

CYBERPRZEMOC



Poradnik dla rodziców

CYBERPRZEMOC

Zjawisko cyberprzemocy najkrócej definiuje się jako przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Technologie te to głównie Internet oraz telefony komórkowy



Cyberstalking

Prześladowanie za pośrednictwem sieci komputerowej. Może przybierać następujące formy:

- prześladowanie przy użyciu poczty elektronicznej: przesyłanie e-maili na konto pocztowe ofiary wbrew jej woli (tzw. spam), uniemożliwianie ofierze korzystania ze skrzynki e-mailowej, rozsyłanie elektronicznych listów bez wiedzy ofiary za pośrednictwem jej konta e-mail,
- prześladowanie w Internecie: rozpowszechnianie w Internecie informacji, w tym także nieprawdziwych o ofierze i zdjęć ofiary wbrew jej woli, podszywanie się pod ofiarę, komunikowanie się z ofiarą poprzez komunikatory,
- atakowanie komputera ofiary: umyślne zawirusowywanie komputera ofiary, instalowanie w komputerze ofiary programów szpiegujących, niszczenie danych zapisanych na twardej dyskach komputera ofiary.

Sexting

Sexting to niebezpieczne zjawisko wymiany treści związanych z seksem przy użyciu technologii (Najczęściej przesyłane są nagie lub półnagie zdjęcia) Osoby **poszkodowane** to często młode dziewczyny, które nie wyróżniają się z tłumu i nie sprawiają żadnych problemów wychowawczych. Przekazując swe nagie zdjęcie, chcą zwrócić na siebie uwagę, bądź zaryzykować. Właśnie tego typu osoby cierpią najbardziej.



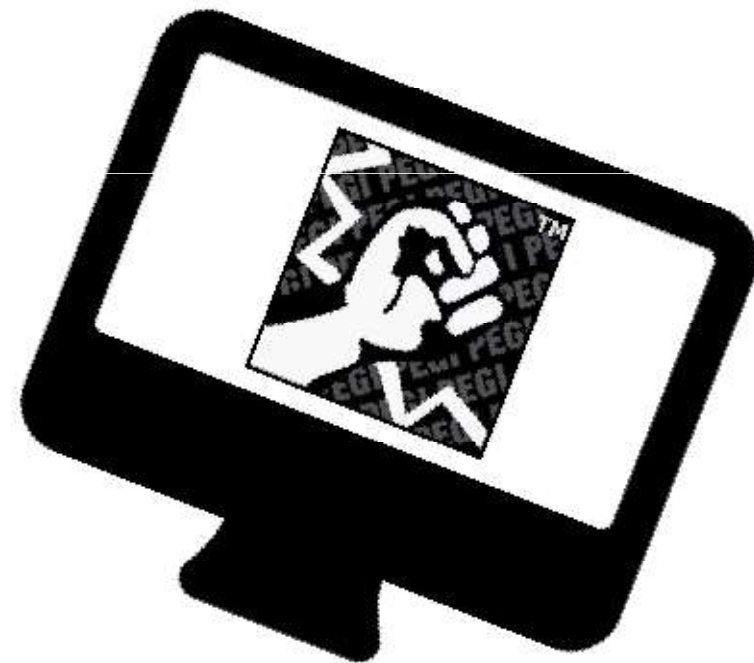
Child grooming

Potocznie rozumiane jako uwodzenie dzieci przez internet. Działania podejmowane w celu zaprzyjaźnienia się i nawiązania więzi emocjonalnej z dzieckiem (małoletni poniżej lat 15), aby zmniejszyć jego opory i później je seksualnie_wykorzystać. Jest to także mechanizm używany, by nakłonić dziecko do prostytucji czy udziału w pornografii dziecięcej.



Zjawisko cyberprzemocy charakteryzuje:

- wysoki poziom anonimowości rozumianej jako nieidentyfikowalność własna oraz nieznanostwo uczestnika interakcji
- skąpa ilořć informacji zwrotnych na temat naszych zachowań względem uczestnika interakcji
- spadek znaczenia klasycznie rozumianej siły mierzonej cechami fizycznymi czy społecznymi na rzecz umiejętności informatycznych



Trochę statystyki:

W Polsce problem przemocy rówieśniczej w sieci rozpoznany został przez Fundację Dzieci Niczyje i firmę badawczą Gemius S.A.

W toku badań” Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne” dzieci pytane były o doświadczenia następujących sytuacji:

- przemoc werbalna w sieci
- rejestrowanie filmów i zdjęć wbrew woli dziecka,
- publikowanie w sieci filmów, zdjęć i informacji ośmieszających dziecko,
- podszywanie się w sieci pod dziecko.



Trochę statystyki:

Aż 52% internautów w wieku 12–17 lat przyznało, że za pośrednictwem Internetu lub telefonii komórkowej miało do czynienia z przemocą werbalną – niemal połowa badanych doświadczyła wulgarnego wyzywania (47%), co piąty poniżania, ośmieszania i upokarzania (21%), a co szósty straszenia i szantażowania (16%)

Ponad połowa nastoletnich internautów (57%) przyznaje, że była przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew jej woli. Względnie rzadko (18%) sytuacja taka jest zdarzeniem jednorazowym. Zdecydowanie najczęściej autorami takich zdjęć są rówieśnicy – znajomi ze szkoły (87%)

Trochę statystyki:

14% internautów w wieku 12–17 lat zgłasza przypadki publikowania w sieci kompromitujących ich materiałów: informacji (9%) oraz zdjęć lub filmów (5%). Sprawcami są najczęściej rówieśnicy (ze szkoły: 59%, spoza szkoły: 43%),

Blisko jedna trzecia dzieci doświadczyła w sieci sytuacji, w której ktoś się pod nie podszywał. Najczęściej podszywającą się osobą był rówieśnik (ze szkoły: 56%, spoza szkoły: 22%)



Jak to się odbywa?

Są dwa rodzaje sieciowych prześladowań:

Ataki bezpośrednie (wiadomości przesyłane bezpośrednio do dzieci)

Niebezpośrednie (inne osoby pomagają w prześladowaniu — mogą nie być tego świadome).
Ponieważ niebezpośrednie ataki często wiążą się z działalnością dorosłych, są one o wiele bardziej niebezpieczne.



Aтаки bezpośrednie

- Prześladowanie za pomocą wiadomości tekstowych
- Kradzież haseł
- Blogi
- Witryny internetowe
- Wysyłanie zdjęć za pomocą poczty e- mail lub telefonu komórkowego
- Ankiety internetowe
- Gry interaktywne
- Wysyłanie złośliwego kodu
- Wysyłanie wiadomości śmieci
- Podszywanie się



Prześladowanie za pomocą wiadomości tekstowych

Dzieci mogą wysyłać zawistne lub zawierające groźby wiadomości do innych dzieci.

Informacje do usługodawcy — wielu dostawców Internetu zapewnia metody informowania o nieodpowiednio zachowujących się użytkownikach. Dzieci często korzystają z tej funkcji, aby odciąć ofiarę tymczasowo od Internetu. Narzędzie bezpieczeństwa bywa więc używane do zabawy lub złośliwych żartów.

Dziecko może utworzyć podobną nazwę użytkownika i używać jej do publikowania niemiłych komentarzy, udając daną osobę.

Ataki tekstowe przejawiają się wysyłaniem przez grupę dzieci ogromnej liczby wiadomości na telefon komórkowy lub inne urządzenie dziecka.

Kradzież haseł

Dziecko może wykraść hasło innego dziecka i rozmawiać w jego imieniu z innymi osobami.

Dziecko może użyć hasła innego dziecka, aby umieścić w jego profilu treści o charakterze obscenicznym lub obraźliwym dla odwiedzających.

Dzieci często wykradają hasła, aby zablokować innym dostęp do kont.



Blogi

Blogi to internetowe pamiętniki. Jest to zabawa polegająca na tym, że dzieci i młodzież publikują notatki, które mogą przeczytać ich znajomi. Dzieci jednak czasem używają blogów, aby oczernić inne dzieci lub naruszyć ich prywatność. Czasem dzieci publikują blogi lub profile, podając się za inną osobę, a następnie publikują informacje ją ośmieszające.



Witryny internetowe

Kiedyś dzieci sprzeczały się na podwórku. Aktualnie robią to za pomocą witryn internetowych. Tworzą czasem witryny, które obrażają lub mogą zagrozić innemu dziecku. Tworzą też strony, które mają na celu znieważenie innego dziecka lub grupy osób.

Dzieci mogą także publikować dane osobowe i zdjęcia innych dzieci, przez co narażają je na ryzyko odnalezienia czy nawiązania kontaktu przez nieodpowiednie osoby.



Wysyłanie zdjęć za pomocą poczty e-mail lub telefonu komórkowego

Młodzież wysyła masowe wiadomości e-mail ze zdjęciami rówieśników do innych użytkowników. Po wysłaniu takiej wiadomości dociera ona w kilka godzin do setek osób. Nie można tego już kontrolować.

Dzieci często robią zdjęcia innych w niezręcznych sytuacjach (np. w przebieralni), a następnie publikują je w Internecie lub wysyłają do innych osób.



Ankiety internetowe

Kto jest ziom, a kto gnom? Kto się najwięcej puszczą w gimnazjum?

Takie pytania szaleją po ankietach internetowych — wszystkie autorstwa naszych kochanych dzieci. Są one często obraźliwe i umożliwiają prowadzenie elektronicznej przemocy.



Gry interaktywne

Wiele dzieci gra aktualnie w gry interaktywne za pomocą X-Box, PlayStation . Umożliwia to dzieciom komunikację i prowadzenie rozmów na żywo w Internecie z dowolną osobą grającą w tę samą grę online. Czasem dzieci werbalnie atakują inne osoby, używając przy tym gróźb i wulgarnego języka. Idąc jeszcze dalej, mogą blokować im dostęp do gier, rozsiewać plotki na ich temat, a nawet przejmować konta.



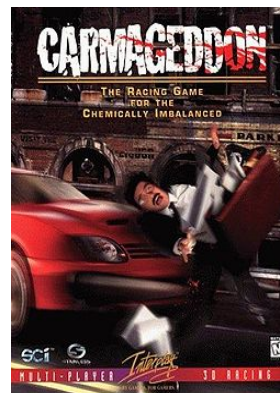
Najbardziej brutalne gry

1. "Postal 2" (podpalanie ludzi, oddawanie moczu na ofiary, odcinanie im głów)
2. "Grand Theft Auto - GTA" (kradzieże samochodów, rozjeżdżanie przechodniów, zabijanie policjantów)
3. "Manhunt" (okrutne masakrowanie ofiar)
4. "Soldier od Fortune" (prawdziwa jatka, aby przejść na wyższy poziom, trzeba zgładzić dziesiątki ludzi)
5. "Hitman" (jako płatny zabójca gracz eliminuje wszystkich ludzi, którzy staną mu na drodze do celu)



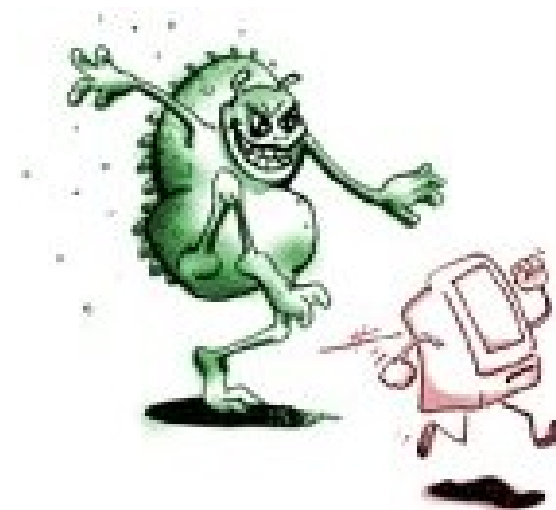
Najbardziej brutalne gry

6. "50 Cent: Bulletproof" (elektroniczny odpowiednik znanego rapera zabija ludzi i jest powiązany z handlem narkotykami)
7. "Scarface" (bandyta napada na banki, zabija wszystkich ludzi na swojej drodze)
8. "Condemned" (realistyczne sceny zbrodni, zabijanie przeciwników przy pomocy wielu narzędzi)
9. "The Godfather" (kariera przestępcza począwszy od wymuszeń, poprzez morderstwa i podkładanie bomb)
10. Carmageddon (wyścig samochodowy, w którym aby zwyciężyć, trzeba rozjechać możliwie dużą liczbę ludzi)
11. "Resident Evil" (chcąc ukończyć grę, trzeba zabić blisko 1000 przeciwników)
12. "Mortal Combat" (brutalna i krwawa bijatyka)
13. "Blood" (zabijanie ludzi przy użyciu np. dynamitu)



Wysyłanie złośliwego kodu

Wiele dzieci wysyła wirusy, programy szpiegowskie i hackerskie, aby śledzić lub niszczyć komputery ofiar. Programy typu koń trojański umożliwiają atakującemu uzyskanie kontroli nad komputerem i usunięcie zawartości dysku twardego.



Wysyłanie wiadomości śmieci za pomocą poczty e-mail i komunikatorów

Często także atakujący zapisują swoje ofiary do list wysyłkowych e-mail oraz marketingowych list komunikatorów internetowych.



Wcielanie się

Udając ofiarę, atakujący może wyrządzić wiele poważnych szkód. Może w imieniu ofiary publikować prowokacyjne treści na agresywnych i radykalnych grupach, często podając przy tym imię, nazwisko, numer telefonu i adres udawanej osoby. Zwykle wysyła też nienawistne wiadomości do innej osoby, a także może zmienić rzeczywistą wiadomość swojej ofiary, aby wyznać jej sekrety czy urazić inne osoby.



Pośrednia cyberprzemoc

- Korzystanie z pomocy wspólników
- Korzystanie z pomocy rodziców ofiary



Korzystanie z pomocy wspólników

Często osoby wykorzystujące Internet do ataków korzystają z pomocy wspólników. Wspólnicy owi często nie są tego świadomi. Wysyłają gniewne lub prowokacyjne wiadomości, ale nie zdają sobie sprawy, że sami są ofiarami manipulacji atakującego. Atakujący podburza strony komunikacji, a następnie może spokojnie obserwować efekty.

Korzystanie z pomocy rodziców ofiary

Czasem dzieci korzystają także z pomocy rodziców ofiary. Gdy sprowokowane dziecko zaatakuje, przesyłają one treść wypowiedzi do rodziców ofiary, którzy często bez wiedzy o prowokacji wierzą, że ich dziecko dopuściło się czegoś złego.



Cyberprzemoc

PAMIĘTAJMY!

Cyberprzemoc może przytrafić się każdemu, również naszemu dziecku.

Cyberprzemoc

PAMIĘTAJMY!

**Dziecku, które doświadczyło
cyberprzemocy, bardzo potrzebna jest pomoc
ze strony dorosłych.**

Pamiętajmy

Dziecko, które staje się ofiarą cyberprzemocy, często czuje się osamotnione i bezradne, boi się i wstydzi tego, co mu się przytrafiło.

Nie potrafi sobie poradzić z nową sytuacją i silnymi emocjami, które przeżywa.

Czasem dziecko świetnie ukrywa, że ma trudności, że coś złego je spotkało i uważa, że to jego wina.

Pomóżmy dziecku zrozumieć, że to nie ono jest winne.



Jak możemy uchronić dziecko przed cyberprzemocą

- Przypominaj dziecku, że nie można ufać osobom poznanym w Internecie
- Naucz dziecko ostrożności w podawaniu danych osobowych
- Dziecko musi mieć świadomość, że nie wszystko, co czyta w Internecie jest prawdziwie
- Obserwuj z jakich stron internetowych dziecko korzysta. Staraj się poznać osoby, z którymi kontaktuje się w sieci
- Dziecko musi czuć, że może ufać rodzicowi i na nim polegać
- Staraj się także, by dziecko wiedziało, że ono także nie może krzywdzić nikogo w sieci

Dziękuję za uwagę

