

ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΣΧΗΜΑΤΑΡΙΟΥ  
PROJECT Β' ΛΥΚΕΙΟΥ

# ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



Καθηγητής: Χρήστου Χρήστος

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ  
2017-2018

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

---

Ιοί υπολογιστών.....	Σελ. 1-6
Ασφάλεια στο διαδίκτυο .....	Σελ. 7-10
Παραπληροφόρηση μέσω διαδικτύου .....	Σελ. 11-15
Βίαια Παιχνίδια.....	Σελ. 16-19
Εθισμός .....	Σελ. 20-23
Παραποίηση γλώσσας .....	Σελ. 24
Προπαγάνδα.....	Σελ. 25-27
Βιβλιογραφία .....	Σελ 28

## ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ

---

Χρήστου Ορφέας  
Χρήστου Θεόδωρος  
Στέρπη Γεωργία                      Τερζάκη Ανθή  
ΧαρσντίπΜπέινς  
Τσιαχρή Σοφία  
Φράνγκου Αλόντρα Σαμαράς Αλέξανδρος  
Σαράφογλου Γιάννης Μπερτσιμά Έλενα  
Πολυχρονόπουλος Κάρολος  
Πάιο Αλεξάνδρα                      Στούκου Αναστασία  
Τσέλιου Μαρίνα  
Στάμου Θεοδώρα

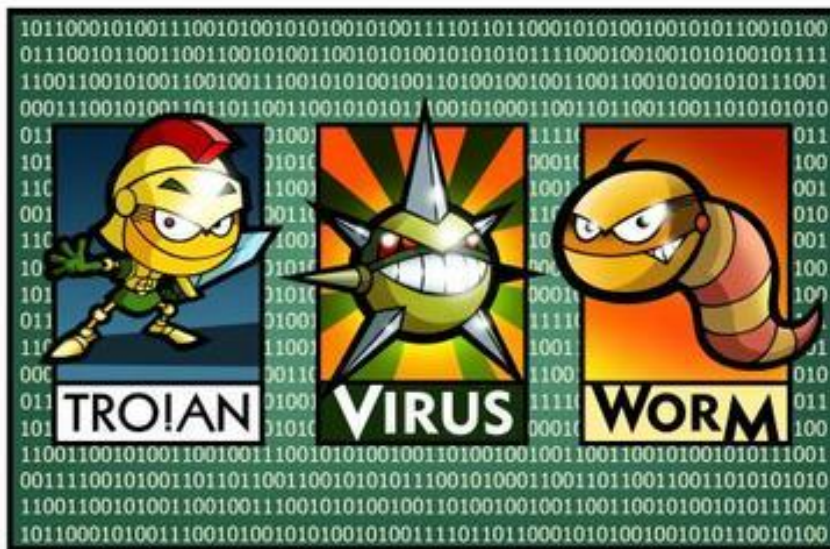
# ΙΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

---

Οι ιοί των υπολογιστών είναι μικρά προγράμματα λογισμικού, σχεδιασμένα να εξαπλώνονται από τον έναν υπολογιστή στον άλλον και να παρεμβαίνουν στη λειτουργία του υπολογιστή χωρίς να το αντιλαμβάνεται ο χρήστης.

Τα βασικά τρία είδη ιών είναι:

- Τα σκουλήκια (worms)
- Τα Virus Hoaxes
- Οι Δούρειοι Ίπποι (Trojan Horses)



Σκουλήκια: Έχουν την ικανότητα αναπαραγωγής χωρίς να χρησιμοποιούν ως μέσο διάδοσης άλλα αρχεία, αλλά το διαδίκτυο. Λόγω του ότι τα worms χρησιμοποιούν τις δικτυακές συνδέσεις για να εξαπλωθούν, μπορούν να έχουν υπερβολικά γρήγορη εξάπλωση και να δημιουργήσουν μεγάλη δικτυακή κίνηση.

VirusHoaxes: Τα hoaxviruswarnings ξεκινούν από ένα άτομο με κακή πρόθεση (ή ως φάρσα) και κατόπιν διανέμονται σε πολλούς αθώους χρήστες υπολογιστών που λανθασμένα πιστεύουν ότι είναι πραγματικές προειδοποιήσεις και ότι βοηθούν άλλους ανθρώπους με το να διανέμουν αυτά τα μηνύματα.

Δούρειοι ίπποι: Αυτοί οι ιοί δρουν αθόρυβα. Μολύνουν τον υπολογιστή και αναμένουν κάποιο γεγονός ανάλογο με το προγραμματισμό τους. Συνήθως δεν πολλαπλασιάζοντας και δεν εξαπλώνονται σε άλλους υπολογιστές. Για να μολυνθεί ένας υπολογιστής ο χρήστης του πρέπει να κατεβάσει και να εκτελέσει τον ιό. Αυτό γίνεται συνήθως με ένα ηλεκτρονικό μήνυμα όπου ο ιός είναι συνημμένος και ο χρήστης πείθεται να τον εκτελέσει. Όταν ο ιός δούρειος ίππος εγκατασταθεί στέλνει μέσω διαδικτύου τις κατάλληλες πληροφορίες στο δημιουργό του ώστε αυτός να πάρει τον έλεγχο του υπολογιστή και να χρησιμοποιηθεί σε διάφορες παράνομες και επιβλαβείς ενέργειες.



### **Πώς μεταδίδονται;**

- Μεταφέροντας αρχεία από υπολογιστή σε υπολογιστή χρησιμοποιώντας CD, δισκέτα ή φλασάκι.
- Μέσω των επισυναπτόμενων αρχείων που μας στέλνουν στο e-mail.
- Κατεβάζοντας αρχεία άγνωστης προέλευσης από το διαδίκτυο.
- Από άνοιγμα ή ανάγνωση μολυσμένων ιστοσελίδων.

## Ποιές είναι οι κύριες ενδείξεις της παρουσίας ενός ιού στον υπολογιστή μας;



Η ανίχνευση τους από έναν απλό χρήστη είναι δύσκολη και μερικές φορές αδύνατη.



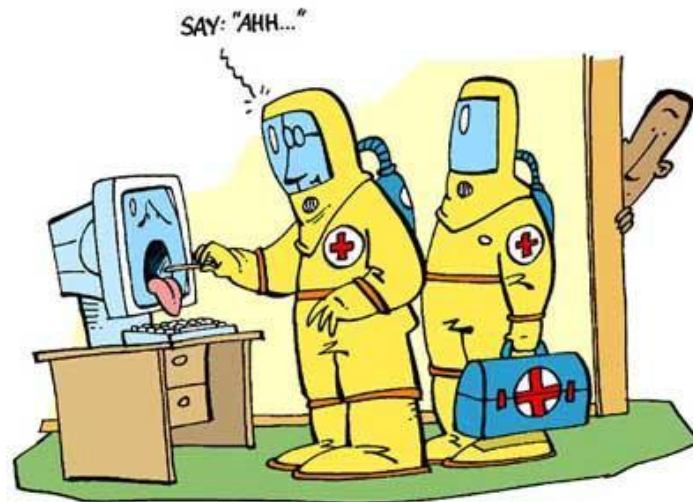
1. Απλές διεργασίες χρειάζονται πολύ χρόνο για να ολοκληρωθούν.
2. Ο υπολογιστής σας <<πετάει>> σε άγνωστες μηχανές αναζήτησης.
3. Ο σκληρός σας δίσκος ακούγεται να δουλεύει συνεχώς πολύ έντονα.
4. Τα φώτα του router σας ή του δίσκου σας εμφανίζουν δραστηριότητα ακόμα και όταν κανείς δεν χρησιμοποιεί τον υπολογιστή σας.
5. . Το Antivirus που χρησιμοποιείτε δεν φαίνεται να ανταποκρίνεται.

## Επιπτώσεις της παρουσίας ενός ιού στον υπολογιστή

- Η εμφάνιση στην οθόνη ενός εκνευριστικού μηνύματος.
- Μείωση της ελεύθερης μνήμης ή χωρητικότητας του σκληρού δίσκου.
- Τροποποίηση δεδομένων.
- Αντικατάσταση ή καταστροφή αρχείων.
- Διαγραφή σκληρού δίσκου.



## Πώς μπορώ να αποτρέψω την είσοδο βλαβερού λογισμικού στον υπολογιστή μου;



- Για την προστασία του υπολογιστή έχει δημιουργηθεί μία ειδική κατηγορία προγραμμάτων, που ονομάζονται αντιϊικά ή αλλιώς antivirus. Τα αντιϊικά, ουσιαστικά, εκκινούν ταυτόχρονα με το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή, χωρίς εντολές από το χρήστη, και παραμένουν ως διαδικασίες στη μνήμη (memory resident), ώστε να μπορούν να ανιχνεύουν τυχόν μολύνσεις σε πραγματικό χρόνο.
- Απαραίτητη καθίσταται η εγκατάσταση ενός Firewall, που θα είναι σε θέση να ελέγχει όλα τα αρχεία που μπαίνουν ή βγαίνουν από τον υπολογιστή.
- Πρέπει να αγνοούμε τα e-mail που λαμβάνουμε από άγνωστο αποστολέα ή μηνύματα που προσελκύουν την προσοχή τάζοντας δώρα και μεγάλες ευκαιρίες.
- Πρέπει να αποφεύγουμε την επίσκεψη σε ύποπτες ή περίεργες ιστοσελίδες. Σε περίπτωση που βρεθούμε καταλάθος σε κάποια απ'αυτές, καλό θα ήταν να απομακρυνθούμε άμεσα.



## HACKER Ή CRACKER;;;

Οι **Hackers** « επιτίθενται» στα computers απλώς από ευχαρίστηση ή περιέργεια, χωρίς να επιδιώκουν κάποιο οικονομικό όφελος. Κατά κύριο λόγο εισβάλλουν σε κάποιο υπολογιστή μέσω του διαδικτύου για να μάθουν απλώς κάποια προσωπικά στοιχεία ή για να εντοπίσουν κάποιο πρόβλημα στην πληροφοριακή υποδομή εταιριών, τραπεζών και στη συνέχεια να κοινοποιήσουν αυτό με σκοπό την αμοιβή τους ή την πρόσληψη τους στην εταιρία.

Νομικός ορισμός: Το άτομο εκείνο το οποίο χωρίς δικαίωμα αποκτά πρόσβαση σε στοιχεία που έχουν εισαχθεί σε υπολογιστή ή σε περιφερειακή μνήμη υπολογιστή ή μεταδίδονται με συστήματα τηλεπικοινωνιών. Οι hackers εμφανίστηκαν για πρώτη φορά κατά τη δεκαετία του 1970 στις ΗΠΑ, ως δράστες σε τηλεπικοινωνιακά συστήματα.

Οι **Crackers** ενεργούν με κίνητρο το οικονομικό όφελος. Στην κατηγορία αυτοί ανήκουν, για παράδειγμα, αυτοί που αφού μάθουν το στοιχείο που επιθυμούν, όπως τον αριθμό της πιστωτικής κάρτας ενός ανθρώπου, δίνουν την κατάλληλη εντολή ούτως ώστε να μεταφερθούν τα χρήματα άμεσα στον δικό τους λογαριασμό.



# Ασφάλεια στο διαδίκτυο

---

## Ακατάλληλο Περιεχόμενο

### Περιγραφή:

Ο όρος ακατάλληλο περιεχόμενο είναι υποκειμενικός σε σχέση με την ηλικία ή και την ψυχική κατάσταση του κάθε ατόμου. Για παράδειγμα ένα περιεχόμενο μπορεί να θεωρηθεί μη αποδεκτό για ένα μικρό παιδί εάν αυτό περιέχει ακατάλληλο υλικό, το οποίο μπορεί να προκαλέσει ψυχικές διαταραχές, να σοκάρει ή ακόμα να προωθήσει λάθος συμπεριφορές. Το ίδιο περιεχόμενο μπορεί όμως να θεωρηθεί κατάλληλο για ένα μεγαλύτερο σε ηλικία άτομο.

Συνήθως με τον όρο ακατάλληλο περιεχόμενο, αναφερόμαστε σε περιεχόμενο, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει ρατσιστικό ή ξενοφοβικό περιεχόμενο, προώθηση επιβλαβών συμπεριφορών, προώθηση τυχερών παιχνιδιών, παρουσίαση πορνογραφικού υλικού, προώθηση βίας κ.λ.π.

### Πού μπορεί να συμβεί:

- Ιστοσελίδες αμφίβολου προέλευσης
- Μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια (onlinegames)
- Μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου
- Μέσω του κινητού τηλεφώνου





## **Αντιμετώπιση:**

Αυτά που διαβάζουμε ή βλέπουμε στο Διαδίκτυο δεν είναι πάντοτε ορθά. Ρωτάμε άτομα που εμπιστευόμαστε, εάν έχουμε αμφιβολίες.

Αξιολογούμε τις πληροφορίες που βρίσκουμε στο Διαδίκτυο και ελέγχουμε το συγγραφέα, την προέλευση της σελίδας, τη βιβλιογραφία της πληροφορίας.

Χρησιμοποιούμε πολλαπλές πηγές πληροφοριών και διασταυρώνουμε τις πληροφορίες που βρίσκουμε στο Διαδίκτυο.

Εγκαθιστούμε λογισμικό φιλτραρίσματος πληροφοριών σε υπολογιστές που χρησιμοποιούνται από παιδιά (π.χ. “Safe Internet” της Αρχής Τηλεπικοινωνιών Κύπρου).

Εάν κάτι μας κάνει να νιώθουμε άβολα ή αμήχανα, κλείνουμε το φυλλομετρητή μας και το αναφέρουμε αμέσως σε κάποιο ενήλικα.

Χρησιμοποιούμε τη δυνατότητα του φυλλομετρητή μας που ονομάζεται “Αγαπημένα” για να τοποθετήσουμε τις ιστοσελίδες που είναι ασφαλείς και επισκεπτόμαστε συχνά.

## **Ανεπιθύμητα Μηνύματα**

### **Περιγραφή:**

Ανεπιθύμητα Μηνύματα θεωρούνται τα μηνύματα εκείνα που υπό κανονικές συνθήκες οι χρήστες δεν θα επέλεγαν να δουν και τα οποία διανέμονται σε μεγάλο αριθμό παραληπτών. Παραδείγματα ανεπιθύμητων μηνυμάτων είναι μηνύματα που περιέχουν διαφημιστικά για αμφίβολα προϊόντα, μηνύματα με περιεχόμενο που συσχετίζεται με ψευδοτυχερά παιχνίδια, ψευδονομικές υπηρεσίες, πορνογραφικό υλικό κτλ. Πολύ συχνό φαινόμενο είναι και η λήψη αλυσιδωτών μηνυμάτων (chain e-mails). Τα μηνύματα αυτά είναι, συνήθως, ανεπιθύμητα και ο αποστολέας ζητά από τον παραλήπτη να προωθήσει το μήνυμα σε άλλα άτομα, τα οποία γνωρίζει. Ο κίνδυνος εδώ, είναι ότι κάθε φορά που προωθούμε ένα μήνυμα, αν δεν είμαστε προσεχτικοί, μαζί με αυτό εμφανίζεται και η ηλεκτρονική διεύθυνση όλων των προηγούμενων ατόμων που προώθησαν το ίδιο μήνυμα. Έτσι δεν γνωρίζουμε ποιος θα παραλάβει το μήνυμα και τι θα κάνει με τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις, οι οποίες θα εμφανίζονται σε αυτό.

## Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (Phishing)

### Περιγραφή:

Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων στο Διαδίκτυο είναι η πράξη της εξαπάτησης ενός χρήστη κάνοντας τον να δώσει προσωπικές πληροφορίες σε μια «πλαστή ιστοσελίδα» στο Διαδίκτυο (π.χ διεύθυνση, αριθμό ταυτότητας, αριθμό διαβατηρίου, αριθμούς τραπεζικών λογαριασμών, ησκ.λπ). Μια τέτοιου είδους δραστηριότητα επιτρέπει σε έναν απατεώνα (cracker) να κλέψει ή να πλαστογραφήσει τα στοιχεία του θύματος ή/και να κερδίσει παράνομη πρόσβαση στα δεδομένα του/της, όπως προσωπικούς λογαριασμούς, συνδρομές, e-mail, κωδικούς, κ.λπ.

Κάποιοι θεωρούν τις Απάτες (Scams) ως ένα είδος υποκλοπής, μόνο που οι Απάτες συνήθως δεν ενδιαφέρονται για τις προσωπικές μας πληροφορίες, αλλά προσπαθούν να προκαλέσουν τον οίκτο μας για τον ανθρώπινο πόνο ώστε να προσφέρουμε λεφτά για να βοηθήσουμε ένα δήθεν καλό σκοπό. Για παράδειγμα, σχεδόν κάθε μεγάλη καταστροφή (σεισμός, πλημμύρες, πείνα, πόλεμος) έχει προκαλέσει πολυάριθμες ηλεκτρονικές απάτες, μηνύματα σε ιστοσελίδες που ζητούν από τους χρήστες να προσφέρουν λεφτά για να βοηθήσουν για κάποιο καλό σκοπό. Πολλοί άνθρωποι έχουν χάσει πολλά λεφτά για τέτοιους “καλούς” σκοπούς. Κάποιοι έχουν χάσει ακόμα και τη ζωή τους, καθώς έχουν ταξιδέψει σε άλλες χώρες για να γνωρίσουν αυτούς που επωφελούνταν των προσφορών τους.

### Πού μπορεί να συμβεί:

Μέσω ηλεκτρονικών μηνυμάτων (e-mail) που ξεγελούν το χρήστη ώστε να οδηγηθεί σε πλαστές ιστοσελίδες.

Κατά το φυλλομέτρημα οποιασδήποτε σοβαρής ιστοσελίδας, η οποία έχει μολυνθεί αποιο.

Κατά τη περιήγηση σε ιστοσελίδες με αναληθή προϊόντα και πληροφορίες.

Κατά τη χρήση οποιουδήποτε φυλλομετρητή Διαδικτύου, ο οποίος έχει μολυνθεί με πρόγραμμα που καταγράφει προσωπικές και οικονομικές πληροφορίες, τις οποίες χρησιμοποίησε ο χρήστης σε επισκέψεις του σε σελίδες που του τις ζητούν.

## Αντιμετώπιση:

Ελέγχουμε πάντοτε τον αποστολέα ενός μηνύματος και διερευνούμε την υπόστασή του.

Γνωρίζουμε ότι νόμιμοι φιλανθρωπικοί οργανισμοί συνήθως στέλνουν ηλεκτρονικές εκκλήσεις για βοήθεια μόνο σε ανθρώπους που το έχουν ζητήσει. Άλλες παρόμοιες εκκλήσεις, που σχεδόν πάντα ακολουθούν ένα μεγάλο καταστροφικό γεγονός, είναι συνήθως ψευδείς. Επισκεπτόμαστε την επίσημη ιστοσελίδα του οργανισμού για να επιβεβαιώσουμε την αξιοπιστία της έκκλησης.

Ελέγχουμε πάντα τη νομιμότητα φιλανθρωπικών ιδρυμάτων, αναζητώντας σχετικές επίσημες ιστοσελίδες (π.χ. <http://www.charitynavigator.org>)

Τηλεφωνούμε ή πηγαίνουμε απευθείας στην ιστοσελίδα ενός φιλανθρωπικού οργανισμού και βρίσκουμε τρόπους να προσφέρουμε μέσω αυτής, αντί να απαντούμε και να κατευθυνόμαστε από εκκλήσεις-μηνύματα που παραλαμβάνουμε.

Δεν ενεργοποιούμε απερίσκεπτα συνδέσμους από μηνύματα αμφιβόλου προελεύσεως και περιεχομένου γιατί αυτά μπορούν να μας οδηγήσουν σε παράνομες ή επιβλαβείς ιστοσελίδες που μπορεί να μοιάζουν νόμιμες.

Αποφεύγουμε να δίνουμε προσωπικές πληροφορίες μέσω του Διαδικτύου. Είναι απίθανο μια τράπεζα ή ένας φιλανθρωπικός οργανισμός να ζητά τέτοιες πληροφορίες με αυτόν τον τρόπο.

Γνωρίζουμε ότι σοβαρές τράπεζες και επενδυτικοί οργανισμοί χρησιμοποιούν το πρωτόκολλο επικοινωνίας https αντί για http για ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων των πελατών τους. Το “S” σημαίνει ασφαλές πρωτόκολλο. Η ασφάλεια αυτή διακρίνεται στη γραμμή διεύθυνσης μιας ιστοσελίδας (<https://.....>).

Όταν μας ζητηθεί να πληκτρολογήσουμε ένα ψευδώνυμο συνομιλίας, διαλέγουμε ένα όνομα που δεν προδίδει τα προσωπικά μας στοιχεία όπως το όνομα, το επίθετο, την ημερομηνία γέννησής μας, τον χώρο διαμονής κ.λ.π.

# Παραπληροφόρηση μέσω διαδικτύου

---

Παραπληροφόρηση στο Διαδίκτυο είναι δυνατό να συμβεί με την παρουσίαση διάφορων ψευδών ή αναληθών ή τροποποιημένων πληροφοριών σε ιστοσελίδες, με πιθανό σκοπό την παραπλάνησή μας. Παραπληροφόρηση συμβαίνει και όταν οι πληροφορίες είναι ελλιπείς με αποτέλεσμα να οδηγήσουν σε λανθασμένα συμπεράσματα. Ένας ακόμη σκοπός της είναι να προστατεύει τους ανθρώπους με την απόκρυψη πληροφοριών. Επίσης στην παραπληροφόρηση γίνεται προβολή συγκεκριμένων γεγονότων, κατασκευάζονται ψευδείς αλήθειες, γίνεται παραποίηση της αλήθειας και εμπλέκονται πολλά πρόσωπα. Ο καθένας μπορεί να δημοσιεύσει σχόλια ή πληροφορίες στο Διαδίκτυο, οι χρήστες θα πρέπει να αναπτύξουν ικανότητες κριτικής σκέψης, ώστε να κρίνουν την ακρίβεια των πληροφοριών αυτών.

Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για τα παιδιά, που συνήθως πιστεύουν πως “Εάν είναι στο Διαδίκτυο, πρέπει να είναι αλήθεια”. Παραδοσιακά, οι έντυπες πηγές είχαν τους φύλακές τους, τους επιμελητές και τους διορθωτές που διόρθωναν τα λάθη και διέγραφαν τις ψευδείς και ανακριβείς πληροφορίες. Ωστόσο, το Διαδίκτυο, σε πολλές περιπτώσεις δεν διαθέτει ασφαλιστικές δικλίδες για τον έλεγχο της εγκυρότητας των πληροφοριών που δημοσιεύονται.

## Παράγοντες που προκαλούν την παραπληροφόρηση :

1. Οικονομικοί παράγοντες : επιθυμούν να μετατρέψουν την είδηση σε κερδοφόρα επιχείρηση, δεν επιτρέπουν στον δημοσιογράφο να ενημερώνει τον κόσμο αντικειμενικά και επιδιώκουν την αύξηση των πωλήσεων των προϊόντων μέσω των διαφημίσεων
2. Πολιτικά πρόσωπα ή κόμματα : προσπαθούν να διαστρεβλώνουν τα γεγονότα και να αλλοιώσουν τις ειδήσεις, δυσφημούν και σκανδαλολογούν άλλα πολιτικά πρόσωπα
3. Δημοσιογραφική δεοντολογία : οι δημοσιογράφοι ενδιαφέρονται κυρίως και πασχίζουν πρώτα την προσωπική ανάδειξη όπως τα χρήματα και την καριέρα και όχι για την σωστή πληροφόρηση προς τον κόσμο
4. Τα ΜΜΕ χρησιμοποιούν διάφορους τρόπους για να αυξήσουν την ακροαματικότητα τους με συνέπεια να μετατρέπονται σε κερδοσκοπικές επιχειρήσεις, βασικό μέλημα των ΜΜΕ είναι η αύξηση των κερδών και όχι η σωστή ενημέρωση προς το κοινό

## Μορφές παραπληροφόρησης

Ως παραπληροφόρηση νοείται η σκόπιμη προσπάθεια παραπλάνησης του κοινού που αποσκοπεί σε κάποιο όφελος, και όχι η ακούσια αναμετάδοση λανθασμένων ή ελλιπώς τεκμηριωμένων πληροφοριών. Ωστόσο, είτε υπάρχει απώτερο κίνητρο είτε όχι, η μη άρτια ενημέρωση του κοινού είναι εξίσου επιζήμια.

- Ανακριβείς πληροφορίες:

Στο πλαίσιο της χειραγώγησης του κοινού και με προφανή στόχο τη δημιουργία εντυπώσεων είναι συχνή η μετάδοση πληροφοριών που δεν αποδίδουν επακριβώς την πραγματικότητα. Πρόκειται, δηλαδή, για ειδήσεις που, αν και αποδίδουν μέρος της αλήθειας, δεν είναι ωστόσο απολύτως ακριβείς.

Τα σημεία απόκλισής τους από την αλήθεια φανερώνουν συνήθως τις απώτερες επιδιώξεις της μετάδοσής τους, αφού μπορούν να υποδείξουν ποια εντύπωση θέλησαν να δημιουργήσουν ή ποια αντίδραση του κοινού θέλησαν να υποκινήσουν.

- Μονόπλευρα διογκωμένες πληροφορίες:

Με απώτερο στόχο την στήριξη μιας πολιτικής παράταξης ή ενός οικονομικού παράγοντα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν την τάση να παρουσιάζουν μονόπλευρα τα γεγονότα και κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να προκύπτει το συμπέρασμα ή να δημιουργείται η εντύπωση που τους εξυπηρετεί. Εις βάρος της αντικειμενικότητας και της ενδελεχούς εξέτασης των γεγονότων, τα ΜΜΕ επιλέγουν και τονίζουν μόνο τις πτυχές εκείνες που συμβαδίζουν με το επιδιωκόμενο από αυτά αποτέλεσμα.

- Μετάδοση ψευδών πληροφοριών:

Η τακτική αυτή, που είναι η πλέον δραστική μορφή παραπληροφόρησης, αποφεύγεται από τους περισσότερους δημοσιογραφικούς οργανισμούς, καθώς μια οποιαδήποτε τέτοια υπόνοια θα καταρράκωνε πλήρως την αξιοπιστία τους. Είναι, άλλωστε, εφικτή η χειραγώγηση του κοινού με έμμεσους τρόπους, χωρίς να απαιτείται μια τόσο απροκάλυπτη μέθοδος.

Στο διαδικτυακό χώρο υπάρχουν, ωστόσο, ιστοσελίδες ενημέρωσης που δεν πληρούν τα κριτήρια της δημοσιογραφικής αρτιότητας, όπου θα μπορούσαν να δημοσιευτούν ακόμη και ψευδείς πληροφορίες, σε μια απέλπιδα προσπάθεια προσέλκυσης αναγνωστικού κοινού.

- Απόκρυψη πληροφοριών:

Συνήθης μορφή παραπληροφόρησης είναι και η απόκρυψη πληροφοριών, οι οποίες θα μπορούσαν να ζημιώσουν τα συμφέροντα της παράταξης ή του οικονομικού παράγοντα που εξυπηρετείται από τα μέσα ενημέρωσης. Στις περιπτώσεις αυτές η παρουσίαση των γεγονότων γίνεται με υπερτονισμό επουσιωδών πτυχών του θέματος, ώστε να καταστεί όσο το δυνατόν λιγότερο εμφανής η απουσία ολοκληρωμένης κάλυψης των γεγονότων.

- Εμφατική προβολή δευτερευόντων θεμάτων:

Τα ΜΜΕ στην προσπάθειά τους να αποπροσανατολίσουν την κοινή γνώμη, ώστε να μην επικεντρωθεί σ' ένα ουσιώδες ζήτημα ή πρόβλημα, καταφεύγουν στην εκτενή κάλυψη και διερεύνηση δευτερευόντων θεμάτων, τα οποία κρίνονται ως λιγότερο επιζήμια για τα συμφέροντα που θέλουν να εξυπηρετήσουν.

## Πιθανά αίτια ακούσιας παραπληροφόρησης

- Ας ληφθεί υπόψη πως η πραγματοποίηση ουσιαστικής ενημέρωσης απαιτεί σημαντική δαπάνη προκειμένου να είναι εφικτή η έρευνα -που αναλόγως το θέμα μπορεί να είναι και μακροχρόνια-, η επί τόπου κάλυψη των γεγονότων, η διεξοδική διερεύνηση όλων των παραγόντων και η αναζήτηση όλων των εμπλεκόμενων προσώπων. Με δεδομένη, επομένως, την σε όλους τους τομείς προσπάθεια εξοικονόμησης χρημάτων, είναι προφανής η τάση ορισμένων δημοσιογραφικών οργανισμών να αποφεύγουν την εξαντλητική διερεύνηση των καλυπτόμενων θεμάτων, με αποτέλεσμα το τελικό προϊόν να είναι ημιτελές ή ελλιπές.

- Η ολοένα αυξανόμενη ανάγκη των μέσων ενημέρωσης να καλύπτουν όσο το δυνατόν γρηγορότερα τα γεγονότα της επικαιρότητας, έχει ως συνέπεια την κάποτε βιαστική ή και πρόχειρη μετάδοση πληροφοριών, οι οποίες στη συνέχεια αποδεικνύονται ανακριβείς. Τα παραδοσιακά μέσα ενημέρωσης, άλλωστε, έχουν να ανταγωνιστούν το κυρίαρχο και αστραπιαία ανταποκρινόμενο διαδίκτυο, στο οποίο υπάρχουν και «δημοσιογραφικές» σελίδες που σπεύδουν να δημοσιεύσουν «ειδήσεις», προτού γίνει η αναγκαία διερεύνησή τους. Στο πλαίσιο της διαδικτυακής ενημέρωσης, μάλιστα, είναι συχνή η αναδημοσίευση και η τάχιση αναμετάδοση πληροφοριών, που έχουν γίνει άκριτα αποδεκτές ως έγκυρες, ενώ στην πραγματικότητα δεν είναι τίποτε περισσότερο από ανυπόστατες φήμες.

## Συνέπειες παραπληροφόρησης

- Οι πολιτικές επιλογές των πολιτών αποτελούν προϊόν χειραγώγησης, και φυσικά βασίζονται σε λανθασμένα κριτήρια, αφού δεν τους έχει δοθεί η αντικειμενική και ακριβής εκείνη πληροφόρηση που θα επέτρεπε τη λήψη ορθών αποφάσεων. Προκύπτει, έτσι, μια κατάφωρη υπονόμηση της δημοκρατίας, εφόσον οι πολίτες καθοδηγούνται σε συγκεκριμένα συμπεράσματα, και άρα σε συγκεκριμένες επιλογές, χωρίς επί της ουσίας να τους παρέχεται η ευκαιρία να αποφασίσουν έχοντας πλήρη και ακριβή γνώση των οικονομικών και πολιτικών δεδομένων.

- Κάθε πτυχή της κοινωνικής και οικονομικής ζωής των πολιτών καθίσταται ευάλωτη στο ενδεχόμενο διάδοσης ανακριβών πληροφοριών, που μπορούν να προκαλέσουν τεχνητές εντάσεις, αλλά να επιφέρουν πραγματική επιδείνωση στο οικονομικό κλίμα και να οδηγήσουν έτσι τους πολίτες σε σπασμωδικές κινήσεις και βεβιασμένες αποφάσεις.

- Η διαστρέβλωση της αλήθειας και η απόπειρα μετάθεσης ευθυνών από τη μεριά των πολιτικών, μπορεί να δημιουργήσει εν δυνάμει επικίνδυνες καταστάσεις, αν οι πολίτες λανθασμένα εκλάβουν ως υπεύθυνες για τα επιμέρους προβλήματα έτερες εθνικές ή κοινωνικές ομάδες.

## Τρόποι αντιμετώπισης

Η ανάγκη για έγκυρη ενημέρωση συνιστά αναμφισβήτητη ένα από τα πλέον καίρια αιτήματα της εποχής μας, καθώς είναι ο μόνος τρόπος για τη λήψη ορθών αποφάσεων σε κρίσιμους τομείς της πολιτικής και κοινωνικής ζωής. Θα πρέπει, εντούτοις, να έχουμε υπόψη μας πως συχνά η παρουσίαση των γεγονότων έχει υποκειμενικό χαρακτήρα και εμφανίζεται έκδηλα μεροληπτική, όχι κατ' ανάγκη διότι επιχειρείται η παραπληροφόρηση του κοινού, αλλά διότι το συγκεκριμένο μέσο ενημέρωσης έχει μια ξεκάθαρη κομματική θέση, και παρουσιάζει τα γεγονότα υπό το πρίσμα αυτής της πολιτικής άποψης. Είναι, επομένως, σημαντικό να αντιλαμβάνεται το κοινό από ποια μέσα λαμβάνει την πληροφόρησή του και κατά πόσο τα μέσα αυτά έχουν δηλωμένη ή όχι κομματική τοποθέτηση.

- Ένα βασικό ζητούμενο για την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης είναι η συνειδητή προσπάθεια του πολίτη να προφυλαχθεί από τις απόπειρες χειραγώγησής του. Είναι αναγκαία, δηλαδή, η απάλειψη της ευπιστίας και η αναζήτηση πληροφοριών από ποικίλες πηγές, ώστε να καθίσταται εφικτή η συγκριτική εξέταση των μεταδιδόμενων πληροφοριών. Οι πολίτες θα πρέπει να αντιλαμβάνονται πως δεν υπάρχουν αυθεντίες στο χώρο της ενημέρωσης και πως είναι απολύτως σημαντικό να στέκουν κριτικά απέναντι στις παρουσιαζόμενες ειδήσεις και πληροφορίες.
- Κρίσιμος είναι φυσικά ο ρόλος της παιδείας, καθώς μπορεί να επιτύχει την ενίσχυση της αντιληπτικής ικανότητας των νέων, και άρα να καταστήσει εφικτή τη ζητούμενη πνευματική τους εγρήγορση έναντι στις απόπειρες παραπληροφόρησης.
- Οι πολίτες θα πρέπει να έχουν ενεργό ενδιαφέρον για τα πολιτικά ζητήματα του τόπου, ώστε να είναι σε θέση να διαμορφώνουν τις πολιτικές τους απόψεις και να κρίνουν τα γεγονότα της επικαιρότητας με σαφή γνώση των δεδομένων, και όχι βασιζόμενοι σε ευκαιριακή και επιφανειακή ενημέρωση.
- Τα ΜΜΕ οφείλουν να τηρούν απαρέγκλιτα τις αρχές της δημοσιογραφικής δεοντολογίας, και να διεκδικούν την επιβράβευση του κοινού για την εγκυρότητα και την αξιοπιστία τους. Οφείλουν, επίσης, να σέβονται και να υπηρετούν το δημοκρατικό πολίτευμα, απέχοντας από την εξυπηρέτηση πολιτικών συμφερόντων, έστω κι αν το δέλεαρ γι' αυτά είναι σημαντικό.
- Η πολιτεία, μέσω της δικαιοσύνης, θα πρέπει να μεριμνήσει για τον αυστηρότερο έλεγχο της λειτουργίας των ΜΜΕ, επεμβαίνοντας αποφασιστικά όποτε διαπιστώνεται πως υπάρχει σκόπιμη μετάδοση ανακριβών πληροφοριών.



# Βίαια Παιχνίδια

---

Σύμφωνα με έρευνες, εκατομμύρια άτομα αφιερώνουν χρόνο σε καθημερινή βάση σε ηλεκτρονικά παιχνίδια (<http://www.appdata.com>). Όπως στην αγορά έτσι και στο Διαδίκτυο υπάρχουν διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών. Η πιο δημοφιλής κατηγορία παιχνιδιών είναι η κατηγορία παιχνιδιών δράσης η οποία χωρίζεται σε άλλες υποκατηγορίες, όπως παιχνίδια πολεμικών τεχνών, λαβυρίνθων, πλατφόρμας, βολών κ.ά.

Η κατηγορία βολών θεωρείται η πλέον βίαια κατηγορία παιχνιδιών και έχει κατακριθεί ιδιαίτερα για τα κακά πρότυπα και τις αρνητικές επιδράσεις που πιθανότατα να έχει, ειδικά σε νεαρά άτομα. Όπως λέει και το όνομα, σκοπός είναι να χρησιμοποιήσουμε όπλα, ώστε να εξοντώσουμε τους αντιπάλους και να ολοκληρώσουμε τις αποστολές του παιχνιδιού.

Βία όμως που εκφράζουμε στα παιχνίδια μπορεί να την εμφανίσουμε και στην κανονική μας ζωή. Ανησυχητικά είναι τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τις έρευνες των Πανεπιστημίων της Καλιφόρνια και του Σαν Φρανσίσκο στις ΗΠΑ. Οι μελετητές βρήκαν ότι η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλεί αντικοινωνική και πολεμοχαρή συμπεριφορά στην καθημερινότητα των παιδιών ηλικίας 18 έως 21.

Αυτό το ενισχύει και ο οργανισμός ISFE (InteractiveSoftwareFederationofEurope), όπου σύμφωνα με έρευνές του, υψηλά επίπεδα έκθεσης σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια σχετίζονται έντονα με αυξανόμενη επιθετική συμπεριφορά στο σχολείο και στο ελεύθερο παιχνίδι και οδηγούν στην εγκληματικότητα. Υπάρχει το ζήτημα του ενδεχομένως ακατάλληλου για την ηλικία του παιδιού περιεχόμενο.

Τα παιδιά που παίζουν κατ' επανάληψη βίαια βιντεοπαιχνίδια μαθαίνουν τρόπους σκέψης που επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους καθώς μεγαλώνουν. Η επίδραση που έχουν τα βίαια βιντεοπαιχνίδια είναι η ίδια ανεξάρτητα από την ηλικία, το φύλο ή το πολιτισμικό περιβάλλον του παιδιού.

Ο τρόπος που εξασκούμε το μυαλό να παίζει βίαια βιντεοπαιχνίδια δεν διαφέρει από τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουμε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα, όπως π.χ. να παίζουμε πιάνο ή να λύνουμε μαθηματικές ασκήσεις. "Αν επαναλαμβάνεις την ίδια δραστηριότητα ξανά και ξανά αυτή η γνώση παραμένει στον εγκέφαλο σου. Το ότι δεν έχεις παίζει πιάνο για χρόνια δεν σημαίνει ότι δεν μπορείς ακόμα να καθίσεις και να παίξεις κάτι", δήλωσε ο Gentile..

"Είναι το ίδιο με βίαια παιχνίδια - ασκείσαι στο να είσαι σε εγρήγορση για τους εχθρούς, στο να σκέφτεσαι ότι είναι αποδεκτό να απαντάς επιθετικά στις προκλήσεις και στο να αδιαφορείς για τις συνέπειες της βίας."

Οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι με το πέρασμα του χρόνου τα παιδιά που παίζουν βίαια βιντεοπαιχνίδια αρχίζουν να σκέφτονται πιο επιθετικά. Και όταν προκαλούνται στο σπίτι, στο σχολείο ή άλλου, τα παιδιά θα αντιδράσουν με επιθετικό τρόπο όπως όταν παίζουν ένα βίαιο videogame. Η μακροπρόθεσμη επίδραση των βίαιων παιχνιδιών στην επιθετικότητα φαίνεται ότι προκαλείται μέσω της επαναλαμβανόμενης εξάσκησης σε επιθετικούς τρόπους σκέψης.

Τα βίαια βιντεοπαιχνίδια αναπαριστούν σωματικές επιθέσεις. Ανταμείβουν επίσης τους παίκτες για να είναι σε εγρήγορση απέναντι στις εχθρικές προθέσεις των αντιπάλων και για να συμπεριφέρονται βίαια για την επίλυση συγκρούσεων. Εξασκώντας τέτοια επιθετική σκέψη, τα παιχνίδια αυτά βελτιώνουν την ικανότητα των παικτών να σκέφτονται επιθετικά. Με τη σειρά του, αυτό αυξάνει την επιθετικότητα των ατόμων στην πραγματική ζωή.

Συναισθηματική παράλυση.

Για να κερδίσει το παιδί στο παιχνίδι, πρέπει να χρησιμοποιήσει βία για να εξοντώσει τον αντίπαλο. Όταν το καταφέρνει, επιβραβεύεται περνώντας στο επόμενο επίπεδο. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια η διεργασία αυτή είναι πιο καταλυτική, όχι μόνο γιατί το ίδιο το παιδί εκτελεί τις βίαιες πράξεις, αλλά επειδή απονεκρώνεται η ικανότητά του να κατανοεί και να αισθάνεται τις συνέπειες των πράξεών του. Δεν μπορεί να συνδέσει τις βίαιες πράξεις του με την καταστροφή και τον πόνο που αυτές προκαλούν.

Μελέτη που παρακολούθησε για 3 χρόνια πάνω από 3.000 παιδιά ηλικίας 8 έως 17 ετών. Οι ερευνητές συνέλεξαν δεδομένα κάθε χρόνο για να παρακολουθήσουν την ποσότητα του χρόνου που δαπανούσαν τα παιδιά παίζοντας videogames, το πόσο βίαια ήταν τα παιχνίδια καθώς και τις αλλαγές στη συμπεριφορά του παιδιού.

Τα αγόρια χρησιμοποιούσαν σωματική βία περισσότερο από τα κορίτσια και ξόδευαν περισσότερο χρόνο παίζοντας βίαια βιντεοπαιχνίδια. Παρόλα αυτά η επίδραση των βίαιων βιντεοπαιχνιδιών στη συμπεριφορά ήταν η ίδια τόσο για τα αγόρια όσο και για τα κορίτσια.

Για να ελέγξουν αν τα βίαια βιντεοπαιχνίδια είχαν μεγαλύτερη επίδραση στα παιδιά που ήταν περισσότερο επιθετικά από τη φύση τους, οι ερευνητές συνέκριναν παιδιά με χαμηλά και υψηλά επίπεδα επιθετικότητας. Και πάλι δεν βρήκαν σημαντική διαφορά όσον αφορά στην επίδραση από τα βίαια παιχνίδια.

Τα αποτελέσματα αυτά ενισχύουν το επιχείρημα ότι το φύλο και η ηλικία πραγματικά δεν επηρεάζουν τη σχέση μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και επιθετικής σκέψης και συμπεριφοράς. Δεν μπορείς να πεις ότι μια ομάδα, λόγω του φύλου τους, της ηλικίας ή του πολιτιστικού περιβάλλοντος της, είναι προστατευμένη από τις επιπτώσεις σε κάποιο ειδικό τρόπο.

Τα παιδιά μαθαίνουν τόσο καλή και κακή συμπεριφορά. Πάνω από το 90 τοις εκατό των παιδιών και των εφήβων παίζουν videogames και οι ερευνητές λένε ότι η πλειοψηφία αυτών των παιχνιδιών περιέχουν κάποιο είδος βίαιου περιεχομένου. Ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι όλα τα παιχνίδια βλάπτουν και ότι τα παιδιά θα αναπτύξουν μόνο κακές συνήθειες.



Από την άλλη η επίδραση αυτή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί θετικά στην εκπαίδευση. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να γίνουν ένα πολύ ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη μάθηση καθώς επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους:

- Να επεξεργαστούν με διαφορετικό τρόπο μεταβλητές, κάνοντας χρήση προσομοιώσεις φυσικών συστημάτων, παρέχοντάς τους έτσι τη δυνατότητα να παρατηρήσουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους στο φυσικό κόσμο.
- Να παρατηρήσουν φαινόμενα από μία νέα σκοπιά και να ενημερωθούν για την οικονομία, την ιστορία, την κοινωνιολογία και τον πολιτισμό.
- να παρατηρήσουν τη συμπεριφορά συστημάτων κατά το πέρασμα των χρόνων. Τέτοια συστήματα μπορεί να είναι κοινωνικά και πολιτικά, επαναστάσεις, εξεγέρσεις κλπ. Ενώ τα φυσικά μοντέλα είναι στατικά, οι προσομοιώσεις μέσω υπολογιστή επιτρέπουν στον παίκτη να χειρίζεται το χρόνο και να παρατηρεί τις αλλαγές.
- να υποβάλλουν υποθετικές ερωτήσεις και να δουν το αποτέλεσμα (π.χ. παιχνίδια με ιστορικές προσομοιώσεις).
- να οπτικοποιήσουν ένα σύστημα σε τρεις διαστάσεις. - να συγκρίνουν τις προσομοιώσεις με τη δική τους κατανόηση για ένα σύστημα.

### **Τρόποι Αντιμετώπισης**

Το σχολείο, ως κύριος χώρος κοινωνικοποίησης και διαπαιδαγώγησης του παιδιού, μπορεί μέσω του τρόπου λειτουργίας του και των δράσεών του να:

- Πληροφορήσει και να ενισχύσει την ουσιαστική επικοινωνία στην οικογένεια και στις σχέσεις μεταξύ των παιδιών.
- Δημιουργήσει ομάδες συζητήσεων μεταξύ μαθητών- γονέων, γονέων-δασκάλων και δασκάλων-μαθητών,
- Δημιουργήσει ένα δίκτυο πληροφόρησης και ενημέρωσης για τη χρήση των videogames αλλά και άλλων σύγχρονων θεμάτων,
- Οργανώσει δραστηριότητες που ενισχύουν την επικοινωνία και το ενδιαφέρον των παιδιών για καινούργια πράγματα
- Εμπλουτίσει τις εμπειρίες και τα ερεθίσματα του παιδιού, ενισχύοντας έτσι την αυτοεκτίμησή του και μειώνοντας την επιθυμία του για απομόνωση.

## Εθισμός

---

Ο εθισμός στο διαδίκτυο μια σχετικά νέα μορφή εξάρτησης, προτάθηκε ως όρος πρώτη φορά από τον Goldberg και έγινε δημοφιλής με την καινοτόμο έρευνα της Young (1996), αναφέρεται στην «καταναγκαστική, υπερβολική χρήση του διαδικτύου και τον εκνευρισμό ή δυσθυμική συμπεριφορά που παρουσιάζεται κατά τη στέρησή της». Ο εθισμός στο Διαδίκτυο, αν και δεν έχει επισήμως αναγνωρισθεί ως κλινική οντότητα, αποτελεί μια κατάσταση που προκαλεί σημαντική έκπτωση στην κοινωνική και επαγγελματική ή ακαδημαϊκή λειτουργικότητα του ατόμου. Οι ειδικοί της ψυχικής υγείας όλο και συχνότερα καλούνται να προσεγγίσουν θεραπευτικά άτομα με προβληματική χρήση του Διαδικτύου.

### Αίτια

Το Διαδίκτυο έχει την ικανότητα να καλύψει συγκεκριμένες ψυχολογικές ανάγκες ενός ατόμου. Ένα από τα χαρακτηριστικά του μέσου που προκύπτει από τη φύση του είναι ότι μπορεί να δημιουργήσει μια «ιδανική κατάσταση εαυτού», όπου το άτομο μπορεί να εξερευνήσει διάφορες πτυχές της προσωπικότητάς του χωρίς να έχει περιορισμούς και συνέπειες. Στο Διαδίκτυο δεν υπάρχουν άμεσες συνέπειες των πράξεων, ο χρήστης μπορεί να μπει και να βγει όποτε θέλει, ενώ μπορεί να καλύψει την όποια εξωτερική εμφάνιση, αφού δεν υπάρχει οπτική επαφή.

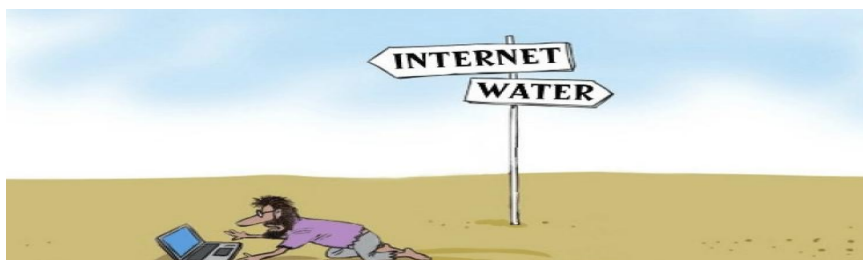
Ταυτόχρονα, ο έφηβος μπορεί να ενσαρκώσει διαφορετικούς ρόλους ή να υιοθετήσει διαφορετικές ταυτότητες ανάλογα με την εκάστοτε διαδικτυακή εμπειρία, εξαιτίας της ανωνυμίας, που συνιστά κατεξοχήν χαρακτηριστικό του Διαδικτύου. Συνήθως, τα παιδιά που αντιμετωπίζουν το πρόβλημα του εθισμού στο διαδίκτυο είναι αγόρια και μεγαλώνουν σε δύσκολες καταστάσεις (δυσλειτουργικές οικογένειες). Πρόσφατες έρευνες στην Ελλάδα κατέδειξαν τη σημασία της γονικής μέριμνας και φροντίδας στην ανάπτυξη του εθισμού στο Διαδίκτυο. Η βέλτιστη παροχή γονικής μέριμνας χαρακτηρίζεται από φροντίδα και υγιή προστατευτικότητα, ούτως ώστε το παιδί να κατευθύνεται και να καθοδηγείται με επάρκεια σε ένα ασφαλές περιβάλλον, χωρίς να παρεμποδίζονται οι προσπάθειές του για την ανάδειξη προσωπικής ταυτότητας και αυτονομίας. Αντίθετα, υπερπροστατευτικότητα των γονέων και χαμηλά επίπεδα φροντίδας συνιστούν το πρότυπο μέριμνας 'affectionlesscontrol' (έλεγχος χωρίς στοργή), το οποίο συνδέθηκε με υψηλότερες βαθμολογίες εθισμού στο Διαδίκτυο.

### Συνδυασμός παραγόντων που οδηγούν σε εθισμό και συννοσηρότητα

Ο εθισμός των εφήβων στο διαδίκτυο μπορεί, επίσης να είναι το αποτέλεσμα άλλων ψυχικών διαταραχών, όπως κατάθλιψη, αγχώδεις διαταραχές, διαταραχές προσωπικότητας, υπερκινητικότητα και κοινωνική φοβία. Συχνά όμως η ανάπτυξη καταθλιπτικού συναισθήματος ή άγχους έπεται της εμφάνισης του εθισμού, όπως συμβαίνει και με άλλες εθιστικές συμπεριφορές. Αυτό καταδεικνύει την αναγκαιότητα εκτίμησης κάθε περίπτωσης από ειδικό ψυχικής υγείας, ο οποίος θα είναι σε θέση να κρίνει την ύπαρξη ή μη συννοσηρών καταστάσεων.

### **Συμπτώματα**

1. Συμπτώματα συνδρόμου απόσυρσης, όπως ψυχοκινητική διέγερση, εκούσια ή ακούσια κίνηση δακτυλογράφησης των δακτύλων του χεριού, άγχος, έμμομη σκέψη για το διαδίκτυο και όνειρα για το διαδίκτυο.
2. Κατανάλωση υπερβολικού χρόνου ή και χρήματος σε δραστηριότητες σχετικές με το διαδίκτυο (λογισμικά, σκληροί δίσκοι κ.λ.π)
3. Έκπτωση λειτουργικότητας του ατόμου σε κοινωνικό, οικογενειακό αλλά και προσωπικό επίπεδο.
4. Μειωμένη επίδοση στο σχολείο λόγω των πολλών ωρών που περνάει ο έφηβος στο διαδίκτυο.
5. Σε προχωρημένες περιπτώσεις ο έφηβος δεν κοιμάται, παραμελεί την προσωπική του υγιεινή, μπορεί να σταματήσει ακόμα και το σχολείο. Ακόμη, απομονώνεται από την οικογένεια και τους φίλους του, γίνεται επιθετικός, μπορεί να κλέβει χρήματα από τους γονείς για να παίζει. Τέλος, φτάνει σε σημείο να μην τρώει ή και το αντίθετο (να παχαίνει πολύ).



## Ποιες ηλικιακές ομάδες εμφανίζουν συχνότερα εξάρτηση

Το φαινόμενο συνήθως εμφανίζεται αρχικά σε εφήβους κατά την πρώιμη εφηβεία (10-14 ετών) ή και σε μικρότερη ακόμη ηλικία. Είναι πιο έντονο κατά την μέση εφηβεία (15-17 ετών), κατά την οποία οι έφηβοι πειραματίζονται και σταδιακά αυτονομούνται, καθώς και κατά την όψιμη εφηβεία (> 17 ετών). Οι περισσότεροι εξαρτημένοι έφηβοι ασχολούνται με ηλεκτρονικά διαδικτυακά παιχνίδια στο σπίτι ή τα internetcafe. Ένας ακόμα πληθυσμός υψηλού κινδύνου είναι αυτός των φοιτητών, οι οποίοι καλούνται πολλές φορές για πρώτη φορά να οριοθετήσουν οι ίδιοι τη χρήση Διαδικτύου στην οποία προβαίνουν μακριά από οικογενειακό έλεγχο, αλλά και χωρίς το ξεκάθαρο δομημένο πλαίσιο υποχρεώσεων του σχολείου μέσης εκπαίδευσης. Σποραδικά εμφανίζεται το πρόβλημα και σε μεγαλύτερες ηλικίες, όπου κυρίως αφορά περιπτώσεις υπέρμετρης ενασχόλησης με κοινωνική δικτύωση, αλλά και διαδικτυακό τζόγο, όπως και διαδικτυακή πορνογραφία.

## Ρόλος γονέων

Ο ρόλος των γονέων είναι ιδιαίτερα σημαντικός τόσο για την πρόληψη, όσο και για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών τους από το Διαδίκτυο. Όσον αφορά την πρόληψη, το σημαντικότερο πράγμα που χρειάζεται να κάνουν οι γονείς προκειμένου να μπορούν να ελέγχουν αποτελεσματικά τη χρήση του Διαδικτύου από τα παιδιά τους, είναι να γνωρίσουν οι ίδιοι το μέσο. Προς το παρόν, οι γονείς δε γνωρίζουν το μέσο και επιπλέον δε φαίνονται διατεθειμένοι να έλθουν σε επαφή με το Διαδίκτυο, ενώ ταυτόχρονα δεν ενδιαφέρονται για τις δραστηριότητες των παιδιών τους στο Ίντερνετ.

Ταυτόχρονα, οι γονείς θα πρέπει κάποιες φορές να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο μαζί με το παιδί, ώστε να του δίνουν τις απαραίτητες κατευθύνσεις, ενώ η εγκατάσταση κάποιων φίλτρων στον υπολογιστή μπορεί να αποτρέψει την εμφάνιση ακατάλληλων για το παιδί ιστοσελίδων. Επιπλέον, είναι απαραίτητο να έχουν τεθεί κάποιες βάσεις όταν το παιδί φτάνει στην εφηβεία, να υπάρχουν δηλαδή όρια. Για να υπάρξουν ωστόσο όρια θα πρέπει οι γονείς να μπορούν να διαθέσουν τον απαραίτητο χρόνο, αφού είναι δύσκολο για ενοχικούς γονείς να θέσουν όρια. Σε πιο πρακτικό επίπεδο, ο υπολογιστής είναι καλό να βρίσκεται σε κοινόχρηστο χώρο και όχι στο δωμάτιο του παιδιού, ώστε να ελέγχεται διακριτικά η δραστηριότητα του παιδιού στο Διαδίκτυο.

Ενώ, τέλος, οι γονείς θα πρέπει να συζητούν για τις διαδικτυακές διαδρομές του παιδιού τους, ώστε να έχουν πάντοτε ενημέρωση για τις ιστοσελίδες που επισκέπτεται, τα άτομα με τα οποία συνομιλεί και τις πληροφορίες που ανταλλάσσει με άλλα άτομα.

## Αντιμετώπιση εθισμού

Για την αντιμετώπιση του φαινομένου έχει προταθεί η κινητοποιητική συνέντευξη, το γνωστικό- συμπεριφορικό μοντέλο θεραπείας, η συμβουλευτική παρέμβαση στην οικογένεια, οι ομάδες απεξάρτησης, ενώ υπάρχουν κάποια δεδομένα και για το ρόλο της φαρμακοθεραπείας στη θεραπεία. Ιδιαίτερα σημαντική για την αντιμετώπιση του εθισμού στα παιδιά και στους εφήβους είναι η ύπαρξη κοινής στάσης των γονέων, η παροχή υποστήριξης αλλά όχι κάλυψης και η τοποθέτηση του υπολογιστή σε ένα ορατό σημείο στο σπίτι και όχι στο δωμάτιο του παιδιού. Σημαντικό ρόλο στην αντιμετώπιση του εθισμού στο Διαδίκτυο έχει και η συμβουλευτική στην οικογένεια, έτσι ώστε να δημιουργηθεί ένα υποστηρικτικό πλαίσιο, που θα δράσει ευεργετικά στη θεραπεία.

Η κινητοποιητική συνέντευξη μπορεί να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική στον χειρισμό της άρνησης του προβλήματος, ένα συχνό εμπόδιο που παρατηρείται σε όλες τις ηλικίες. Στα πλαίσια της γνωστικο- συμπεριφορικής θεραπείας, εντοπίζονται οι γνωστικές διαστρεβλώσεις που εκλύουν και διατηρούν την προβληματική χρήση του Διαδικτύου, προωθείται η γνωσιακή αναδόμηση και ένας πιο ισορροπημένος και προσαρμοστικός τρόπος σκέψης.

Παράλληλα χρησιμοποιούνται μια σειρά από συμπεριφορικές στρατηγικές, όπως η αναγνώριση του πρότυπου χρήσης του Διαδικτύου και η εφαρμογή ενός διαμετρικά αντίθετου προγράμματος χρήσης, η οριοθέτηση των περιόδων χρήσης με διάφορα εξωτερικά μέσα, παρακίνηση για ενασχόληση με ευχάριστες εναλλακτικές δραστηριότητες, η χρήση καρτών υπενθύμισης, η πλήρης αποχή από ιδιαίτερα προβληματικές διαδικτυακές εφαρμογές, η ενσωμάτωση καθορισμένων διαστημάτων χρήσης στο εβδομαδιαίο πρόγραμμα του χρήστη.

. Σε κάθε περίπτωση, ο εθισμός στο Διαδίκτυο, ως ψυχική διαταραχή, χρήζει αντιμετώπισης από επαγγελματίες ψυχικής υγείας εξειδικευμένους στο συγκεκριμένο αντικείμενο.





# Παραποίηση Γλώσσας

Το φαινόμενο παραποίησης της Ελληνικής γλώσσας ξεκίνησε μέσα από την ανάγκη του ατόμου, για γρήγορη και εύκολη επικοινωνία μέσω της κινητής τηλεφωνίας και του διαδικτύου. Αντί λοιπόν για την χρήση της Ελληνικής αλφαβήτου, οι χρήστες προτιμούσαν τα »greeklish»( ελληνικές λέξεις με λατινικούς χαρακτήρες).

## ΑΙΤΙΕΣ

1. Αυτό ξεκίνησε διότι η χρήση της Ελληνικής αλφαβήτου στα τεχνολογικά μέσα ήταν δύσκολη ή σε ορισμένες περιπτώσεις και αδύνατη.
2. Επίσης υπάρχουν ιστοσελίδες που η γλώσσα δεν είναι στα Ελληνικά αλλά στα Αγγλικά.
3. Όλα αυτά δυστυχώς μπορούν να οδηγήσουν όχι μόνο στην παραποίηση της Ελληνικής γλώσσας αλλά και στην αλλοίωση της εθνικής και πολιτισμικής της ταυτότητας.

## Περιπτώσεις που συνήθως παραποιείται η Ελληνική γλώσσα

1. Στήν αποστολή μηνυμάτων μέσω κινητού τηλεφώνου
2. Στήν εγγραφή ηλεκτρονικών μηνυμάτων στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (email)
3. Σε κάθε πιθανή δραστηριότητα στο Διαδίκτυο όπου χρησιμοποιείται ο γραπτός λόγος ως μέσο επικοινωνίας

Σύμφωνα με έρευνα που διενήργησε το Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας σε μαθητές γυμνασίων και λυκείων της Κοζάνης, αλλά και σε φιλόλογους, οι τελευταίοι έχουν συναντήσει λέξεις γραμμένες σε greeklish σε ποσοστό 64,3%. Από την έρευνα παρουσιάζονται ποσοστά που δείχνουν <<την απειλή που δέχεται η ελληνική γλώσσα από τα greeklish>>.

- ποσοστό **77,4%** των μαθητών χρησιμοποιούν τα greeklish
- Οι μαθητές που παραδέχτηκαν ότι τα χρησιμοποιούν στο γυμνάσιο φτάνουν το **67,8%**, στο ΕΠΑΛ το **70,2%** και στο ΓΕΛ **88,5%**
- Το **19%** των μαθητών της Α'Α και το **51,6%** της Β'Α τάξης του Γυμνασίου δήλωσε ότι χρησιμοποιεί τα greeklish τουλάχιστον δύο χρόνια  πέρα από τα ηλεκτρονικά μέσα επικοινωνίας χρησιμοποιούν τα greeklish και σε χειρόγραφα (προσωπικές σημειώσεις, σχολικές εργασίες, σημειώματα κ.α.) σε ποσοστό **15,7%**.



# Προπαγάνδα



**Προπαγάνδα** είναι η άμεση παρουσίαση ενός μηνύματος με έναν συγκεκριμένο τρόπο ώστε να εξυπηρετήσει συγκεκριμένους σκοπούς. Ετυμολογικά, προπαγάνδα σημαίνει «διάδοση μίας φιλοσοφίας ή άποψης». Ιστορικά, ο όρος χρησιμοποιείται ως επί το πλείστον εντός πολιτικού συγκειμένου και ιδιαίτερα αναφορικά με συγκεκριμένες κινήσεις που προωθούνται από κυβερνήσεις ή πολιτικές ομάδες. Το *modus operandi* της προπαγάνδας είναι παρόμοιο με αυτό της διαφήμισης. Για την ακρίβεια, η διαφήμιση μπορεί και να οριστεί ως προπαγάνδα υπέρ κάποιου συγκεκριμένου προϊόντος.

## Σκοπός της προπαγάνδας

Σκοπός της προπαγάνδας είναι να αλλάξει δραστικά τις απόψεις των άλλων αντί απλώς να μεταδώσει γεγονότα. Για παράδειγμα, η προπαγάνδα μπορεί να επιστρατευτεί προκειμένου να προιδεάσει θετικά ή αρνητικά σε σχέση με κάποια ιδεολογική θέση, αντί να παρουσιάσει την ίδια την θέση. Η προπαγάνδα διαφοροποιείται από την «κανονική» επικοινωνία, επειδή επιδιώκει να διαμορφώσει απόψεις με έμμεσες και συχνά δόλιες μεθόδους. Για παράδειγμα, η προπαγάνδα συχνά μεταδίδεται με τέτοιον τρόπο ώστε να προκαλεί ισχυρά συναισθήματα και αυτό το κάνει κυρίως με το να υπονοεί παράλογες (μη εννορατικές) σχέσεις μεταξύ ιδεών.

Η επίκληση στο συναίσθημα είναι ίσως η πιο απροκάλυπτη μέθοδος προπαγάνδας, αφού υπάρχουν πολλές άλλες μέθοδοι, λιγότερο φανερές και μάλιστα δόλιες. Για παράδειγμα, η προπαγάνδα μπορεί να διαδίδεται έμμεσα. Μπορεί να μεταδίδεται ως εύλογη προκατάληψη εντός μιας φαινομενικά ισορροπημένης και δίκαιης δημόσιας συζήτησης ή επιχειρηματολογίας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί ακόμη καλύτερα σε συνδυασμό με την μέθοδο μετάδοσης ειδήσεων των μέσων μαζικής επικοινωνίας.

Ιδού ένα υποθετικό παράδειγμα όπου υποτίθεται ότι αντιπαρατίθενται αντίθετες απόψεις: το γεράκι λέει: «Πρέπει να παραμείνουμε στην πορεία μας»· και το περιστέρι απαντά: «Ο πόλεμος απέβη καταστροφικός και ατέυχε». Τότε το γεράκι αποκρίνεται: «Στον πόλεμο τα πράγματα σπάνια πηγαίνουν ομαλά, και δεν πρέπει να επιτρέπουμε σε ένα κώλυμα να μειώνει την αποφασιστικότητά μας». Τότε το περιστέρι ανταπαντά: «Τα κωλύματα είναι κωλύματα και οι αποτυχίες είναι αποτυχίες». Όπως φαίνεται από το παράδειγμα, πουθενά δεν εξετάζεται το αν ο πόλεμος είναι τελικά νόμιμος και θεμιτός. Λακωνικά, συνοπτικά και απλουστευτικά σχόλια ονομάζονται *soundbites*. Όταν σε έναν δημόσιο διάλογο (που να αφορά ένα ζήτημα υπό επιχειρηματολογία που πράγματι να χρήζει διαλόγου) οι συνδιαλεγόμενοι εκφέρουν επιχειρήματα που πηγάζουν από τις ίδιες βασικές προϋποθέσεις, αλλά δίνουν την εντύπωση ότι πρεσβεύουν αντίθετες απόψεις, τότε ο διάλογος εμμέσως κατηχεί αυτές τις προκαταλήψεις ως απρόσβλητες αλήθειες, καθιστώντας τις κοινώς αποδεκτά δεδομένα για το εν λόγω ζήτημα.

Η μέθοδος της προπαγάνδας είναι επίσης βασική όσον αφορά και το τι θα σημαίνει «προπαγάνδα» σε κάθε περίπτωση. Ένα μήνυμα δεν πρέπει να είναι απαραίτητως ψευδές για να αποτελεί προπαγάνδα. Στην πραγματικότητα, τα μηνύματα της σύγχρονης προπαγάνδας δεν είναι κραυγαλέα ψευδή. Ωστόσο, ακόμη και αν το μήνυμα μεταδίδει μόνον «αληθείς» πληροφορίες, αυτές συνήθως περιέχουν φατριακούς προϊδεασμούς και δεν εκθέτουν το μήνυμα με πλήρη και ισορροπημένο τρόπο. Ένα επιπρόσθετο χαρακτηριστικό της προπαγάνδας είναι ο μεγάλος όγκος της. Δηλαδή, ένας προπαγανδιστής μπορεί να προσπαθήσει να επηρεάσει τις γνώμες με το να κάνει το μήνυμά του να ακουστεί σε όσο περισσότερα μέρη γίνεται και όσο πιο συχνά γίνεται. Σκοπός αυτής της προσέγγισης είναι (α) να ενισχύσει τις ιδέες του μέσω επανάληψης και (β) να καταπνίξει όλες τις εναλλακτικές ιδέες.

Στα ελληνικά, η λέξη «προπαγάνδα» φέρει έντονα αρνητική (καθώς και πολιτική) χροιά, μολονότι αυτό δεν ίσχυε πάντοτε.

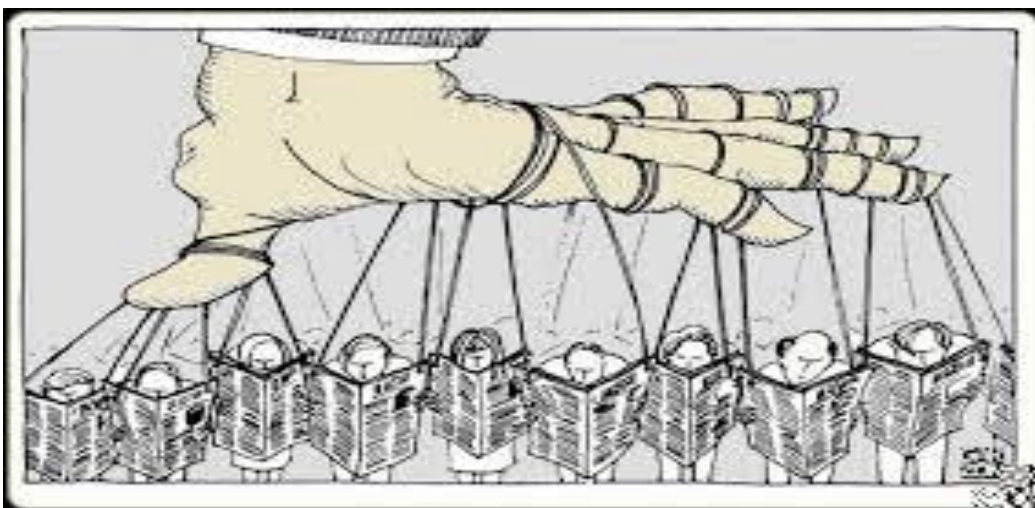
### Είδη προπαγάνδας

Το *modus operandi* της προπαγάνδας είναι παρόμοιο με αυτό της διαφήμισης. Για την ακρίβεια, η διαφήμιση μπορεί και να οριστεί ως προπαγάνδα υπέρ κάποιου συγκεκριμένου προϊόντος. Η λέξη προπαγάνδα αφορά κυρίως πολιτικούς ή εθνικιστικούς σκοπούς και την προώθηση αντιστοιχών ιδεών. Η προπαγάνδα σχετίζεται επίσης με εκστρατείες πληροφόρησης από μέρους των κυβερνήσεων, οι οποίες στοχεύουν στην προώθηση ή στην αποθάρρυνση συγκεκριμένων πρακτικών (βλέπε χρήση ζωνών ασφαλείας, κάπνισμα, κλπ). Ακόμη και σε αυτές τις περιπτώσεις, ο χαρακτήρας της προπαγάνδας παραμένει πολιτικός. Η προπαγάνδα μπορεί να λαμβάνει χώρα με φυλλάδια, αφίσες, μέσω τηλεοπτικών και ραδιοφωνικών εκπομπών ή και άλλων μέσων.

Εντός στενότερων σημειολογικών πλαισίων, ως προπαγάνδα εννοείται ένα σύνολο πληροφοριών οι οποίες είναι επίτηδες παροδηγητικές ή ψευδείς, προκειμένου να υποστηρίξουν πολιτικές σκοπιμότητες ή να προστατεύσουν τα συμφέροντα αυτών που κατέχουν την εξουσία. Ο προπαγανδιστής επιδιώκει να μεταλλάξει τον τρόπο με τον οποίο το ευρύ κοινό αντιλαμβάνεται ένα ζήτημα ή μία ορισμένη κατάσταση, ώστε οι αντιδράσεις και οι προσδοκίες του να εξυπηρετούν πλέον τα συμφέροντα της οντότητας που αντιπροσωπεύει ο προπαγανδιστής. Ως τέτοια, η προπαγάνδα συνάδει με την λογοκρισία, η οποία επιτυγχάνει τον ίδιο στόχο με την διαφορά ότι δεν επιδιώκει να γεμίσει την διάνοια του κοινού με «εγκεκριμένες» πληροφορίες, αλλά εμποδίζει την μετάδοση αντιμαχόμενων ιδεολογιών. Αυτό που ξεχωρίζει την προπαγάνδα από άλλες μορφές συνηγορίας είναι ότι ο προπαγανδιστής είναι πρόθυμος να αλλάξει την άποψη του κοινού μέσω σύγχυσης και εξαπάτησης και όχι μέσω πειθούς και κατανόησης. Επιπλέον, οι ηγέτες κάποιας οργάνωσης μπορεί να γνωρίζουν ότι οι πληροφορίες είναι μονόπλευρες ή αναληθείς αλλά αυτό ίσως δεν ισχύει για τα μέλη της οργάνωσης που συμμετέχουν στην διάδοση της προπαγάνδας.

Σε ό, τι αφορά τις θρησκευτικές αποχρώσεις του, ο όρος «προπαγάνδα» χρησιμοποιείται ευρέως σε διαξιφισμούς αναφορικά με νέα θρησκευτικά κινήματα τόσο από τους υπερασπιστές όσο και από τους διώκτες τους. Οι τελευταίοι τα αποκαλούν σέκτες/αιρέσεις. Οι ακτιβιστές των αντισεκταριάνιστικών/αντιαιρετικών κινήματων κατηγορούν τους ηγέτες των θεωρούμενων αιρέσεων ότι χρησιμοποιούν προπαγάνδα προκειμένου να προσυλητίσουν οπαδούς. Κάποιοι κοινωνιολόγοι, όπως ο Τζέφρι Χάντεν και οι επιστήμονες της CESNUR κατηγορούν το αντι-αιρετικό κίνημα, καθώς και τα πρώην μέλη αποκαλούμενων αιρέσεων, τα οποία έγιναν στεντόρειοι κριτικοί τους, ότι οι κατηγορίες τους στερούνται βάσης.

Τυπικά για τη διάδοση προπαγανδιστικών μηνυμάτων χρησιμοποιούνται ειδησεογραφικά πρακτορεία, κυβερνητικές δηλώσεις και αναφορές, ιστορικές αναθεωρήσεις, junkscience, βιβλία, φυλλάδια, προπαγανδιστικές ταινίες, το ραδιόφωνο, η τηλεόραση και αφίσες. Στην περίπτωση των μέσων μαζικής ενημέρωσης προπαγανδιστικά μηνύματα μπορούν να διαδοθούν μέσω ειδήσεων, ενημερωτικών αλλά και άλλων εκπομπών, καθώς και διαφημιστικών μηνυμάτων.



# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΠΗΓΕΣ

---

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec\\_kindinoi\\_akatalliperiex.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/sec_kindinoi_akatalliperiex.html)

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi\\_anepithminimata.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi_anepithminimata.html)

[http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi\\_paeaplanisi.html](http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/kindinoi_paeaplanisi.html)

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%BB%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CF%8C%CF%81%CE%B7%CF%83%CE%B7>

<http://www.arnos.gr/dmdocuments/lykeio/lykeioB/ek8esh/nikol.sxediagr/ek8>.

[http://latistor.blogspot.gr/2015/03/blog-post\\_12.html](http://latistor.blogspot.gr/2015/03/blog-post_12.html)

<https://www.eduguide.gr/arthra/ta-paidia-poy-paizoyn-biaia-binteopaixnidia-ginontai-epi8etika/>

<http://14lyk-thess.thess.sch.gr/autosch/joomla15/images/ergasies/2013-2014/a-tetr/a-class/team3-prapas/team4/egames4.pdf>

[https://el.m.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B8%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82%CF%83%CF%84%CE%BF\\_%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF](https://el.m.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B8%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82%CF%83%CF%84%CE%BF_%CE%94%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%AF%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%BF)