

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΣΦΑΛΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ
Δράση Ενημέρωσης και Επαγρύπνησης Saferinternet.gr

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

**Άγνοια βασικών γνώσεων σεβασμού δεδομένων τρίτων online
και ορθής αγοράς ηλεκτρονικών παιχνιδιών για τα παιδιά**

Άγνοια βασικών γνώσεων **σεβασμού δεδομένων τρίτων online** αναδεικνύουν τα αποτελέσματα διαδικτυακού ερωτηματολογίου¹ της Δράσης Ενημέρωσης Saferinternet.gr που πραγματοποιήθηκε με συμμετέχοντες το ευρύ κοινό την περίοδο 19/12/2014 έως 15/03/2015 με τη στήριξη της Wind.

Και όχι μόνο: εν όψει της εορτής του Πάσχα, όπου πολλοί από εμάς θα αγοράσουν ηλεκτρονικά παιχνίδια για τα παιδιά μας, αναδεικνύεται η **άγνοια της ορθής αγοράς ενός τέτοιου παιχνιδιού** ανάλογα με την ηλικία του εκάστοτε παιδιού:

Ειδικότερα:

- **2 στους 10 πιστεύουν ότι μπορούμε να δημοσιεύουμε χωρίς περιορισμό φωτογραφίες ή βίντεο άλλων ατόμων στο διαδίκτυο** όποτε το θελήσουμε ή όταν εμφανιζόμαστε κι εμείς στις φωτογραφίες / βίντεο, τη στιγμή που πάντα πρέπει να λαμβάνουμε τη συναίνεση όλων όσων εμφανίζονται στις φωτογραφίες / βίντεο πριν κάνουμε μια τέτοια ενέργεια.
- **Η γνώση της ορθής αποστολής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου** με γνώμονα το σεβασμό προσωπικών δεδομένων – στην περίπτωση αυτή της ηλεκτρονικής διεύθυνσης – **είναι σχεδόν ανύπαρκτη: μόνο 3 στους 10 απαντούν σωστά** πως όταν αποστέλλουμε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα σε αποδέκτες που είναι δικοί μας φίλοι, βάζουμε όλες τις **διευθύνσεις στον τομέα «BCC (blind carbon copy)»**, καθώς δεν μπορούμε να γνωρίζουμε πάντα αν είναι όλοι και μεταξύ τους φίλοι, οπότε αν θέλουν να γίνει γνωστή η ηλεκτρονική τους διεύθυνση.
- **1 στους 2 πιστεύει ότι επιτρέπεται το «κατέβασμα» βίντεο (οποιοδήποτε) από το YouTube**, ενώ μια τέτοια ενέργεια δεν επιτρέπεται.
- **Αναφορικά, δε, με την αγορά σωστών ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τουλάχιστον 6 στους 10 δεν γνωρίζουν το** Πανευρωπαϊκό σύστημα αξιολόγησης **PEGI**, και το οποίο κατηγοροποιεί τα παιχνίδια σε ηλικιακές ομάδες, παρέχοντας παράλληλα και χαρακτηρισμό περιεχόμενου, ενώ
- Από αυτούς που γνωρίζουν το PEGI, **λιγότεροι από τους μισούς έχουν ορθή γνώση αναφορικά με το τι υποδεικνύουν οι ετικέτες του**: ότι πληροφορούν αποκλειστικά για την καταλληλότητα περιεχομένου του παιχνιδιού, και όχι και για το επίπεδο δυσκολίας του.

Η Δρ. Βερόνικα Σαμαρά, συντονίστρια του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου και Επικεφαλής της Δράσης Saferinternet.gr επεσήμανε τα εξής: *«Η ορθή, υπεύθυνη και ασφαλής χρήση των διαδραστικών τεχνολογιών ξεκινάει από εμάς, τους χρήστες. Όταν, όμως, εμείς δε γνωρίζουμε τα βασικά σημεία χρήσης του εργαλείου που λέγεται Διαδίκτυο, πώς θα προστατεύσουμε τα δικαιώματά μας και τα δικαιώματα τρίτων, και πώς θα γνωρίζουμε τις υποχρεώσεις μας online; Όταν δεν γνωρίζουμε ποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι κατάλληλο για το παιδί μας, πώς θα το προστατεύσουμε από περιεχόμενο που δεν πρέπει να 'πέσει' στα χέρια του; Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου δεν είναι ενθαρρυντικά. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε πια το μερίδιο της προσωπικής ευθύνης που έχουμε ως 'ψηφιακοί' πολίτες.»*

Η επόμενη σελίδα παραθέτει τα αναλυτικά αποτελέσματα.

¹ Στο online ερωτηματολόγιο ανταποκρίθηκαν 1.052 άτομα όλων των ηλικιών.

1. Πότε μπορούμε να δημοσιεύουμε φωτογραφίες ή βίντεο άλλων ατόμων στο διαδίκτυο;

Επιλέξτε από τις παρακάτω απαντήσεις	Ποσοστό
<ul style="list-style-type: none"> Όποτε το θελήσουμε. 	11.4%
<ul style="list-style-type: none"> Όταν εμφανιζόμαστε κι εμείς στις φωτογραφίες / βίντεο. 	3.1%
<ul style="list-style-type: none"> Όταν τους έχουμε ρωτήσει και έχουν συναινέσει σε αυτό. 	83.5%
<ul style="list-style-type: none"> Δεν γνωρίζω. 	2.0%

2. Όταν στέλνουμε ηλεκτρονικό μήνυμα σε παραλήπτες που είναι όλοι φίλοι μας...

Επιλέξτε από τις παρακάτω απαντήσεις	Ποσοστό
<ul style="list-style-type: none"> Βάζουμε τις διευθύνσεις στον τομέα «CC (carbon copy)». 	15.9%
<ul style="list-style-type: none"> Βάζουμε τις διευθύνσεις αυτών που είναι και μεταξύ τους φίλοι στον τομέα «CC (carbon copy)», τις δε υπόλοιπες διευθύνσεις τις βάζουμε στον τομέα «BCC (blind carbon copy)», για να μην μπορεί να τις δει κανείς. 	24.3%
<ul style="list-style-type: none"> Βάζουμε όλες τις διευθύνσεις στον τομέα «BCC (blind carbon copy)». 	27.7%
<ul style="list-style-type: none"> Δεν γνωρίζω. 	32.1%

3. Επιτρέπεται το «κατέβασμα» βίντεο από το YouTube;

Επιλέξτε από τις παρακάτω απαντήσεις	Ποσοστό
<ul style="list-style-type: none"> Ναι. 	43.5%
<ul style="list-style-type: none"> Όχι. 	46.5%
<ul style="list-style-type: none"> Δεν γνωρίζω. 	10.0%

4. Γνωρίζετε το Πανευρωπαϊκό σύστημα αξιολόγησης ηλεκτρονικών παιχνιδιών PEGI;

Επιλέξτε από τις παρακάτω απαντήσεις	Ποσοστό
<ul style="list-style-type: none"> Ναι. 	43.1%
<ul style="list-style-type: none"> Όχι. 	56.9%

5. Αν απαντήσατε θετικά την ερώτηση Νο 9: Η ετικέτα PEGI σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι:

Επιλέξτε από τις παρακάτω απαντήσεις	Ποσοστό
<ul style="list-style-type: none"> Πληροφορεί για την καταλληλότητα περιεχομένου του παιχνιδιού. 	45.0%
<ul style="list-style-type: none"> Πληροφορεί για το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. 	2.2%
<ul style="list-style-type: none"> Πληροφορεί για την καταλληλότητα περιεχομένου και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού. 	17.7%
<ul style="list-style-type: none"> Δεν γνωρίζω. 	35.1%