

Zagrożenia cyberprzestrzeni

Nie ma wątpliwości, że dzieci powinny uczyć się korzystania z komputera. Podłączony do Internetu staje się on nieodzownym narzędziem i oknem na świat.

- Jak poradzić sobie z oceną, co jest szkodliwe i destrukcyjne a co pomaga w rozwoju młodego człowieka?
- Czy gry komputerowe są bezpieczne?

Prędzej czy później każdy rodzic stanie przed zadaniem wyboru gier dla swojej pociechy.

Pamiętajmy, że najbardziej szkodliwe są gry przepełnione przemocą. Wiele gier polega na wcielaniu się grającego w fikcyjną postać. Dbajmy o to, żeby nie była to postać negatywna. Wczuwanie się dziecka w taką postać wskazuje zachowania niepożądane. Wpływ gier komputerowych na psychikę młodego człowieka jest o wiele silniejszy niż telewizji. Gra angażuje wyobraźnię dziecka, myślenie oraz często - kreowanie sytuacji, np. w grach ze scenami zabijania do gracza należy wybór broni (miecz, karabin, piła tarczowa, często też inne wymyślne narzędzia albo walka wręcz) i sposób ich wykorzystywania w walce z przeciwnikiem. Umożliwianie dziecku dokonywania takich wyborów nie może być bez znaczenia dla psychiki. Do tego dodajmy jeszcze łatwość zabijania przeciwnika. Dziecko z czasem znieczula się na sceny pokazujące agresję i krew, może zacząć przenosić zachowania ze świata gry do rzeczywistości, w której żyje. Z czasem też ztraca poszanowanie ludzkiego życia.

Dlatego – drodzy Rodzice - zalecam kontrolę gier komputerowych, w które angażują się Wasze dzieci.

Jak rozpoznać właściwą grę?

Na opakowaniu każdej gry powinien znajdować się kod PEGI (Pan European Game Information), dzięki któremu łatwo możemy się zorientować, jakiego charakteru jest gra.



Powyższa tabela przedstawia ikony symbolizujące zagrożenia:

- * wulgarny język
- * dyskryminacja
- * narkotyki
- * strach
- * treści erotyczne
- * przemoc
- * hazard

Każdy producent gier jest zobowiązany umieścić takie kody na opakowaniu. Często też można się spotkać z opisem grupy wiekowej, dla której przeznaczona jest gra (tabela poniżej)



Niebezpieczne gry

Gra, która ostatnio wywołała wiele niepokoju wśród rodziców to **Niebieski Wieloryb „Blue Whale Challenge”**.

„Gra” dotarła z Rosji pochodzi od zachowań wielorybów, które wypływają na brzeg, by popełnić samobójstwo. Gra trwa 50 dni, gracz ma swojego opiekuna, który wyznacza graczowi 50 zadań min.: oglądanie horrorów, zakaz snu,

samookaleczenia, krzywdzenie innych ostatnim zadaniem jest samobójstwo. Główną przyczyną rozpoczęcia „gry” jest ciekawość młodego człowieka. Jako rodzice nie zmusimy nastolatka by nie zainteresował się „gra” ale możemy z nim rozmawiać, pytać go, co na ten temat myśli, możemy uświadamiać mu zagrożenia.

Dziecko jest uzależnione od gier komputerowych, gdy:

- Granie staje się najważniejszą aktywnością w jego życiu;
- Coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych rezygnując z dotychczasowych aktywności (np. spotkania z rówieśnikami, nauka);
- Odizolowanie od komputera powoduje złe samopoczucie, rozdrażnienie, agresję;
- Drastycznie ulega zmianom nastroju;
- Dziecko z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem

Czym jest cyberprzemoc?

Cyberprzemoc (ang. cyberbullying) zdefiniować można najkrócej jako przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Cyberprzemoc rozprzestrzenia się wraz z rozwojem Internetu i telefonii komórkowej.

Podstawowe formy cyberprzemocy to:

- nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem Sieci;
- rejestrowanie niechcianych zdjęć i filmów;
- publikowanie w Internecie lub rozsyłanie przy użyciu telefonu komórkowego ośmieszających, kompromitujących informacji, zdjęć;
- podszywanie się w Sieci pod rówieśników

CECHY CYBERPRZEMOCY

- wysoki stopień anonimowości sprawcy;

- szybkość rozpowszechniania materiałów skierowanych przeciwko ofierze;
- powszechna dostępność materiałów w sieci;
- duża trudność w ich usunięciu z sieci – prawie niemożliwe;
- nikła szansa na kontrolę przez rodziców, nauczycieli...

Cyberprzemoc dotyczy co drugiego dziecka!

Kilka faktów:

- ▶ Co piąty rodzic nigdy nie rozmawiał ze swoimi dziećmi o bezpieczeństwie w sieci
- ▶ 53% opiekunów deklaruje, że ustaliła ze swoimi dziećmi zasady korzystania z Internet
- ▶ Tylko 13% rodziców stosuje oprogramowanie filtrujące w komputerze lub laptopie
- ▶ Kilka % rodziców deklaruje wykorzystywanie go w tabletach i smartfonach

By chronić swoje dziecko zastosuj pięć prostych kroków

1. Ustal z dzieckiem zasady korzystania z Internetu.
2. Udostępniaj dziecku jedynie pozytywne i bezpieczne treści.
3. Rozmawiaj z dzieckiem o jego doświadczeniach w sieci.
4. Skonfiguruj ustawienia bezpieczeństwa w urządzeniu.
5. Zainstaluj program do kontroli rodzicielskiej.

Istnieją darmowe oprogramowania monitorujące aktywność dziecka i zapewniające skuteczną ochronę przed różnymi zagrożeniami z sieci.

Programy oferują pełne bezpieczeństwo podczas przeglądania witryn internetowych, a także mogą służyć jako narzędzie do kontroli rodzicielskiej

Korzystając z programu możemy w ciągu zaledwie kilku minut dowiedzieć się, które witryny odwiedzają dzieci, co wyszukują, z kim wymieniają wiadomości SMS i w jakich sieciach społecznościowych spędzają czas. Program zapewnia bezpieczeństwo przed cyberprzestępcami, cyberprzemocą, niebezpiecznymi wiadomościami SMS, szkodliwymi stronami internetowymi. Pozwala chronić dzieci, nawet gdy nie jesteśmy dostępni w domu. Program automatycznie wysyła pocztą elektroniczną ostrzeżenia o określonych operacjach internetowych, na przykład gdy dziecko ignoruje ostrzeżenie lub odwiedza blokowaną witrynę internetową. Dodatkowo śledzi wyszukiwane przez dzieci w Internecie słowa, hasła i wyrażenia.

Linki do stron przykładowych programów kontroli rodzicielskiej:

- Program ESET Parental Control for Android

http://www.eset.pl/Dla_domu_i_firmy/Produkty/ESET_Parental_Control

- Program Norton Family

<https://family.norton.com/web/>

Gdzie szukać pomocy?

W celu uzyskania pomocy, porad, wskazówek rodzice mogą dzwonić pod numer bezpłatnej infolinii

800 100 100

Pomoc dla dzieci i młodzieży pod numerem

800 12 12 12 lub 116 111

*Agnieszka Gotkiewicz
pedagog, psycholog, psychoterapeuta*