

Elektroniczna rozrywka czyli o zagrożeniach w sieci

data aktualizacji: 2019.02.19 autor: Redakcja



Dzieci bardzo szybko uczą się obsługi nowoczesnych urządzeń (fot. PxHere)

Rodzimi producenci gier stają obok zagranicznych na równi. Niektóre polskie produkcje zyskują miano światowych hitów i sprzedają się w wielomilionowych nakładach. Osobom nie siedzącym w branży pewno trudno będzie uwierzyć, że w Polsce 240 firm zajmujących się produkcją gier. Cyfrowa rozrywka to ogromny potencjał, ale również zagrożenie. Pora rozmawiać o bezpieczeństwie w sieci.

60 proc. dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania, a 94 proc. nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo. Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie. Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadza nawet do uzależnienia.

Dziennikarze często pytają mnie, jak gry działają na ludzki mózg, odpowiadam – to zależy.

dr Dominika Urbańska Galenciak

Dr Galenciak mówi o sobie: - Jestem techno entuzjastką, przestrzega przed demonizowaniem wirtualnej przestrzeni. Zwraca jednak uwagę, na potrzebę edukowania dorosłych, by ci rozumieli świat, w który zanurzają się ich dzieci. - Potrzeba do szkół wprowadzić edukację multimedialną, nowe technologie dają niewyobrażalne możliwości, jeśli tylko będziemy potrafili je wykorzystać, nasze dzieci otrzymają narzędzia rozwoju - przekonuje.

Eksperci proszeni o szybką diagnozę sytuacji na rynkach, odpowiadają – to zależy. Pewną wskazówką w poruszaniu się po sieci, udostępnianiu gier dzieciom są PEGI, czyli informacja na opakowaniu gry, czy filmu, która określa, dla której grupy wiekowej dany projekt jest najbardziej odpowiedni. Nieco z przekąsem na wspomnianą umowność zwrócił uwagę Piotr „Yako” Wasiak:

- Znam gry, które miały w oznaczeniu PEGI 18, a dla mnie były stanowczo za mocne. Wiele zależy od indywidualnej wrażliwości odbiorcy podkreślali dyskutanci.

Niebezpieczeństwo, o którym mówimy to zaburzony odbiór rzeczywistości, prościej – nie odróżnianie rzeczywistości wirtualnej od realnej. Drastycznych przykładów zjawiska nie brakuje w nagłówkach prasowych na całym świecie, tym zwykłym przejawem jest nos zatopiony w smartfonie.

Zasadniczym problem, na który zwrócono uwagę to wciąż byt mało informacji, a także sposób działania interwencyjnego. Chodzi o sytuację, gdy rodzic zauważa problem i nie ma się do kogo zwrócić po pomoc.

Trzeba przyznać, że organizatorzy postawili przed dyskutantami nie lada wyzwanie. Nikt jednak nie miał ambicji, by opisać wirtualnego świata we wszystkich detalach. Dyskutanci podkreślali – to co jedni nazywają zagrożeniem, dla innych może być formą rozrywki.

- Boję się , gdy myślę, jak nasz świat się zmienia, ale wiem, że te zmiany są nieuniknione, w żadnej mierze nie można ich powstrzymać, trzeba natomiast znać przestrzeń, która może być zagrożeniem – mówi Anna Klich, ekspert, który edukuje dzieci, młodzież, rodziców, mówi o zagrożeniach czyhających na nich w Internecie.

Eksperci są zgodni – w Polsce brakuje rozwiązań systemowych pozwalających zwiększyć kompetencje cyfrowe obywateli w obszarze bezpieczeństwa w Internecie. Użytkownikom sieci brakuje znajomości narzędzi i mechanizmów zapewniających anonimowość w sieci.

Internet wciąż służy nam głównie do celów komunikacyjnych i rozrywkowych, rzadziej do celów edukacyjnych.

Nastolatek zagrożony w sieci. Czas się bać?

Najczęstszymi, obserwowanymi przez młodzież negatywnymi zjawiskami są: wyzywanie ich znajomych (59,7 proc.) oraz poniżanie i ośmieszanie (58,1 proc.) Rozpowszechnianie kompromitujących materiałów na temat swoich znajomych zadeklarowała 33,3 proc. badanych.

Nastolatki zarejestrowały również **próby podszywania się pod znajomych** innych osób. Takie obserwacje deklaruje 40,5 proc. badanych. Najczęściej dotyka ich wyzywanie za pośrednictwem internetu (32,2 proc.) oraz poniżanie i ośmieszanie (19,4 proc.)

Przemoc? Nastolatki milczą. Gdy dochodzi do sytuacji przemocowej w internecie, tylko 19,4 proc. nastolatków informuje o sytuacji rodziców, 17,9 proc. szuka pomocy u znajomych. Bardzo niewielki odsetek (2,9 proc.) obdarza wówczas zaufaniem nauczyciela. Załatwienie samodzielnie sprawy (powiadomienie administratora sieci) zadeklarowało 20,8 proc. UWAGA! Największy odsetek badanych (39 proc.) przyjmowała w takich sytuacjach postawę bierną i nie powiadomiło nikogo o przemocy w internecie skierowanej względem nich.

Szantaż w sieci wobec dzieci i młodzieży

Jedno zdjęcie wysłane obcej osobie może spowodować łańcuch przemocy i upokorzenia. Codziennie tysiące osób padają ofiarą szantażu i wymuszenia z powodu lekkomyślnie nawiązanej intymnej relacji.

- Młodzi ludzie eksperymentują, szukają nowych znajomości. Zdarza się, że kierowani ciekawością wchodzą na wideocząty lub serwisy społecznościowe dla dorosłych. Niestety, wiąże się to z ryzykiem. Przez jednorazową lekkomyślność można stać się ofiarą szantażu, ciągnącego się tygodniami lub miesiącami.

„Z badań „Nastolatki 3.0.” przeprowadzonych przez instytut badawczy NASK wynika, że niemal co dziesiąty nastolatek przynajmniej raz w życiu wysłał swoje intymne zdjęcie osobie poznanej przez internet - mówi dr Agnieszka Wrońska z Akademii NASK. - Tymczasem wymuszenia na tle seksualnym to bezwzględny biznes, który występuje również w sieci i coraz częściej dotyka najmłodszych użytkowników - podkreśla ekspertka NASK.

Scenariusz jest przeważnie taki: przestępca podszywa się pod atrakcyjną osobę, korzystając z fikcyjnego profilu oraz wcześniej przygotowanych transmisji i zdjęć uwodzi swoją ofiarę i nakłania do zrobienia erotycznych fotografii lub nakręcenia filmu. Później grozi, że udostępni kompromitujący materiał rodzinie i znajomym. Zwykle szantażystom chodzi o pieniądze.

- Zjawisko to nosi nazwę sextortion (zbitka angielskich słów sex i extortion - wymuszenie). To bezwzględny rodzaj przestępstwa, wykorzystujący wstyd i bezradność ofiary - tłumaczy Martyna Różycka.

Gdy jednak ofiarą jest osoba nieletnia, która bardzo rzadko ma możliwość zapłacenia takiej kwoty, szantażysta może żądać kolejnych zdjęć i filmów pod groźbą upublicznienia już zdobytych materiałów. Tak pozyskuje się treści erotyczne, na których zależy osobom o skłonnościach pedofilskich. W niektórych przypadkach, jak ostrzega Europol, szantażysta może nawet domagać się spotkania w realu.

oprac. anw

NIE MA SYTUACJI BEZ WYJŚCIA!

Można zwrócić się do rodziny, porozmawiać z przyjaciółmi. Można też skorzystać z telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży **116 111. Policja apeluje, by sextortion zgłaszać, a jako dowód zapisywać przebieg korespondencji i rozmów z szantażystą. Anonimowe zgłoszenia nadużyć w sieci: www.dyżurnet.pl**



Co Polacy robią w sieci?

87 proc. - przegląda strony internetowe

81 proc. - wysyła (odbiera) maile

70 proc. - korzysta z portali społecznościowych

32 proc. - używa komunikatorów internetowych

26 proc. - korzysta z bankowości elektronicznej

Kupowanie bez wychodzenia z domu? Największe niebezpieczeństwo to łatwość wydawania pieniędzy. Na początek, zatem sygnalizujemy konieczność wyrobienia w sobie samodyscypliny

Zakupy w sieci

Kupowanie na odległość jest coraz popularniejsze. Nie jest prawdą, że w wirtualnej przestrzeni ma ograniczone prawo, faktem natomiast jest, że wymaga się od niego sporo czujności.

Zanim przystąpisz do zakupów, sprawdź, z kim dokonasz transakcji - krócej: wiarygodność partnera. Jeśli sprzedawca prowadzi działalność gospodarczą, wyszukaj go w rejestrze, sprawdź na forach opinie na temat sklepu.

Jeśli kupujesz od osoby prywatnej, przyjrzyj się ocenom, jakie wystawili mu inni kupujący. To ty podejmujesz decyzję, na jakie ryzyko możesz sobie pozwolić, rekomendacja internautów pozwoli uniknąć problemów. Transakcja rozpoczyna się od wypełniania pól danych osobowych, pamiętajmy - nie wszystkie musimy ujawnić. Informacje o nałogach, poglądach, karalności, mandatach etc. nie powinny być ujawniane. Nie musisz również podawać numeru telefonu. Sklep internetowy może uzależnić transakcję od przedpłaty. Niestety - prawnie usankcjonowane jest kupowanie przysłowiowego kota w worku. Nie znaczy, że towaru nie możesz reklamować. Jeśli w paczce znajdziesz towar, który ci nie odpowiada, masz prawo odstąpić od umowy. Masz na to 14 dni. W tym czasie wystarczy mail lub tradycyjny list do sprzedawcy ze stosowną informacją. Decyzji nie musisz uzasadniać! Wystarczy napisać: "Niniejszym odstępuję od umowy z...". Jeśli natomiast od umowy nie odstąpisz we wskazanym czasie, a po jego upływie wyjdą na jaw usterki np. sprzętu, skorzystaj z prawa rękojmi za wady. Sprzedawca ponosi odpowiedzialność za wady fizyczne i prawne rzeczy. Tu z kolei obowiązuje termin 2 lata, ale nie później niż 1 rok od powzięcia wiedzy o wadliwości towaru.

Pamiętaj także, że 14 dni na odstąpienie od umowy masz także, gdy w sieci nie kupiłeś rzeczy a usługę.

Sytuacją nie do pozazdroszczenia jest gdy zamówiony towar miał być markowym towarem, a otrzymaliśmy tanią podróbkę. Naturalnie, odstąpienie od umowy, poinformuj o oszustwie organy ścigania i UOKiK.

Bezprawne są zapisy umowy mówiące o tym, że nie można zwrócić towaru, który został rozpakowany, czy opakowanie uszkodzone. Przedsiębiorca będzie miał prawo do potrącenia w sytuacji, gdy instrukcja rozpakowania towaru była umieszczona w widocznym miejscu, klient się do niej nie zastosował. Jeśli zwracasz towar, koszt przesyłki sprzedający winien później nam zwrócić.

Nierzadką sytuacją jest ta, gdy kupujesz wycieczkę przez internet, na miejscu okazuje się, że hotel nie ma gwiazdek, a odległość lokum od plaży to nie kilkanaście metrów, jak w ofercie, a kilka kilometrów spaceru wzdłuż drogi. Wówczas mamy 30 dni na złożenie reklamacji. Termin liczymy od zakończenia usługi. Warto jednak do reklamacji dołączyć dokumentację zdjęciową. Na stronie internetowej UOKiK znajduje się tzw. tabela frankfurcka, która pomoże ci sprecyzować swoje oczekiwania, wskazać wady usługi turystycznej.

Źródło: UOKiK

Jak Polacy płacą za zakupy w sieci?



74 proc. - przelew bankowy

58 proc. - Pay Pal

27 proc. - karta kredytowa

Co Polacy najczęściej kupują w sieci?

77 proc. - odzież/obuwie/akcesoria

48 proc. - technologia PC (smartfony, urządzenia)

36 proc. - bilety na koncerty, wydarzenia kulturalne

33 proc. - bilety lotnicze

21 proc. - zakupy spożywcze

Źródło: <https://skierniewice.eglos.pl/aktualnosci/item/30945-elektroniczna-rozrywka-czyli-o-zagrozeniach-w-sieci>