

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ: Ευλογία ή Απειλή;

ΟΜΑΔΑ 2 ΚΑΝΑΤΑ ΑΛΙΚΗ, ΚΑΝΑΤΑ ΤΖΕΝΗ, ΑΡΓΥΡΑΤΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

Με την εισαγωγή του Διαδικτύου στη ζωή μας οι ώρες χρήσης του υπολογιστή έχουν αυξηθεί κατακόρυφα. Η πολύωρη χρήση του Διαδικτύου είτε για έρευνα είτε για παιχνίδι είτε για κοινωνικοποίηση εγκυμονεί κινδύνους για την υγεία μας, παρά τα πολλά οφέλη και τις χρήσιμες πληροφορίες που παρέχει. Δηλαδή όπως με κάθε πτυχή της νέας τεχνολογίας, το Διαδίκτυο έρχεται με πιθανούς κινδύνους εάν η προσεκτική χρήση δεν τηρείται.



Οι κυριότεροι κίνδυνοι που συνεπάγονται απ τη χρήση του Διαδικτύου είναι:

- ✓ Ακατάλληλο Περιεχόμενο
- ✓ Ανεπιθύμητα Μηνύματα (Spam)
- ✓ Αποξένωση
- ✓ Αποπλάνηση (Grooming)
- ✓ Βίαια Παιχνίδια
- ✓ Εθισμός (Internet Addiction)
- ✓ Εκφοβισμός (Cyberbullying)
- ✓ Επιβλαβείς Συμπεριφορές
- ✓ Ηλεκτρονικός Τζόγος
- ✓ Ιοί (Virus)
- ✓ Παιδική Πορνογραφία
- ✓ Παραβίαση Ιδιωτικότητας
- ✓ Παραπληροφόρηση (Misinformation)
- ✓ Παραποίηση Γλώσσας
- ✓ Υποκλοπή Προσωπικών στοιχείων(Phishing)
- ✓ Φυσικές Παθήσεις

1. Εθισμός

Εθισμός στο Διαδίκτυο μπορεί να προκύψει με την πολύωρη ενασχόληση ατόμων σε διαδικτυακές δραστηριότητες όπως είναι τα παιχνίδια, δωμάτια συζητήσεων, ηλεκτρονικός τζόγος και άλλα.

Σύμφωνα με στατιστικά στοιχεία της Μονάδας Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.) στην Ελλάδα, το φαινόμενο είναι συχνότερο σε αγόρια, σε δυσλειτουργικές οικογένειες και σε παιδιά με καταθλιπτικά συναισθήματα ή σύνδρομο υπερκινητικότητας.

2. Αποξένωση

Αρκετοί άνθρωποι ξοδεύουν άπειρες ώρες μπροστά στον υπολογιστή παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια, σερφάροντας στο Διαδίκτυο ή ακόμα και επικοινωνώντας με φίλους τους. Η πολύωρη ενασχόληση με το Διαδίκτυο, οδηγεί πολλές φορές στην αποξένωση από τον Πραγματικό Κόσμο, εφόσον επιτρέπει στους χρήστες να ψυχαγωγούνται ή να επικοινωνούν χωρίς τα πλεονεκτήματα της προσωπικής επαφής.

3. Υποκλοπή προσωπικών δεδομένων

Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων στο Διαδίκτυο είναι η πράξη της εξαπάτησης ενός χρήστη κάνοντας τον να δώσει προσωπικές πληροφορίες σε μια «πλαστή ιστοσελίδα» στο Διαδίκτυο (π.χ. διεύθυνση, αριθμό ταυτότητας, αριθμό διαβατηρίου, αριθμούς τραπεζικών λογαριασμών, πιστωτικών καρτών κ.λπ.). Μια τέτοιου είδους δραστηριότητα επιτρέπει σε έναν απατεώνα (cracker) να κλέψει ή να πλαστογραφήσει τα στοιχεία του θύματος ή/και να κερδίσει παράνομη πρόσβαση στα δεδομένα του.



ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ: Ευλογία ή Απειλή;

4. Αποπλάνηση

Αποπλάνηση συμβαίνει, όταν άγνωστοι εκμεταλλεύονται κακόβουλα το στοιχείο της ανωνυμίας στο Διαδίκτυο, για να προσεγγίσουν ανήλικα παιδιά με στόχο τη σεξουαλική παρενόχληση.

Στο Διαδίκτυο ποτέ δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι ποιος είναι ο συνομιλητής μας στις ηλεκτρονικές μας επικοινωνίες. Έτσι, πολλοί επιτήδριοι εκμεταλλεύονται το γεγονός αυτό, δίνουν ψεύτικα στοιχεία (κυρίως για την ηλικία τους) και ξεκινούν συζητήσεις με τα πιθανά θύματά τους με στόχο να αναπτύξουν φιλική με αυτά σχέση και να αποσπάσουν όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες.



5. Εκφοβισμός

Ο εκφοβισμός περιλαμβάνει εσκεμμένη, επαναλαμβανόμενη και εχθρική συμπεριφορά απέναντι σε άτομο ή ομάδα ατόμων με σκοπό την πρόκληση συναισθηματικής και ψυχολογικής βλάβης. Ο Διαδικτυακός Εκφοβισμός συνήθως έχει τη μορφή ενός εκφοβιστικού, ρατσιστικού, προσβλητικού ή πρόστυχου ηλεκτρονικού μηνύματος, φωτογραφίας ή βίντεο. Κάποιες φορές ο εκφοβισμός μπορεί να οδηγήσει στο να περιοριστούν και να αποκλειστούν άτομα από άλλους.

6. Ηλεκτρονικός τζόγος

Δραστηριότητα κατά την οποία δύο ή περισσότερα άτομα συναντώνται διαδικτυακά με σκοπό την ανταλλαγή στοιχημάτων. Μια τέτοια δραστηριότητα περιλαμβάνει το ρίσκο της πραγματικής οικονομικής απώλειας ή του κέρδους. Ένα από τα βασικότερα προβλήματα του τζόγου είναι η απώλεια χρημάτων. Η ευκολία πρόσβασης σε ιστοσελίδες ηλεκτρονικού τζόγου αυξάνει τους κινδύνους εμπλοκής παιδιών και εφήβων σε τέτοιες δραστηριότητες.



ΠΗΓΕΣ

www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi.html
www.el.wikipedia.org/wiki/διαδικτυο
www.gosafe.weebly.com/kappa943nudeltaupsilonnuo
microniota-sigmatauomicron-internet.html