι: **«Θα πρέπει να γίνει μελέτη του περιστατικού, ώστε να αξιολογηθεί εάν πρόκειται για μια απλή περίπτωση εθισμού, για να εφαρμοστεί ένα πρόγραμμα γνωσιακής συμπεριφορικής ψυχοθεραπείας του παιδιού αλλά και ψυχοεκπαίδευσης των γονέων για τουλάχιστον 6 μήνες, ή εάν πρόκειται για περιστατικό όπου υπάρχει συνοσηρότητα και με άλλη ψυχική διαταραχή όπως είναι η ελλειμματική προσοχή με υπερκινητικότητα, η δυσθυμία, ή κάποια αγχώδη διαταραχή»** τόνισε.

#### **- Μέτρα αντιμετώπισης του φαινομένου:**

- Όσο πιο γρήγορα αναγνωριστεί και εντοπιστεί το πρόβλημα, τόσο πιο γρήγορα και πιο εύκολα θεραπεύεται.
- Σε περίπτωση αναγνώρισης διαδικτυακού εθισμού, πρέπει να γίνει, άμεση αναζήτηση βοήθειας σε εξειδικευμένους επιστήμονες.
- Σωστή εκμάθηση στα μικρά παιδιά, για τη χρήση και το ρόλο του διαδικτύου.
- Οικογένεια, φίλοι και σχολείο, πρέπει να είναι η κορυφή στη πυραμίδα των καθημερινών προτεραιοτήτων των παιδιών.[22]

### - 3.2 Προστασία και ενημέρωση μέσω της δικτυακής πύλης 4kids.org

-Το 4Kids.org είναι ένας ηλεκτρονικός πόρος, με μια συνοδευτική έκδοση κοινοπρακτικού έντυπου, που δημιουργήθηκε για την προώθηση της ασφαλούς πρόσβασης σε ιστότοπους και την ανάπτυξη της ψηφιακής παιδείας. Το 4Kids.org, το οποίο δημιουργήθηκε από την ALTEC του Πανεπιστημίου του Κάνσας το 1995, παρέχει μια ποικιλία δραστηριοτήτων στο Διαδίκτυο, καθώς και πρόσβαση σε μια βάση δεδομένων, με ιστότοπους, που έχουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο κατάλληλο για παιδιά, χωρίς εμπορικά σήματα.



-Το 4Kids.org είναι ένας εξαιρετικός πόρος για τους νέους, με πολλά χαρακτηριστικά, που ενθαρρύνουν τη μάθηση και προωθούν την ασφαλή περιήγηση στο Internet. Το 4Kids είναι ένας δημοφιλής σύνδεσμος που εμφανίζεται σε εκπαιδευτικούς ιστότοπους, όπως το Πανεπιστήμιο της Βόρειας Καρολίνας στην σχολή εκπαίδευσης του Chapel Hill (<http://www.learnnc.org/bestweb/kidsite>) και σε ηλεκτρονικές δημοσιεύσεις, όπως στο World Education. Το 2006 η Αμερικανική Ένωση Βιβλιοθήκης, απέδωσε στο 4Kids τον τίτλο «Great Website for Kids».

-Το 4Kids ήταν το πρώτο είδος, στο είδος του, όταν δημιουργήθηκε το 1995, και τώρα χρησιμοποιείται, ως παράδειγμα για ιστοσελίδες φιλικές προς τη νεολαία. Πολλοί οργανισμοί, που παρέχουν συνδέσεις σε παρόμοιο περιεχόμενο, υποστηρίζουν επίσης τηλεοπτικά δίκτυα, όπως το Nickelodeon (<http://nick.com/>) ή διαθέτουν περισσότερα μέσα ενημέρωσης, όπως το Yahoo! Kids (<http://kids.yahoo.com/>). Το 4Kids.org είναι μοναδικό, στο γεγονός ότι οι νέοι μπορούν να ταξινομήσουν τα αγαπημένα τους sites και στα μελλοντικά αναπτυξιακά σχέδια του περιλαμβάνεται η επέκταση του χαρακτηριστικού αναζήτησης, ώστε οι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα να ταξινομήσουν ιστότοπους με βάση την ημερομηνία δημοσίευσης και / ή την ελεύθερη κατάταξη των ίδιων, των χρηστών. Το 4Kids επίσης συνεργάζεται, με τους Arcademic Skill Builders (<http://arcademicskillbuilders.com/>), για την παροχή διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, σε μορφές single και multiplayer.

-Με μια συνεχή αναβαθμισμένη λειτουργία που πραγματοποιείται, κάθε εβδομάδα, πρόσθετοι πόροι προστίθενται στις ενότητες «Cool Spots» και «Back Issues» της τοποθεσίας. Η

νεολαία ενθαρρύνεται να μιλήσει και να μοιραστεί τις απόψεις της και η Ask Amy παρέχει την ευκαιρία να δώσει απαντήσεις σε ερωτήσεις, που σχετίζονται με μια ποικιλία θεμάτων, που κυμαίνονται από πολιτιστικά ενδιαφέροντα μέχρι την υπερθέρμανση του πλανήτη. Τα σχόλια δείχνουν ότι οι νέοι απολαμβάνουν την περιήγησή τους, στο site, καθώς και την ευκαιρία να δουν τα δικά τους σχόλια, να προσθέσουν τις απόψεις τους, σε τρέχοντα θέματα, να παίξουν εκπαιδευτικά παιχνίδια και να βρουν ασφαλείς ιστότοπους. Πολλοί δάσκαλοι θεωρούν τη δημοσίευση χρήσιμη αναφορά για εκπαιδευτικούς ιστότοπους, που συνοδεύουν δραστηριότητες στην τάξη και κατά τακτά χρονικά διαστήματα, εκτυπώνουν ή διατηρούν τα αντίγραφα σε χαρτί ως έντυπη αναφορά στο αρχείο τους. [5]

### **- 3.3 Το εκπαιδευτικό σύστημα K-12**

-Ιστορικά η υλοποίηση, διατήρηση και η διαχείριση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας ήταν δύσκολη, για τα εκπαιδευτικά συστήματα K-12 (**educational systems K-12**). Κατά συνέπεια, τα εμπόδια, για ευκαιρίες για σημαντικές προόδους στο σύστημα K-12, έχουν σταδιακά ξεπεραστεί. Με την ωρίμανση των παρεχόμενων υπηρεσιών στο Διαδίκτυο, οι εκπαιδευτικές τεχνολογίες είναι πλέον έτοιμες, να βοηθήσουν στη στήριξη και το μετασχηματισμό του εκπαιδευτικού συστήματος K-12, παρέχοντας πρόσβαση στους μαθητές σε εκπαιδευτικούς πόρους οπουδήποτε, οποτεδήποτε, σε οποιαδήποτε συσκευή.

-Επιπλέον, έρευνες δείχνουν, ότι όταν χρησιμοποιείται συστηματικά, η τεχνολογία, τότε μπορεί να υποστηριχθεί ένα ευρύ φάσμα δυναμικών εκπαιδευτικών καινοτομιών, συμπεριλαμβανομένης της ομαδικής διδασκαλίας, αλλά και της εξατομικευμένης μάθησης, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνετε σε μεγάλο βαθμό ο ακαδημαϊκός στόχος.



-Ένα σημαντικό ζήτημα που προκύπτει, είναι πώς, οι πόροι του K-12, να προσεγγίζονται από όλους τους μαθητές το ταχύτερο δυνατόν και με τον πλέον δίκαιο τρόπο. Διαπιστώνουμε ότι

[28]

μια πλήρως εφαρμοσμένη εκπαιδευτική τεχνολογική πλατφόρμα, θα επωφελούσε άμεσα τους μαθητές, τους εκπαιδευτικούς, τα σχολεία και την κοινωνία. Ωστόσο, διαπιστώνεται επίσης ότι πρέπει να γίνουν προσπάθειες έτσι ώστε, τα συστήματα K-12, να ξεπεράσουν προβλήματα, που αφορούν διαδικτυακές απειλές και κινδύνους.

-Οι επενδυτικές στρατηγικές στην εκπαιδευτική τεχνολογία και τα κοινωνικά οφέλη που αυτή παρέχει, έχουν δείξει στις ΗΠΑ, μέσω μελέτης της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, ότι, τα εκπαιδευτικά συστήματα K-12, θα μπορούσαν να έχουν ταχεία και δραματική βελτίωση των αποτελεσμάτων στην εκπαίδευση, με την εφαρμογή ενός πιο ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού τεχνολογικού προγράμματος, με απώτερο σκοπό ένα πολύ μεγάλο κοινωνικό όφελος. Αρκετά άμεσα και ευδιάκριτα είναι τα οφέλη στις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών, που χρησιμοποιούν το σύστημα K-12, κυρίως στις θετικές επιστήμες και τα μαθηματικά. Μακροπρόθεσμα, επίσης θα προκύψουν και οικονομικά οφέλη, καθώς η επόμενη γενιά θα κατέχει μια σειρά από δεξιότητες, που ως εργατικό δυναμικό θα το καταταγεί, στα πιο ανταγωνιστικά στην παγκόσμια αγορά.[10]

### **- 3.4 Συστήματα για Ασφαλή Επικοινωνία και Ανταλλαγή Πληροφοριών στο Διαδίκτυο**

-Όταν στέλνουμε, σε κάποιον μια ευαίσθητη πληροφορία ή συνομιλούμε μαζί του προσωπικά, είναι σχετικά εύκολο να φανταστούμε, ποιος θα μπορούσε να δει ή να ακούσει τις πληροφορίες που ανταλλάσσουμε. Όταν εξετάζουμε την έκθεση της ψηφιακής επικοινωνίας μας, εξακολουθούμε να ανησυχούμε, για εκείνους που ενδέχεται να παρακολουθήσουν, άμεσα τα μηνύματα, που στέλνουμε και λαμβάνουμε, αλλά πρέπει επίσης να εξετάσουμε θέματα, όπως διαδικτυακοί ιστότοποι, που παρέχουν πληροφορίες σχετικά με την ασφαλή περιήγηση, την υποδομή δικτύου, τις πολιτικές του παροχέα και την κρυπτογράφηση που χρησιμοποιείται. Υπάρχει πληθώρα μεθόδων και λογισμικών, για τη προστασία μας, κατά τη περιήγηση μας στο διαδίκτυο. Θα πρέπει όμως, να είμαστε ιδιαίτερα ενημερωμένοι, για την ύπαρξη τους, όταν έχουμε μικρά παιδιά, που έχουν πρόσβαση σε αυτό.

#### **- 3.4.1 Σύστημα KIDS, σύστημα κρυπτογράφησης πληροφορίας**

-Το KIDS (**Key Intrusion Detection System**) είναι ένα σύστημα ανίχνευσης εισβολών, που ανιχνεύει αν ο χρήστης είναι εξουσιοδοτημένος ή μη και σκοπός του είναι να μπλοκάρει τον μη εξουσιοδοτημένο χρήστη και να προσφέρει πρόσβαση στον «νόμιμο» χρήστη. Το «*Key recovery system*» (σύστημα ανάκτησης), ασχολείται με τη δυσκολία του συστήματος, κατά τον διαμοιρασμό κοινόχρηστων δεδομένων. Σε μία ομάδα εργαζομένων ή μιας ολόκληρης εταιρίας, όταν κάποιος υπάλληλος επιθυμεί να μοιραστεί σημαντικά δεδομένα ή ένα αρχείο, τότε μπορεί να τα/το

[29]

μοιραστεί χρησιμοποιώντας αυτό το προτεινόμενο σύστημα. Το σύστημα στέλνει το κλειδί στον χρήστη, ο οποίος επιθυμεί να πάρει το αρχείο, καθώς και το κλειδί για την αποκρυπτογράφηση του αρχείου, που αποστέλλεται από το σύστημα. Το κλειδί για την αποκρυπτογράφηση θα φτάσει στο χρήστη, μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του (*e-mail id*). Αυτό το κλειδί θα είναι μοναδικό και κάθε χρήστης θα λάβει ξεχωριστά κλειδί, για κάθε πρόσβαση στο συγκεκριμένο αρχείο. Κάθε χρήστης πρέπει να εισάγει αυτό το κλειδί για την πρόσβαση στο κοινόχρηστο αρχείο.

-Υπάρχουν δύο περιπτώσεις επίθεσης ανάκτησης κλειδιού, η επίθεση «γκρίζου κουτιού» (*grey box attack*) και επίθεση «μαύρου κουτιού» (*black box attack*). Το σύστημα θα εντοπίσει και τους δύο τύπους επιθέσεων και θα αποκλείσει την πρόσβαση του συγκεκριμένου χρήστη, στο συγκεκριμένο αρχείο, μόνο όταν περάσει πέντε φορές λάθος κλειδί. Το κύριο πρόβλημα είναι ότι ο χρήστης έχει ακόμα το κλειδί, έτσι υπάρχει πιθανότητα ο αποκλεισμένος χρήστης να μπορεί, να μοιραστεί αυτό το κλειδί με άλλο άτομο, άρα πρέπει να λυθεί αυτό το πρόβλημα. Έτσι το συγκεκριμένο σύστημα παρέχει ασφάλεια κατά τις επιθέσεις και κατά τις συγκρούσεις. Το σύστημα δημιουργεί νέο κλειδί και το στέλνει σε όλους τους χρήστες, εκτός από τον αποκλεισμένο χρήστη.

-Το σύστημα βελτιώνει την ασφάλεια και την εμπιστευτικότητα των αποθηκευμένων δεδομένων και λειτουργεί ενάντια στις επιθέσεις γκρίζου / μαύρου κουτιού. Αποθηκεύει τα δεδομένα του χρήστη, σε κρυπτογραφημένη μορφή και λαμβάνει μέτρα πρόληψης, για πρόσβαση από μη εξουσιοδοτημένο χρήστη. Το σύστημα θα εντοπίσει και τους δύο τύπους επιθέσεων και θα αποκλείσει τον ανεπιθύμητο χρήστη από προσπάθεια πρόσβασης σε κάποιο συγκεκριμένο αρχείο αφού πρώτα περάσει πέντε φορές λάθος κλειδί και θα συνεχίσει η αποκατάσταση της ασφάλειας του συστήματος ακολουθώντας τα βήματα που περιγράφηκαν παραπάνω.[1]

### **- 3.4.2 SIFT σύστημα ασφάλειας ανταλλαγής δεδομένων**

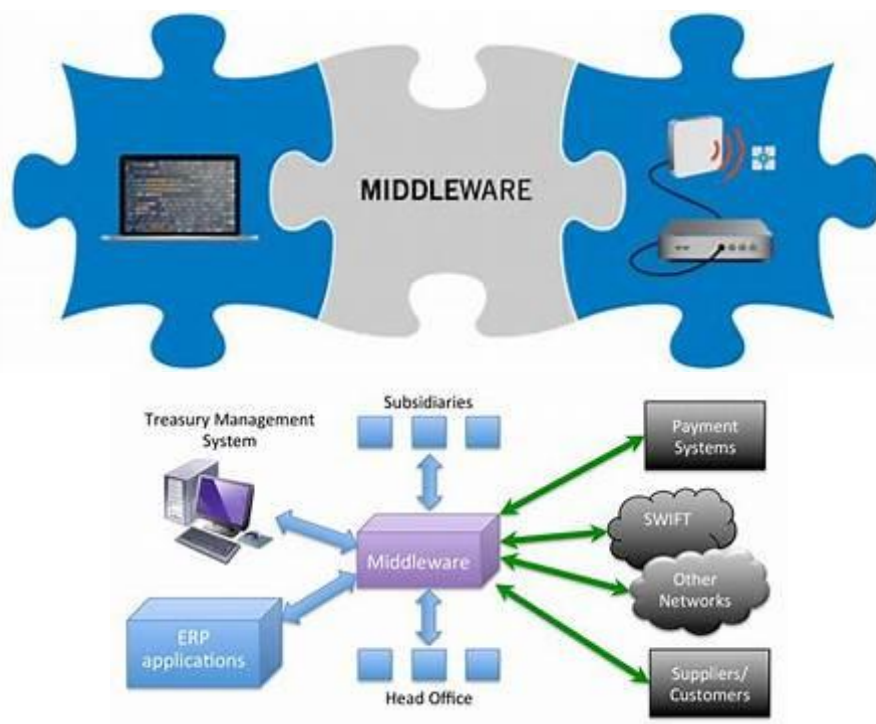
-Καθώς ο αριθμός των συνδεδεμένων, διαφορετικού τύπου, συσκευών στο διαδίκτυο, έχει ραγδαία αυξηθεί, πολλά σενάρια/νέας μορφής υπηρεσίες, έχουν εμφανιστεί π.χ. αυτοματοποίηση στο σπίτι. Οι υπηρεσίες αυτές, απαιτούν εργαλεία πέραν των δεδομένων οπτικοποίησης, που εκφράζουν τις προτιμήσεις των χρηστών και δεν προκαλούν ανεπιθύμητες ενέργειες, για τον ίδιο.

-Το SIFT, αποτελεί μια προγραμματιστική πλατφόρμα, για την ασφάλεια συνδεδεμένων συσκευών σε περιβάλλον «IoT» (Internet of Things). Πρώτον, έχει απλοποιηθεί ο προγραμματισμός, οι χρήστες εκφράζουν σε υψηλού επιπέδου γλώσσα τις προθέσεις τους, στις Εφαρμογές του IoT. Στη συνέχεια το σύστημα αποφασίζει ποιες λειτουργίες πρέπει να ενεργοποιήσει προκειμένου να ικανοποιήσει τις επιθυμίες του χρήστη. Η εμπορική πλατφόρμα

εφαρμογών IoT, αποδεικνύει τη δύναμη του SIFT και οδηγεί σε πιο ισχυρές και αξιόπιστες εφαρμογές IoT.[3]

### - 3.4.3 Middleware

-Το Internet of Things (IoT) συνδέει αισθητήρες, ενεργοποιητές και αυτόνομα αντικείμενα, που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Αυτές οι συσκευές εξυπηρετούν και εξυπηρετούνται κυρίως από υπηρεσίες ιστού. Η σύνθεση των υπηρεσιών Web, συνεπάγεται συχνά συγκρούσεις μεταξύ συστημάτων, που έχουν πρόσβαση σε κοινόχρηστες συσκευές. Η λύση είναι η χρήση ενδιάμεσου λογισμικού (middleware), που σκοπό έχει τη διαχείριση της πρόσβαση σε κοινές συσκευές, σε καταναμημένα συστήματα, δημιουργώντας συγκεκριμένους περιορισμούς, που εγγυώνται το σεβασμό και την προστασία κάποιας προκαθορισμένης σύνθεσης της πληροφορίας, που διακινείται στο δίκτυο. Τα περιβάλλοντα του Διαδικτύου είναι δυναμικά, αυτό σημαίνει τη γρήγορη προσαρμογή σε νέα δεδομένα στρατηγικών επιθέσεων. Μια νέα γλώσσα η DCL (Description Constraint Language), βοηθά στη δημιουργία και την περιγραφή, κανόνων και περιορισμών για την πρόσβαση σε κοινόχρηστες συσκευές. Ωστόσο, η DCL γλώσσα, πρέπει να βελτιωθεί ώστε να είναι πιο φιλική προς τον χρήστη.[11]



[31]

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: «ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΟΝΙΚΟΥ ΕΛΕΓΧΟΥ»**

### **- Εισαγωγή:**

-Πώς μπορούν να προστατεύσουν οι γονείς τα παιδιά τους, από τις παγίδες του διαδικτύου:

-Οι γονείς θα πρέπει να είναι αυτοί, που θα θέσουν τα όρια στη διαδικτυακή δραστηριότητα των παιδιών τους, αλλά και εκείνη που θα καθορίσουν τα παιχνίδια και τις σελίδες, που θα έχουν πρόσβαση τα παιδιά τους, ακολουθώντας τα παρακάτω κριτήρια:

- αν πρόκειται για παιχνίδι, ο γονιός θα πρέπει να ξέρει τι τύπου είναι (π.χ. πολεμικό),
- αν πρόκειται για διαδικτυακό διαδραστικό online παιχνίδι με επικοινωνία των παιχτών μεταξύ τους ή όχι,
- ποιος διαδικτυακός χώρος είναι αυτός, που παρέχει το παιχνίδι και τι άλλου είδους υλικό προσφέρει και υποστηρίζει.

### **-Επιπλέον:**

1. Οι γονείς πρέπει να γνωρίζουν, ποιες γενικά σελίδες επισκέπτονται τα παιδιά τους.

2. Να ορίζουν σαφείς κανόνες, για τη διαδικτυακή δραστηριότητα τους.

3. Να τονίσουν, πως η ενασχόληση ανηλίκων με τυχερά παιχνίδια στο Internet, είναι παράνομη. (Σε αρκετές χώρες η συμμετοχή ανηλίκων σε τυχερά παιχνίδια απαγορεύεται και γι' αυτό θα πρέπει να υπάρξει και αντίστοιχη ενημέρωση των γονέων, σχετικά με την τοπική νομοθεσία).

4. Να βοηθήσουν τα παιδιά, στην κατανόηση της λειτουργίας των τυχερών παιχνιδιών και στο πού αυτά αποσκοπούν. Οι επιχειρήσεις τυχερών παιχνιδιών στο Internet, σκοπό έχουν το κέρδος, κερδίζουν περισσότερα χρήματα, από όσα πληρώνουν.

5. Να βεβαιωθούν, ότι τα παιδιά πάντα ζητούν την άδειά τους, προτού χρησιμοποιήσουν τον αριθμό της πιστωτικής τους κάρτας στο Internet (γιατί η συμμετοχή σε τυχερά παιχνίδια στο Internet απαιτεί συνήθως τη χρήση πιστωτικής κάρτας).

6. Να ενημερωθούν για λογισμικό γονικού ελέγχου, όπως το Windows Live Family Safety ή τις ρυθμίσεις ασφαλείας, για την οικογένεια, που περιλαμβάνονται στα λειτουργικά συστήματα.[25], [34],[37]



Το λογισμικό γονικού ελέγχου, μπορεί να προλάβει και να σώσει πολλά παιδιά, από παγίδες που κρύβει το διαδίκτυο, αλλά και να θέσει όρια στη χρήση του, αποτρέποντας έτσι τον εθισμό σε αυτό.

#### **4.1 Τι είναι όμως ένα σύστημα / λογισμικό γονικού ελέγχου;**

-Ένα συστήματα γονικού ελέγχου είναι ένα εργαλείο, που επιτρέπει στους γονείς να προσφέρουν στα παιδιά τους επιπλέον ασφάλεια κατά την πλοήγηση τους στο διαδίκτυο. Είναι ένα πρόγραμμα/εφαρμογή, όπου οι γονείς μπορούν να ρυθμίζουν την πρόσβαση σε πληροφορίες ή υπηρεσίες στο Διαδίκτυο σύμφωνα με καθορισμένα κριτήρια, π.χ. οι εφαρμογές αυτές, ενημερώνουν, για σελίδες με ύποπτο περιεχόμενο, παρέχουν πλήρη καταγραφή κινήσεων στο διαδίκτυο, επιτρέπουν πρόσβαση μόνο σε σελίδες που επιθυμούμε, προσφέροντας επίσης ρυθμίσεις στις μέρες και ώρες πρόσβασης στο Internet, αλλά και απενεργοποίησης του.[25]

#### **4.2 Που μπορούμε να βρούμε ένα τέτοιο λογισμικό;**

-Υπάρχει πληθώρα τέτοιων λογισμικών, που προσφέρονται, είτε δωρεάν, είτε επί πληρωμής. Ένας χρήσιμος οδηγός, που προτείνει τέτοια λογισμικά ανάλογα με τις ανάγκες των γονέων (πχ. ανάλογα αν ο υπολογιστής είναι με λειτουργικό Windows ή λειτουργικό Linux, αν είναι δωρεάν ή με συνδρομή, κ.α.) είναι ο SIPBench (<http://sipbench.eu/>). [20]

#### **4.3 Τι είναι το SIPBench ;**

-Το SIPBench είναι ένα έργο χρηματοδοτούμενο από την Ε.Ε., που σκοπό έχει να μελετήσει τα λογισμικά, που υπάρχουν και να τα βαθμολογήσει ανάλογα με τα κριτήρια : Αποδοτικότητα, Ευκολία στη χρήση, Ασφάλεια, Τιμή

-Μπορεί κανείς να αναζητήσει το λογισμικό, που ταιριάζει καλύτερα στις ανάγκες του, από τη σελίδα του SIPBench <http://sipbench.eu/phase8.cfm/secid.7>. [20]

#### **4.4 Ελεύθερο Λογισμικό γονικού ελέγχου**

-Μερικά από τα λογισμικά γονικού ελέγχου που διατίθεται δωρεάν είναι «K9 web Protection», «Qustodio» Δωρεάν, «SocialShield», «Windows Live Family Safety», «Norton Online Family», «MinorMonitor», «Οικογένεια Shield» από «OpenDNS», «Kidlogger», «Spyrix Δωρεάν Keylogger» και το «Kurupira Web» φίλτρου, υπάρχει ανάλογο λογισμικό γονικού ελέγχου και για κινητά τηλέφωνα (smart phones). [20]

-Μπορούμε να ψάξουμε και να βρούμε, αυτό που ταιριάζει στις ανάγκες μας (π.χ. κινητό με λειτουργικό Android ή Apple iOS) σε αυτή τη σελίδα <http://sipbench.eu/phase8.cfm/secid.7>

[33]

← → ↻ https://sipbench.eu/phase8.cfm/secid.7

most currently used parental control tools in Europe.

You will find here in a bi-annual turnus the results of this study. The tools were tested with different preferences for the age group of children up to twelve years old and youngsters aged thirteen years and older.

Please select the type of tool you are looking for. You will get a ranking list of tools according to your choice or you may decide to select additional features for the tool to get more detailed results with the next step.

[Find an alphabetic list of all tested tools](#)

Device

Operating system on the device

Age-group of minors using the device

Language of the parental control tool

Show only free tools

Commission

Partners:



**CYBION**  
Online Business Intelligence

**stiftung digitale-chancen**

coordinated by:

**INNOVA**  
Technology Transfer & Valorisation

Find us on

### **-Προτεινόμενες εφαρμογές για κινητά :**

*AVG Family Safety, F-Secure Mobile Security, K9 Web Protection Browser (Mobile), Mobicip Safe Browser κ.α.*

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: «Πρωτιά στον εθισμό για τους Έλληνες χρήστες»

### «ΕΛΛΑΔΑ»

#### - Εισαγωγή:

- Σύμφωνα με στοιχεία, που έδωσε ο ψυχίατρος Δρ. Γιώργος Φλώρος, αντιπρόεδρος της ΕΕΜΔΕΔ, στο ΑΠΕ-ΜΠΕ, και αφορούσαν έρευνα, που δημοσιεύτηκε στο επιστημονικό περιοδικό «Computers in Human Behavior» τον Ιούλιο του 2018, Έλληνες σε ποσοστό 37,7% έναντι του 25% πανευρωπαϊκά, παρουσιάζουν σημάδια εθισμού. [12]



#### - 5.1 Εθισμένος στο διαδίκτυο, ένας στους επτά εφήβους

-Η πλειοψηφία των Ελλήνων παιδιών αφιερώνουν το μεγαλύτερο τμήμα της ημέρας τους μπροστά σε μία ηλεκτρονική οθόνη. Ένας στους επτά εφήβους είναι εθισμένος στο διαδίκτυο, ενώ αρκετοί ασχολούνται και με τον ηλεκτρονικό τζόγο. Ένα στα οχτώ αγόρια είναι στα πρόθυρα εθισμού στο τζόγο, ενώ το 4,2% είναι ήδη εθισμένο.

-Αυτό προκύπτει από έρευνα του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Ψυχικής Υγείας (ΕΠΨΥ), που δόθηκε στη δημοσιότητα. Η έρευνα έγινε το 2014 σε δείγμα 4.141 εφήβων, υπό την αιγίδα του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας, με την επιστημονική ευθύνη της ομότιμης καθηγήτριας του Πανεπιστημίου Αθηνών, Α. Κοκκέβη.

[35]

-Περισσότεροι από το 50% των Ελλήνων, μεταξύ 11 με 15 χρονών (54,5%), αφιερώνουν κατά μέσο όρο τουλάχιστον 5 ώρες ημερησίως μπροστά σε μία ηλεκτρονική οθόνη (τηλεόραση, κινητό, tablet κ.α.), πολύ περισσότερο τα αγόρια από τα κορίτσια με ποσοστά 60,3% και 48,7% αντίστοιχα.

-Οι έφηβοι τα Σαββατοκύριακα περνούν ημερησίως δύομιση ώρες περισσότερο, μπροστά σε μία οθόνη, από ότι τις καθημερινές. Τρεις στους πέντε, 60%, σπαταλούν δύο ώρες ημερησίως παρακολουθώντας βίντεο ή ταινίες, ένας στους τρεις, 36%, ασχολείται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και δύο στους πέντε 43%, αφιερώνουν χρόνο σε άλλες ηλεκτρονικές εφαρμογές.

-Με ποσοστό 13% τα αγόρια, βλέπουν ταινίες ή βίντεο στη τηλεόραση πέντε ώρες ημερησίως έναντι των κοριτσιών με 7,7%. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με την καθημερινή ενασχόληση τους με ηλεκτρονικές κονσόλες, τα αγόρια 48% και τα κορίτσια 25%. Όμως ο χρόνος που αφιερώνουν και τα αγόρια και τα κορίτσια σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (ή άλλη συσκευή ενημέρωσης) ημερησίως είναι περίπου ο ίδιος.

-Φαίνεται ότι η τηλεόραση έχει αντικατασταθεί από τους εφήβους, σε μεγάλο βαθμό από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή άλλες συσκευές που διασυνδέονται στο ίντερνετ από το 2006 έως το 2014 (παρακολούθηση τηλεόρασης από 73,5% το 2006 σε 60% το 2014). Ένας στους επτά εφήβους, 14,1%, με ίδιο ποσοστό στα αγόρια και στα κορίτσια, παρουσιάζει σημάδια εξάρτησης από το διαδίκτυο.

-Παρατηρείται επίσης αύξηση της ενασχόλησης των εφήβων με τον διαδικτυακό τζόγο. Το 43,5%, δύο στους πέντε έχουν «τζογάρει» τουλάχιστον μία φορά στη ζωή τους, τα αγόρια σε ποσοστό 68% έναντι των κοριτσιών 21%, ενώ πάνω από 20 φορές έχει στοιχηματίσει το 13,8%. Τον τελευταίο χρόνο το 8,5% έχει στοιχηματίσει πάνω από 20 φορές.

-Ο ΕΠΨΥ «*κρούει το καμπανάκι κινδύνου*» για τον ηλεκτρονικό τζόγο στους εφήβους, αφού το 6,7% των εφήβων βρίσκεται ένα μόλις στάδιο πριν τον εθισμό με το τζόγο, ενώ το 2,3% είναι ήδη εθισμένο, με ποσοστό 12% για τα αγόρια και 4,2% για τα κορίτσια. Η Ελλάδα έρχεται δεύτερη, μετά την Αγγλία, σε διαδικτυακό εθισμό, σύμφωνα με την ΕΕΜΔΕΔ (Ελληνική Εταιρεία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο).

-Έρευνα του 2014, ανέδειξε ότι, εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν οι τελειόφοιτοι φοιτητές της ιατρικής σχολής, με συνέπεια τη μείωση στις ακαδημαϊκές τους επιδόσεις και με ποσοστό 7% στους αξιωματικούς των ένοπλων δυνάμεων. Το ΕΠΨΥ προειδοποιεί ότι, με βάση τις μελέτες, οι έφηβοι σε μεγάλο ποσοστό, θα αποτελέσουν τους αυριανούς ενήλικες εθισμένους στον τζόγο, που θα είναι και επιρρεπείς στη χρήση αλκοόλ, καπνού και άλλων εξαρτησιογόνων ουσιών.



*«Είμαστε σχεδόν όλη η χώρα εθισμένη στο διαδίκτυο. Είμαστε η πρώτη χώρα στα video games στην Ευρώπη. Είμαστε μια χώρα, που μας έδωσαν το ...φρούτο, το έχουμε αρπάξει και δεν κάνουμε κιχ. Είμαστε 25οι ηλεκτρονικά αναλφάβητοι από τους 27».*

-Ο κ. Σφακιανάκης αναφέρεται στον διαδικτυακό εθισμό και εξηγεί ότι, ένα παιδί διατρέχει κίνδυνο εθισμού, όταν αλλάζει η κοινωνικοποίησή του, η συμπεριφορά του, τότε έχουμε θέματα εθισμού, που είναι κλινική διαταραχή και όχι όταν ένα παιδί είναι κοινωνικό, παίζει μπάσκετ, βγαίνει με παρέες, ακόμα και αν ασχολείται πολλές ώρες ημερησίως με διαδικτυακές εφαρμογές.

-Όταν ένας έφηβος ασχολείται μόνο με το διαδίκτυο ή σκέφτεται μόνο αυτό σαν μέσο διασκέδασης και χαλάρωσης, τότε υπάρχει πρόβλημα. Πρέπει οι κηδεμόνες των παιδιών να είναι σε μία συνεχή εγρήγορση και να παρατηρούν οποιαδήποτε αλλαγή συμπεριφοράς στο παιδί. Στην χώρα μας είναι ελάχιστες οι περιπτώσεις, όπου οι γονείς εντοπίζουν το πρόβλημα και απευθύνονται για βοήθεια, σε νοσοκομεία παιδιών για εξαρτήσεις, ενώ τα παιδιά που αντιμετωπίζουν το πρόβλημα είναι πολλά περισσότερα.

-Τα πάντα όλα με μέτρο. Επικίνδυνα για την ανθρώπινη ζωή ο αλκοολισμός, τα ναρκωτικά ο «ιντερνετισμός». Ο κ. Σφακιανάκης επισημαίνει ότι τα παιδιά παραμελούν τα μαθήματα τους, τους φίλους τους, το παιχνίδι και τα αντικαθιστούν με βίντεο παιχνίδια και chat. Ο κίνδυνος στις μέρες μας, δεν είναι το μπουλινγκ, όπως πολλοί γονείς πιστεύουν, αλλά η διαδικτυακή εξάρτηση.

-Προσπάθεια για ενημέρωση και πρόληψη του φαινομένου, γίνεται με διάφορα επιμορφωτικά σεμινάρια, που έχουν δράση σε όλη την Ελλάδα με τίτλο **«Προστάτουμε το παιδί σου από το Ηλεκτρονικό Έγκλημα»**. Απευθύνονται σε γονείς, μαθητές, εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες ψυχικής υγείας, με σκοπό την προστασία των εφήβων από τους κινδύνους της υπερβολικής διαδικτυακής χρήσης.

-Το μεγαλύτερο ποσοστό εθισμού έχουν τα αγόρια 90%, στην ηλικία των 15 ετών. Τα έξι χρόνια αποτελούν, το χρονικό διάστημα συστηματικής χρήσης του διαδικτύου, κατά το οποίο κάποιος μπορεί να διεξάγει συμπέρασμα για εθισμό ή μη. Οι εθισμένοι αφιερώνουν 42 ώρες εβδομαδιαίως στο διαδίκτυο ενώ κατά 97% είναι εθισμένοι και σε βίντεο παιχνίδια. Ένας έφηβος εθισμένος στο διαδίκτυο έχει πρόσβαση σε αυτό κατά 79% από το σπίτι του, 67% από καφέ και 17% από το σχολείο του. [14]

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: «ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ»**

### **«Τί συμβαίνει όμως συγκεκριμένα με τα παιδιά στην τρυφερή ηλικία των 11 με 12 ετών, στο Ηράκλειο Κρήτης;»**

#### **- Εισαγωγή :**

-Στην ηλικία αυτή τα παιδιά αρχίζουν να διεκδικούν έντονα την αυτονομία και την ανεξαρτησία τους, εφηβεία, απαιτούν να κάνουν μόνα τους, τις επιλογές για τον τρόπο επικοινωνίας τους αλλά και όλων των δραστηριοτήτων τους. Αναζητώντας πολλές φορές τρόπο επικοινωνίας και δράσης, στο χώρο του διαδικτύου.

-Κάποιος θα περίμενε, ότι σε μία επαρχιακή πόλη της Ελλάδας, δεν θα είχαμε να αντιμετωπίσουμε φαινόμενα παιδικού εθισμού και πόσο μάλλον διαδικτυακού εθισμού, ιδιαίτερα σε μία πόλη όπως το Ηράκλειο Κρήτης, μία νησιωτική πόλη, που ανήκει μάλιστα, σε ένα από τα ομορφότερα νησιά του κόσμου. Θα περίμενε λοιπόν κάποιος, τα παιδιά στην ηλικία του δημοτικού, να είναι συνεχώς έξω σε παιχνίδια και βόλτες στη θάλασσα και τη φύση. *Αλήθεια όμως, έτσι είναι;*

-Αυτό όμως θα το διερευνήσουμε μέσα από ερωτηματολόγιο, που έχει δοθεί σε 147 μαθητές Έ και ΣΤ΄ τάξης Δημοτικών σχολείων, που θα περιλαμβάνει ερωτήσεις, που αφορούν τις συνήθειες τους στο διαδίκτυο .

-Η έρευνα όμως με ερωτηματολόγιο θα πρέπει να ακολουθεί συγκεκριμένους **κανόνες** (πρωτόκολλο).

#### **- 6.1 Στάδια έρευνας με ερωτηματολόγιο**

- 1) Καθορισμός γενικού σκοπού και ειδικών στόχων
- 2) Επιλογή η κατασκευή οργάνων μέτρησης π.χ. ερωτηματολόγιο
- 3) Κύκλος της τυπικής ερευνητικής μεθοδολογίας
- 4) Μέθοδος συλλογής δεδομένων
- 5) Συλλογή δεδομένων

## Πιο αναλυτικά:

### 1. Γενικός σκοπός και ειδικοί στόχοι:

- Εννοιολογικό μοντέλο υποδείγματος, στο οποίο θα στηριχθεί η ερευνητική διαδικασία, καθορισμός ερευνητικού προβλήματος ερευνητικές υποθέσεις
- Καθορισμός πλήθους δείγματος,(πλήθος μονάδων)
- Καθορισμός κριτηρίων αξιολόγησης

### 2. Επιλογή ή κατασκευή οργάνων (ερωτηματολόγιο):

- Κατασκευή οργάνων μέτρησης της έρευνας (ερωτηματολόγιο)
- Έλεγχος αξιολόγησης και εγκυρότητας ερωτηματολογίου

### 3. Επιλογή της τυπικής ερευνητικής μεθοδολογίας:

- Επιλογή μεθόδου συλλογής δεδομένων, παραδείγματος χάρι απογραφή δειγματοληψίας ή πείραμα
- Ορίζονται διάφοροι περιορισμοί χρονικοί, οικονομικοί, τεχνικοί ή δεοντολογικοί στην επιλογή μεθόδου
- Καθορίζονται σχέδια δράσης για αντιμετώπιση «απειλών», ως προς την εγκυρότητα της έρευνας ορισμός νέων περιορισμών
- Σε περίπτωση δειγματοληψίας ή πειραματικής, ορισμός της μεθόδου του ελάχιστου δυνατού δείγματος προς έρευνα

### 4. Μέθοδος συλλογής δεδομένων:

- Συγκέντρωση και συλλογή δεδομένων έλεγχος ακρίβειας στην καταγραφή στοιχείων και στους περιορισμούς για τυχόν σφάλματα
- Πιθανή αλλαγή στα όργανα μέτρησης, δηλαδή ερωτηματολογίου

### 5. Συλλογή δεδομένων:

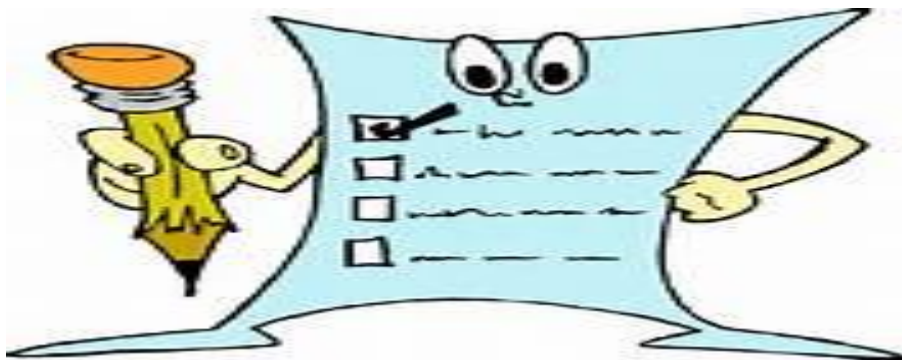
#### -Ερωτηματολόγιο:

- Το ερωτηματολόγιο ασκείται σε ένα σύνολο/δείγμα ανθρώπων με ομοιόμορφο τρόπο, από τους ερευνητές, προκειμένου να εξαχθούν πληροφορίες που αφορούν την στάση τους απέναντι σε

[40]



ένα πρόβλημα ή ένα θέμα. Το ερωτηματολόγιο αποτελεί ένα σύνολο ερωτήσεων, που αφορούν το συγκεκριμένο πρόβλημα ή θέμα.



**-Σύνταξη σχεδίου του ερωτηματολογίου :**

Ομοιόμορφες ερωτήσεις με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και περιορισμούς

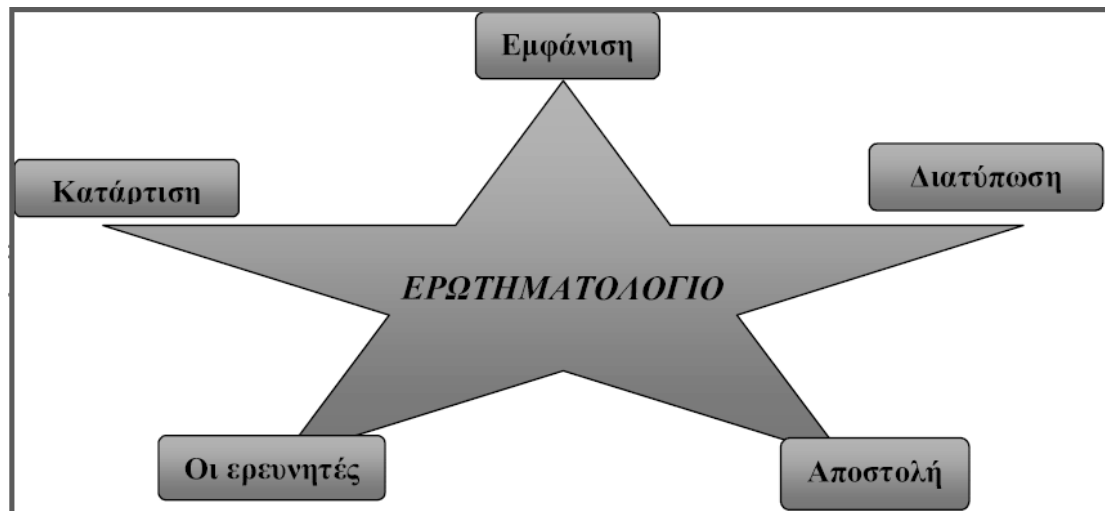
**-Βασικά χαρακτηριστικά :**

- Ομοιομορφία
- Πλήθος και ποικιλία δεδομένων που μπορούν να συγκεντρωθούν
- Έκταση και ποικιλία ερωτώμενων
- Ελεύθερο και ανώνυμο ερωτηματολόγιο
- Πληροφορίες για μη παρατηρήσιμα δεδομένα (π.χ. συναισθήματα)
- Μικρό κόστος (χρήμα, χρόνος)

**-Περιορισμοί :**

- Απώλεια λεπτομερειών
- Έλλειψη ελέγχου ακρίβειας απαντήσεων
- Έλλειψη ελέγχου ειλικρίνειας
- Υποκειμενικότητα ερωτηθέντων στην κατανόηση των ερωτήσεων
- Απώλειες στην επιλογή του δείγματος

## - 6.2 Διαδικασία κατασκευής και χορήγησης ερωτηματολογίου



### -Κατάρτιση:

- Αντιληπτό
- Επίκαιρο
- Σύντομο
- Προδιαθέτει ευνοϊκά

### -Εμφάνιση:

- Φορέας
- Τίτλος
- Ημερομηνία
- Λογική σειρά ερωτήσεων

### -Διατύπωση :

- Προστασία ιδιωτικότητας
- Σαφήνεια
- Μονοσήμαντες ερωτήσεις
- Ιδιαίτερες οδηγίες
- Μη επηρεασμός

- Ποιοτικά χαρακτηριστικά
- Ποσοτικά χαρακτηριστικά

#### **-Αποστολή :**

- Ταχυδρομικά
- Με υπαλλήλους
- Με ερευνητές

#### **-Ερευνητές :**

- Κατάρτιση
- Αμεροληψία
- Κόστος

#### **-Τύποι ερωτήσεων :**

- Κλειστές ερωτήσεις
- Ανοιχτές ερωτήσεις

#### **-Κλίμακες μέτρησης :**

- Ονομαστικές τιμές
- Τιμές διάταξης
- Διαστήματος
- Αναλογικές
- Δίτιμες-δυναδικές
- Μονοδιάστατες
- Πολυδιάστατες

#### **-Μεταβλητές:**

- Πριν την εκτέλεση της έρευνας πρέπει να οριστούν χαρακτηριστικά, που αφορούν το αντικείμενο μελέτης, μετρήσιμα είτε αριθμητικά (ποσοτικά) είτε με κάποια κλίμακα (ποιοτικά), που ονομάζονται μεταβλητές. Παραδείγματα ποιοτικών μεταβλητών είναι το επίπεδο μόρφωσης, το φύλο, καταγωγή, που ναι μεν δεν είναι αριθμητικά μετρήσιμες, αλλά θα πρέπει εμείς να ορίσουμε

[43]

αριθμητική κλίμακα με βάση τις απαντήσεις που δίνουν. Ποιοτικές ή ποσοτικές μεταβλητές συνεχείς ή ασυνεχείς μεταβλητές (μονάδες που θέλουμε να μετρήσουμε). Ασυνεχής μεταβλητή είναι αυτή που μπορεί να λάβει μεμονωμένη τιμή, δηλαδή υπάρχουν τιμές μεταξύ των οποίων δεν είναι δυνατόν να υπάρξει άλλη τιμή και συνεχής, όταν μπορεί να λάβει οποιαδήποτε τιμή μέσα σε ένα διάστημα πραγματικών αριθμών.

**-Κανόνες κατασκευής ερωτήσεων - Διαμόρφωση τελικού ερωτηματολογίου:**

- Πιλοτική δοκιμή τελικού σχεδίου
- Έλεγχος για μεροληψία στις απαντήσεις
- Ανασύνταξη του τελικού ερωτηματολογίου (συνεχής επανάληψη των παραπάνω σταδίων)

**-Εγκυρότητα και αξιοπιστία κλιμάκων μέτρησης:**

- Απόλυτα αληθινό
- Υπάρχει κόστος σφάλματος
- Ακριβείς μετρήσεις, συνέπεια

**-Μέθοδοι εκτίμησης αξιοπιστίας:**

- Εκτίμηση εσωτερικής συνέπειας κλίμακας
- Ακρίβεια μετρήσεων κλίμακας
- Σταθερότητα ως προς το χρόνο

-Θα πρέπει να υπάρξει συνεχής έλεγχος **εγκυρότητας** περιεχομένου και **εννοιολογικής κατασκευής**.

### **- 6.3 Επεξεργασία ερωτηματολογίου - Στατιστική ανάλυση**

-Περιλαμβάνεται από στάδια:

- Το στάδιο της διαδικασίας επεξεργασίας και ανάλυσης των δεδομένων
  - Σειρά ανάλυσης
  - Κωδικοποίηση δεδομένων
  - Μορφή πίνακα δεδομένων
  - Αντιμετώπιση ενδεχόμενης αποτυχίας
  - Έλεγχος ορθής καταχώρησης και εισαγωγή στον υπολογιστή
  - Στη 1η φάση ορίστηκε το εννοιολογικό μοντέλο, σε αυτή τη φάση λοιπόν πρέπει να καθοριστούν όλες οι συνθήκες (θεωρητικές αλλά και τεχνικές), για την όσο πληρέστερη προσέγγιση του παραπάνω μοντέλου, καθορίζοντας και τις διαδικασίες/βήματα, που θα ακολουθηθούν. Επιλογή κατάλληλων στατιστικών μεθόδων.
  - Επιλογή κατάλληλου, ειδικού λογισμικού για τη στατιστική επεξεργασία των δεδομένων.
  - Ελέγχονται θεωρητικές και τεχνικές απαιτήσεις, που σχετίζονται με τις διαδικασίες που θα ακολουθηθούν.
  - Αποτελέσματα στατιστικής ανάλυσης.
  - Ελέγχονται τα σφάλματα, που παρουσιάζονται κατά την εκτέλεση των βημάτων της έρευνας, που επηρεάζουν την εγκυρότητα των αποτελεσμάτων και κατά συνέπεια με την σωστή ή όχι εξαγωγή συμπερασμάτων.
  - Παρουσίαση αποτελεσμάτων.
  - Επικύρωση εγκυρότητας αποτελεσμάτων.

- Το να συλλέξεις και να αναλύσεις στατιστικά τα δεδομένα, δεν είναι μία τυχαία διαδικασία, πρέπει να ακολουθηθούν αυστηρά καθορισμένα βήματα, που θα οδηγήσουν σε αποτελέσματα, χρήσιμα για τη λήψη αποφάσεων, όπου κατά τη διαδικασία αυτή η λήψη τέτοιων αποφάσεων δεν αποτελούν πάντα και τις σωστότερες ή καταλληλότερες, αφού βασίζονται σε εμπειρικές έρευνες, που από τη φύση τους έχουν ένα μικρό ποσοστό απόκλισης από την

πραγματικότητα. Όλα τα βήματα της διαδικασίας είναι αυστηρά αλληλοεξαρτώμενα, όπου η έξοδος του ενός, αποτελεί είσοδο του επόμενου.

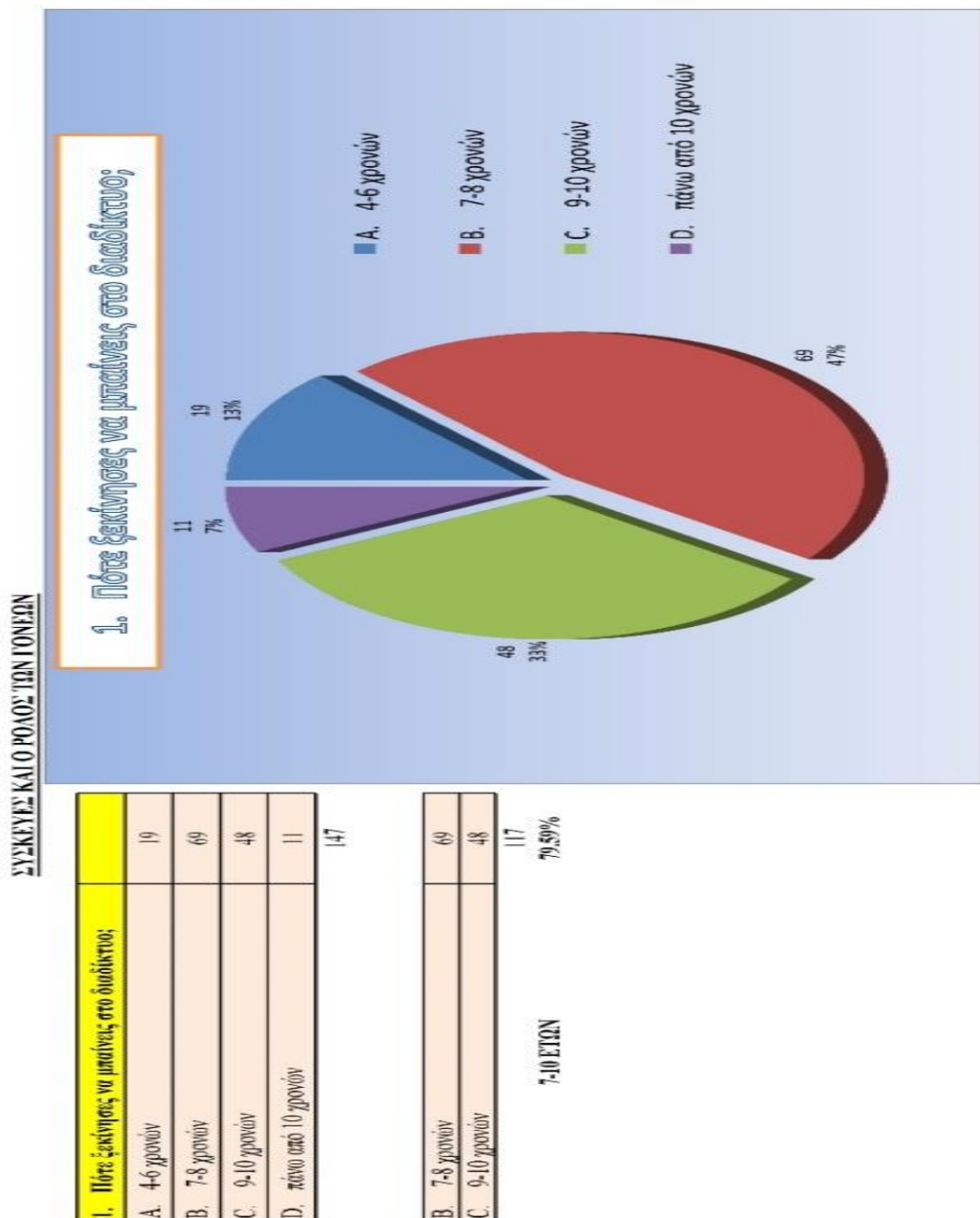
Οι ερευνητές ανάλογα το επιστημονικό ερώτημα, το οποίο καλούνται να απαντήσουν μέσω της έρευνας, θα πρέπει να καθορίσουν αυστηρά τι θεωρείται επιτυχές ή ανεπιτυχές αποτέλεσμα στην εκτέλεση ενός βήματος/φάσης της έρευνας και με κατάλληλη ανατροφοδότηση, στη περίπτωση μιας λάθος εκτέλεσης μίας φάσης, να μπορεί να υπάρξει επανάληψη και επανεκκίνηση της διαδικασίας, με στόχο τα τελικά αποτελέσματα να ανταποκρίνονται όσο το δυνατόν περισσότερο στην πραγματικότητα. [17]

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7<sup>ο</sup>**

### **«ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΕ ΔΕΙΓΜΑ 147 ΜΑΘΗΤΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ»**

#### **- 7.1 Συμπεράσματα ανά ερώτηση ερωτηματολογίου**

## 7.1.1 ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΚΑΙ ΡΟΛΟΣ ΓΟΝΕΩΝ



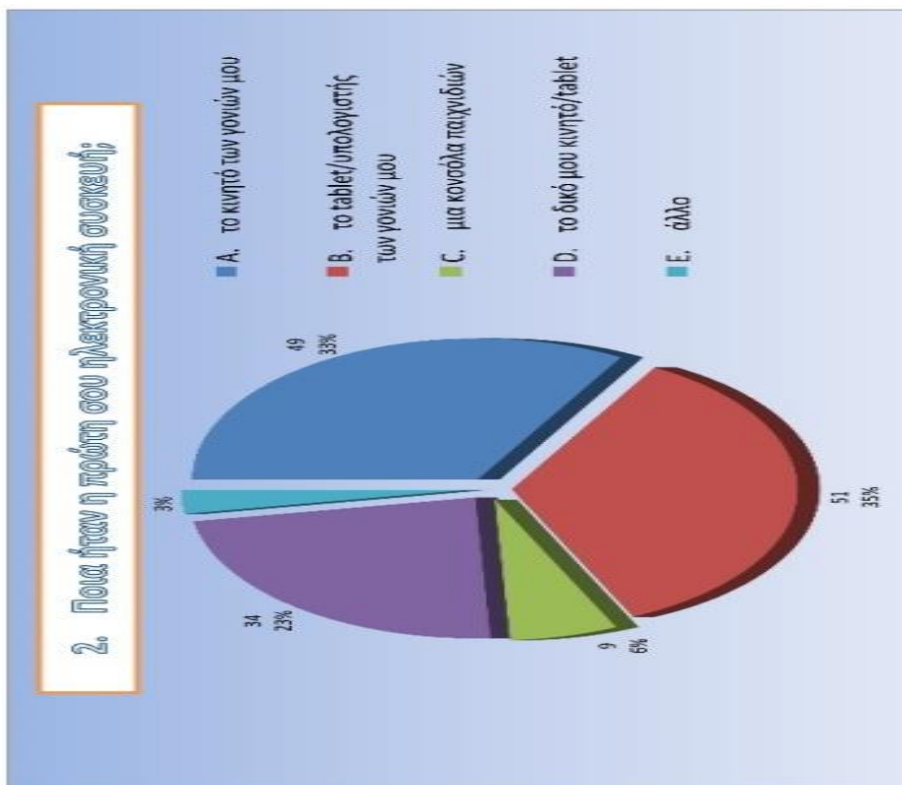
Παιδιά του Ηρακλείου αποκτούν πρόσβαση από πολύ μικρά στο διαδίκτυο από 7 έως 10 χρόνων απάντησε το 79,59%

*Τα παιδιά του Ηρακλείου αποκτούν πρόσβαση από πολύ μικρά στο διαδίκτυο, από 7 έως 10 χρόνων απάντησε το 79,59%.*



| 2. Ποια ήταν η πρώτη σου ηλεκτρονική συσκευή; |     |
|---|-----|
| A. το κινητό των γονιών μου                   | 49  |
| B. το tablet/υπολογιστής των γονιών μου       | 51  |
| C. μια κονσόλα παιχνιδιών                     | 9   |
| D. το δικό μου κινητό/tablet                  | 34  |
| E. άλλο                                       | 4   |
|   | 147 |

| ... ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ ΜΟΥ                      |        |
|---|--------|
| A. το κινητό των γονιών μου             | 49     |
| B. το tablet/υπολογιστής των γονιών μου | 51     |
|   | 100    |
|   | 68,03% |



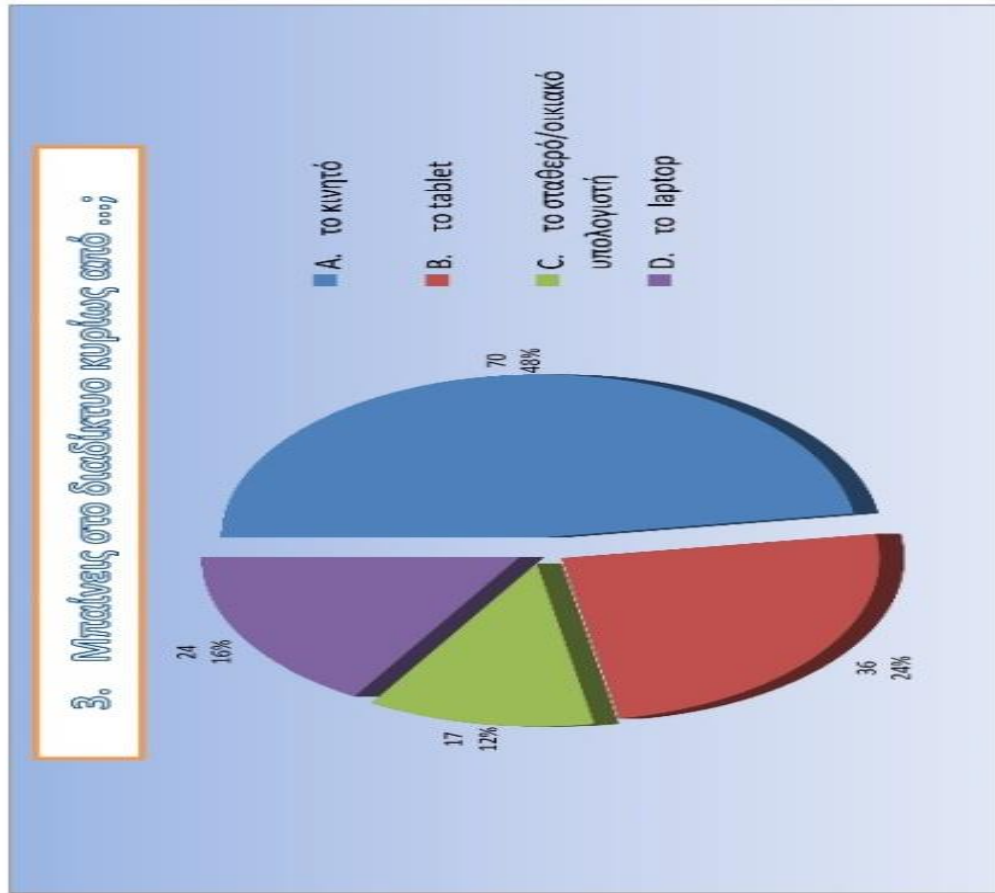
Σε μεγάλο ποσοστό 68,03% ιδιαίτερα υψηλό οι ίδιοι οι γονείς προσφέρουν στα παιδιά, προκειμένου να περιηγηθούν στο ίντερνετ. Σημάδι ότι η αρχή του κακού γίνεται από τους ίδιους τους γονείς. Άλλωστε δεν αποκαλούν τυχαία πολύ τα κινητά και tablet ψηφιακές νταντάδες... όπως δεν πρέπει επίσης να αγνοήσουμε ότι το 23% έχει δικό του κινητό ή tablet σε αυτή την ηλικία.

Σε μεγάλο ποσοστό 68,03% ιδιαίτερα υψηλό οι ίδιοι οι γονείς προσφέρουν τις δικές τους συσκευές στα παιδιά, προκειμένου να περιηγηθούν στο ίντερνετ. Σημάδι ότι η αρχή του κακού γίνεται από τους ίδιους τους γονείς. Άλλωστε δεν αποκαλούν τυχαία πολύ τα κινητά και tablet ψηφιακές νταντάδες... όπως δεν πρέπει επίσης να αγνοήσουμε ότι το 23% έχει δικό του κινητό ή tablet σε αυτή την ηλικία.



| 3. Μπαίνεις στο διαδίκτυο κυρίως από ...; | Απονήσεις |
|---|-----------|
| A. το κινητό                              | 70        |
| B. το tablet                              | 36        |
| C. το σταθερό/οικιακό υπολογιστή          | 17        |
| D. το laptop                              | 24        |
|   | 147       |

|                     |        |
|---------------------|--------|
| A. το κινητό        | 70     |
| B. το tablet        | 36     |
|                     | 106    |
| ...ΦΟΡΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ | 72.11% |

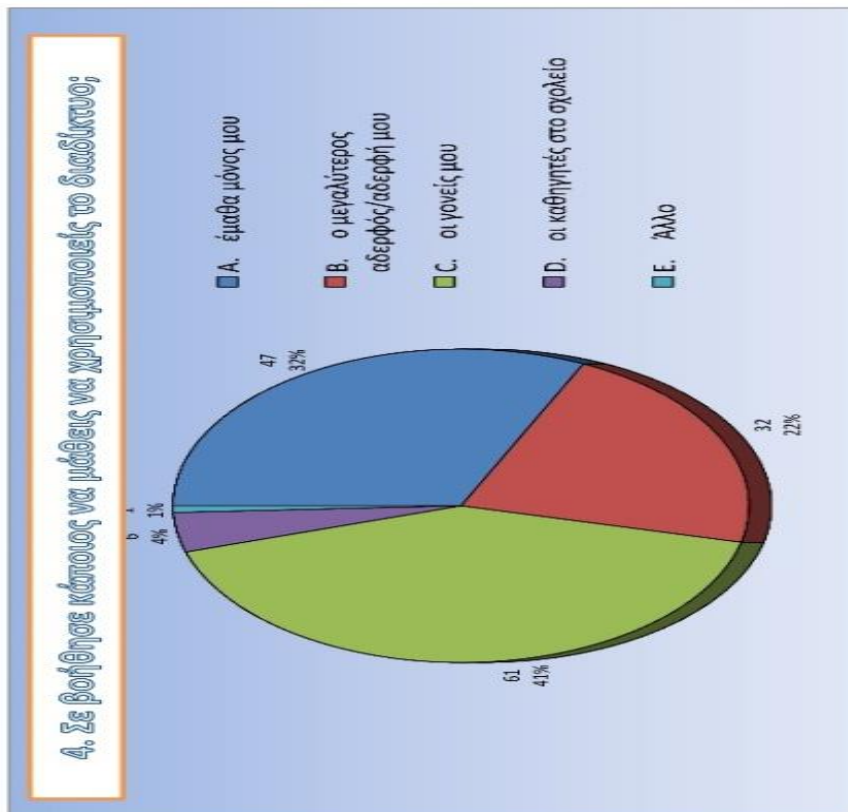


Σημειώνεται ότι οι απαντήσεις που χρησιμοποιούν κυρίως για τη πρόσβαση τους, στο ίντερνετ με ποσοστό 72,11%

*Συσκευές, τις οποίες χρησιμοποιούν κυρίως για τη πρόσβαση τους, στο ίντερνετ με ποσοστό 72,11%.*

| 4. Σε βοήθησε κάποιος να μάθεις να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο; |     |
|--|-----|
| A. έμαθα μόνος μου   | 47  |
| B. ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου                            | 32  |
| C. οι γονείς μου   | 61  |
| D. οι καθηγητές στο σχολείο                                    | 6   |
| E. Άλλο  | 1   |
|  | 147 |

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| A. έμαθα μόνος μου                  | 47     |
| B. ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου | 32     |
| C. οι γονείς μου                    | 61     |
| ... ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ                  | 140    |
|                                     | 96,24% |



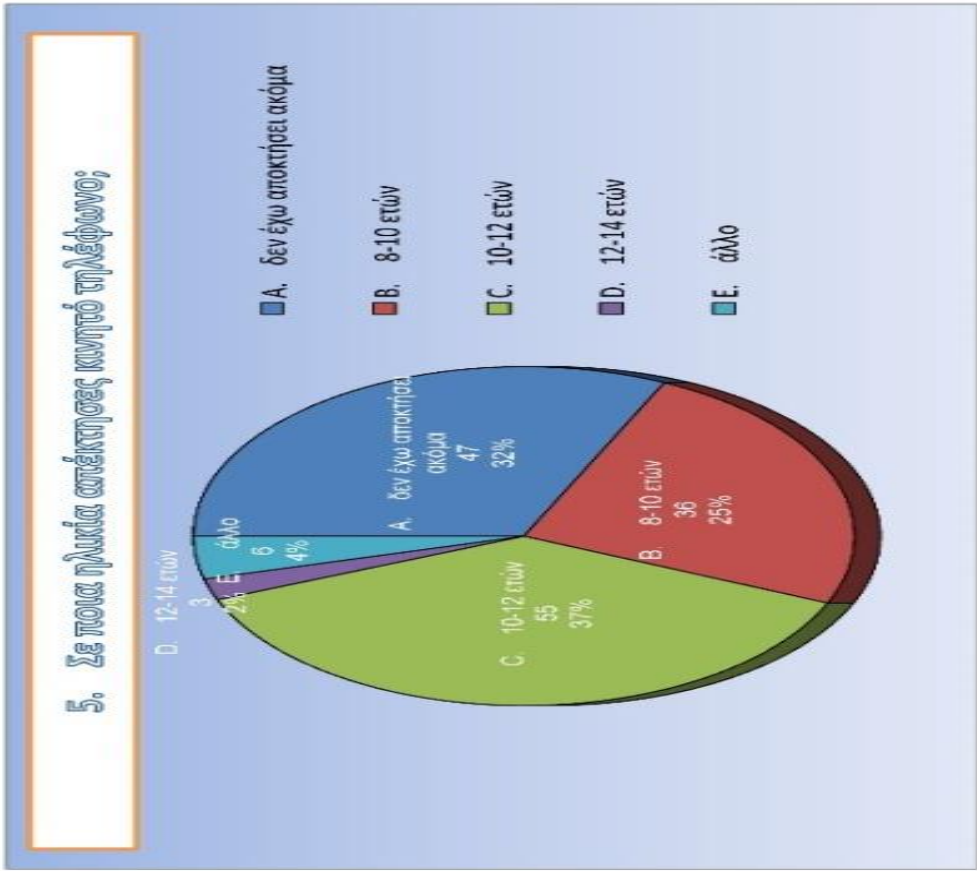
Συνήθεια που εμφανίζεται στο χώρο του σπιντι, τα παιδιά κατά το 95,24% μαθαίνουν, παίζοντας, παρακολουθώντας βίντεο και άλλα ενώ είναι σπιντι.

*Συνήθεια που εμφανίζεται στο χώρο του σπιτιού, τα παιδιά κατά το 95,24% μπαίνουν, παίζουν, παρακολουθούν βίντεο και άλλα ενώ είναι σπίτι.*

|   |     |
|---|-----|
| <b>5. Σε ποια ηλικία απέκτηρες κινητό τηλέφωνο;</b> |     |
| A. δεν έχω αποκτήσει ακόμα                          | 47  |
| B. 8-10 ετών  | 36  |
| C. 10-12 ετών                                       | 55  |
| D. 12-14 ετών                                       | 3   |
| E. άλλο   | 6   |
|   | 147 |

|               |    |
|---------------|----|
| B. 8-10 ετών  | 36 |
| C. 10-12 ετών | 55 |
|               | 91 |

|                  |               |
|------------------|---------------|
| <b>8-12 ΕΤΩΝ</b> | <b>61,90%</b> |
|------------------|---------------|



Ποσοστό στο 61,90% από τα 8 έως 12 χρόνια τους, αποκτούν δικό τους κινητό, πλήρης ανεξαρτητοποίηση στη χρήση του κινητού.

**Ποσοστό στο 61,90% από τα 8 έως 12 χρόνια τους, αποκτούν δικό τους κινητό, πλήρης**

*ανεξαρτητοποίηση στη χρήση του κινητού.*

## **ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟ ΓΡΑΦΗΜΑ**

[56]

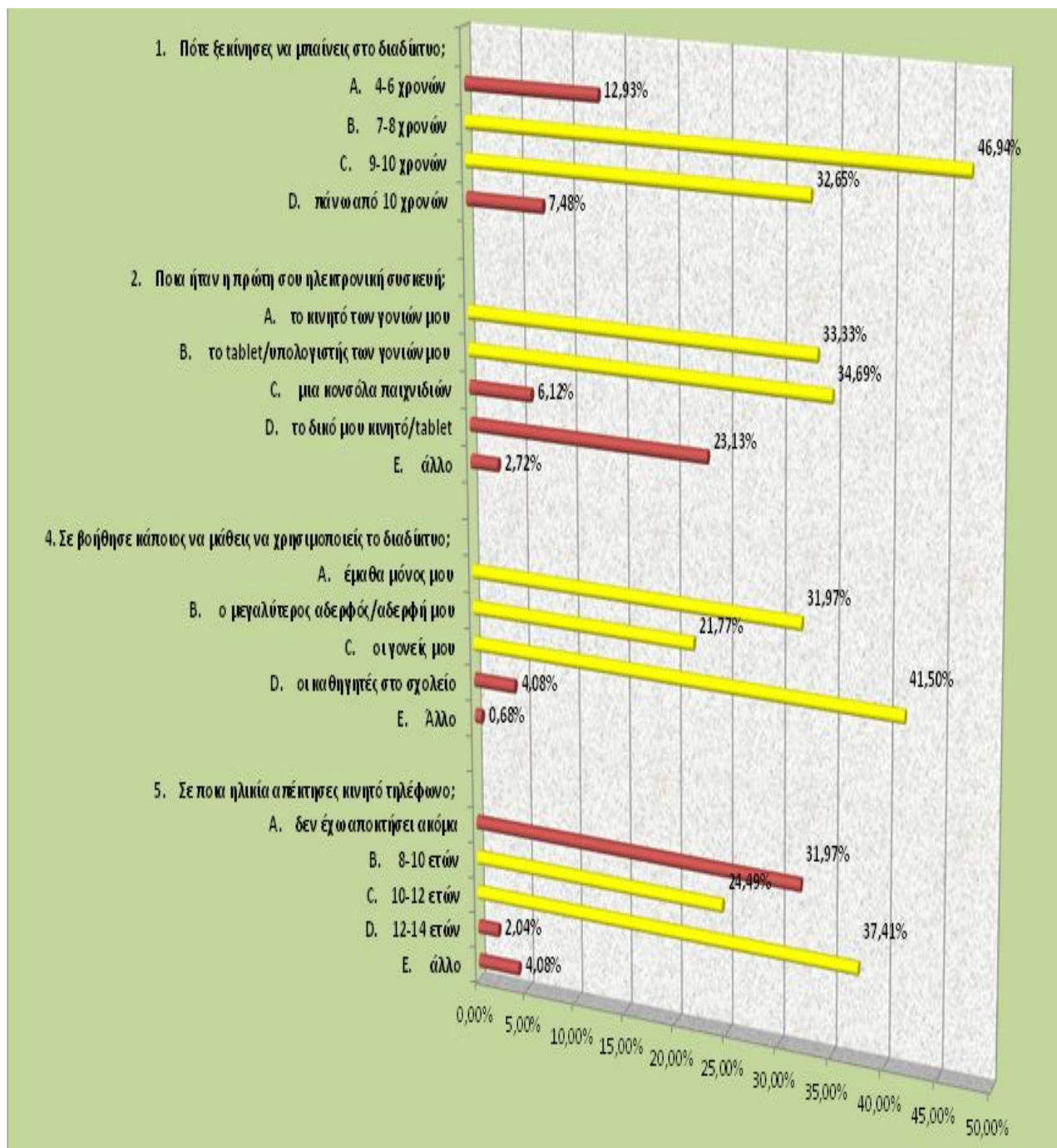


| 1. Πότε ξεκίνησες να μπαίνεις στο διαδίκτυο; |    |        |
|--|----|--------|
| A. 4-6 χρονών                                | 19 |        |
| B. 7-8 χρονών                                | 69 | 79,59% |
| C. 9-10 χρονών                               | 48 |        |
| D. πάνω από 10 χρονών                        | 11 |        |

| 2. Ποια ήταν η πρώτη σου ηλεκτρονική συσκευή; |    |        |
|---|----|--------|
| A. το κινητό των γονιών μου                   | 49 | 68,03% |
| B. το tablet/υπολογιστής των γονιών μου       | 51 |        |
| C. μια κονσόλα παιχνιδιών                     | 9  |        |
| D. το δικό μου κινητό/tablet                  | 34 |        |
| E. άλλο                                       | 4  |        |

| 4. Σε βοήθησε κάποιος να μάθεις να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο; |    |        |
|--|----|--------|
| A. έμαθα μόνος μου   | 47 |        |
| B. ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου                            | 32 | 95,24% |
| C. οι γονείς μου   | 61 |        |
| D. οι καθηγητές στο σχολείο                                    | 6  |        |
| E. Άλλο  | 1  |        |

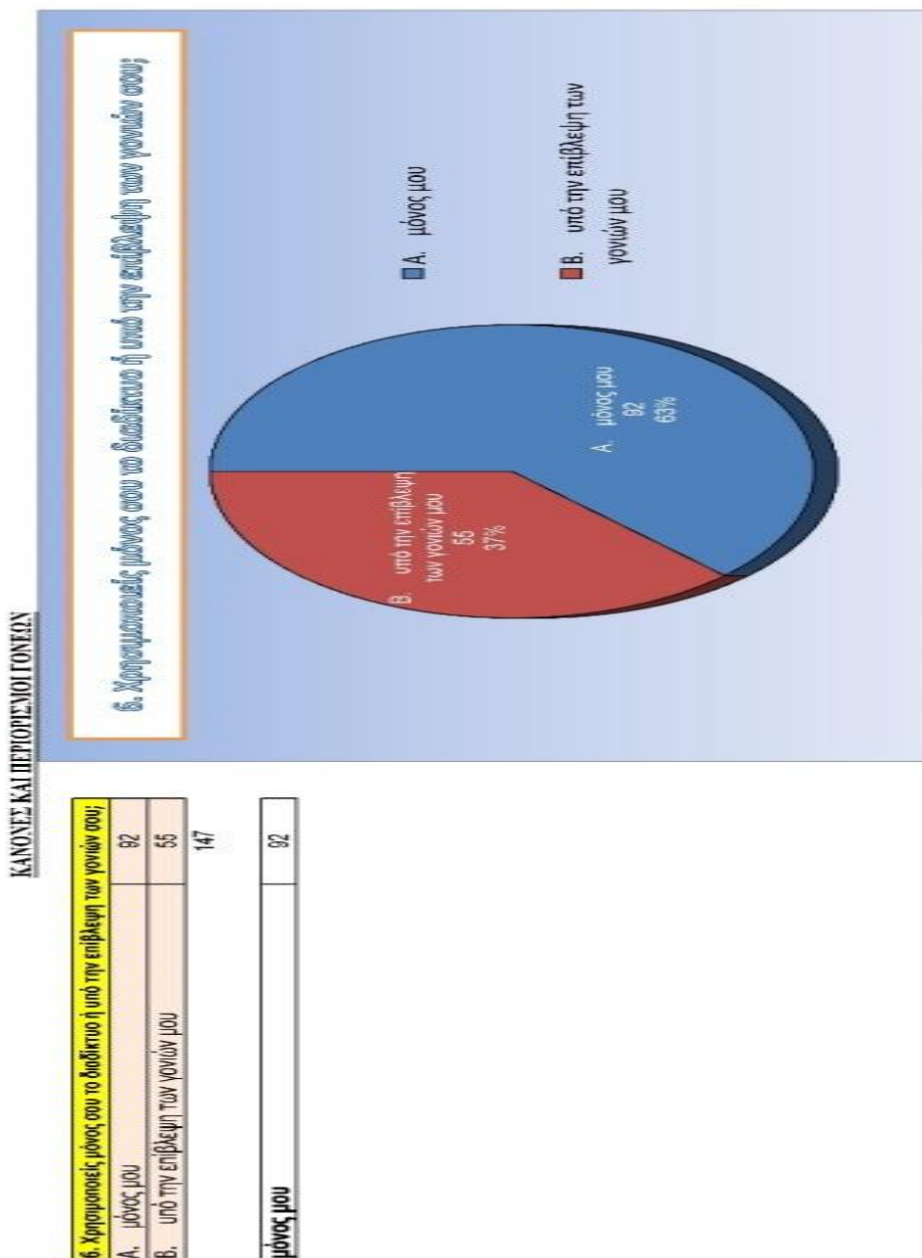
| 5. Σε ποια ηλικία απέκτησες κινητό τηλέφωνο; |    |        |
|--|----|--------|
| A. δεν έχω αποκτήσει ακόμα                   | 47 |        |
| B. 8-10 ετών                                 | 36 | 61,90% |
| C. 10-12 ετών                                | 55 |        |
| D. 12-14 ετών                                | 3  |        |
| E. άλλο                                      | 6  |        |



*-Αναλύοντας τα αποτελέσματα της ερευνάς μέσω των απαντήσεων στις ερωτήσεις 1-2-4 και 5 παρατηρούμε ότι:*

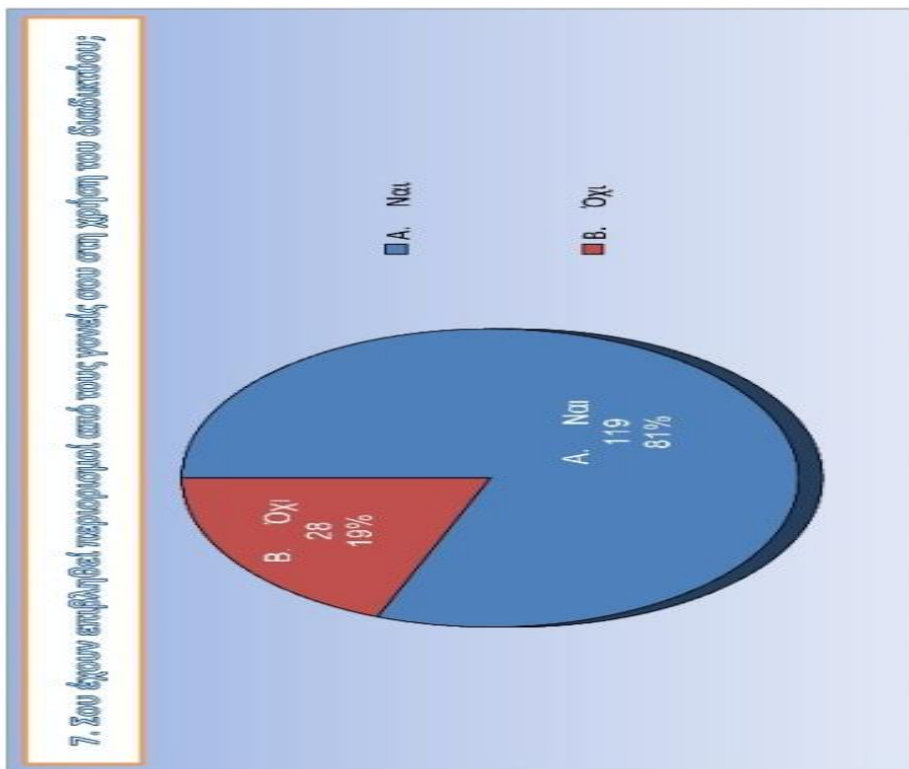
*-Το 79,59% των παιδιών ξεκίνησε να χρησιμοποιεί το διαδίκτυο στην ηλικία των 7 έως 10 ετών, με το κινητό ή το tablet των γονιών του, σε ποσοστό 68,03%. Η πρώτη επαφή και γνωριμία με αυτό φαίνεται να γίνεται μέσα στο σπίτι από το ίδιο το παιδί, με βοήθεια και καθοδήγηση που δέχεται από τα αδέρφια ή και τους ίδιους του γονείς (95,24%). Διαπιστώνεται δε και η ευκολία απόκτησης συσκευής, όπου σε ποσοστό περίπου 62% εμφανίζονται παιδιά της ηλικίας από 8-12 ετών με δική τους συσκευή.*

- **7.1.2 ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΟΝΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ**



**Κάνοντας χρήση του κινητού Χωρίς καμία επίβλεψη κατά 63%.**

|  |     |     |
|--|-----|-----|
| 7. Σου έχουν επιβληθεί περιορισμοί από τους γονείς σου στη χρήση του διαδικτύου; |     |     |
| A. Ναι   | 119 |     |
| B. Όχι   | 28  | 147 |



Ενώ σε θεωρητικό Πλαίσιο έχουν τεθεί κανόνες και περιορισμοί από τους γονείς κατά 81% κανόνες και περιορισμοί που δεν τηρούνται πάντα με 63% χωρίς επίβλεψη

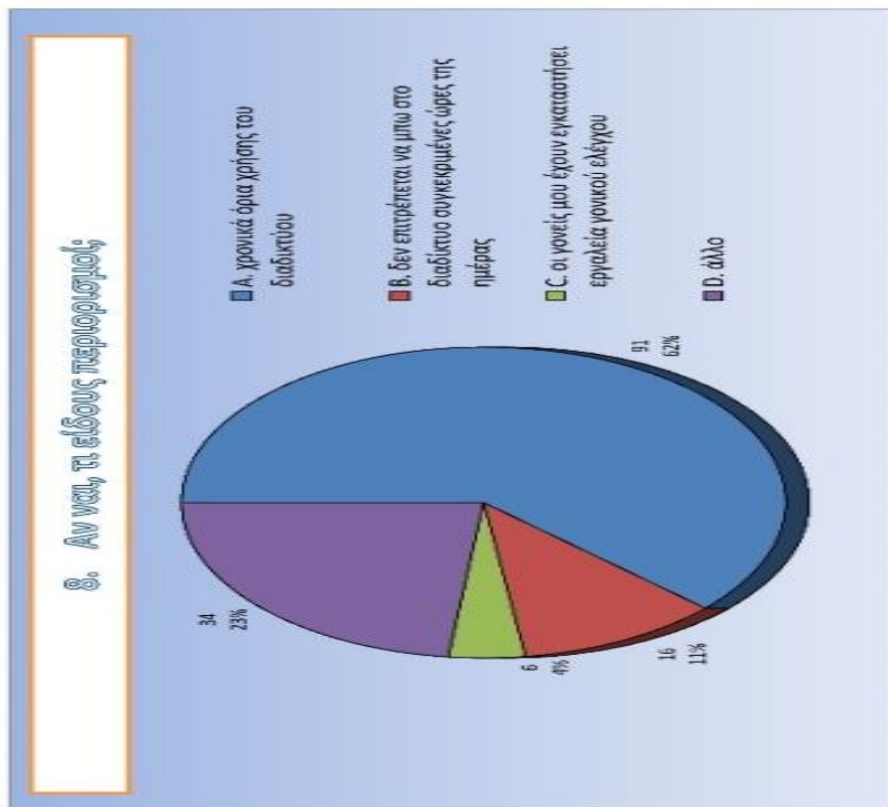
**Ενώ σε θεωρητικό Πλαίσιο έχουν τεθεί κανόνες και περιορισμοί από τους γονείς κατά 81%**

*κανόνες και περιορισμοί, που δεν τηρούνται πάντα, με 63% χωρίς επίβλεψη.*

[61]

|   |     |
|---|-----|
| <b>8. Αν ναι, τι είδους περιορισμοί;</b>                              |     |
| A. χρονικά όρια χρήσης του διαδικτύου                                 | 91  |
| B. δεν επιτρέπεται να μπω στο διαδικτυο συγκεκριμένες ώρες της ημέρας | 16  |
| C. οι γονείς μου έχουν εγκαταστήσει εργαλεία γονικού ελέγχου          | 6   |
| D. άλλο   | 34  |
|   | 147 |

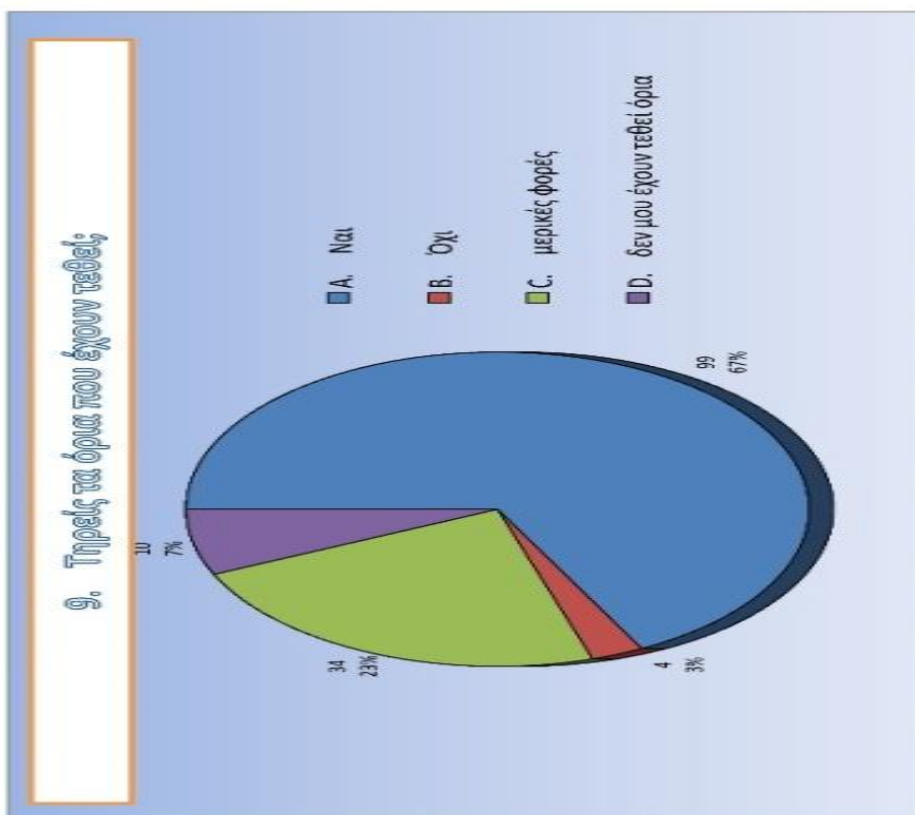
|  |        |
|--|--------|
| <b>A. χρονικά όρια χρήσης του διαδικτύου</b>                                 | 91     |
| <b>B. δεν επιτρέπεται να μπω στο διαδικτυο συγκεκριμένες ώρες της ημέρας</b> | 16     |
| <b>χρονικός έλεγχος</b>  | 107    |
|  | 72.79% |



Περιορισμοί κινήσις, είδους, χρονικό όριο και συγκεκριμένες ώρες της ημέρας σε ποσοστά 62% και 11% αντίστοιχα.

*-Περιορισμοί κυρίως, όπως χρονικό όριο και συγκεκριμένες ώρες της ημέρας σε ποσοστά 62% και 11% αντίστοιχα.*

| 9. Τηρείς τα όρια που έχουν τεθεί; |     |
|------------------------------------|-----|
| A. Ναι                             | 99  |
| B. Όχι                             | 4   |
| C. μερικές φορές                   | 34  |
| D. δεν μου έχουν τεθεί όρια        | 10  |
|                                    | 147 |



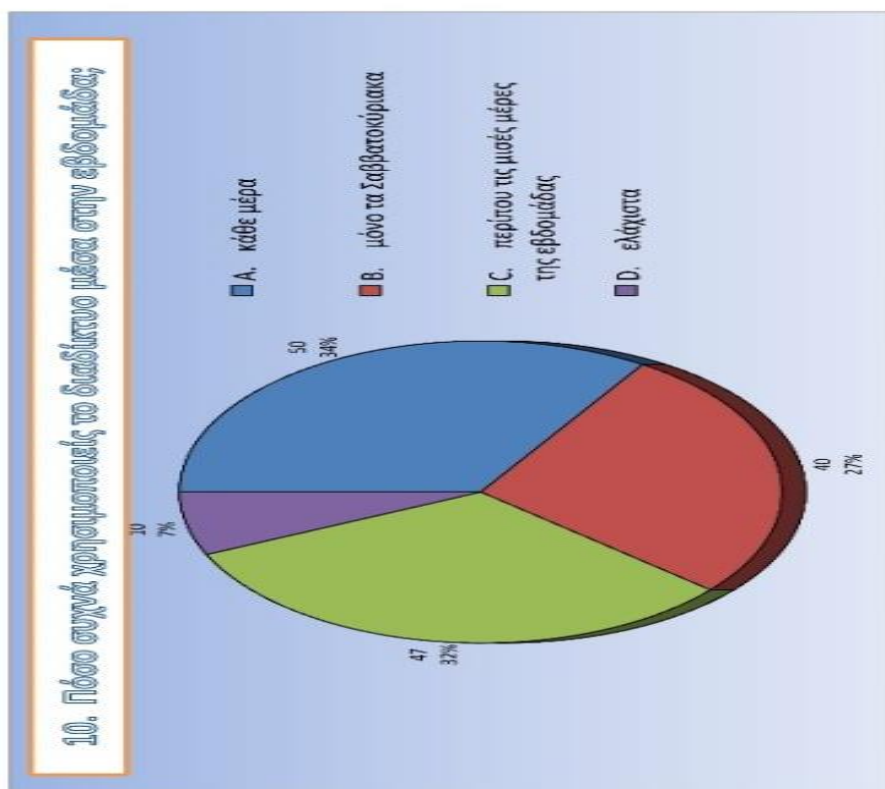
Έγινε διενέργεια κατά κύριο λόγο απβλωση από τους γονείς τα παιδιά υπηρξόταν κατά 67% ότι τηρούν τους κανόνες και τα όρια που τους έχουν τεθεί



*-Ενώ δεν υπάρχει κατά κύριο λόγο επίβλεψη, από τους γονείς τα παιδιά ισχυρίζονται κατά 67% ότι τηρούν τους κανόνες και τα όρια που τους έχουν τεθεί.*

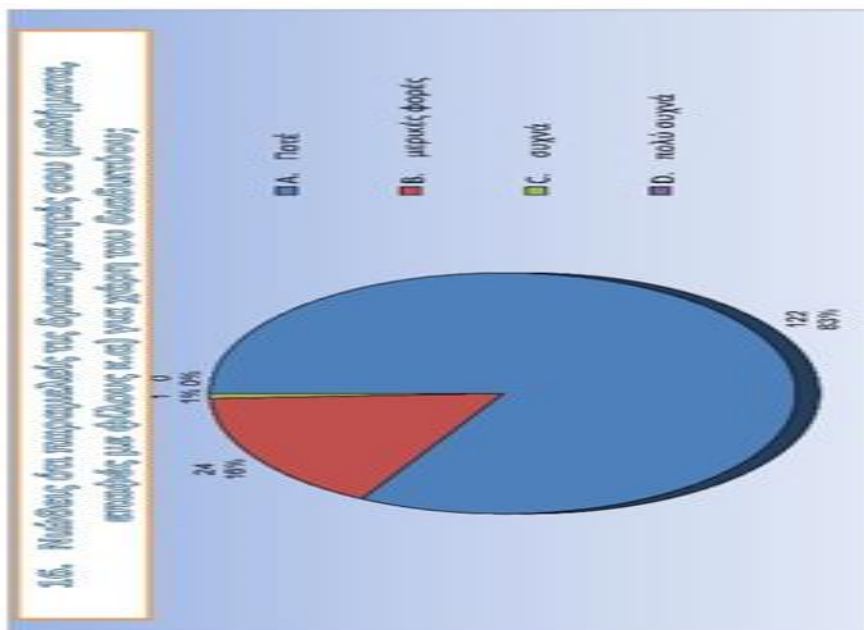
| 10. Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε το διαδικτυο μέσα στην εβδομάδα; |     |
|--|-----|
| A. κάθε μέρα   | 50  |
| B. μόνο τα Σαββατοκύριακα                                      | 40  |
| C. περίπου τις μισές μέρες της εβδομάδας                       | 47  |
| D. ελάχιστα  | 10  |
|  | 147 |

|              |    |     |
|--------------|----|-----|
| A. κάθε μέρα | 50 | 34% |
|--------------|----|-----|



Το 34% το μεγαλύτερο ποσοστό, απάντησε ότι έχει καθημερινή πρόσβαση στο διαδίκτυο

-Το 34%, το μεγαλύτερο ποσοστό, απάντησε ότι έχει καθημερινή πρόσβαση στο διαδίκτυο.



| Απάντηση         | Αριθμός    |
|------------------|------------|
| A. Ποτέ          | 0          |
| B. μερικές φορές | 24         |
| C. συχνά         | 122        |
| D. πολύ συχνά    | 0          |
| <b>Σύνολο</b>    | <b>147</b> |

Με όλα αυτά που καθημερινά και συστηματικά γράφει για διαδικτυακό το παιδί κατά 83% νιώθει ότι δεν παραμελούν άλλες δραστηριότητες, όπως διάβασμα, φίλους, οικογένεια, είναι όμως έτσι δεδομένου, ότι τα παιδιά σπαταλούν ένα μεγάλο μέρος της ημέρας τους στο σχολείο, στα φροντιστήρια, σε αθλητικές δραστηριότητες, βάζοντας και το διαδίκτυο στην καθημερινότητά τους, αλήθεια πόση ελεύθερη ώρα υπάρχει για οικογένεια και φίλους...

*-Με όλη αυτή την καθημερινή και συστηματική χρήση του διαδικτύου τα παιδιά κατά 83% νιώθουν ότι δεν παραμελούν άλλες δραστηριότητες, όπως διάβασμα, φίλους, οικογένεια, είναι όμως έτσι δεδομένου, ότι τα παιδιά σπαταλούν ένα μεγάλο μέρος της ημέρας τους στο σχολείο, στα φροντιστήρια, σε αθλητικές δραστηριότητες, βάζοντας και το διαδίκτυο στην καθημερινότητά τους, αλήθεια πόση ελεύθερη ώρα υπάρχει για οικογένεια και φίλους...*

17. Πιστεύεις ότι αντιμετώπιζεις προβλήματα εθισμού στο διαδίκτυο;

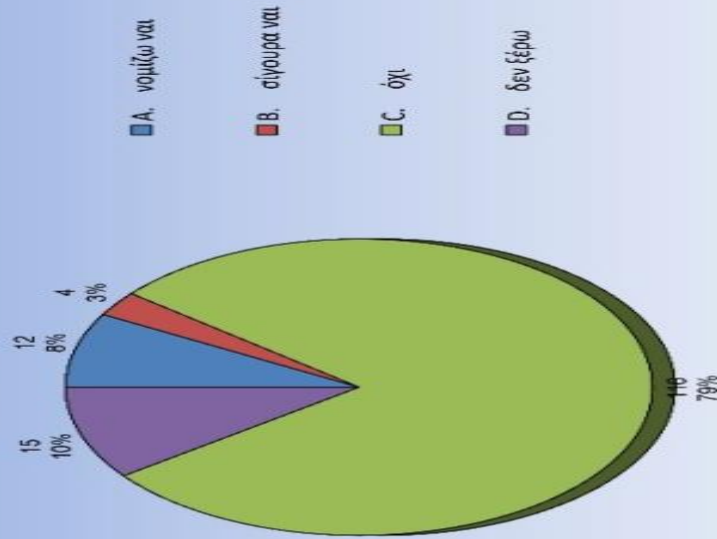
|                |     |
|----------------|-----|
| A. νομίζω ναι  | 12  |
| B. σίγουρα ναι | 4   |
| C. όχι         | 116 |
| D. δεν ξέρω    | 15  |
|                | 147 |

|                |    |
|----------------|----|
| A. νομίζω ναι  | 12 |
| B. σίγουρα ναι | 4  |
|                | 16 |

εθισμός...  
μεγάλο ποσοστό...

11%

17. Πιστεύεις ότι αντιμετώπιζεις προβλήματα εθισμού στο διαδίκτυο;

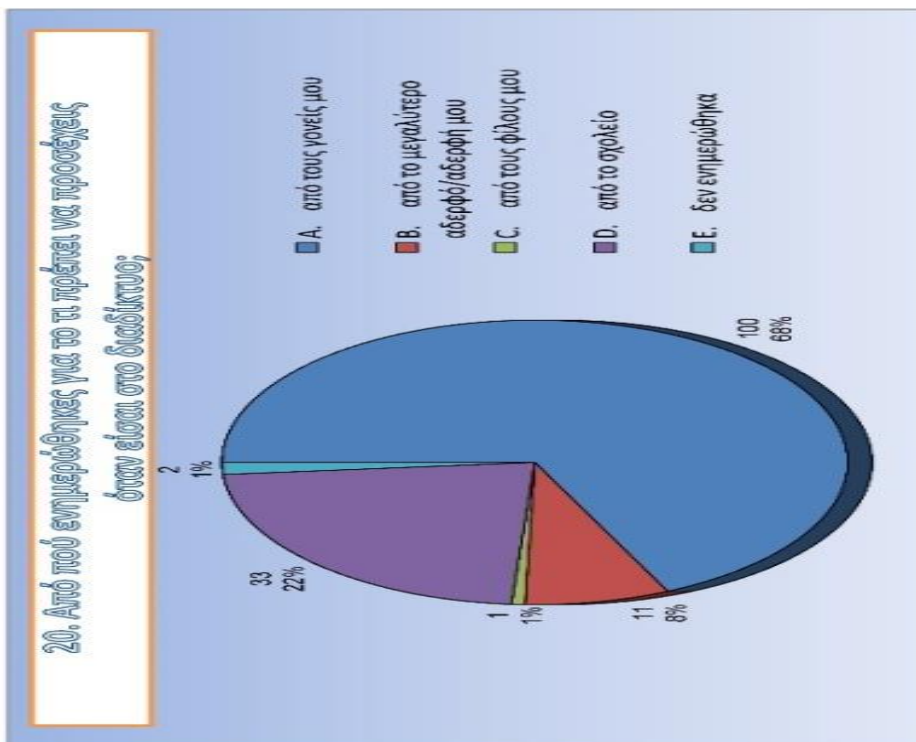


Μεγάλο ποσοστό για την ηλικία αυτή το 11% αναγνωρίζει την εξάρτησή του από το διαδίκτυο

**-Μεγάλο ποσοστό για την ηλικία αυτή το 11% αναγνωρίζει την εξάρτησή του από το διαδίκτυο.**

|  |     |
|--|-----|
| 20. Από πού ενημερώθηκαν για το τι πρέπει να προσέχουν όταν είναι στο διαδίκτυο; |     |
| A. από τους γονείς μου   | 100 |
| B. από το μεγαλύτερο αδερφό/αδερφή μου   | 11  |
| C. από τους φίλους μου   | 1   |
| D. από το σχολείο  | 33  |
| E. δεν ενημερώθηκαν  | 2   |
|  | 147 |

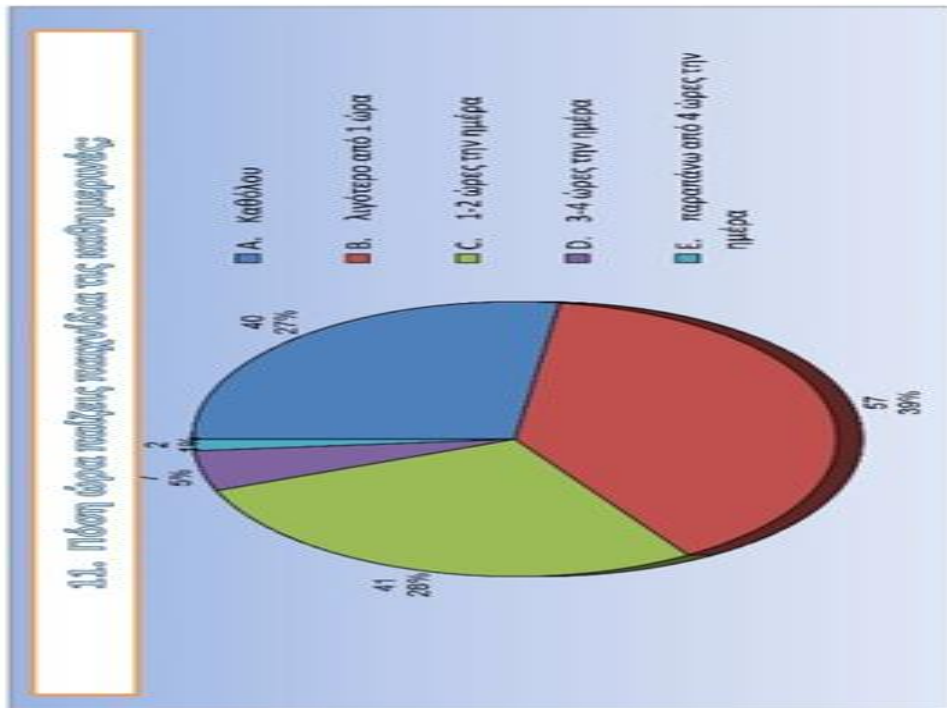
|   |        |
|---|--------|
| D. από το σχολείο   | 33     |
| μικρό ποσοστό για το σχολείο, σίγουρα στο σχολείο μπορεί να γίνει πιο συστή ενημέρωση | 22,40% |



Καθολήγηρη για ασφαλή περιήγηρη στο διαδίκτυο δίδεται κυρίως από τους γονείς σε ποσοστό 68%, ίσως όχι και οι πιο κατάλληλα ενημερωμένοι, σε αντίθεση με το σχολείο που είναι μόλις στο 22,4%.

-Καθοδήγηρη για ασφαλή περιήγηρη στο διαδίκτυο δίδεται κυρίως από τους γονείς σε ποσοστό 68%, ίσως όχι και οι πιο κατάλληλα ενημερωμένοι, σε αντίθεση με το σχολείο που είναι μόλις στο 22,4%.

**7.1.3 ONLINE ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ**

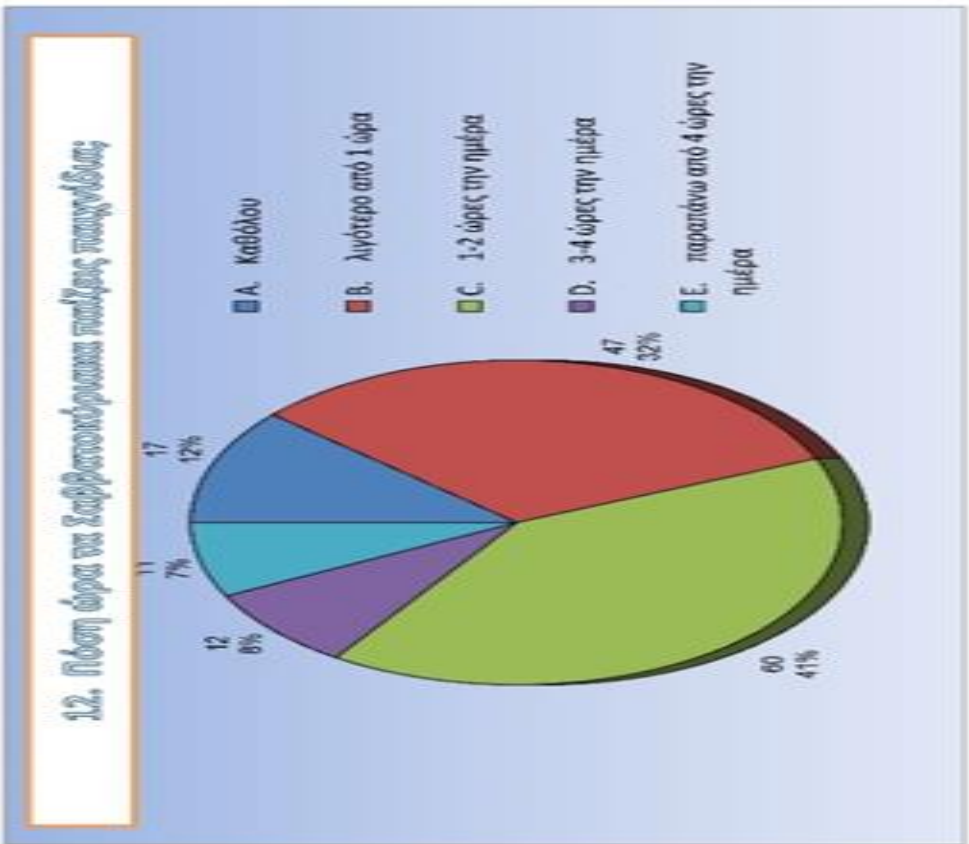


| 1.1. Πόση ώρα παίζεις παιχνίδια τις καθημερινές | Αριθμός    |
|---|------------|
| A. Καθόλου                                      | 40         |
| B. λιγότερο από 1 ώρα                           | 57         |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα                           | 41         |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα                           | 7          |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                | 2          |
| <b>Σύνολο</b>                                   | <b>147</b> |

Τα παιδιά παίζουν σε καθημερινή βάση ηλεκτρονικά παιχνίδια, κατά 27% λιγότερο, από μία ώρα και ένα 28% από μία με δύο ώρες κάθε μέρα.

***-Τα παιδιά παίζουν σε καθημερινή βάση ηλεκτρονικά παιχνίδια, κατά 27% λιγότερο, από μία ώρα και ένα 28% από μία με δύο ώρες κάθε μέρα.***

| 12. Πόση ώρα το Σαββατοκύριακο παίζεις ποδόσφαιρο; |     |
|--|-----|
| A. Καθόλου   | 17  |
| B. λιγότερο από 1 ώρα                              | 47  |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα                              | 60  |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα                              | 12  |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                   | 11  |
|  | 147 |



Έως 41% παίζει πάνω από μία ώρα το σαββατοκύριακο

*-Ενώ 41% παίζει πάνω από μία ώρα τα σαββατοκύριακα.*

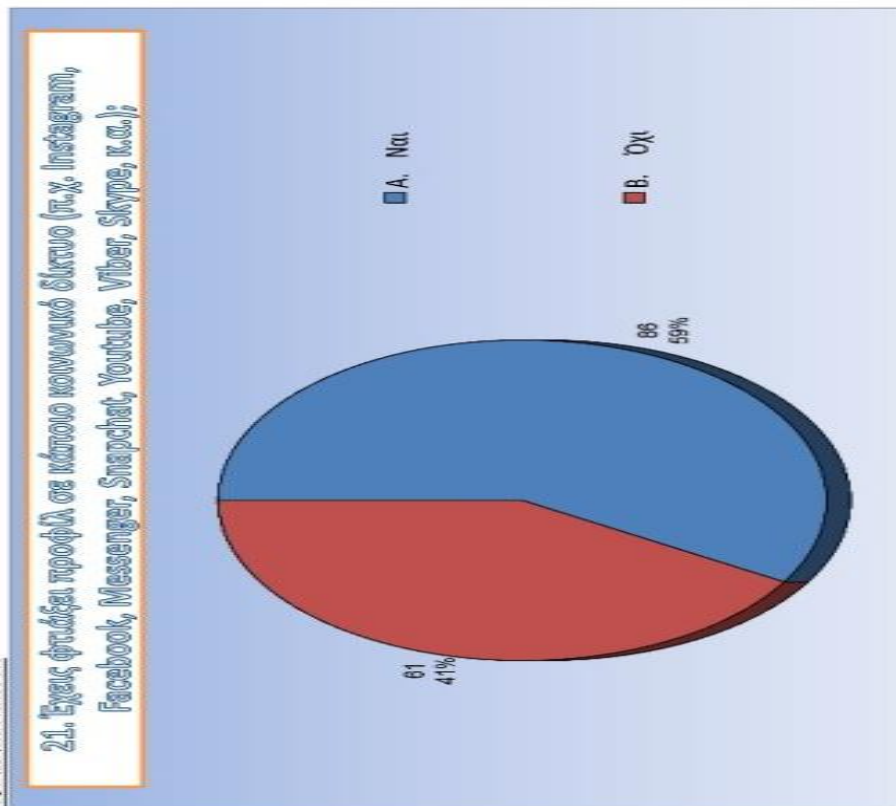


**ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ**

|   |     |
|---|-----|
| 21. Έχεις φτιάξει προφίλ σε κάποιο κοινωνικό δίκτυο (π.χ. Instagram, Facebook, Messenger, Snapchat, Youtube, Viber, Skype, κ.α.); |     |
| A. Ναι  | 86  |
| B. Όχι  | 61  |
|   | 147 |

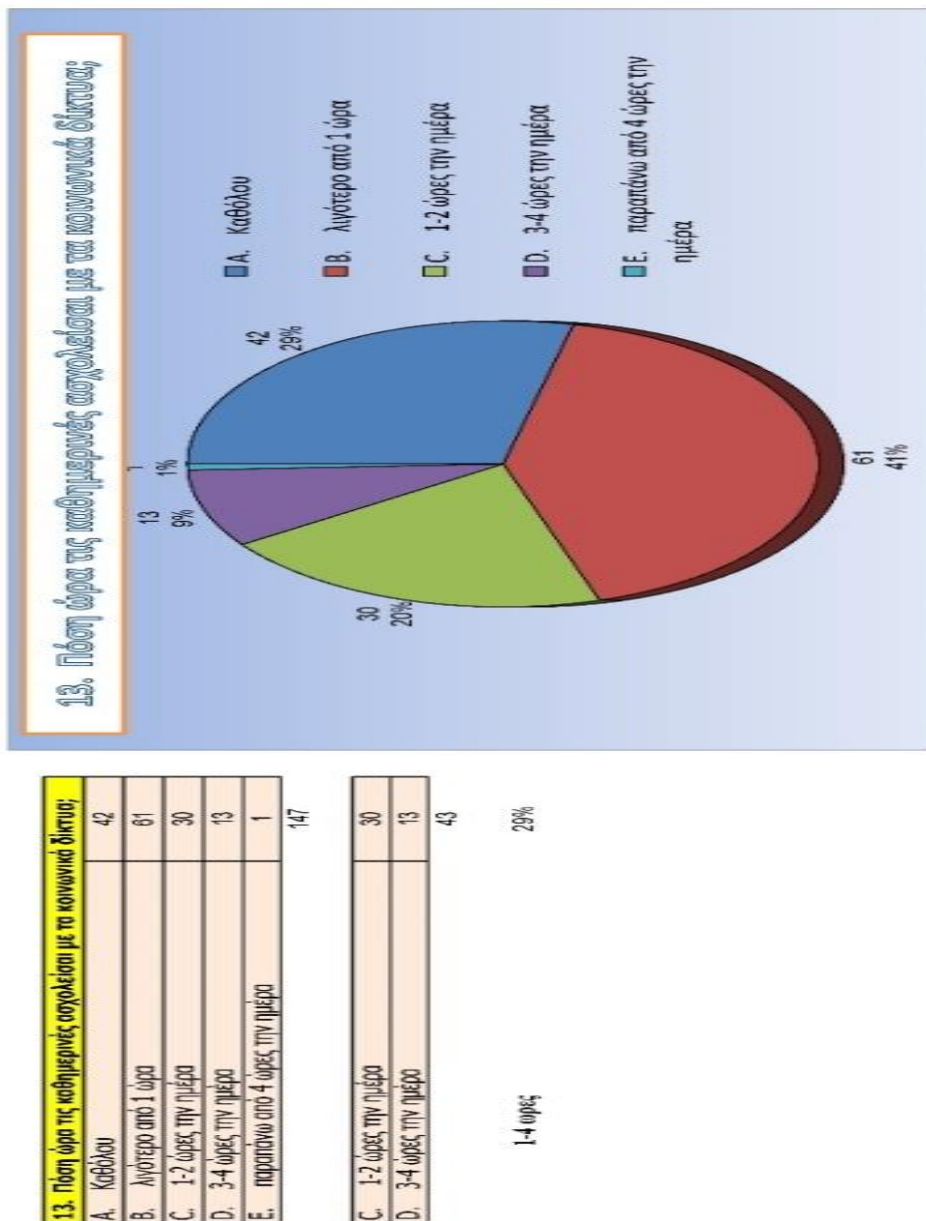
|        |    |
|--------|----|
| A. Ναι | 86 |
|--------|----|

μεγέλο ποσοστό για αυτή την ηλικία, το 59%



Μεγέλο ποσοστό, για αυτή την ηλικία, το 59%, έχουν ήδη δημιουργήσει σε κάποιο κοινωνικό δίκτυο

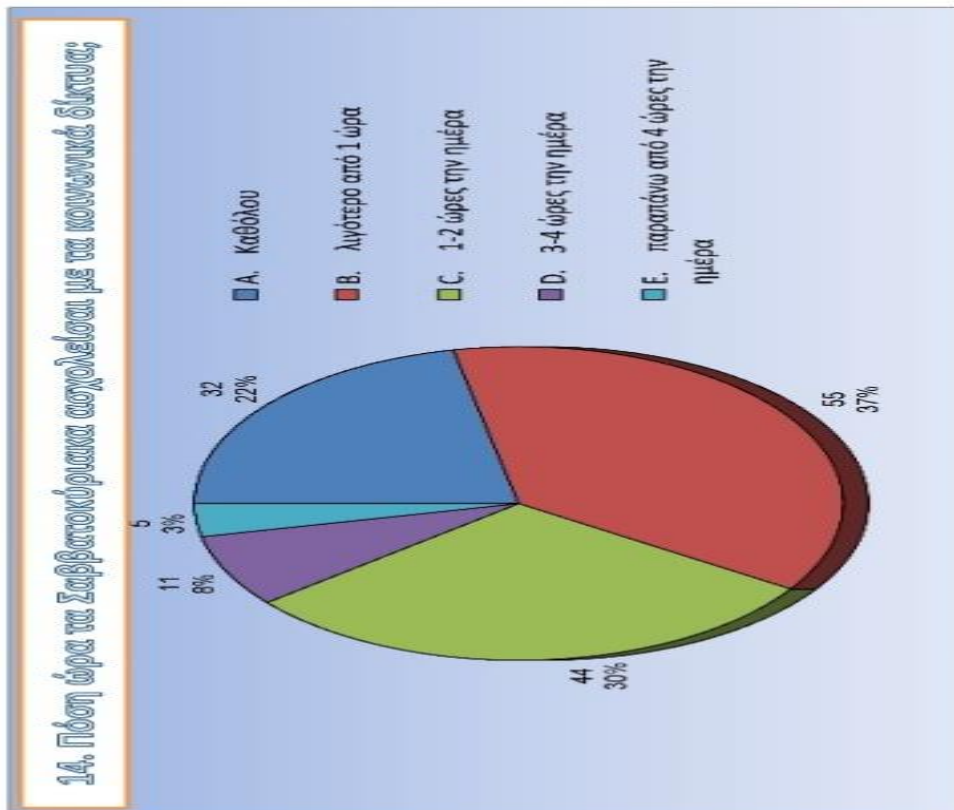
-Μεγάλο ποσοστό, για αυτή την ηλικία, το 59%, έχουν ήδη λογαριασμό, σε κάποιο κοινωνικό δίκτυο.



Γνώση απεριόριστη η πρόσβαση τους στα κοινωνικά δίκτυα (πολιτικό πλαίσιο των ίδιων το κοινωνικών δικτύων), όχι απλά έχουν αλλά, ένα μεγάλο ποσοστό 29%, σπαταλάει μία με

-Ενώ απαγορεύεται η πρόσβαση τους, στα κοινωνικά δίκτυα (πολιτικό πλαίσιο των ίδιων το κοινωνικών δικτύων), όχι απλά έχουν αλλά, ένα μεγάλο ποσοστό 29%, σπαταλάει μία με

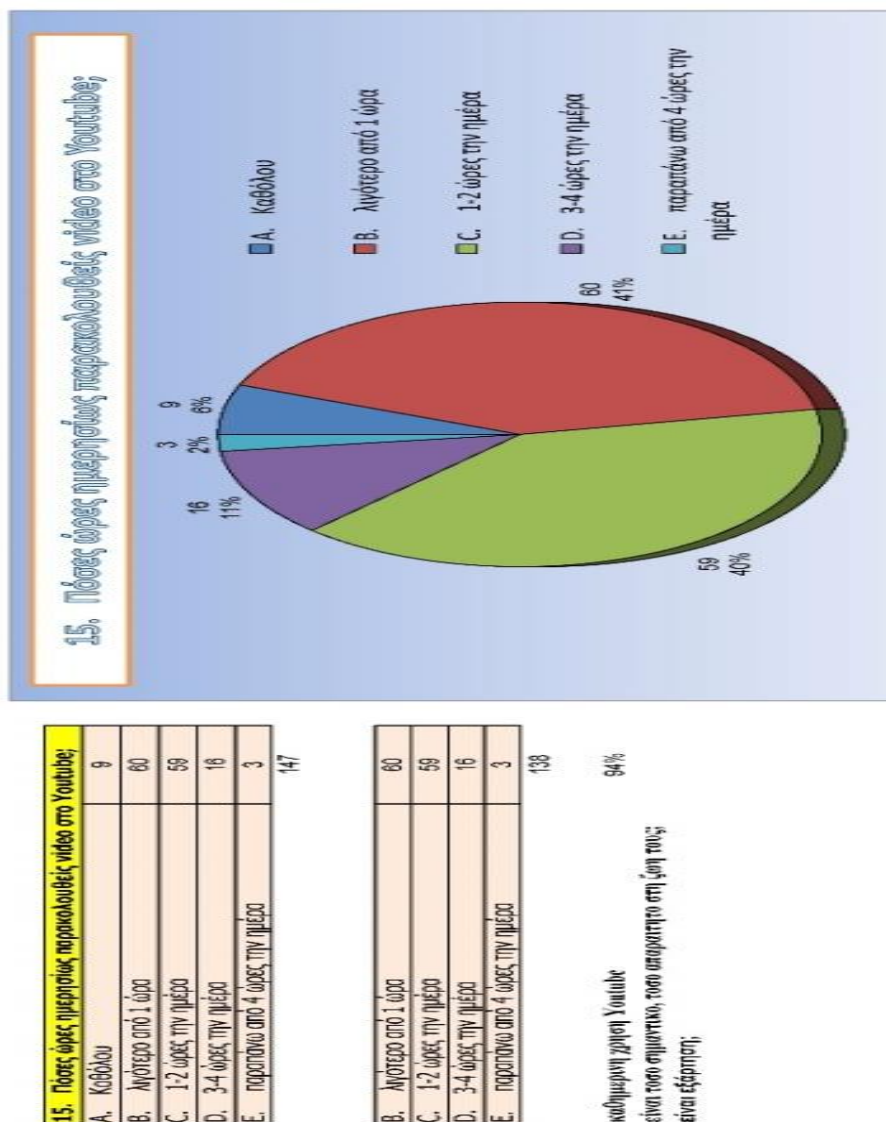
τέσσερις ώρες ασχολίας, σε αυτά σε καθημερινή βάση.



| 14. Πόση ώρα τα Σαββατοκύριακα ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα; |     |
|---|-----|
| A. Καθόλου  | 32  |
| B. λιγότερο από 1 ώρα   | 55  |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα   | 44  |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα   | 11  |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                                  | 5   |
|   | 147 |

Γνώ τα Σαββατοκύριακα το 44% αφιερώνει έως και δύο ώρες σε αυτά.

-Ενώ τα Σαββατοκύριακα το 30%, αφιερώνει έως και δύο ώρες σε αυτά.

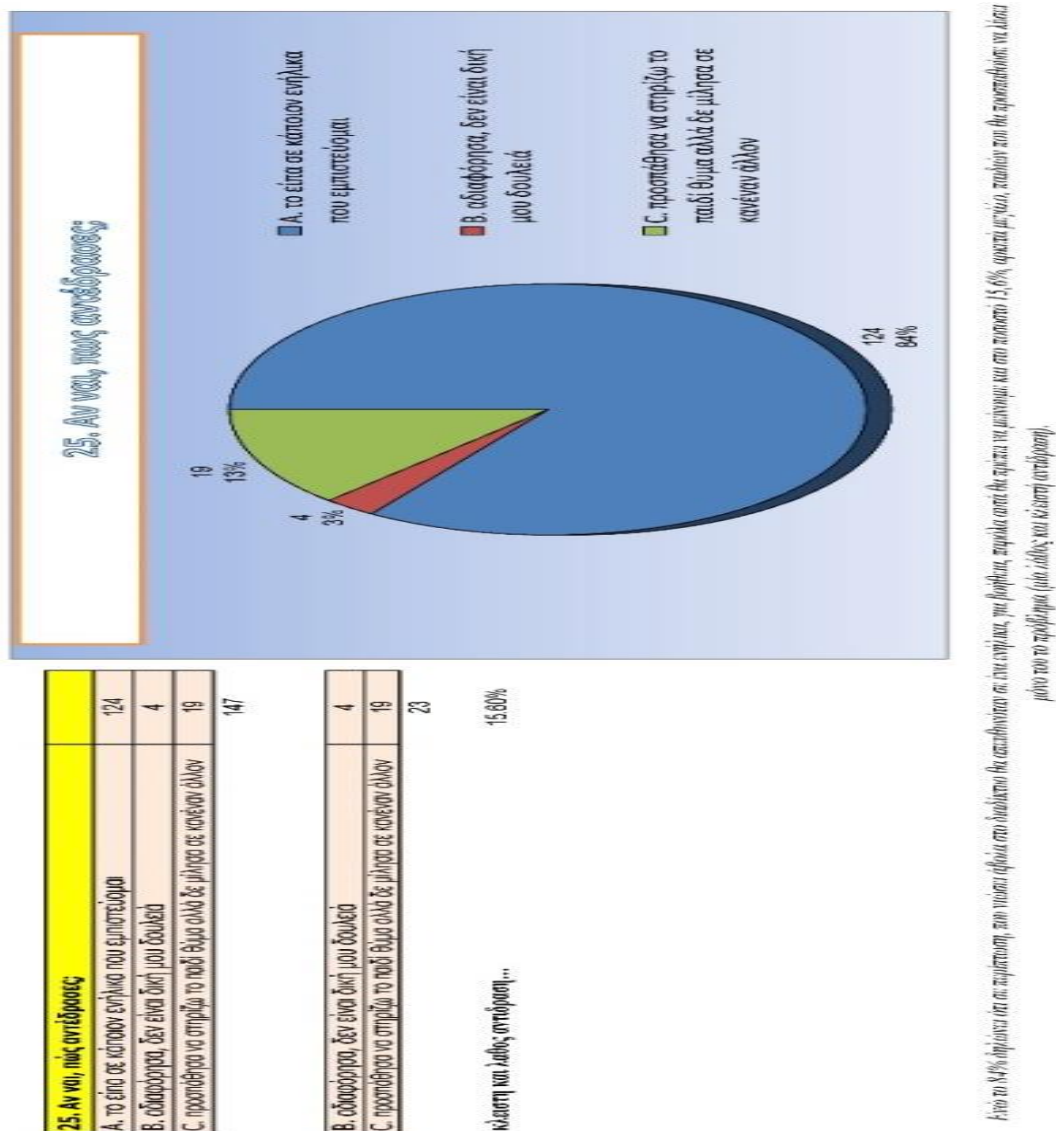


Youtube κατέχει κορυφαία θέση στις προτιμήσεις των παιδιών σε ποσοστό 94%, να δηλώνει, ότι έχει καθημερινή πρόσβαση, από λιγότερο της μιας ώρας μέχρι και πάνω από πέντε ώρες, οριζώντες το Youtube, για τα παιδιά

-Το Youtube κατέχει κορυφαία θέση στις προτιμήσεις των παιδιών, σε ποσοστό 94%, να δηλώνει, ότι έχει καθημερινή πρόσβαση, από λιγότερο της μιας ώρας μέχρι και πάνω από

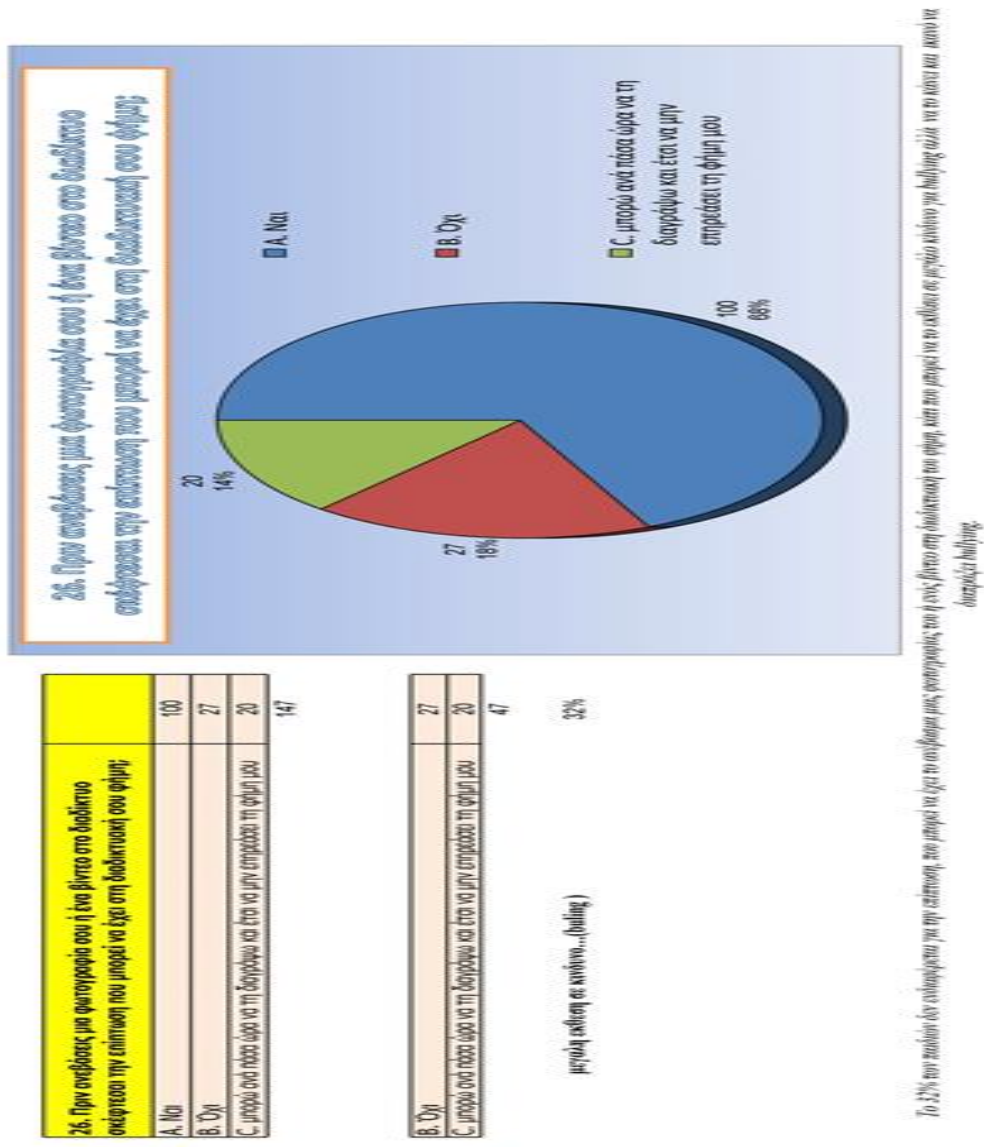
τέσσερις ώρες, σημάδι εξάρτησης το Youtube, για τα παιδιά.

- **7.1.4 ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΙΝΔΥΝΩΝ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ**



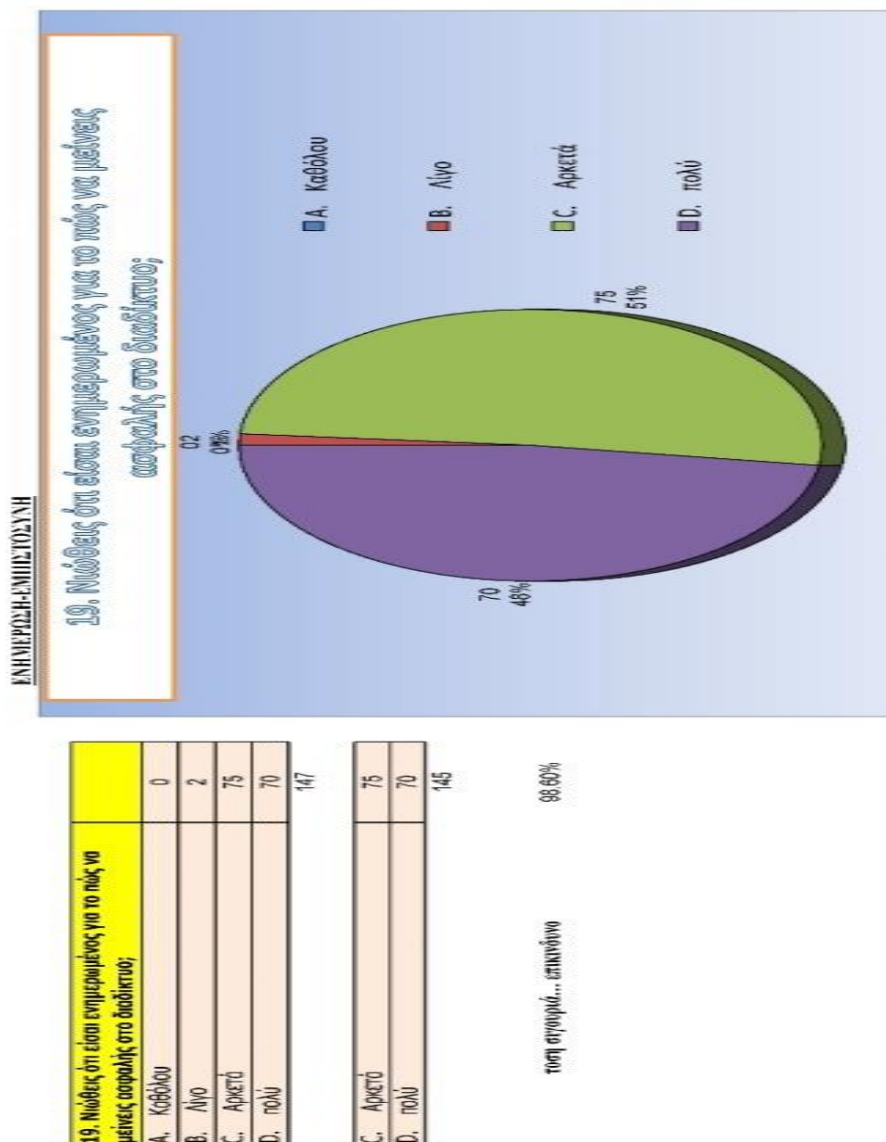
-Ενώ το 84% δηλώνει ότι σε περίπτωση, που νιώσει άβολα στο διαδίκτυο θα απευθυνόταν σε ένα ενήλικα, για βοήθεια, παρόλα αυτά θα πρέπει να μείνουμε και στο ποσοστό 15,6%, αρκετά μεγάλο, παιδιών που θα προσπαθούσε να λύσει μόνο του το πρόβλημα (μία λάθος και κλειστή

αντίδραση).



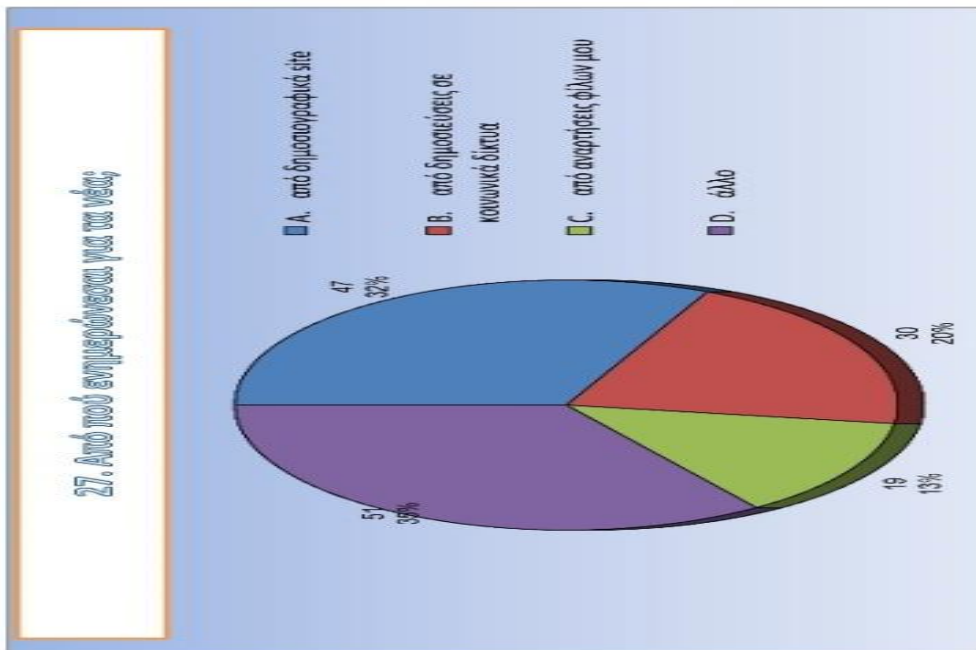
-Το 32% των παιδιών δεν ενδιαφέρεται για την επίπτωση, που μπορεί να έχει το ανέβασμα μιας φωτογραφίας του ή ενός βίντεο στη διαδικτυακή του φήμη, κάτι που μπορεί να το εκθέσει σε μεγάλο κίνδυνο, σε bullying αλλά να το κάνει και ικανό να διαπράξει bullying.

**- 7.1.5 ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ - ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ**



*-Τα παιδιά νιώθουν μεγάλη σιγουριά, κατά την ενασχόλησή τους με το διαδίκτυο, σε ποσοστό 88,60%, κάτι που δηλώνει, ότι η μεγάλη σιγουριά μπορεί να οδηγήσει και σε επικίνδυνες παγίδες.*

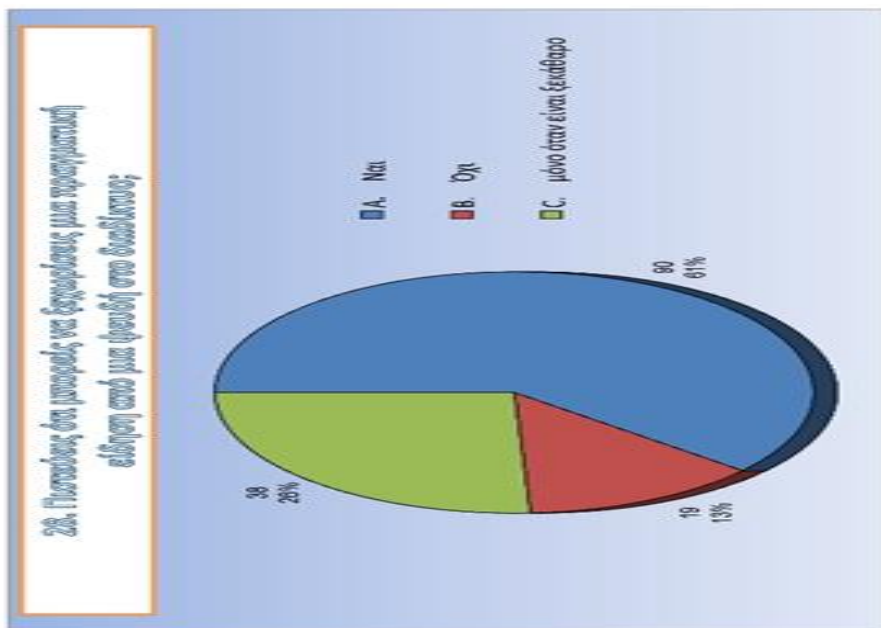
|   |     |
|---|-----|
| 27. Από πού ενημερώνεσαι για τα νέα;    |     |
| A. από δημοσιογραφικά site              | 47  |
| B. από δημοσιεύσεις σε κοινωνικά δίκτυα | 30  |
| C. από αναρτήσεις φίλων μου             | 19  |
| D. άλλο                                 | 51  |
|   | 147 |



65% των παιδιών ενημερώνεται για τα νέα κυρίως από sites κοινωνικά δίκτυα και αναρτήσεις φίλων.

*-Το 65% των παιδιών ενημερώνεται για τα νέα κυρίως από sites, κοινωνικά δίκτυα και αναρτήσεις φίλων.*





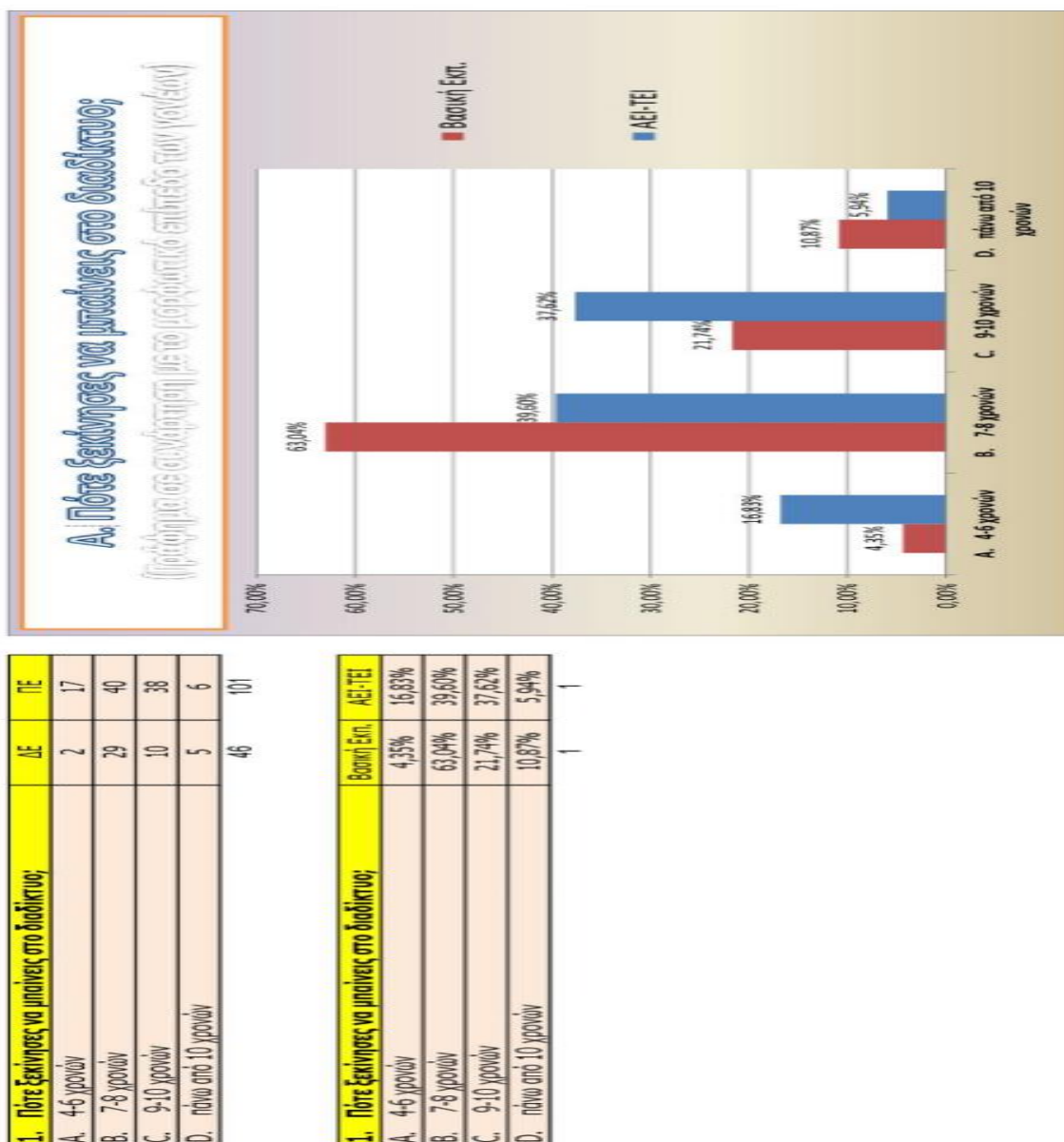
| 28. Πιστεύεις ότι μπορείς να ξεχωρίσεις μια πραγματική ερώτηση από μια ψεύδη στο διαδίκτυο; |     |
|---|-----|
| A. Ναι  | 90  |
| B. Όχι  | 19  |
| C. μόνο όταν είναι ξεκάθαρο   | 38  |
|   | 147 |

| A. Ναι                                       | 61.20% |
|--|--------|
| μεγάλη εμπιστοσύνη και σίγουρα στο αυτό τους |        |

Τα παιδιά σε μεγάλο ποσοστό (61,2% δείχνουν μεγάλη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους, στο κατά πόσο μπορούν να διακρίνουν μία ψεύτικη, από μία αληθινή ερώτηση, αρκετά επικίνδυνο, λόγω ηλικίας και απειρίας, στο να έχουν μία τέτοια ικανότητα. Άρα μπορούν να ξεγελαστούν πολύ εύκολα και να εμπιστευτούν λάθος πηγές ή άτομα, που συναντούν στο διαδίκτυο.

*-Τα παιδιά σε μεγάλο ποσοστό 61,2%, δείχνουν μεγάλη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους, στο κατά πόσο μπορούν να διακρίνουν μία ψεύτικη, από μία αληθινή ερώτηση, αρκετά επικίνδυνο, λόγω ηλικίας και απειρίας, στο να έχουν μία τέτοια ικανότητα. Άρα μπορούν να ξεγελαστούν πολύ εύκολα και να εμπιστευτούν λάθος πηγές ή άτομα, που συναντούν στο διαδίκτυο.*

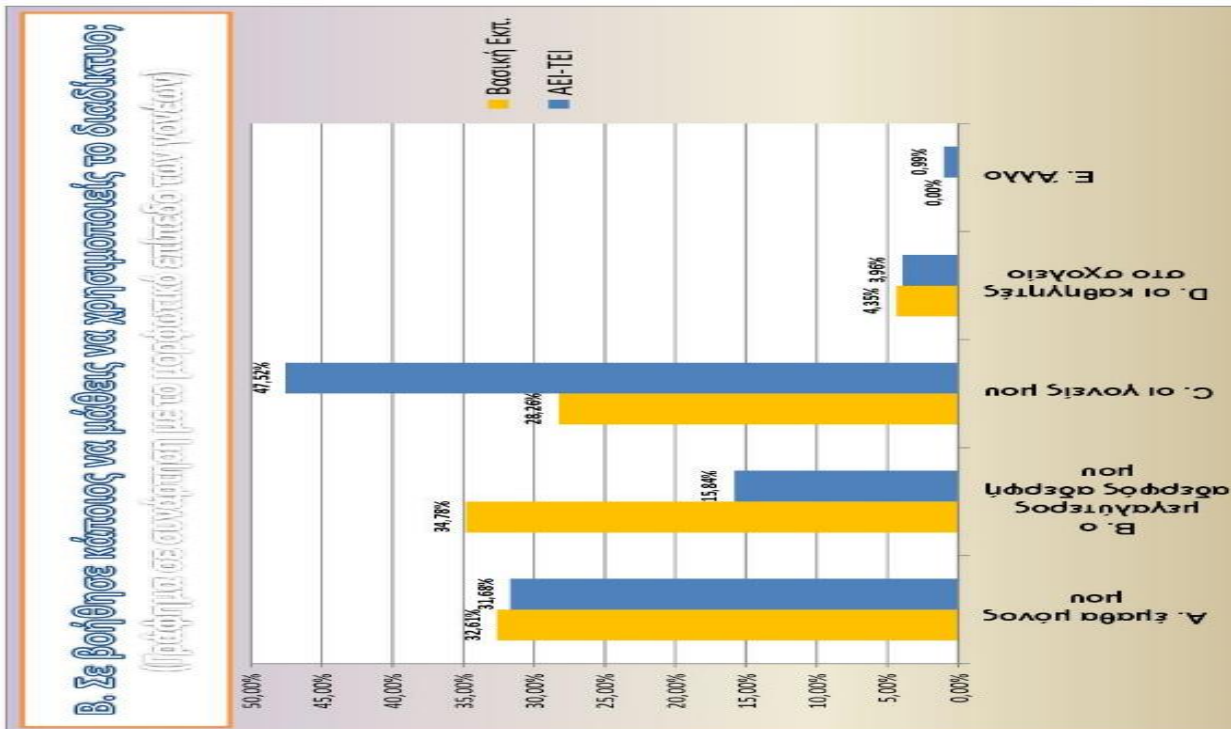
**7.1.6 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ**



*-Παρατηρώντας το γράφημα διαπιστώνουμε, ότι παιδιά γονέων με βασική εκπαίδευση ξεκινούν να έχουν επαφή με το διαδίκτυο στην ηλικία, 7-8 ετών, σε ποσοστό 63,04%, έναντι των παιδιών της ίδιας ηλικίας, με γονείς Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης (39,60%).*

| 4. Σε βοήθησε κάποιος να μάθεις να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. εμένα μόνος μου   | 15          | 32      |
| B. ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου                            | 16          | 16      |
| C. οι γονείς μου   | 13          | 48      |
| D. οι καθηγητές στο σχολείο                                    | 2           | 4       |
| E. Άλλο  |             | 1       |

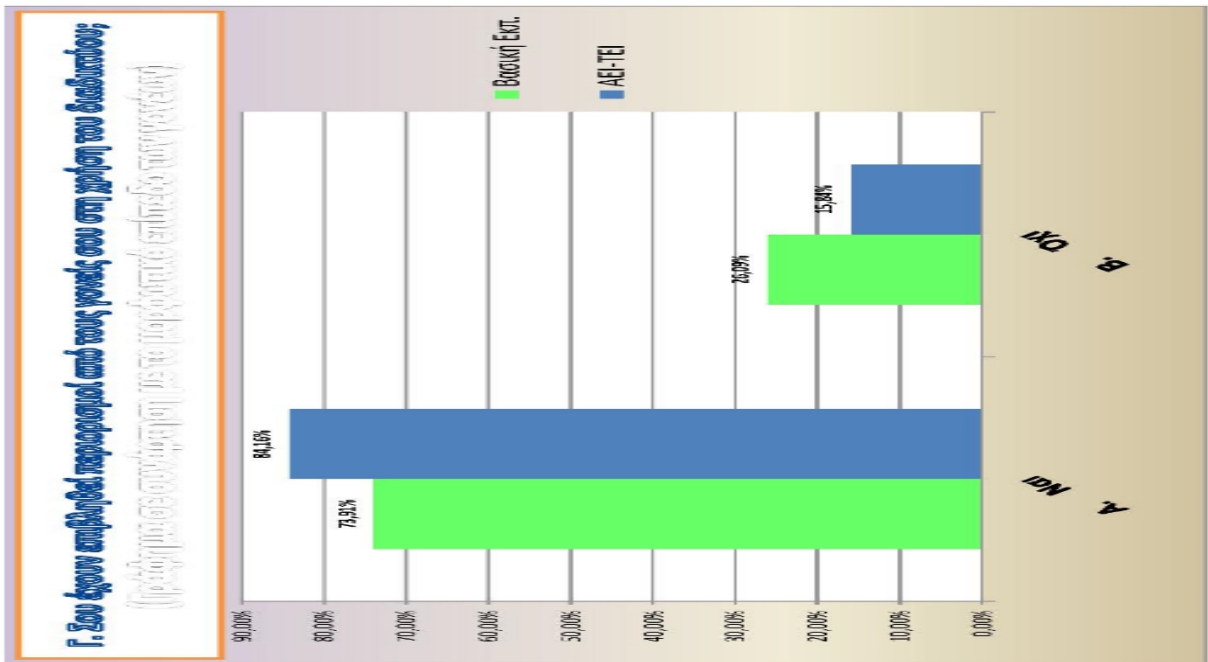
| 4. Σε βοήθησε κάποιος να μάθεις να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. εμένα μόνος μου   | 32,61%      | 31,68%  |
| B. ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου                            | 34,78%      | 15,84%  |
| C. οι γονείς μου   | 28,26%      | 47,52%  |
| D. οι καθηγητές στο σχολείο                                    | 4,35%       | 3,95%   |
| E. Άλλο  | 0,00%       | 0,99%   |



-Σε αυτό το γράφημα διαπιστώνουμε, ότι η πρώτη επαφή και μύηση στο διαδίκτυο σε οικογένειες με γονείς με βασική εκπαίδευση, γίνεται από τα αδέρφια (34,78%), σε αντίθεση με τις οικογένειες με γονείς Πανεπιστημιακής εκπαίδευσης, όπου γίνεται από τους ίδιους τους γονείς (47,52%).

| 7. Σου έχουν επιβληθεί περιορισμοί από τους γονείς σου στη χρήση του Διαδικτύου; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. Ναι   | 34          | 85      |
| B. Όχι   | 12          | 16      |

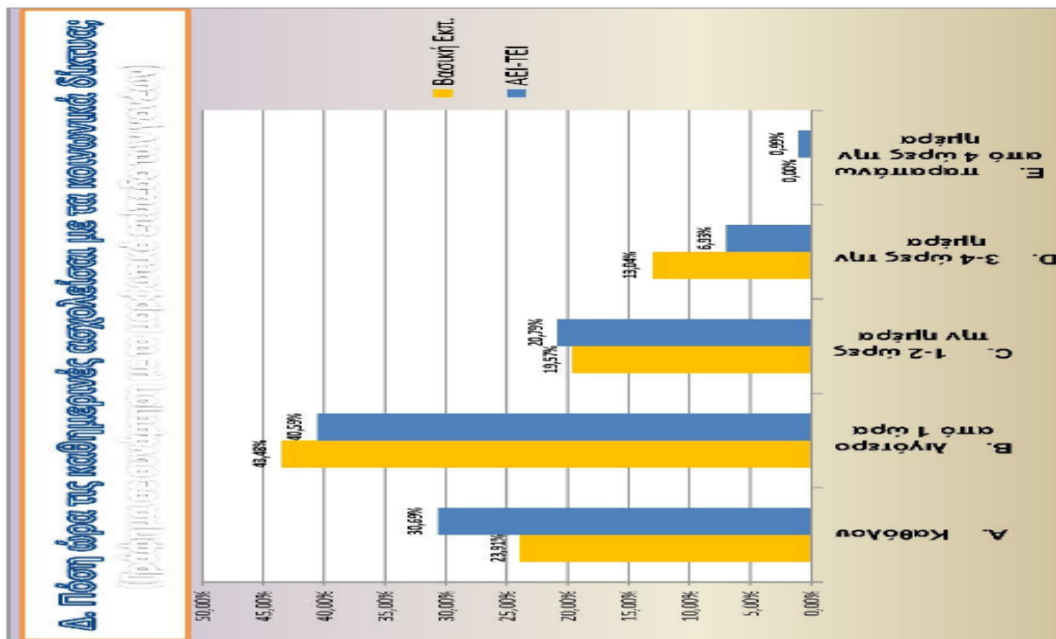
| 7. Σου έχουν επιβληθεί περιορισμοί από τους γονείς σου στη χρήση του Διαδικτύου; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. Ναι   | 73,91%      | 84,16%  |
| B. Όχι   | 26,09%      | 15,84%  |



*-Παρατηρείται μικρή διαφορά της τάξης περίπου του 10%, στην επιβολή περιορισμών χρήσης Διαδικτύου, από πτυχιούχους γονείς από μη.*

| 13. Ποση ώρα τις καθημερινές ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. Καθόλου  | 11          | 31      |
| B. Λιγότερο από 1 ώρα   | 20          | 41      |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα   | 9           | 21      |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα   | 6           | 7       |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                                |             | 1       |

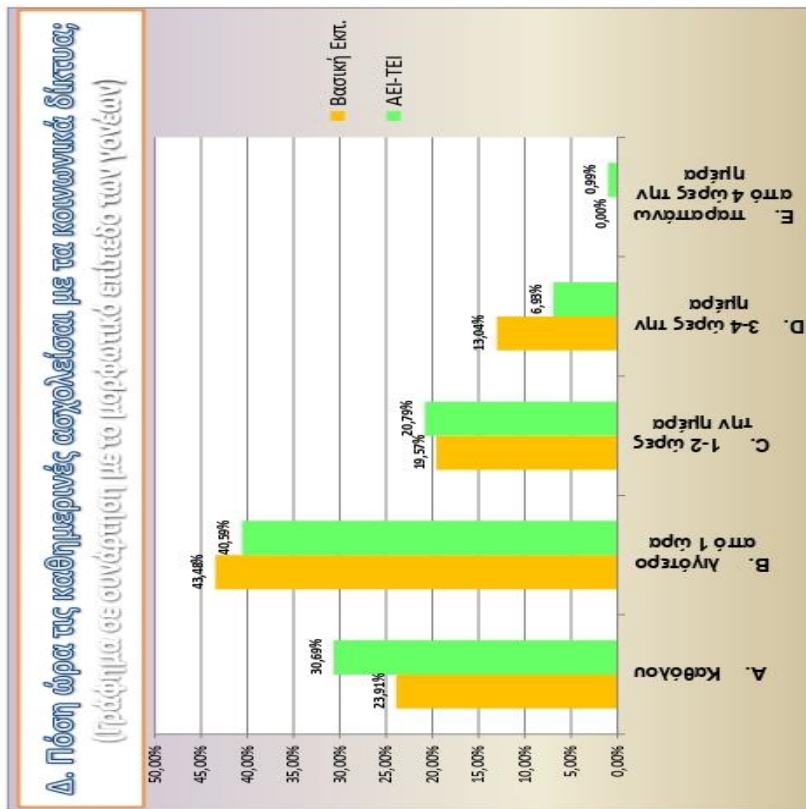
| 13. Ποση ώρα τις καθημερινές ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. Καθόλου  | 23,91%      | 30,69%  |
| B. Λιγότερο από 1 ώρα   | 43,48%      | 40,59%  |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα   | 19,57%      | 20,79%  |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα   | 13,04%      | 6,93%   |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                                | 0,00%       | 0,99%   |



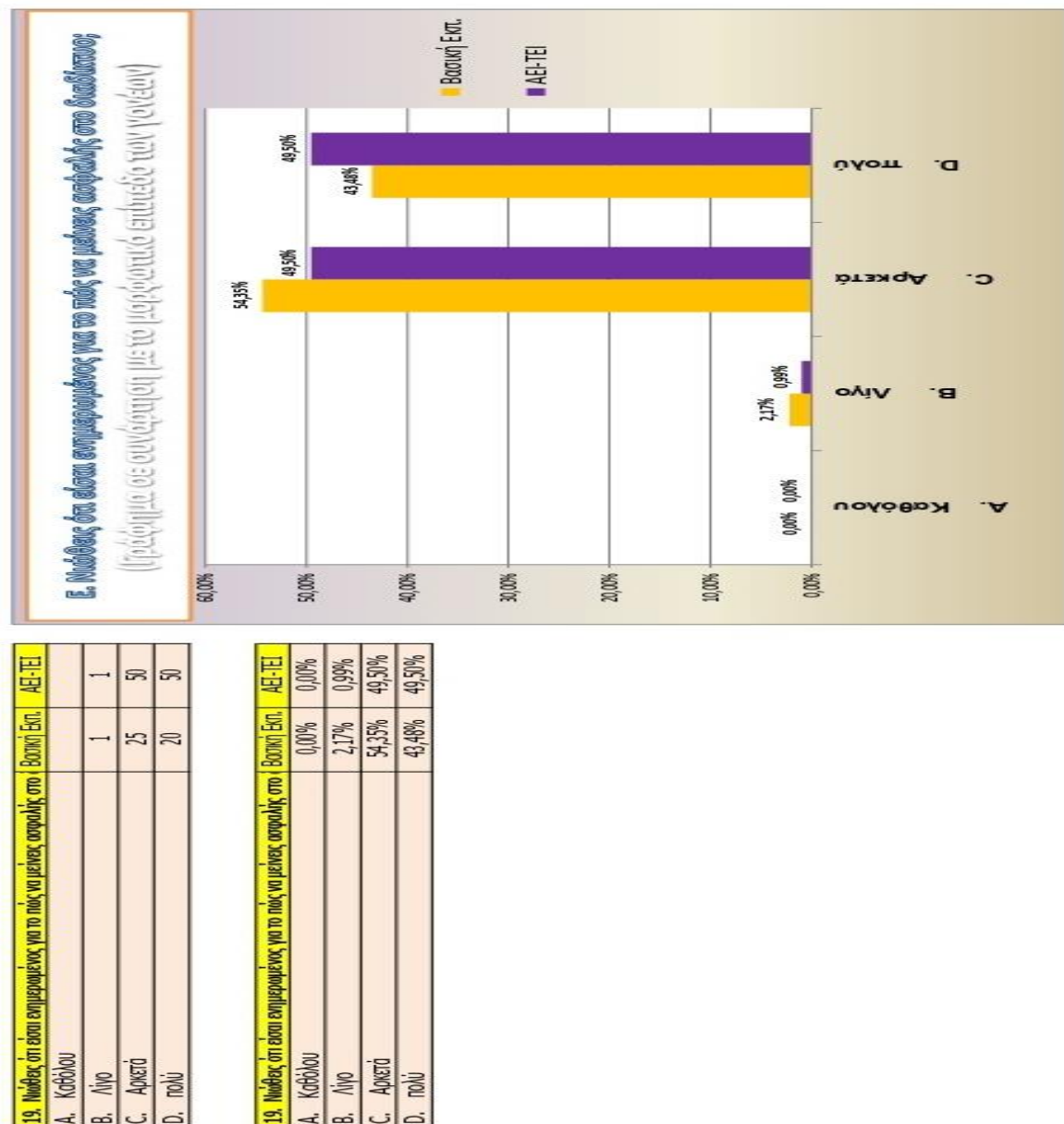
*-Πολύ μικρές αποκλίσεις στα ποσοστά των πτυχιούχων από μη πτυχιούχους γονείς, κάτι που σημαίνει ότι το μορφωτικό επίπεδο των γονιών δεν καθορίζει την καθημερινή ενασχόληση των παιδιών στο διαδίκτυο.*

| 14. Ποση ώρα τα Σαββατοκύριακα ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. Καθόλου  | 10          | 22      |
| B. Λιγότερο από 1 ώρα   | 20          | 35      |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα   | 11          | 33      |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα   | 3           | 8       |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                                  | 2           | 3       |

| 14. Ποση ώρα τα Σαββατοκύριακα ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. Καθόλου  | 21,74%      | 21,78%  |
| B. Λιγότερο από 1 ώρα   | 43,48%      | 34,65%  |
| C. 1-2 ώρες την ημέρα   | 23,91%      | 32,67%  |
| D. 3-4 ώρες την ημέρα   | 6,52%       | 7,92%   |
| E. παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα                                  | 4,35%       | 2,97%   |



Ομοίως όπως παραπάνω.



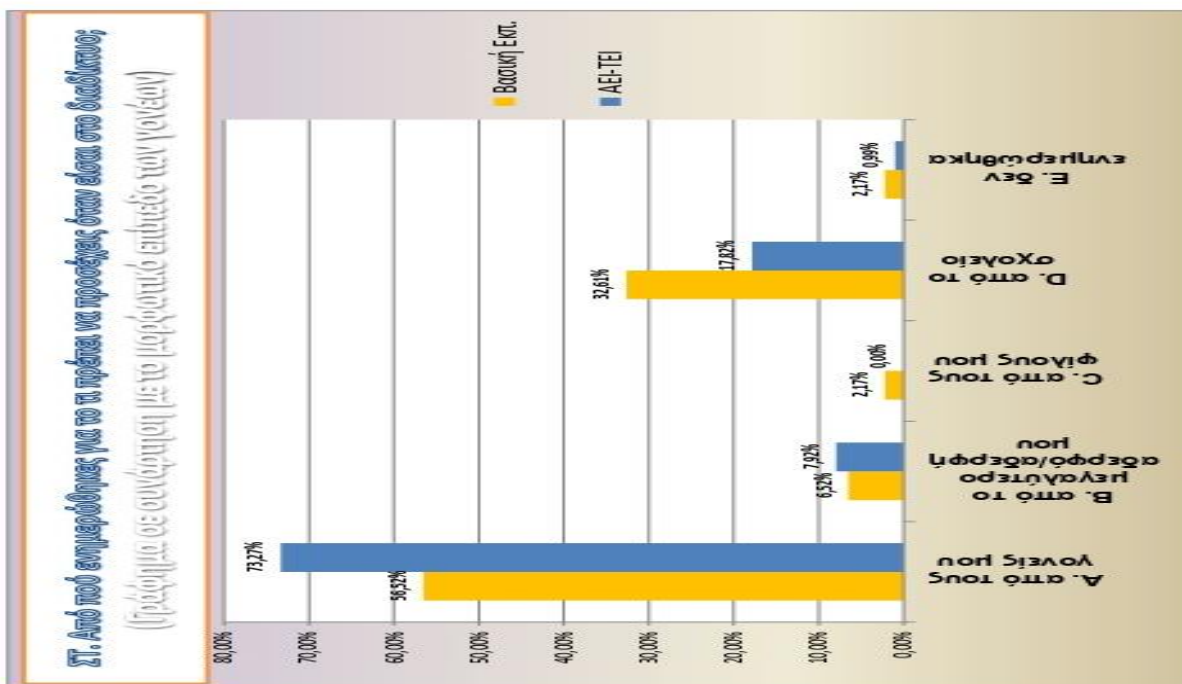
| 19. Παιδιά ότι είναι ενημερωμένοι για το πως να μειωες ασφάλειά στο διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | AEI-TEI |
|--|-------------|---------|
| A. Καθόλου   |             |         |
| B. Λίγο  | 1           | 1       |
| C. Αρκετά  | 25          | 50      |
| D. πολύ  | 20          | 50      |

| 19. Παιδιά ότι είναι ενημερωμένοι για το πως να μειωες ασφάλειά στο διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | AEI-TEI |
|--|-------------|---------|
| A. Καθόλου   | 0,00%       | 0,00%   |
| B. Λίγο  | 2,17%       | 0,99%   |
| C. Αρκετά  | 54,35%      | 49,50%  |
| D. πολύ  | 43,48%      | 49,50%  |

-Τα παιδιά δείχνουν να πιστεύουν, ότι έχουν την κατάλληλη ενημέρωση για την ασφάλειά τους στο διαδίκτυο, αρκετά επικίνδυνο, (άγνοια διαδικτυακής επικινδυνότητας), ανεξάρτητα από το μορφωτικό επίπεδο των γονέων τους.

| 20. Από πού ενημερώθηκες για το τι πρέπει να προσέχεις όταν είσαι στο διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. από τους γονείς μου   | 26          | 74      |
| B. από το μεγαλύτερο αδερφό/αδερφή μου   | 3           | 8       |
| C. από τους φίλους μου   | 1           |         |
| D. από το σχολείο  | 15          | 18      |
| E. δεν ενημερώθηκα   | 1           | 1       |

| 20. Από πού ενημερώθηκες για το τι πρέπει να προσέχεις όταν είσαι στο διαδίκτυο; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. από τους γονείς μου   | 56,52%      | 73,27%  |
| B. από το μεγαλύτερο αδερφό/αδερφή μου   | 6,52%       | 7,92%   |
| C. από τους φίλους μου   | 2,17%       | 0,00%   |
| D. από το σχολείο  | 32,61%      | 17,82%  |
| E. δεν ενημερώθηκα   | 2,17%       | 0,99%   |

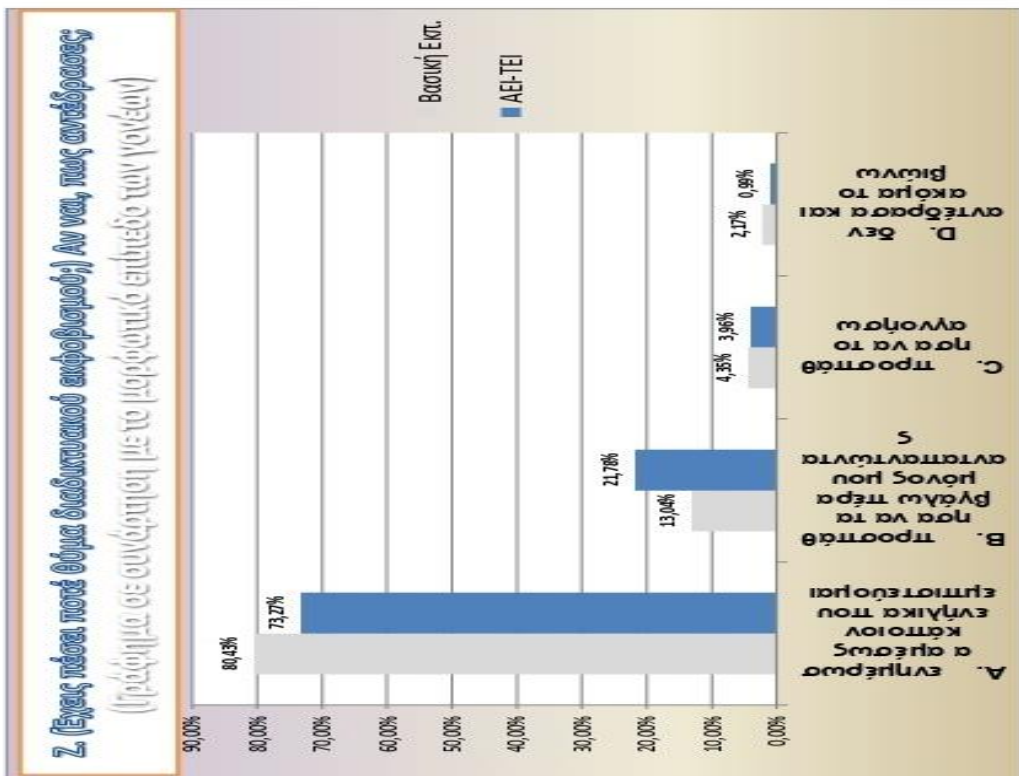


*-Οι πτυχιούχοι γονείς δείχνουν, να έχουν ενημερώσει περισσότερο τα παιδιά τους, για τους κινδύνους στο διαδίκτυο, σε ποσοστό 16,75% περισσότερο, από τους γονείς με βασική εκπαίδευση.*



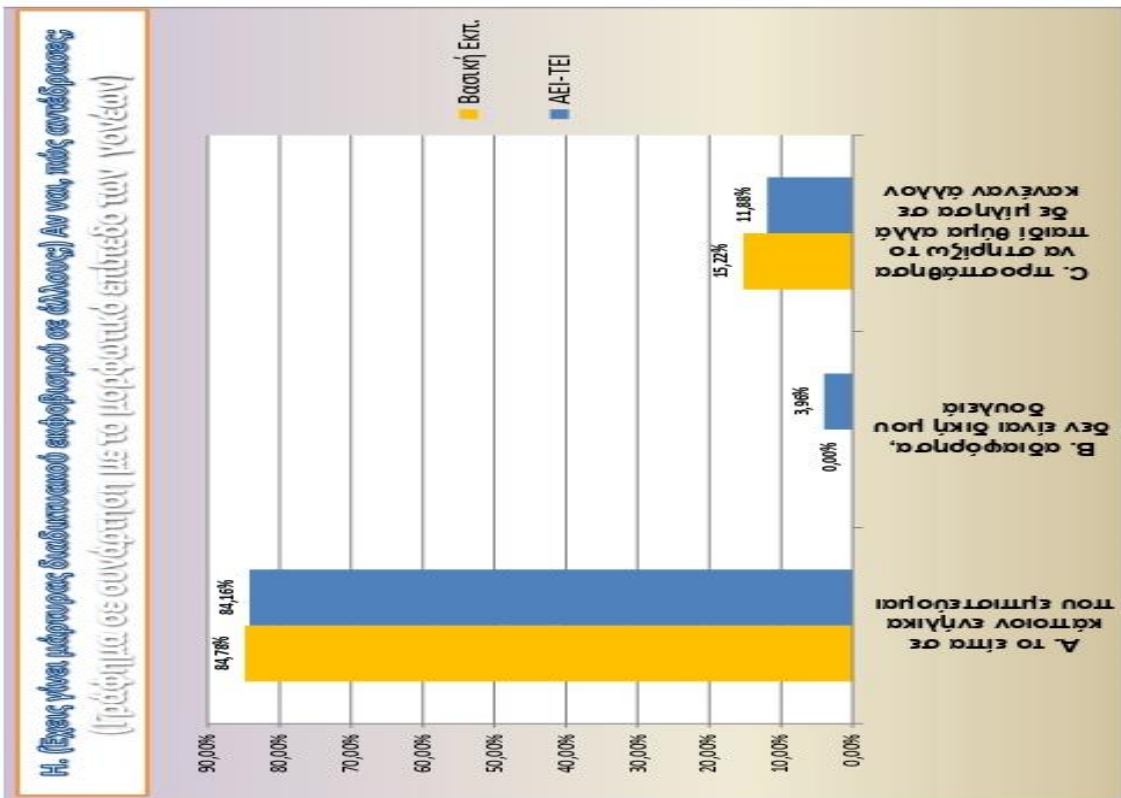
| 23. (Έχετε πότε ποτέ θυμηθεί διαδικτυακού εκφοβισμού;) Αν ναι, πως αντέδρασατε | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. ενημέρωσα αμέσως κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι                           | 37          | 74      |
| B. προσπέρασα να το βγάλω πέρα μόνος μου ανταπαντώντας                         | 6           | 22      |
| C. προσπέρασα να το ανοήτω   | 2           | 4       |
| D. δεν αντέδρασα και ακόμα το βιώνω  | 1           | 1       |

| 23. (Έχετε πότε ποτέ θυμηθεί διαδικτυακού εκφοβισμού;) Αν ναι, πως αντέδρασατε | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|--|-------------|---------|
| A. ενημέρωσα αμέσως κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι                           | 80,43%      | 73,27%  |
| B. προσπέρασα να το βγάλω πέρα μόνος μου ανταπαντώντας                         | 13,04%      | 21,78%  |
| C. προσπέρασα να το ανοήτω   | 4,35%       | 3,96%   |
| D. δεν αντέδρασα και ακόμα το βιώνω  | 2,17%       | 0,99%   |



| 25. (Έχεις γίνει μάρτυρας διαδικτυακού εκφοβισμού σε άλλους;)<br>Αν ναι, πώς αντιμετώπισες; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. το είπα σε κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι  | 39          | 85      |
| B. αδιαφόρησα, δεν είναι δική μου δουλειά   |             | 4       |
| C. προσπάθησα να στηρίξω το παιδί θυμά αλλά δε μίληρα σε κανέναν άλλο                       | 7           | 12      |

| 25. (Έχεις γίνει μάρτυρας διαδικτυακού εκφοβισμού σε άλλους;)<br>Αν ναι, πώς αντιμετώπισες; | Βασική Εκπ. | ΑΕΙ-ΤΕΙ |
|---|-------------|---------|
| A. το είπα σε κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι  | 84,78%      | 84,16%  |
| B. αδιαφόρησα, δεν είναι δική μου δουλειά   | 0,00%       | 3,96%   |
| C. προσπάθησα να στηρίξω το παιδί θυμά αλλά δε μίληρα σε κανέναν άλλο                       | 15,22%      | 11,88%  |



*Δεν φαίνεται, να επηρεάζει το επίπεδο εκπαίδευσης των γονέων, την αρκετά καλή αντίδραση των παιδιών.*

## **- Συμπεράσματα:**

-Στην εργασία αυτή, αναδείχθηκε η ανάγκη για προστασία των παιδιών, στο διαδίκτυο. Σε αυτό σημαντικό ρόλο μπορεί να διαδραματίσει η εκπαίδευση με εργαλείο-όπλο της, την τεχνολογία, με σκοπό να ευαισθητοποιήσει τα μικρά παιδιά και να προωθήσει την διαλογική ηθική των μέσων. Όμως για αυτό θα πρέπει η παιδαγωγική ικανότητα των εκπαιδευτικών, να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσει τα νέα μέσα, που τους παρέχονται σήμερα προς αυτή την κατεύθυνση. Νοείται ως αναγκαία η χάραξη κοινών εκπαιδευτικών δράσεων, από αρμόδιους φορείς, που εργάζονται για την προστασία των νέων και ιδιαίτερα των μικρών παιδιών, στο διαδίκτυο. Καθώς επίσης και την σύσταση κοινών προτάσεων, για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών, με στόχο τη στήριξη της εκπαίδευσης, με την χρήση των νέων και σύγχρονων τεχνολογικών μέσων.

-Πριν φτάσουμε όμως στα μέτρα αντιμετώπισης καλό θα ήταν να ερευνήσουμε τι ή καλύτερα ποιοι οδηγούν τους εφήβους σε αυτό το μονοπάτι, για να μπορέσουμε αργότερα να λάβουμε τα κατάλληλα μέτρα πρόληψης. Για να μπορέσουμε να απαντήσουμε, σε αυτό το ερώτημα, θα πρέπει πρώτα να ρίξουμε μια ματιά γύρω μας και μέσα μας... Όπως πολύ εύστοχα σημειώνει η οικογενειακή σύμβουλος, Ερατώ Χατζημιχαλάκη «Η εικόνα των δύο ζευγαριών, που τρώνε συζητώντας σε ένα εστιατόριο και 3 παιδάκια που κάθονται φρόνιμα-φρόνιμα δίπλα τους και το καθένα έχει ένα tablet στα χεράκια του είναι θλιβερή, αποκαρδιωτική και απολύτως απαισιόδοξη. Χρειάζεται αλήθεια, τα παιδιά να είναι φρόνιμα...? Αν η οικογένεια λοιπόν βγήκε όλη μαζί, ας αποφασίσει να πάει εκεί που θα περάσουν τα παιδιά καλά και όχι οι μεγάλοι. Και στην ερώτηση και τι να κάνουν οι μεγάλοι, να σκεφτούν πως μεγαλώνουν παιδιά και όχι κούκλες. Την κούκλα, εκεί που την αφήνεις εκεί θα τη βρεις. Το παιδί όχι». [26] Δεν είναι λύση το tablet ή το κινητό για όλα, αυτό πρέπει να συνειδητοποιήσουμε εμείς οι μεγάλοι πριν είναι πολύ αργά!

-Η παραπάνω εικόνα είναι ακόμα πιο θλιβερή, όταν την συναντάς σε υπέροχα, πανέμορφα μέρη, ιδανικά για να μεγαλώσουν ευτυχισμένα και υγιή παιδιά, όπως το Ηράκλειο Κρήτης και αντί αυτού βλέπεις την παραπάνω εικόνα σε ταβέρνες και καφετέριες, σε γειτονιές, που όλες έχουν ερημώσει και ησυχάσει, από παιδικές φωνούλες (γιατί απλά είναι μέσα στο σπίτι τα παιδιά μπροστά από μία οθόνη). Η παραπάνω έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο Ηράκλειο, σε παιδιά

[91]

προεφηβικής ηλικίας αναδεικνύει το πρόβλημα του διαδικτυακού εθισμού, στη πόλη. Μία πόλη, που προσφέρει πάρα πολλές όμορφες επιλογές «απόδρασης», είναι παράλογο να εμφανίζει το παραπάνω φαινόμενο και αυτό θα πρέπει να μας κάνει όλους να πάρουμε άμεσα μέτρα αντιμετώπισης αλλά κυρίως πρόληψης, πριν χαθούμε όλοι στον ψηφιακό κόσμο.

### **References:**

- [1] Gayatri R.Nirgude, Manisha D. Pawar, Nishigandha P. Nirmal, Harshada S. Patil, “Key Recovery Attacks on KIDS”, 2017
- [2] Minxing Liu<sup>1</sup>, Haoyu Wang<sup>1</sup>, Yao Guo<sup>1</sup>, Jason Hong, “Identifying and Analyzing the Privacy of Apps for Kids”
- [3] Chieh-Jan Mike Liang<sup>1</sup>, Börje F. Karlsson<sup>2</sup>, Nicholas D. Laney<sup>3</sup>, Feng Zhaoy<sup>4</sup>, Junbei Zhang<sup>5</sup>, Zheyi Panz<sup>6</sup>, Zhao Li<sup>7</sup>, Yong Yuz<sup>8</sup> <sup>1</sup>Microsoft Research <sup>2</sup>USTC China <sup>3</sup>Shanghai Jiao Tong University, “SIFT: Building an Internet of Safe Things”
- [4] Bethany Good • Lin Fang, “Promoting Smart and Safe Internet Use Among Children with Neurodevelopmental Disorders and Their Parents”, 3 February 2015
- [5] Melanie Bacon, “4Kids.Org: topical, searchable, and safe Internet-based resource for children and youth By Melanie Bacon, Leslie Blood, Marilyn Ault, and Doug Adams”, Spring 2008
- [6] Satyam Kumar, Akshay Pathak, D.Prabhu, “Behavioural Analysis of Susceptible Internet Users”, 2017
- [7] Camila Souza Araújo, Gabriel Magno, Wagner Meira Jr., Virgilio Almeida, Pedro Hartung, Danilo Doneda, “Characterizing videos, audience and advertising in Youtube channels for kids”, 4 Jul 2017
- [8] Arvind Sharma, Rupesh Sahu, Pradeep Kumar Kasar, Richa Sharma, “INTERNET ADDICTION AMONG PROFESSIONAL COURSES STUDENTS: A STUDY FROM CENTRAL INDIA”, 18.06.2014
- [9] Irene Lai Kuen Wong, Ernest Moon Tong So, “Internet Gambling Among High School Students in Hong Kong”, 2014
- [10] Glenn L. Pierce & Paul F. Cleary, “The K-12 educational technology value chain: Apps

for kids, tools for teachers and levers for reform”, 2016

[11] Ines Sarray, Annie Ressouche, Daniel Gaffé, Jean-Yves Tigli, Stéphane Lavirotte, “Safe Composition in Middleware for the Internet of Things”, 2015

[12] <https://www.protothema.gr/zoi/article/831392/i-ellada-deuteri-hora-stin-europi-se-ethismo-sto-diadiktuo/>, access on 11/01/2019

[13] <http://www.kathimerini.gr/810104/article/epikairothta/ellada/ereyna-e8isimenos-sto-diadiktyo-enas-stoys-epta-efhvoys>, access on 11/01/2019

[14] <http://www.myvolos.net/%CE%83%CF%86%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CE%BA%CE%B7%CF%82-%CE%BD%CE%BF1-%CE%BA%CE%AF%CE%BD%CE%B4%CF%85%CE%BD%CE%BF%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1-%CE%BF/>, access on 11/01/2019

[15] <https://saferinternet4kids.gr/hot-topics-ef/ethismos-ef/>, access on 11/01/2019

[16] <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B8%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82>, access on 11/01/2019

[17] <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201803/sense-and-nonsense-about-video-game-addiction?fbclid=IwAR1mIxfL9T3pQRaPIX5lKCYfO6bwYB9llhlmiFgGth8p7reh4-3rMRyJM5I> access on 12/01/2019

[20] [https://www.europeansocialsurvey.org/methodology/ess\\_methodology/data\\_processing\\_archiving/](https://www.europeansocialsurvey.org/methodology/ess_methodology/data_processing_archiving/) access on 08/01/2019

[19] <http://mics.unicef.org/files?job=W1siZiIsIjIwMTUvMDQvMDMvMDYvNDIvNDgvNTMyL2NoYXAwNy5wZGYiXV0&sha=2e4528d464d4b41d> access on 08/01/2019

[20] <https://sipbench.eu/phase8.cfm/action.ranking>

[21] Ποινικός κώδικας Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

[www.ministryofjustice.gr/site/kodikis/%CE%95%CF%85%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%AE%CF%81%CE%B9%CE%BF/%CE%A0%CE%9F%CE%99%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%A3%CE%9A%CE%A9%CE%94%CE%99%CE%9A%CE%91%CE%A3/tabid/432/language/el-GR/Default.aspx](http://www.ministryofjustice.gr/site/kodikis/%CE%95%CF%85%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%AE%CF%81%CE%B9%CE%BF/%CE%A0%CE%9F%CE%99%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%A3%CE%9A%CE%A9%CE%94%CE%99%CE%9A%CE%91%CE%A3/tabid/432/language/el-GR/Default.aspx), Ανακτήθηκε στις 27/05/2019

[93]

- [22] <https://www.e-parenting.gr/bloggers/hasiad>
- [23] <http://youth-health.gr/>
- [24] <https://www.ethismos.gr/>
- [25] <https://saferinternet4kids.gr/goneis/%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CE%B%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%B3%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-%CE%B5%CE%BB%CE%AD%CE%B3%CF%87%CE%BF%CF%85/>
- [26] <https://fanpage.gr/viral/alithies/i-eikona-ton-paidion-poy-kathontai-isycha-stin-taverna-kratontas-ena-tamplet-einai-thliveri/> access on 10/06/2019
- [27] <https://saferinternet4kids.gr/press-newsletter/researchresults/> access on 10/04/2019
- [28] Psychopathological profiles of adolescent and young adult problematic Facebook users Axelle Moreau, Stéphanie Laconi, Manon Delfour, Henri Chabrol, 2015
- [29] Facebook Addiction, Christopher Batts, May 2014
- [30] DRAFT: The Facebook Addiction Test: A New Tool to Study Facebook Usage
- [31] Teacher Candidates' Facebook Addiction Levels, Mehmet Barış Yılmaz, Sümeyra Akkaya, Faculty of Communication, Malatya TURKEY, Faculty of Education, Malatya TURKEY
- [32] Relating on the Internet, Personality Traits and Depression: Research and Implications, Antonia Papastilianou, Democritus University of Thrace, Komotini, Greece, 2013
- [33] Internet Addiction: The Problem and Treatment, Daria J. Kuss<sup>1</sup> Nottingham Trent University, 2016
- [34] Perception about Parents and Self-Presentation as Predictors of Internet Addiction Anyesha Mishra, 2017
- [35] Perception about Parents and Self-Presentation as Predictors of Internet Addiction Anyesha Mishra, 2017
- [36] Internet Addiction: A Systematic Review of Epidemiological Research for the Last Decade D. J. Kuss, M. D. Griffiths<sup>1</sup>, L. Karila<sup>2</sup> and J. Billieux<sup>3</sup>, 2014
- [37] Effect of Family Communication Patterns on Internet Addiction, Fatemeh Tajalli, Maryam Zarnaghash, 2017
- [38] Comorbidity of Psychiatric disorders with Internet addiction in a clinical sample: the effect of

[94]

personality, defense style and psychopathology Authors: Georgios Floros, Konstantinos Siomos, Ariadni Stogiannidou, Ioannis Giouzepas, Georgios Garyfallos.

[39] Why the War on Violent Video Games Is Wrong Paperback, by Patrick M. Markey, Christopher J. Ferguson, 2017

[40] Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review, Marc Palaus, Elena M. Marron, Raquel Viejo-Sobera and Diego Redolar-Ripoll, 2017

[41] <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming> access on 15/03/2019

[42] Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming, (Aarseth et al.), 2016

[43] Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal, Markey & Ferguson, 2017

[44] Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls, Stockdale & Coyne, 2018

[45] Computerized Working-Memory Training as a Candidate Adjunctive Treatment for Addiction, Bickel et al., 2014

[46] Video Game Addiction, Engagement and Symptoms of Stress, Depression and Anxiety: The Mediating Role of Coping, Daniel Loton, 2016

[95]

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ**

[96]



**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α:**

**ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ**

**(που χρησιμοποιήθηκε για το παραπάνω ερώτημα σχετικά με τον εθισμό των παιδιών στο διαδίκτυο)**

Παρακαλούμε να συμπληρώσετε όλα τα πεδία του ερωτηματολογίου.  
Σας ευχαριστούμε πολύ!

**1. Πότε ξεκίνησες να μπαίνεις στο διαδίκτυο;**

- A) 4-6 χρονών
- B) 7-8 χρονών
- Γ) 9-10 χρονών
- Δ) πάνω από 10 χρονών

**2. Ποια ήταν η πρώτη σου ηλεκτρονική συσκευή;**

- A) το κινητό των γονιών μου
- B) το tablet/υπολογιστής των γονιών μου
- Γ) μια κονσόλα παιχνιδιών
- Δ) το δικό μου κινητό/tablet
- E) άλλο

**3. Μπαίνεις στο διαδίκτυο κυρίως από ...;**

- A) το κινητό
- B) το tablet
- Γ) το σταθερό/οικιακό υπολογιστή
- Δ) το laptop

**4. Σε βοήθησε κάποιος να μάθεις να χρησιμοποιείς το διαδίκτυο;**

- A) έμαθα μόνος μου
- B) ο μεγαλύτερος αδερφός/αδερφή μου
- Γ) οι γονείς μου

Δ) οι καθηγητές στο σχολείο

**5. Σε ποια ηλικία απέκτησες κινητό τηλέφωνο;**

A) δεν έχω αποκτήσει ακόμα

B) 8-10

Γ) 10-12

Δ) 12-14

E) άλλο

**6. Χρησιμοποιείς μόνος σου το διαδίκτυο ή υπό την επίβλεψη των γονιών σου;**

A) μόνος μου

B) υπό την επίβλεψη των γονιών μου

**7. Σου έχουν επιβληθεί περιορισμοί από τους γονείς σου στη χρήση του διαδικτύου;**

A) ναι

B) όχι

**8. Αν ναι, τι είδους περιορισμοί;**

A) χρονικά όρια χρήσης του διαδικτύου

B) δεν επιτρέπεται να μπω στο διαδίκτυο συγκεκριμένες ώρες της ημέρας (π.χ βράδυ)

Γ) οι γονείς μου έχουν εγκαταστήσει εργαλεία γονικού ελέγχου

Δ) άλλο

**9. Τηρείς τα όρια που έχουν τεθεί;**

A) ναι

B) όχι

Γ) μερικές φορές

Δ) δεν μου έχουν τεθεί όρια

**10. Πόσο συχνά χρησιμοποιείς το διαδίκτυο μέσα στην εβδομάδα;**

A) κάθε μέρα

B) μόνο τα Σαββατοκύριακα

Γ) περίπου τις μισές μέρες της εβδομάδας

Δ) ελάχιστα

**11. Πόση ώρα παίζεις παιχνίδια τις καθημερινές;**

A) καθόλου

B) λιγότερο από 1 ώρα

Γ) 1-2 ώρες την ημέρα

Δ) 3-4 ώρες την ημέρα

E) παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα

**12. Πόση ώρα τα Σαββατοκύριακα παίζεις παιχνίδια;**

A) καθόλου

B) λιγότερο από 1 ώρα

Γ) 1-2 ώρες την ημέρα

Δ) 3-4 ώρες την ημέρα

E) παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα

**13. Πόση ώρα τις καθημερινές ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα;**

A) καθόλου

B) λιγότερο από 1 ώρα

Γ) 1-2 ώρες την ημέρα

Δ) 3-4 ώρες την ημέρα

E) παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα

**14. Πόση ώρα τα Σαββατοκύριακα ασχολείσαι με τα κοινωνικά δίκτυα;**

A) καθόλου

B) λιγότερο από 1 ώρα

Γ) 1-2 ώρες την ημέρα

Δ) 3-4 ώρες την ημέρα

E) παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα

**15. Πόσες ώρες ημερησίως παρακολουθείς video στο Youtube;**

A) καθόλου

- B) λιγότερο από 1 ώρα
- Γ) 1-2 ώρες την ημέρα
- Δ) 3-4 ώρες την ημέρα
- Ε) παραπάνω από 4 ώρες την ημέρα

**16. Νιώθεις ότι παραμελείς τις δραστηριότητές σου (μαθήματα, επαφές με φίλους κ.α) για χάρη του διαδικτύου;**

- A) ποτέ
- B) μερικές φορές
- Γ) συχνά
- Δ) πολύ συχνά

**17. Πιστεύεις ότι αντιμετωπίζεις προβλήματα εθισμού στο διαδίκτυο;**

- A) νομίζω ναι
- B) σίγουρα ναι
- Γ) όχι
- Δ) δεν ξέρω

**18. Τι κάνεις συνήθως όταν είσαι στο διαδίκτυο;**

**(σειρά κατάταξης από το 1 που είναι το συχνότερο μέχρι το 7 που είναι το λιγότερο συχνό)**

- A) παίζω παιχνίδια (.....)
- B) μιλάω με τους φίλους μου (.....)
- Γ) ανεβάζω φωτογραφίες/βίντεο (.....)
- Δ) ενημερώνομαι για τα νέα (.....)
- Ε) διαβάζω για σχολικές εργασίες (.....)
- ΣΤ) παρακολουθώ προφίλ διάσημων (.....)
- Ζ) βλέπω ταινίες/ακούω μουσική (.....)

**19. Νιώθεις ότι είσαι ενημερωμένος για το πώς να μείνεις ασφαλής στο διαδίκτυο;**

- A) καθόλου
- B) λίγο
- Γ) αρκετά
- Δ) πολύ

20. Από πού ενημερώθηκες για το τι πρέπει να προσέχεις όταν είσαι στο διαδίκτυο;
- A) από τους γονείς μου
  - B) από το μεγαλύτερο αδερφό/αδερφή μου
  - Γ) από τους φίλους μου
  - Δ) από το σχολείο
  - E) δεν ενημερώθηκα
21. Έχεις φτιάξει προφίλ σε κάποιο κοινωνικό δίκτυο (π.χ. Instagram, Facebook, Messenger, Snapchat, Youtube, Viber, Skype, κ.α.);
- A) Ναι
  - B) Όχι
22. Έχεις πέσει ποτέ θύμα διαδικτυακού εκφοβισμού;
- A) ναι
  - B) όχι
  - Γ) δεν ξέρω
23. Αν ναι, πως αντέδρασες;
- A) ενημέρωσα αμέσως κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι
  - B) προσπάθησα να τα βγάλω πέρα μόνος μου ανταπαντώντας
  - Γ) προσπάθησα να το αγνοήσω
  - Δ) δεν αντέδρασα και ακόμα το βιώνω
24. Έχεις γίνει μάρτυρας διαδικτυακού εκφοβισμού σε άλλους;
- A) ναι
  - B) όχι
25. Αν ναι, πώς αντέδρασες;
- A) το είπα σε κάποιον ενήλικα που εμπιστεύομαι
  - B) αδιαφόρησα, δεν είναι δική μου δουλειά
  - Γ) προσπάθησα να στηρίξω το παιδί θύμα αλλά δε μίλησα σε κανέναν άλλον

26. **Πριν ανεβάσεις μια φωτογραφία σου ή ένα βίντεο στο διαδίκτυο σκέφτεσαι την περίπτωση που μπορεί να έχει στη διαδικτυακή σου φήμη;**
- A) ναι  
B) όχι  
Γ) μπορώ ανά πάσα ώρα να τη διαγράψω και έτσι να μην επηρεάσει τη φήμη μου
27. **Από πού ενημερώνεσαι για τα νέα;**
- A) από δημοσιογραφικά site  
B) από δημοσιεύσεις σε κοινωνικά δίκτυα  
Γ) από αναρτήσεις φίλων μου  
Δ) άλλο
28. **Πιστεύεις ότι μπορείς να ξεχωρίσεις μια πραγματική είδηση από μια ψευδή στο διαδίκτυο;**
- A) ναι  
B) όχι  
Γ) μόνο όταν είναι ξεκάθαρο
29. **Φύλο μαθητή/ μαθήτριας...**
- A) Αγόρι  
B) Κορίτσι
30. **Σχολείο...**
- A) Δημοτικό  
B) Γυμνάσιο  
Γ) Λύκειο
31. **Τόπος διαμονής**
- A) Ηράκλειο  
B) Αθήνα  
Γ) Πάτρα  
Δ) Θεσσαλονίκη

32. **Επίπεδο Εκπαίδευσης των γονέων ή κηδεμόνων;**

A) Βασική εκπαίδευση (Γυμνάσιο/Λύκειο)

B) Πανεπιστημιακή εκπαίδευση (ΑΕΙ/ΑΤΕΙ)

Παρακαλούμε σιγουρευτείτε ότι έχετε απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.

Σας ευχαριστούμε πολύ!

[27]

[103]

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β :**

### **ΦΟΡΕΙΣ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΠΕΡΙΣΤΑΤΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΕΘΙΣΜΟΥ**

#### **Ελληνική Εταιρία Μελέτης της Διαταραχής Εθισμού στο Διαδίκτυο [22]**

Αστική μη κερδοσκοπική Εταιρεία που ιδρύθηκε το 2008 από ομάδα ειδικών ψυχικής υγείας, ανοίγοντας νέους δρόμους στην έρευνα διαδικτυακών συμπεριφορών και την επιρροή τους στην καθημερινότητα. Είναι η μοναδική επιστημονική εταιρεία στην Ευρώπη που εξειδικεύεται στο πεδίο του διαδικτυακού εθισμού.

#### **Μονάδα Εφηβικής Υγείας – Νοσοκομείο Παίδων «Π. & Α. Κυριακού» [23]**

Η Μονάδα Εφηβική Υγείας (Μ.Ε.Υ.), Β΄ Παιδιατρική Κλινική Πανεπιστημίου Αθηνών, Νοσοκομείο Παίδων «Παν. & Αγλ. Κυριακού» λειτουργεί από τον Νοέμβριο του 2006, με απόφαση ΔΣ 295/10.11.06, υπό τη Διεύθυνση των Καθηγητών: Α. Κωνσταντόπουλου, Δ. Καφετζή, Χ. Μπακούλα και Μ. Τσολιά, και ιδρυτική υπεύθυνο την παιδίατρο, Επικ. Καθηγήτρια Εφηβικής Ιατρικής Άρτεμις Τσίτσικα. Δέχεται αιτήματα εφήβων 11-18 ετών και των οικογενειών τους, και παρέχει υπηρεσίες που καλύπτουν όλο το φάσμα των αναγκών της ηλικίας τους.

#### **Τμήμα Θεραπείας & Αντιμετώπισης Προβληματικής Χρήσης Διαδικτύου για Ενήλικες στα πλαίσια της μονάδας απεξάρτησης «18 Άνω» Ψ. Ν.Α. [24]**

Το Κέντρο έρευνας εθισμών έχει πολυετή εμπειρία και ιδρύθηκε με σκοπό να παρέχει εξειδικευμένες υπηρεσίες σε άτομα με προβλήματα εθισμού σε Ελλάδα και Κύπρο όπου και δραστηριοποιείται. Το Κέντρο αποτελείται από χώρους (ξενώνας και γραφεία) που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για ανθρώπους με προβλήματα εθισμού. Ήδη από την ίδρυσή του και μέχρι σήμερα το Κέντρο κατάφερε να προσφέρει αποτελεσματική βοήθεια σε εκατοντάδες εθισμένους και στις οικογενειές τους με επιτυχία στο ποσοστό που ολοκλήρωσε την θεραπεία που αγγίζει το 98% σε βάθος πενταετίας.



**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ: ΑΡΘΡΑ ΠΟΙΝΙΚΟΥ ΚΩΔΙΚΑ, ΑΝΑΦΟΡΙΚΑ ΜΕ  
ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΧΡΗΣΤΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ  
ΕΓΓΚΛΗΜΑ [21]**

**Άρθρο 337**

**«Προσβολή της γενετήσιας αξιοπρέπειας»**

1. Όποιος με ασελγείς χειρονομίες ή προτάσεις που αφορούν ασελγείς πράξεις, προσβάλλει βάνουσα την αξιοπρέπεια άλλου στο πεδίο της γενετήσιας ζωής του τιμωρείται με Φυλάκιση μέχρι ενός έτους ή χρηματική ποινή.
2. Με Φυλάκιση τριών μηνών μέχρι δύο ετών τιμωρείται η πράξη της προηγούμενης παραγράφου, αν ο παθών είναι νεότερος από 12 ετών.
3. Ενήλικος, ο οποίος μέσω διαδικτύου ή άλλου μέσου επικοινωνίας, αποκτά επαφή με πρόσωπο που δεν συμπλήρωσε τα δεκαπέντε έτη και, με χειρονομίες ή προτάσεις ασελγείς, προσβάλλει την αξιοπρέπεια του ανηλίκου στο πεδίο της γενετήσιας ζωής του, τιμωρείται με Φυλάκιση τουλάχιστον δύο ετών. Αν η πράξη τελείται κατά συνήθεια ή αν επακολούθησε συνάντηση, ο ενήλικος τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον τριών ετών.
4. Ενήλικος, ο οποίος μέσω διαδικτύου ή άλλου μέσου επικοινωνίας, αποκτά επαφή με πρόσωπο που εμφανίζεται ως ανήλικο κάτω των δεκαπέντε ετών και, με χειρονομίες ή προτάσεις ασελγείς, προσβάλλει την αξιοπρέπεια του στο πεδίο της γενετήσιας ζωής του, τιμωρείται με Φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους. Αν η πράξη τελείται κατά συνήθεια ή αν επακολούθησε συνάντηση με το εμφανιζόμενο ως ανήλικο πρόσωπο, τιμωρείται με Φυλάκιση τουλάχιστον τριών ετών."
5. Όποιος τελεί την πράξη της παραγράφου 1 του άρθρου αυτού, εκμεταλλευόμενος την εργασιακή θέση του παθόντος ή τη θέση προσώπου που έχει ενταχθεί σε διαδικασία αναζήτησης θέσης εργασίας δώκεται κατ' έγκληση και τιμωρείται με Φυλάκιση από έξι (6) μήνες μέχρι τρία (3) έτη και με χρηματική ποινή τουλάχιστον χιλίων (1.000) ευρώ."

**Άρθρο 348**

**«Διευκόλυνση ακολασίας άλλων»**

1. Όποιος κατ' επάγγελμα διευκολύνει με οποιοδήποτε τρόπο την ασέλγεια μεταξύ άλλων τιμωρείται με Φυλάκιση μέχρι ενός έτους.
2. Με φυλάκιση μέχρι τριών ετών και με χρηματική ποινή τιμωρείται όποιος διευκολύνει την ασέλγεια μεταξύ άλλων χρησιμοποιώντας απατηλά μέσα και αν ακόμη δεν ενεργεί κατ' επάγγελμα.
3. Όποιος κατ' επάγγελμα ή από κερδοσκοπία επιχειρεί να διευκολύνει, έστω και

συγκαλυμμένα, με τη δημοσίευση αγγελίας, εικόνας, αριθμού τηλεφωνικής σύνδεσης ή με τη μετάδοση ηλεκτρονικών μηνυμάτων ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο την ασέλγεια με ανήλικο τιμωρείται με Φυλάκιση και με χρηματική ποινή δέκα χιλιάδων έως εκατό χιλιάδων ευρώ."

#### **Άρθρο 348 Α**

##### **«Πορνογραφία ανηλίκων»**

1. Όποιος με πρόθεση παράγει, διανέμει, δημοσιεύει, επιδεικνύει, εισάγει στην επικράτεια ή εξάγει από αυτή, μεταφέρει, προσφέρει, πωλεί ή με άλλον τρόπο διαθέτει, αγοράζει, προμηθεύεται, αποκτά ή κατέχει υλικό παιδικής πορνογραφίας ή διαδίδει ή μεταδίδει πληροφορίες σχετικά με την τέλεση των παραπάνω πράξεων, τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους και χρηματική ποινή δέκα χιλιάδων έως εκατό χιλιάδων ευρώ.
2. Όποιος με πρόθεση παράγει, προσφέρει, πωλεί ή με οποιονδήποτε τρόπο διαθέτει, διανέμει, διαβιβάζει, αγοράζει, προμηθεύεται ή κατέχει υλικό παιδικής πορνογραφίας ή διαδίδει πληροφορίες σχετικά με την τέλεση των παραπάνω πράξεων δια συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή ή με τη χρήση διαδικτύου, τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον δύο ετών και χρηματική ποινή πενήντα χιλιάδων έως τριακοσίων χιλιάδων ευρώ.
3. Υλικό παιδικής πορνογραφίας, κατά την έννοια των προηγούμενων παραγράφων, συνιστά η αναπαράσταση ή η πραγματική ή εικονική αποτύπωση σε ηλεκτρονικό ή άλλο υλικό φορέα του σώματος ή μέρους του σώματος ανηλίκου, κατά τρόπο που προδήλως προκαλεί γενετήσια διέγερση, καθώς και πραγματικής ή εικονικής ασελγούς πράξης που διενεργείται από ή με ανήλικο.
4. Οι πράξεις της πρώτης και δεύτερης παραγράφου τιμωρούνται με κάθειρξη μέχρι δέκα ετών και χρηματική ποινή πενήντα χιλιάδων έως εκατό χιλιάδων ευρώ: «α. αν τελέσθηκαν κατ' επάγγελμα ή κατά συνήθεια» «β. αν η παραγωγή του υλικού της παιδικής πορνογραφίας συνδέεται με την εκμετάλλευση της ανάγκης, της ψυχικής ή της διανοητικής ασθένειας ή σωματικής δυσλειτουργίας λόγω οργανικής νόσου ανηλίκου ή με την άσκηση ή απειλή χρήσης βίας ανηλίκου ή με τη χρησιμοποίηση ανηλίκου που δεν έχει συμπληρώσει το δέκατο πέμπτο έτος». Αν η πράξη της περίπτωσης β' είχε ως αποτέλεσμα τη βαριά σωματική βλάβη του παθόντος, επιβάλλεται κάθειρξη τουλάχιστον δέκα ετών και χρηματική ποινή εκατό χιλιάδων έως πεντακοσίων χιλιάδων ευρώ αν δε αυτή είχε ως αποτέλεσμα το θάνατο, επιβάλλεται ισόβια κάθειρξη.

### **Άρθρο 348B**

#### **«Προσέλκυση παιδιών για γενετήσιους λόγους»**

Όποιος με πρόθεση, μέσω της τεχνολογίας πληροφόρησης και επικοινωνίας, προτείνει σε ενήλικο να συναντήσει ανήλικο, που δεν συμπλήρωσε τα δεκαπέντε έτη, με σκοπό τη διάπραξη σε βάρος του των αδικημάτων των παραγράφων 1 και 2 του άρθρου 339 και 348Α, όταν η πρόταση αυτή ακολουθείται από περαιτέρω πράξεις που οδηγούν στη διάπραξη των αδικημάτων αυτών, τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον δύο ετών και χρηματική ποινή πενήντα χιλιάδων έως διακοσίων χιλιάδων ευρώ."

### **Άρθρο 370 Α**

#### **«Παραβίαση του απορρήτου των τηλεφωνημάτων και της προφορικής συνομιλίας»**

1. Όποιος αθέμιτα παγιδεύει ή με οποιονδήποτε άλλον τρόπο παρεμβαίνει σε τηλεφωνική σύνδεση ή συσκευή με σκοπό να πληροφορηθεί ή να μαγνητοφωνήσει το περιεχόμενο τηλεφωνικής συνδιάλεξης μεταξύ τρίτων τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους. Η χρησιμοποίηση από τον δράστη των πληροφοριών ή μαγνητοταινιών που αποκτήθηκαν με αυτόν τον τρόπο θεωρείται επιβαρυντική περίπτωση.
2. Όποιος αθέμιτα παρακολουθεί με ειδικά τεχνικά μέσα ή μαγνητοφωνεί προφορική συνομιλία μεταξύ τρίτων που δεν διεξάγεται δημόσια ή μαγνητοσκοπεί μη δημόσιες πράξεις τρίτων, τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους. Με την ίδια ποινή τιμωρείται και όποιος μαγνητοφωνεί ιδιωτική συνομιλία μεταξύ αυτού και τρίτου χωρίς τη συναίνεση του τελευταίου. Το δεύτερο εδάφιο της παραγράφου 1 αυτού του άρθρου εφαρμόζεται και σε αυτή την περίπτωση.
3. Με φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους τιμωρείται όποιος κάνει χρήση των πληροφοριών ή των μαγνητοταινιών ή των μαγνητοσκοπήσεων που αποκτήθηκαν με τους τρόπους που προβλέπονται στις παραγράφους 1 και 2 αυτού του άρθρου.
4. Η πράξη της παραγράφου 3 δεν είναι άδικη, αν η χρήση έγινε ενώπιον οποιασδήποτε δικαστικής ή άλλης ανακριτικής αρχής για τη διαφύλαξη δικαιολογημένου συμφέροντος, που δεν μπορούσε να διαφυλαχθεί διαφορετικά.
5. Αν ο δράστης των πράξεων των παραγράφων 1, 2 και 3 αυτού του άρθρου ενεργεί ιδιωτικές έρευνες ή τελεί τις πράξεις αυτές κατ' επάγγελμα ή κατά συνήθεια ή απέβλεπε στην είσπραξη αμοιβής, επιβάλλεται φυλάκιση τουλάχιστον δύο ετών και χρηματική ποινή.
6. Όποιος διαθέτει στο εμπόριο ή με άλλον τρόπο προσφέρει για εγκατάσταση ειδικά τεχνικά μέσα για την τέλεση των πράξεων των παραγράφων 1 και 2 αυτού του

άρθρου ή δημόσια διαφημίζει ή προσφέρει τις υπηρεσίες του για την τέλεσή τους τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους και με χρηματική ποινή".

#### **Άρθρο 370 Β**

##### **«Παράνομη αντιγραφή απορρήτων δεδομένων»**

1. Όποιος αθέμιτα αντιγράφει, αποτυπώνει, χρησιμοποιεί, αποκαλύπτει σε τρίτον ή οπωσδήποτε παραβιάζει στοιχεία ή προγράμματα υπολογιστών, τα οποία συνιστούν κρατικά, επιστημονικά ή επαγγελματικά απόρρητα ή απόρρητα επιχείρησης του δημοσίου ή ιδιωτικού τομέα, τιμωρείται με φυλάκιση τουλάχιστον τριών μηνών. Ως απόρρητα θεωρούνται και εκείνα που ο νόμιμος κάτοχός τους, από δικαιολογημένο ενδιαφέρον τα μεταχειρίζεται ως απόρρητα, ιδίως όταν έχει λάβει μέτρα για να παρεμποδίζονται τρίτοι να λάβουν γνώση τους.
  2. Αν ο δράστης είναι στην υπηρεσία του κατόχου των στοιχείων, καθώς και αν το απόρρητο είναι ιδιαίτερα μεγάλης οικονομικής σημασίας, επιβάλλεται φυλάκιση τουλάχιστον ενός έτους.
  3. Αν πρόκειται για στρατιωτικό ή διπλωματικό απόρρητο ή για απόρρητο που αναφέρεται στην ασφάλεια του κράτους, η κατά την παράγραφο 1 πράξη τιμωρείται κατά τα άρθρα 146 και 147.
- Οι πράξεις που προβλέπονται στις παραγράφους 1 και 2 διώκονται ύστερα από έγκληση.

#### **Άρθρο 370 Γ**

##### **«Παράνομη χρήση ή πρόσβαση σε προγράμματα ή στοιχεία Η/Υ»**

1. Όποιος χωρίς δικαίωμα αντιγράφει ή χρησιμοποιεί προγράμματα υπολογιστών, τιμωρείται με φυλάκιση μέχρι έξι μήνες και με χρηματική ποινή "διακοσίων ενενήντα (290) ΕΥΡΩ έως πέντε χιλιάδων εννιακοσίων (5.900) ΕΥΡΩ".
2. Όποιος αποκτά πρόσβαση σε στοιχεία που έχουν εισαχθεί σε υπολογιστή ή σε περιφερειακή μνήμη υπολογιστή ή μεταδίδονται με συστήματα τηλεπικοινωνιών, εφόσον οι πράξεις αυτές έγιναν χωρίς δικαίωμα, ιδίως με παραβίαση απαγορεύσεων ή μέτρων ασφάλειας που είχε λάβει ο νόμιμος κάτοχός τους, τιμωρείται με φυλάκιση μέχρι τρεις μήνες ή με χρηματική ποινή τουλάχιστον "είκοσι εννέα (29) ΕΥΡΩ". Αν η πράξη αναφέρεται στις διεθνείς σχέσεις ή στην ασφάλεια του κράτους, τιμωρείται κατά το άρθρο 148.
3. Αν ο δράστης είναι στην υπηρεσία του νόμιμου κατόχου των στοιχείων, η πράξη της προηγούμενης παραγράφου τιμωρείται μόνο αν απαγορεύεται ρητά από εσωτερικό κανονισμό ή από έγγραφη απόφαση του κατόχου ή αρμόδιου υπαλλήλου του.

4. Οι πράξεις των παραγράφων 1 έως 3 διώκονται ύστερα από έγκληση.

#### **Άρθρο 386 Α**

##### **«Απάτη με υπολογιστή»**

Όποιος, με σκοπό να προσπορίσει στον εαυτό του ή σε άλλον παράνομο περιουσιακό όφελος, βλάπτει ξένη περιουσία, επηρεάζοντας τα στοιχεία υπολογιστή είτε με μη ορθή διαμόρφωση του προγράμματος είτε με επέμβαση κατά την εφαρμογή του είτε με χρησιμοποίηση μη ορθών ή ελλιπών στοιχείων είτε με οποιονδήποτε άλλο τρόπο, τιμωρείται με τις ποινές του προηγούμενου άρθρου. Περιουσιακή βλάβη υφίσταται και αν τα πρόσωπα που την υπέστησαν είναι άδηλα. Για την εκτίμηση του ύψους της ζημίας είναι αδιάφορο αν οι παθόντες είναι ένα ή περισσότερα πρόσωπα. \_\_

**Eleftheria Koutsaki**

BSc Digital Systems University of Piraeus, Teacher of Informatics.

[109]