

# ΗΜΕΡΑ ΑΣΦΑΛΟΥΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ 2011

Το Διαδίκτυο δεν είναι μόνο παιχνίδι!  
Προστάτευσε τον εαυτό σου.  
Σεβάσου την ζωή των άλλων.

## 8 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 2011



Η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου διοργανώνεται κάθε Φεβρουάριο από το Πανευρωπαϊκό Δίκτυο Εθνικών Κέντρων Επαγρύπνησης και Ενημέρωσης INSAFE ([www.saferinternet.org](http://www.saferinternet.org)), με στόχο να προωθήσει την ασφαλέστερη και πιο υπεύθυνη χρήση της online τεχνολογίας και της κινητής τηλεφωνίας, ειδικά από παιδιά και νέους ανθρώπους σε όλον τον κόσμο. Έτσι λοιπόν, κάθε χρόνο διοργανώνονται εκατοντάδες εκδηλώσεις, με σκοπό να ευαισθητοποιήσουν το κοινό γύρω από θέματα ασφάλειας στους online κόσμους.

Με το πέρασμα των χρόνων, η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου έγινε ημέρα – ορόσημο στο «ημερολόγιο» για την ασφάλεια του Διαδικτύου. Με αφετηρία το έτος 2004, ως πρωτοβουλία του Ευρωπαϊκού έργου SafeBorders, και συνεχίζοντας το 2005 ως μια από τις πρώτες δραστηριότητες του Δικτύου Insafe, η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου αγκαλιάστηκε γρήγορα πέρα από την παραδοσιακή γεωγραφική ζώνη της Ευρώπης και σήμερα εορτάζεται σε περισσότερες από 60 χώρες παγκοσμίως, από τη Βραζιλία έως την Ιαπωνία και από την Ισλανδία έως την Κένυα.

Με θέματα όπως η ηλεκτρονική παρενόχληση ή η κοινωνική δικτύωση, κάθε χρόνο το Δίκτυο Insafe στοχεύει την ημέρα αυτή να βρίσκεται στην πρώτη γραμμή της ανάδειξης ζητημάτων ασφάλειας στους online κόσμους, επιλέγοντας ένα θέμα που αντανακλά σημαντικούς προβληματισμούς. Φέτος, το Insafe προσκαλεί μικρούς και μεγάλους να ρίξουν μια πιο προσεκτική ματιά στις «εικονικές ζωές» τους, και να ανακαλύψουν πώς ο αληθινός εαυτός τους βιώνει την εικονική εμπειρία.





## Οι εικονικές ζωές μας – ας μην τις αντιμετωπίζουμε ως παιχνίδι



Φέτος, οι εκδηλώσεις για την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου εστιάζουν στις εικονικές ζωές. Στη σημερινή εποχή, οι νέοι ξοδεύουν ένα αρκετά μεγάλο μέρος της ζωής

τους σε διαδικτυακές δραστηριότητες που εκτείνονται από τα online παιχνίδια έως τη κοινωνική δικτύωση. Μέσα από τις δραστηριότητες αυτές έρχονται αντιμέτωποι με πολλές προκλήσεις που αφορούν την ιδιωτικότητα, την υπόληψη και την υγεία τους.

### Κάποια δεδομένα – κλειδιά προς μελέτη! \*

- Οι νέοι άνθρωποι κοιμούνται τη νύχτα 2 έως 3 ώρες λιγότερο από ότι πριν από 10 χρόνια.
- Οι παίκτες ξοδεύουν κατά μέσο όρο 8 ώρες εβδομαδιαίως παίζοντας online.
- Το Facebook αναφέρει περισσότερους από 500 εκατομμύρια ενεργούς χρήστες.
- Οι χρήστες του Facebook ξοδεύουν συνολικά 700 δισεκατομμύρια λεπτά στον ιστοχώρο του κάθε μήνα.
- Ο μέσος χρήστης αναρτά 90 φορές περιεχόμενο μηνιαίως.
- Τον Νοέμβριο του 2010 ήταν καταχωρημένοι 21.3 εκατομμύρια λογαριασμοί στο παιχνίδι Second Life.
- 13 εκατομμύρια παίκτες δρουν στο World of Warcraft, το μεγαλύτερο MMORPG παιχνίδι στον κόσμο, γνωστό και ως WoW.
- Το παιχνίδια MMORPG είχαν 1.5 δις δολάρια έσοδα από εγγραφές παγκοσμίως το 2008, ενώ προβλέπεται τα έσοδα αυτά να φτάσουν τα 2.5 δις δολάρια μέχρι το 2012.
- Το 2009, οι συναλλαγές και πωλήσεις εικονικών αγαθών σε εικονικούς κόσμους υπολογίστηκαν στα 18 δις δολάρια.

## Μερικά μηνύματα- κλειδιά

- Δεν μπορούμε να κρυβόμαστε πίσω από ένα avatar, ένα ψευδώνυμο ή ένα προφίλ. Κάτι τέτοιο δεν μας παρέχει ουδεμία ασπίδα ανωνυμίας ή προστασίας.
- Οι πράξεις στην εικονική ζωή μας μπορεί να έχουν επιπτώσεις στην πραγματική ζωή.
- Είναι βασικό να παρακολουθούμε το χρόνο που ξοδεύουμε online: η ισορροπία μεταξύ του φυσικού και των εικονικών κόσμων είναι πολύ σημαντική.
- Αναζητούμε εικονικούς κόσμους που σέβονται τα προσωπικά μας δεδομένα.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στους παρακάτω ιστοχώρους:

[www.saferinternet.gr](http://www.saferinternet.gr) / [www.saferinternetday.org](http://www.saferinternetday.org)



Ηλεκτρονική διεύθυνση επικοινωνίας:  
[info@saferinternet.gr](mailto:info@saferinternet.gr)

\* Πηγές : Facebook, Second Life, TDG, Strategy Analytics

