

Your Right to Choose *on line*

Ενημερώσου για τα διαδικτυακά σου δικαιώματα

**ΜΑΘΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣ
online!**



Επιμέλεια Ελληνικής έκδοσης:

Άρτεμις Τσίτσικα

Επικ. Καθηγήτρια Ιατρικής Σχολής ΕΚΠΑ
Μέλος Δ.Σ. της Enacso*

Ρέα Δουμανά

Σύμβουλος Ψυχικής Υγείας
Μέλος Δ.Σ. «Μαζί για την Εφηβική Υγεία»



* eNACSO

(European NGO Alliance for Child Safety Online)

Η Ευρωπαϊκή Σύμπραξη για την Ασφάλεια των Παιδιών στο Διαδίκτυο (eNACSO) ιδρύθηκε το 2008 και έχει 28 μέλη σε όλη την Ευρώπη (www.enacso.eu).

Με βάση τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC), το 1989, η αποστολή της eNACSO είναι η προώθηση και υποστήριξη δράσεων σε Εθνικό, Ευρωπαϊκό και Διεθνές επίπεδο, για την προστασία των δικαιωμάτων των παιδιών σχετικά με την τεχνολογία.

Η eNACSO δραστηριοποιείται σχετικά με την προστασία των παιδιών από επιχειρηματικές online πρακτικές, οι οποίες δεν είναι συμβατές με τα Δικαιώματα του Παιδιού, όπως αυτό ορίζεται στη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών, και συγκεκριμένα στα άρθρα 3, 12, 13 και 17.

Στην Ελλάδα, η Enacso και η αποστολή της εκπροσωπούνται από τον Επιστημονικό Οργανισμό «Μαζί για την Εφηβική Υγεία» www.youth-life.gr, σε συνεργασία με τη Μονάδα Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.), Β΄ Παιδιατρική Κλινική Παν/μίου Αθηνών, Νοσοκομείο Παιδων «Π. Ξ. Α. Κυριακού» www.youth-health.gr (Διευθύντρια: Καθηγήτρια **Μαρίζα Τσοσλιά**).

Η Γραμμή για την Τεχνολογία «**Μ.Ε.Υποστηρίζω**» **800 11 800 15**, λειτουργεί χωρίς χρέωση καθημερινά στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής σύμπραξης της Enacso και απευθύνεται σε παιδιά, εφήβους, γονείς και εκπαιδευτικούς για θέματα σχετικά με τους κινδύνους και τη χρήση της τεχνολογίας (π.χ. ακατάλληλο περιεχόμενο, εκφοβισμός, κακοποίηση, συμπεριφορές εξάρτησης, αποπλάνηση-grooming, τυχερά παιχνίδια, θέματα ταυτότητας κ.ά.). Εξυπηρετεί πάνω από 2.500 κλήσεις/έτος τα τελευταία έτη.

Το **Τμήμα Τεχνολογίας «double T» της Μ.Ε.Υ.** προσφέρει φροντίδα και εξατομικευμένη προσέγγιση – αντιμετώπιση των θεμάτων παιδιών και εφήβων που προσέρχονται στη δομή με αιτήματα προβληματικής χρήσης του διαδικτύου. Η Μ.Ε.Υ. υπήρξε η πρώτη δομή στην Ελλάδα που έθεσε το θέμα υπερβολικής χρήσης στο διαδίκτυο.

Παράλληλα, παρέχονται συμβουλευτική – προτάσεις σχετικά με τη δημιουργική απασχόληση στο διαδίκτυο και την αποφυγή κινδύνων – «παγίδων». Τα περισσότερα



παιδιά που προσέρχονται ζητούν να συμμετέχουν σε αυτό το πρόγραμμα.

Προσέρχονται έφηβοι και οικογένειες μετά από παραπομπή από εκπαιδευτικούς (υπάρχει δίκτυο συνεργασίας με όλα τα σχολεία της Ελλάδος μέσω του Υπουργείου Υγείας και Παιδείας - Μνημόνιο Συνεργασίας από το 2010 με επικαιροποίηση τον Μάρτιο 2016), παραπομπή από ειδικούς (Δίκτυο «Αριάδνη»**), από γονείς και παιδιά που έχουν χρησιμοποιήσει τις υπηρεσίες, και από τη Γραμμή για την Τεχνολογία «Μ.Ε.Υποστηρίζω» **80011-80015**.

****«Αριάδνη»:** δυνατότητες και περιορισμοί του διαδικτυακού κόσμου

Το «Αριάδνη» αποτέλεσε Πρόγραμμα Κατάρτισης Επαγγελματιών Ψυχικής Υγείας και Εκπαιδευτικών (ΕΣΠΑ 2007-2013) σχετικά με το φαινόμενο του «Εθισμού» των εφήβων στο Διαδίκτυο, καθώς και άλλους κινδύνους (αποηλάνηση, επιβλαβές περιεχόμενο, διαδικτυακός εκφοβισμός, παιδοφιλία κλη) που μπορεί να αντιμετωπίσουν παιδιά και έφηβοι μέσω της ενασχόλησής τους με την τεχνολογία.

Στο πρόγραμμα εκπαιδεύτηκαν και ευαισθητοποιήθηκαν 1000 (χίλιοι) επιστήμονες υγείας (ιατροί, ψυχολόγοι, κοινωνικοί λειτουργοί, σύμβουλοι ψυχικής υγείας κ.α.) και εκπαιδευτικοί ανά την Ελλάδα. Η εκπαίδευση έγινε δια ζώσης, εξ' αποστάσεως μέσω διαδικτυακής πλατφόρμας (e-learning) και πρακτική άσκηση και είχε διάρκεια 3 μήνες.

Το υλικό εκπαίδευσης συγκεντρώθηκε σε **τέσσερα** βιβλία και οι εκπαιδευόμενοι πιστοποιήθηκαν από το ΕΚΠΑ για την συμμετοχή τους.

Το δίκτυο αυτό παραμένει ενεργό και με πρόθεση να συνεχίσει την εκπαίδευση, αλλά και να οργανώσει σχετικές δράσεις σε όλη την Ελλάδα. Στο πλαίσιο αυτό υπάρχει επικοινωνία με την Γραμμή για την Τεχνολογία της Μονάδας Εφηβικής Υγείας (Μ.Ε.Υ.) «Μ.Ε.Υποστηρίζω» **80011 80015**, η οποία λειτουργεί καθημερινά από τις 09:00 έως τις 15:00 χωρίς χρέωση και διοργανώνονται τρεις έως τέσσερις ημερίδες συνεχιζόμενης εκπαίδευσης ανά την Ελλάδα, μηνιαία Workshops, βραβεία για δραστηριότητες βέλτιστης πρακτικής (best practices) κ.λπ.

Περισσότερες πληροφορίες για το «Αριάδνη» περιέχονται στην ιστοσελίδα της Μ.Ε.Υ., στο σημείο που αφορά το πρόγραμμα <http://youth-health.gr/gia-to-ariadni>. Τέλος, αποστέλλονται ενημερωτικά newsletters σχεδόν κάθε δίμηνο.



Το «σερφάρισμα» στο διαδίκτυο είναι διασκέδαση, επικοινωνία, επιλογές. Παίζεις παιχνίδια, συνομιλείς με φίλους, κατεβάζεις εφαρμογές... Όλος ο κόσμος σου ανήκει! Ωστόσο, υπάρχει και μία άλλη πλευρά όταν βρίσκεσαι online, η οποία χρειάζεται γνώση, εμπειρία, ενημέρωση.

Αξίζει να αναρωτηθείς

Τι μπορεί να κρύβεται πίσω απ' όλη αυτή τη διαδικτυακή δραστηριότητα;

Αυτό το φυλλάδιο σου δίνει μία ιδέα για το τί είναι σημαντικό να γνωρίζεις όταν είσαι online, και πώς μπορείς να περιηγηθείς με ασφάλεια, χωρίς να σε εκμεταλλευτούν και να προσβάλλουν τα διαδικτυακά δικαιώματά σου.

Τι είναι το COOKIE;

Το cookie είναι ένας μικρός «φάκελος» ο οποίος τοποθετείται στον υπολογιστή σου μέσω ενός ιστοτόπου.

Ο φάκελος αυτός μπορεί να σε ταυτοποιήσει, και επομένως ο ιστότοπος να σε αναγνωρίσει ως χρήστη. Κάποια cookies συλλέγουν το ιστορικό της πλοήγησής σου στο online περιβάλλον, και οι ιστότοποι θα μπορούσαν να «πουλήσουν» αυτή την πληροφορία, σχετικά με την ταυτότητά σου, τις online συνήθειές σου κ.α. σε ενδιαφερόμενους-χωρίς βέβαια να το γνωρίζεις και να έχεις δώσει την άδειά σου!



Τι είναι τα ADVERGAMES;

Υπάρχουν παιχνίδια σε online περιβάλλον τα οποία μπορεί να «κρύβουν» κάποια διαφήμιση.

Προϊόντα και εμπορικά σήματα μπορεί να αποτελούν μέρος της «ιστορίας» σε αυτά τα παιχνίδια. Ίσως μία διαφήμιση στο φόντο ή αλλιώς να βοηθά το περιβάλλον του παιχνιδιού να δείχνει ρεαλιστικό- ωστόσο πάντα λαμβάνουμε υπόψη και τον εμπορικό στόχο.

Τι είναι οι εφαρμογές «αγοράς προϊόντος» (in-app purchase);

Οι εφαρμογές αυτές μπορεί να είναι διάφορα παιχνίδια, βιβλία μαγειρικής και ποητικές άηδες, τις οποίες μπορείς να «κατεβάσεις» χωρίς κόστος (δωρεάν), αλλά στη συνέχεια θα πρέπει να πληρώσεις για να μπορέσεις να τις χρησιμοποιήσεις ολοκληρωμένες.

Αυτό σημαίνει ότι αναγκάζεσαι τελικά να πληρώσεις για μία εφαρμογή, η οποία με την πρώτη ματιά παρουσιάζεται ως μη έχουσα κόστος.

Τι είναι το «δεδομένα = κέρδος» (DATA = \$);

Κάθε φορά που περιηγηθείς σε μία ιστοσελίδα, εξετάζοντας το υλικό της ή πραγματοποιώντας αγορές, αφήνεις πίσω σου «ίχνη» - δηλαδή μία σειρά από δεδομένα.

Αυτές οι πληροφορίες είναι πολύτιμες για εμπορικές επιχειρήσεις οι οποίες θέλουν να πουλήσουν προϊόντα, επειδή γνωρίζουν ακριβώς πώς να σε προσεγγίσουν και ποιά προϊόντα να σου προωθήσουν.

Τα δεδομένα συλλέγονται από μία εταιρία Α, και πωλούνται σε μία εταιρία Β, η οποία τελικά θα τα αξιοποιήσει εμπορικά.



Your Right to Choose

on line



Ενημέρωσου για τα διαδικτυακά δικαιώματα

Γνωρίζεις ότι όταν είσαι μικρότερος/η των 18 ετών έχεις δικαιώματα που διαφέρουν από εκείνα των ενηλίκων και έχουν θεσπιστεί για να μπορείς να ζεις και να μεγαλώνεις με ασφάλεια;

Τα δικαιώματά σου πρέπει να γίνονται σεβαστά και στο διαδίκτυο

Μάθε να επιλέγεις **online**



Υπάρχουν εταιρίες οι οποίες κερδίζουν χρήματα από τη συλλογή προσωπικών δεδομένων σε online περιβάλλον και οφείλουν να ενημερώνουν σχετικά

Συγκεκριμένα δικαιώματά σου μπορεί να παραβιάζονται όταν παίζεις παιχνίδια, χρησιμοποιείς εφαρμογές ή σερφάρεις στο διαδίκτυο, όπως τα παρακάτω:

**ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ
ΤΟΥ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΑΠΟΡΡΗΤΟΥ
(άρθρο 16)***

**ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ
ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ/ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ
(άρθρο 13)***

Εάν δεν είσαι ενημερωμένος/η, δεν θα γνωρίζεις τι να επιλέξεις σχετικά με την έκθεση σε διαφήμιση ή τη συλλογή προσωπικών δεδομένων για οποιοδήποτε λόγο

Εάν θέλεις να μάθεις περισσότερα σχετικά με τα δικαιώματά σου, ενημερώσου για τη **Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Παιδιού (1989)***

Θυμήσου τα δικαιώματά σου και online, ώστε να κάνεις τη σωστή επιλογή





ΜΑΡΙΑ

15 ετών

Στη Μαρία αρέσει να παίζει παιχνίδια σε online περιβάλλον. Κάποια από τα παιχνίδια είναι advergames (περιέχουν διαφήμιση προϊόντος). Αν και είναι μικρότερη από το ηλικιακό όριο των παιχνιδιών αυτών, δηλώνει 18 ετών και έτσι παίζει. Άλλωστε, τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν αγαπημένη της δραστηριότητα στον ελεύθερο χρόνο της. Η Μαρία ενώ παίζει το παιχνίδι, ταυτόχρονα και χωρίς να το συνειδητοποιεί, εκτίθεται σε μηνύματα μίας εμπορικής εταιρίας. Η εμπορική εταιρία Χ προσπαθεί να πείσει τη Μαρία να αγοράσει τα προϊόντα της. Με την επανα-

λαμβανόμενη αποστολή εικόνων των προϊόντων της εταιρίας, εντυπώνεται στο υποσυνείδητο της Μαρίας η συγκεκριμένη εμπορική μάρκα, οπότε υπάρχει μεγάλη πιθανότητα την επόμενη φορά που θα βρεθεί σε εμπορικό κέντρο να αγοράσει σχετικά προϊόντα.

ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ (άρθρο 13)

Η Μαρία, ως παιδί, έχει το δικαίωμα να ενημερωθεί για ότι το αν το παιχνίδι που παίζει περιέχει κάποια διαφήμιση. Η εταιρία Χ «παρέλειψε» να την ενημερώσει και συνεπώς δεν σέβεται το δικαίωμά της. Εάν η Μαρία δεν ενημερώνεται σωστά, δεν μπορεί να επιλέξει εάν θέλει να παίξει ένα παιχνίδι διαφήμισης (advergame) ή όχι.

Η Μαρία αφού έπαιξε το advergame μέσω της εφαρμογής, ασχολήθηκε και με το facebook, μέσω του οποίου επικοινωνεί με πολλούς φίλους της. Εκεί μπορεί να δει μία εμπορική διαφήμιση της συγκεκριμένης εταιρίας, η οποία είναι και παραγωγός της εφαρμογής του advergame, το οποίο έπαιξε πριν μπει στο Facebook.



ΤΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ;

Η Μαρία ενώ παίζει με το advergame, τα ψηφιακά της δεδομένα (όπως η διαδικτυακή της συμπεριφορά, οι ιστότοποι που επισκέπτεται, κλπ) παρακολουθούνται και συλλέγονται από την εταιρία Υ. Χρησιμοποιούν τις πληροφορίες σχετικά με το προφίλ της Μαρίας, για να εστιάσουν σε αυτή ως μελλοντικό πελάτη και να προωθήσουν διαφημίσεις στο προφίλ της, βασισμένες στα δεδομένα που συλλέχθηκαν.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (άρθρο 16)

Η Μαρία έχει το δικαίωμα ως παιδί, στην διατήρηση προσωπικού απορρήτου. Σε αυτή την περίπτωση προσωπικά της δεδομένα συλλέγονται, χωρίς εκείνη να έχει ενημερωθεί και παραβιάζοντας το δικαίωμά της. Δεν της δόθηκε η επιλογή να διαλέξει εάν θα ήταν σύμφωνη με την συλλογή προσωπικών της δεδομένων από εταιρία, για εμπορικό σκοπό.

...στη συνέχεια

Η μητέρα της Μαρίας μπαίνει στο δωμάτιό της και ζητά να δανειστεί τον υπολογιστή της-θα αγοράσει κάποιο δώρο για το μωρό ενός φίλου. Την επόμενη μέρα η Μαρία και η παρέα της μαζεύονται έξω από το σχολείο για να δουν ένα βίντεο μίας ομάδας φίλων τους και δέχονται διαφήμιση βρεφικά παιχνίδια. Οι φίλοι της σχολιάζουν: «δεν είσαι μεγάλη για να παίζεις με παιχνίδια μωρών»;

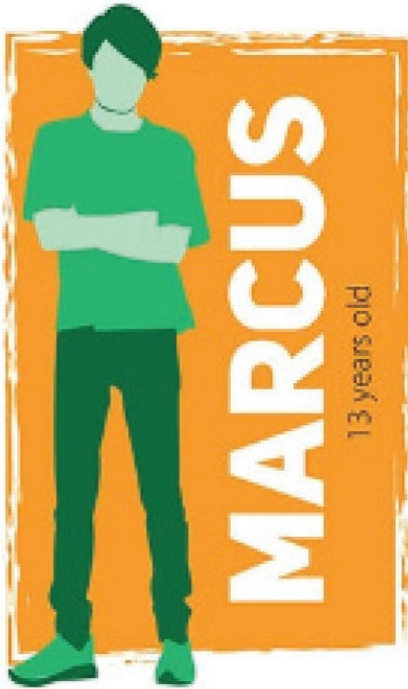
ΤΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ;

Ενώ η μητέρα της Μαρίας ψωνίζει ηλεκτρονικά, συλλέγονται προσωπικά δεδομένα. Λόγω του ότι χρησιμοποιήθηκε ο υπολογιστής της Μαρίας, τα δεδομένα που συλλέχθηκαν συμπεριέλαβαν και την αγορά το προηγούμενο απόγευμα. Για το λόγο αυτό η διαφήμιση βρεφικών παιχνιδιών εστάλη στη Μαρία.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (άρθρο 16)

Στην μητέρα της Μαρίας δεν δόθηκαν επιλογές, αλλά σε αυτή την περίπτωση αυτό είχε αποδέκτη τη Μαρία - την επόμενη μέρα. Η μητέρα της Μαρίας θα έπρεπε να έχει ενημερωθεί σχετικά, ενώ χρησιμοποιούσε τον υπολογιστή της.





ΜΑΡΚΟΣ

13 ετών

Του αρέσει να ελέγχει τις τελευταίες εφαρμογές στο App Store. «Κατεβάζει» πολλά δωρεάν παιχνίδια, τα περισσότερα με θέμα cartoons που γνawρίζει.

Έχει πάρει μία δωροκάρτα, για τα γενέθλιά του πρόσφατα, και έχει δημιουργήσει έναν λογαριασμό στο app store.

Στο σχολικό και καθοδόν για το σχολείο

παίζει ένα παιχνίδι στο κινητό του.

Το παιχνίδι τον ρωτά εάν θέλει να αγοράσει ζαχαρωτά, με στόχο να προχωρήσει ο ήρωας cartoon στο παιχνίδι.

ΤΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ;

Ο Μάρκος έχει «κατεβάσει» ένα παιχνίδι το οποίο φαίνεται δωρεάν, στην πραγματικότητα όμως απαιτείται να πληρώσει κάποιος χρήματα για να αποκτήσει μία ολοκληρωμένη εμπειρία του παιχνιδιού.

Τα ζαχαρωτά σε αυτή την περίπτωση, δεν είναι αληθινά, αλλά ένας τρόπος πληρωμής για το παιχνίδι.



ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ (άρθρο 13)

Ο Μάρκος έχει δικαίωμα να πληροφορηθεί ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι που παίζει, κοστίζει χρήματα. Επειδή δεν έχει πληροφορηθεί σχετικά με αυτό, το δικαίωμά του δεν έχει γίνει σεβαστά από την εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού. Εάν είχε ενημερωθεί θα είχε την επιλογή να κατεβάσει ή όχι το παιχνίδι.

Ο Μάρκος διασκεδάζει πολύ με τα παιχνίδια και θέλει να ανεβαίνει επίπεδα γρήγορα. Έτσι κάθε φορά που το παιχνίδι του ζητάει ζαχαρωτά, κηλικάρει «ΝΑΙ!». Στο δρόμο για το σπίτι θέλει να κατεβάσει ένα τραγούδι, χρησιμοποιώντας τη δωροκάρτα και ανακαλύπτει ότι όλα του τα χρήματα έχουν χρησιμοποιηθεί. Μπαίνει στο Facebook για λίγο, αλλήλ γυρίζει γρήγορα στην εφαρμογή του παιχνιδιού για να παίξει λίγο ακόμα. Αυτή τη φορά το παιχνίδι του ζητάει εάν θα ήθελε να συνδεθεί μέσω του παιχνιδιού με τους φίλους του στο Facebook, οι οποίοι παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι.

ΤΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ;

Το συγκεκριμένο παιχνίδι, που υποτίθεται είναι δωρεάν, χρησιμοποιεί τα χρήματα του Μάρκου από τη δωροκάρτα. Ενώ τα παιδιά παίζουν, ξεχνούν ότι στην πραγματικότητα πληρώνουν αληθινά χρήματα - για ένα προϊόν που δεν μπορούν να αγγίξουν. Επιπλέον, συλλέγονται δεδομένα του καθώς μπαίνει στο Facebook, και εάν προσκαλέσει φίλους του για να παίξουν και εκείνοι συμφωνήσουν, η συγκεκριμένη εφαρμογή θα κερδίσει χρήματα και μέσω των φίλων του.

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (άρθρο 16)

Ο Μάρκος δεν έχει επίγνωση ότι τα προσωπικά του δεδομένα μοιράζονται μεταξύ Facebook και εφαρμογής παιχνιδιού.

Συνεπώς, η εφαρμογή δεν δίνει στον Μάρκο την επιλογή για τον εάν θέλει να μοιράζεται ή όχι τα προσωπικά του δεδομένα.



**Your Right
to Choose**
on line

**ΜΑΘΕ ΝΑ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣ
online!**

