ENHAGA Εργαλειοθήκη και Εκπαιδευτικό πακέτο

Funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union

ENHAGA

«Τερματίζοντας τη σεξουαλική παρενόχληση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια»

Εργαλειοθήκη και Εκπαιδευτικό Πακέτο

Η εργαλειοθήκη επιμελήθηκε από το Κέντρο Κοινωνικής Καινοτομίας Κύπρος, ως ο συντονιστής του Πακέτου Εργασίας 3.

Center for Social Innovation

@ENHAGA.Project @enhaga_project

Κοινοπραξία

@ENHAGA.Project @enhaga_project

ENHAGA

«Τερματίζοντας τη σεξουαλική παρενόχληση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια»

Εργαλειοθήκη και Εκπαιδευτικό Πακέτο

Επιμέλεια

Αννίτα Ηλιάδη

Συγγραφείς (με αλφαβητική σειρά)

Αννίτα Ηλιάδη

Antonella Grossi

Carmen Rosa Chilet Bazalar

Chiara De Conca

Emanuele Petrella

Φένια Πιστοφίδου

Gabriella Fabrizi

Νικόλας Λαδάς

Piero Capello

Ράινα Μελισσηνού

Ομάδα RJ4ALL

Θανάσης Θεοφιλόπουλος

@ENHAGA.Project @enhaga_project

Πίνακας Περιεχομένων

	Σελίδα
Η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο ENHAGA	**6**
Κεφάλαιο 1: Ορισμοί της έμφυλης βίας και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε ψηφιακά περιβάλλοντα (για παίκτριες/παίκτες)	**8**
Κεφάλαιο 2: Πρόληψη της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης	**20**
Κεφάλαιο 3: Legal Framework Νομικό πλαίσιο	**34**
Κεφάλαιο 4: Τεχνικοί πόροι κατά της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης	**45**
Παραρτήματα	**61**
Αναφορές	**82**
Αποποίηση πνευματικών δικαιωμάτων	**86**

Η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο ENHAGA

Η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο ENHAGA αποτελούν μέρος των τελικών αποτελεσμάτων του ευρωπαϊκού έργου ENHAGA και έχουν ως στόχο να συνεισφέρουν στην προσπάθεια εμπλουτισμού και θεσμοθέτησης της πρόληψης της έμφυλης βίας , ενώ ταυτόχρονα να ενισχύσουν την κριτική σκέψη και τη σωστή επικοινωνία μεταξύ των παικτών/παικτριών. Το εκπαιδευτικό πακέτο, μαζί με το παιχνίδι ENHAGA, θα χρησιμοποιηθούν ως χρήσιμη πηγή και πρακτική καθοδήγησης.

Η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο ENHAGA περιλαμβάνει τέσσερα (4) κεφάλαια τα οποία απευθύνονται σε διαφορετικές ομάδες και εξυπηρετούν διαφορετικούς στόχους. Η συνολική εκπαίδευση στοχεύει να ωφελήσει όλους/ες τους/τις παίκτες/κτριες και γενικά τον κόσμο του gaming, καθώς η βελτίωση της διαδικτυακής συμπεριφοράς μπορεί να επηρεάσει θετικά και τη συμπεριφορά που εκείνοι/ες έχουν όταν βρίσκονται και εκτός διαδικτύου.

Όλα τα κεφάλαια ακολουθούν παρόμοια μορφή μικτής μάθησης που περιλαμβάνουν τόσο δια ζώσης εκπαίδευση όσο και διαδικτυακές συνεδρίες. Κάθε ενότητα έχει διάρκεια τριών (3) ωρών (δύο (2) ώρες δραστηριότητες δια ζώσης + μία (1) ώρα για τις διαδικτυακές συνεδρίες).

Η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο ENHAGA έχει αναπτυχθεί για να χρησιμοποιηθεί τόσο για την εκπαίδευση των παικτριών/κτών όσο και των εκπαιδευτριών/εκπαιδευτών. Παίκτριες και παίκτες θα εκπαιδευτούν μέσω του οδηγού πρακτικής προκειμένου να αναγνωρίζουν και να καταλαβαίνουν την καταχρηστική συμπεριφορά και την ψυχολογική πίεση. Ο στόχος είναι να μειωθούν οι παρεξηγήσεις και το φυλετικό μίσος και να βελτιωθεί η ποιότητα της αλληλεπίδρασης στο gaming, ενθαρρύνοντας ένα περιβάλλον συμπερίληψης για όλους/ες τους/τις εμπλεκόμενους/ες. Η εργαλειοθήκη έχει αναπτυχθεί για να

χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτές/τριες, τόσο σε εκπαιδευτικούς φορείς (φορείς της κοινωνίας των πολιτών και εκπαιδευτές/τριες) ή παίκτες/τριες, προσφέροντας κατευθυντήριες γραμμές και σημαντικές συμβουλές που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την υλοποίηση της εκπαίδευσης.

Η θεωρία του έργου ENHAGA είναι να εξαλείψει τα έμφυλα στερεότυπα που μπορούν να οδηγήσουν σε μίσος και διαδικτυακό εκφοβισμό. Αυτή η εργαλειοθήκη και το εκπαιδευτικό πακέτο μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία για την ευαισθητοποίηση, την εκπαίδευση και την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο. Μπορούν να εφαρμοστούν όχι μόνο στις χώρες όπου εδρεύουν οι εταίροι του έργου, αλλά και διεθνώς.

Κεφάλαιο 1: Ορισμοί της έμφυλης βίας και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε ψηφιακά περιβάλλοντα (για παίκτριες/παίκτες)

Restorative Justice for All, International Institute

ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Ενότητα 1: Ορισμοί της έμφυλης βίας και της σεξουαλικής παρενόχλησης στον ψηφιακό κόσμο

Ενότητα 2: Επαγρύπνηση για περιπτώσεις σεξουαλικής παρενόχλησης

Ενότητα 3: Επιδίωξη καλύτερης επικοινωνίας με τις παίκτριες/ τους παίκτες

Ενότητα 4: Αξιολόγηση προσεγγίσεων για την έμφυλη βία και τη σεξουαλική παρενόχληση

Περιγραφή του κεφαλαίου

Αυτό το κεφάλαιο στοχεύει στην ενημέρωση για τους νομικούς ορισμούς της παρενόχλησης, συμπεριλαμβανομένης της σεξουαλικής παρενόχλησης και της έμφυλης βίας, προκειμένου να παρέχει πολύτιμη πληροφόρηση σε gamers γυναίκες και άντρες. Επιπλέον, το κεφάλαιο αυτό επιδιώκει να βοηθήσει τις παίκτριες και τους παίκτες να αναγνωρίζουν την παρενόχληση σε καταστάσεις «πραγματικής ζωής» που βιώνουν μέσα στο παιχνίδι.

Ομάδες-στόχοι:

Νέοι/ες, παίκτες/τριες και φοιτητές/τριες. Μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο κατάρτισης για επαγγελματίες που εργάζονται στον τομέα της ποινικής δικαιοσύνης και της υπεράσπισης ή για όσους/ες εργάζονται σε ΜΚΟ, στην πολιτική της εκπαίδευσης.

Διάρκεια: τρεις ώρες (δύο (2) ώρες δια ζώσης εκπαίδευση + μία (1) ώρα διαδικτυακή εκπαίδευση).

Μαθησιακοί στόχοι του κεφαλαίου

Μετά την ολοκλήρωση αυτού του κεφαλαίου, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα πρέπει να είναι σε θέση:

• Να ενημερωθούν πλήρως για τις βασικές έννοιες της σεξουαλικής παρενόχλησης και της έμφυλης βίας και να κατανοήσουν το πώς αυτά μπορούν να επηρεάσουν όχι μόνο τη συμπεριφορά τους στο παιχνίδι, αλλά και την ψυχοκοινωνική τους κατάσταση.

• Να προσδιορίσουν τη σημασία της επαγρύπνησης σε περιπτώσεις παρενόχλησης στο διαδίκτυο.

• Να επιτύχουν καλύτερη επικοινωνία με άλλους/ες παίκτες/κτριες.

• Να αξιολογήσουν τις διάφορες προσεγγίσεις για την έμφυλη βία και τη σεξουαλική παρενόχληση.

Οδηγίες για εκπαιδευτές/εκπαιδεύτριες:

Ίσως είναι σκόπιμο εδώ να σημειωθεί στην ομάδα ότι το ακόλουθο περιεχόμενο μπορεί να είναι επιβλαβές καθώς μιλάμε για σεξουαλική παρενόχληση στα παιχνίδια.

Ενότητα 1: Κατανόηση των νομικών όρων της έμφυλης βίας και της σεξουαλικής παρενόχλησης.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος εκπαίδευσης
Δραστηριότητα 1: Συζήτηση	**25’**	**Δια ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Σύνδεση με την πραγματική ζωή	**20’**	**Δια ζώσης**
Αξιολόγηση	**5’**	**Διαδικτυακά**

Περιγραφή: Επιτρέψτε στους παίκτες/κτριες να κατανοήσουν βασικές έννοιες και να συναισθανθούν πώς το να γίνουν αποδέκτες μιας τέτοιας συμπεριφοράς μπορεί να τους επηρεάσει ψυχολογικά.

Ομάδες-στόχοι: Τόσο οι γυναίκες όσο και οι άνδρες που διατρέχουν κίνδυνο θυματοποίησης ή κίνδυνο προσβλητικής συμπεριφοράς

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

- Να κατανοήσουν τον συναισθηματικό και ψυχοκοινωνικό αντίκτυπο της έμφυλης βίας, της κακοποίησης και της σεξουαλικής παρενόχλησης.

Δραστηριότητες Δια ζώσης

Δραστηριότητα 1η - Συζήτηση/σύνδεση: Επανεξέταση των ορισμών της σεξουαλικής παρενόχλησης, της έμφυλης βίας σε ψηφιακές ρυθμίσεις

Διάρκεια: 25 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: προβολέας/οθόνη υπολογιστή με πρόσβαση σε Power Point ή άλλο εργαλείο παρουσίασης, Παράρτημα Ι

Οδηγίες για εκπαιδευτές/τριες:

Θα είναι σημαντικό εδώ να συνεχιστεί η συζήτηση και να διευκρινιστούν τυχόν παρερμηνείες σεξουαλικής παρενόχλησης ή διαδικτυακής κακοποίησης. Βρείτε μερικά παραδείγματα εδώ.

Περιγραφή:

Σε αυτήν τη δια ζώσης δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής/ η εκπαιδεύτρια θα ξεκινήσει παρουσιάζοντας τους όρους του εργαστηρίου και τους ορισμούς σε σχέση με τη σεξουαλική παρενόχληση, την έμφυλη βία και την κακοποίηση σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Μόλις γίνουν κατανοητοί οι ορισμοί, θα γίνει συζήτηση σχετικά με τον τρόπο αναγνώρισης μιας τέτοιας συμπεριφοράς σε διαδικτυακές κοινότητες.

Σύμφωνα με τη νομοθεσία του Ηνωμένου Βασιλείου, τα εγκλήματα που διαπράττονται σε ψηφιακό περιβάλλον εμπίπτουν στην ομπρέλα της «Δίωξης του ηλεκτρονικού εγκλήματος». Τα εγκλήματα στον κυβερνοχώρο λαμβάνουν χώρα online και εμπίπτουν σε δύο βασικούς τομείς:

1. Εγκλήματα που εξαρτώνται από τον κυβερνοχώρο - τα οποία μπορούν να διαπραχθούν μόνο με χρήση ηλεκτρονικών συσκευών και όπου οι συσκευές είναι τόσο το εργαλείο για τη διάπραξη του εγκλήματος όσο και ο στόχος του εγκλήματος.

2. Εγκλήματα με διαδικτυακή παρουσία, πρόκειται για "παραδοσιακά" εγκλήματα που όμως μπορούν να αυξηθούν σε κλίμακα με τη χρήση υπολογιστών.

Ερωτήσεις προς συζήτηση:

1. Ερώτηση: Πως πιστεύετε η έμφυλη βία και η σεξουαλική παρενόχληση ταιριάζουν με τους πιο πάνω ορισμούς;
2. Ερώτηση: Ποια είναι τα βήματα για να αναγνωρίσουμε ένα «τρολάρισμα»;
3. Ερώτηση: Περιγράψτε ένα παράδειγμα διαδικτυακής παρενόχλησης/ καταδίωξης.

Βρείτε όλες τους ορισμούς στο Παράρτημα I

Δραστηριότητα 2: Συνδέοντας τους ορισμούς με παραδείγματα από την πραγματική ζωή

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: γραφική ύλη, Παραρτήματα I, II και III

Για τη δραστηριότητα αυτή, θα μοιράσουμε φυλλάδια με τους ορισμούς και τους όρους που μόλις έχουμε διαβάσει (Παράρτημα I). Στη συνέχεια η ομάδα θα παρακολουθήσει σε πραγματικό χρόνο τέτοιου είδους συμπεριφορές σε περιβάλλον παιχνιδιού (Παράρτημα II) και θα πρέπει να ταιριάξουν τις συμπεριφορές με τα παραδείγματα (Παράρτημα III). Τα παραδείγματα θα είναι ανώνυμα και θα πρέπει να υπάρξει προειδοποίηση από την αρχή καθώς ίσως το περιεχόμενο να είναι αγχωτικό για μερικά άτομα.

Ενότητα 2: Προσδιορίστε τη σημαντικότητα της επαγρύπνησης σε περιπτώσεις διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος εκπαίδευσης
Δραστηριότητα 1: Συζήτηση	**20'**	**Δια ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Σύνδεση με την πραγματική ζωή	**20'**	**Δια ζώσης**
Αξιολόγηση	**5'**	**Διαδικτυακά**

Δραστηριότητες: Συζήτηση

Επανεξέταση των ορισμών της σεξουαλικής παρενόχλησης, της έμφυλης βίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα

Δια ζώσης εκπαίδευση

- Σε αυτήν τη δια ζώσης δραστηριότητα, ο/-η εκπαιδευτής/-τρια θα χωρίσει τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες σε ομάδες για να συζητήσουν τις ευρύτερες συνέπειες της σεξουαλικής παρενόχλησης και της έμφυλης βίας. Θα διαβάσουν ένα σενάριο και θα κληθούν να συζητήσουν με ποιους τρόπους η διαδικτυακή παρενόχληση θα μπορούσε να επηρεάσει ένα άτομο.
- Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να επιτρέψει στους/στις συμμετέχοντες/-ουσες να κατανοήσουν τον ψυχικό και σωματικό αντίκτυπο της ψηφιακής κακοποίησης και παρενόχλησης.

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικές συσκευές, οθόνη για παρουσιάσεις

Διάρκεια: 20 λεπτά

Φανταστικό σενάριο:

«Η Τζένη είναι 14 ετών και πρόσφατα απέκτησε νέο φορητό υπολογιστή. Περνάει δύσκολες στιγμές στο σχολείο καθώς δέχεται εκφοβισμό και έχει βρει παρηγοριά σε μια διαδικτυακή κοινότητα στην αγαπημένης της ιστοσελίδα παιχνιδιών. Αφού συνομιλεί με έναν μεγαλύτερο άντρα, η Τζένη βρίσκει ακατάλληλα μηνύματα και δέχεται πιέσεις να του στείλει τα προσωπικά της στοιχεία. Είναι εκνευρισμένη και σταματά να του απαντά. Όταν συνδεθεί στη συνέχεια, λαμβάνει επιθετικά μηνύματα από αυτόν που την απειλεί ότι θα την εντοπίσει μέσω της διεύθυνσης IP και θα της κάνει κακό, εάν δεν του στείλει φωτογραφίες της. Δεν είναι σε θέση να μιλήσει στους γονείς της, καθώς πιστεύει ότι δεν θα την καταλάβαιναν. Δυσκολεύεται να κάνει φίλες/φίλους και δεν έχει κανένα άτομο στο σχολείο να μιλήσει γι' αυτό που της συμβαίνει».

Ερωτήσεις προς συζήτηση:

1. Ποιες πιστεύετε ότι θα μπορούσαν να είναι οι ψυχικές και οι σωματικές επιπτώσεις αυτής της αλληλεπίδρασης για την Τζένη;
2. Πώς θα μπορούσε αυτή η κατάσταση να επηρεάσει την καθημερινή ζωή της Τζένης;

Η ομάδα θα συζητήσει τη σημασία της αναγνώρισης της παρενόχλησης και της κακοποίησης στο διαδίκτυο και θα συζητήσει κατά πόσο πιστεύει ότι τα υπάρχοντα συστήματα (αναφορά, αποκλεισμός) είναι ουσιαστικά και αρκετά λεπτομερή για την αντιμετώπιση της διαδικτυακής κακοποίησης.

Ερωτήσεις προς συζήτηση:

1. Πώς θα προσδιορίζατε την έμφυλη βία στο διαδίκτυο;
2. Πώς θα αντιδρούσατε σε μια τέτοια περίπτωση;
3. Νιώθετε ασφαλείς από τις διαδικασίες ασφαλείας που συνήθως ακολουθούν οι διαδικτυακοί τόποι παιχνιδιών;
4. Εάν όχι, πώς θα μπορούσαν να βελτιωθούν αυτές οι διαδικασίες;

Συμπληρωματικές και διαδικτυακές δραστηριότητες

Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα παρακολουθήσουν το παρακάτω βίντεο για να κατανοήσουν το αντίκτυπο της κακοποίησης στις παίκτριες από τις αρχάριες έως τις επαγγελματίες.

Μετά το βίντεο, θα ακολουθήσει συζήτηση με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Έχετε ενεργήσει ποτέ ακατάλληλα στο διαδίκτυο ή με τρόπο που μπορεί να θεωρηθεί ακατάλληλος από τον/την αποδέκτη της αλληλεπίδρασής σας;

2. Έχετε σκεφτεί πώς ένιωσε ο/η αποδέκτης μετά από τη συγκεκριμένη αλληλεπίδραση;

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικές συσκευές (κινητό τηλέφωνο ή φορητός ηλεκτρονικός υπολογιστής) με πρόσβαση στο YouTube, Youtube video

Ενότητα 3: Επιδιώκοντας καλύτερη επικοινωνία μεταξύ των gamers

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Παιχνίδι ρόλων	**25'**	**Δια ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Συζήτηση	**20'**	**Δια ζώσης**
Αξιολόγηση	**5'**	**Διαδικτυακά**

Δραστηριότητες Δια ζώσης

Δραστηριότητα 1 - Παιχνίδι ρόλων:

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα χωριστούν σε ομάδες προκειμένου να παίξουν ένα παιχνίδι ρόλων. Ο στόχος της δραστηριότητας είναι η συνεργασία και η διερεύνηση διαφορετικών τρόπων αλληλεπίδρασης μεταξύ τους. Το παιχνίδι ρόλων θα επικεντρωθεί σε ένα άτομο που «ξεπερνάει τα όρια» με επιθετικές ή ακατάλληλες εκφράσεις. Μέσα από αυτό το παιχνίδι οι

συμμετέχοντες/-ουσες θα διερευνήσουν πώς μπορούν να αντιδράσουν σε αυτή τη συμπεριφορά, με ποιον τρόπο θα μπορούν να επικοινωνήσουν με ηρεμία και ασφάλεια σε περίπτωση που κάποιος/-α συμπαίκτης/-ρια θα ξεπεράσει τα όρια.

Εξοπλισμός και υλικά: δεν απαιτείται εξοπλισμός ή υλικά

Διάρκεια: 20 λεπτά

Οδηγίες προς εκπαιδευτές/τριες: Σε περίπτωση που το παιχνίδι ρόλων αποδειχτεί πολύ απαιτητικό για τις ανάγκες της ομάδας, μια εναλλακτική εκδοχή θα είναι να εκτυπωθεί και να παρουσιαστεί στην ομάδα ως θέμα προς συζήτηση.

2η Δραστηριότητα – Συζήτηση:

Ομαδική συζήτηση μαζί με τον/την εκπαιδευτή/-ρια για την προηγούμενη δραστηριότητα/ το παιχνίδι ρόλων.

Ερωτήσεις προς συζήτηση

- Έχετε βρεθεί εσείς ή κάποια/ος που γνωρίζετε αντιμέτωπη/ος με παρόμοιο περιστατικό;
- Πως θα αντιδρούσατε σε μία παρόμοια περίπτωση;
- Υπάρχουν λόγοι που κάποια/ος θα μπορούσε να μην αντιληφθεί ή να κατανοήσει πως μια τέτοια κατάσταση είναι επιβλαβής και ξεπερνάει τα όρια;
- Πώς θα μπορούσαμε να βοηθήσουμε κάποια/ον να αντιδράσει σε μια παρόμοια κατάσταση;

3η Δραστηριότητα - Αξιολόγηση:

Τα μέλη της ομάδας καλούνται να συμπληρώσουν διαδικτυακά μια φόρμα προκειμένου να συγκεντρώσουμε τις απαντήσεις.

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο

Βαθμολογήστε τις παρακάτω αντιδράσεις, από το 1 έως το 5 (με το ένα να είναι το μικρότερο και το 5 το μεγαλύτερο). Πόσο αποδεκτή πιστεύετε ότι είναι αυτού του είδους η συμπεριφορά σε μία διαδικτυακή αλληλεπίδραση;

Σενάριο 1: Συμμετέχεις σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Προσπαθείς να πετύχεις το στόχο αλλά δεν τον πετυχαίνεις. Οι συμπαίκτες σου είναι θυμωμένοι. Σου λένε πως παίζεις άσχημα επειδή είσαι κορίτσι/γυναίκα και πρέπει να σταματήσεις να παίζεις. Πώς θα αντιδρούσες;(1-5)

- Κλείνεις τον υπολογιστή και σταματάς να παίζεις.
- Μπλοκάρεις τον παίκτη/ τους παίκτες και υποβάλλεις αναφορά για αυτόν/αυτούς χωρίς να απαντήσεις.
- Εξηγείς στους συμπαίκτες σου πως αυτή η συμπεριφορά δεν είναι αποδεκτή και θα σταματήσεις να παίζεις μαζί τους. Τότε μπλοκάρεις και κάνεις αναφορά στον παίκτη ή στους παίκτες.
- Συνεχίζεις να παίζεις αγνοώντας τον συγκεκριμένο παίκτη/ τους συγκεκριμένους παίκτες.

Σενάριο 2

Παίζεις ένα παιχνίδι και παρατηρείς ότι ένας παίκτης στέλνει υβριστικά μηνύματα σε μία παίκτρια σε ένα ανοιχτό φόρουμ. Βαθμολόγησε τις παρακάτω ενέργειες:

- Επικοινωνείς με το θύμα και το ρωτάς εάν είναι καλά και εάν χρειάζεται βοήθεια να αντιμετωπίσει τον κακοποιητικό συμπαίκτη.
- Διαφωνείς με τον επιθετικό παίκτη.
- Ενημερώνεις όλους/ες τους/τις παίκτες/τριες για τη συμπεριφορά του κακοποιητικού παίκτη και προτείνετε να στείλουν αναφορά.
- Επικοινωνείς με το θύμα της κακοποίησης και το ρωτάς εάν αισθάνεται καλά. Προτείνεις τον αποκλεισμό ή την αναφορά του παίκτη, ώστε να μην μπορεί πλέον να την ενοχλεί.

- Συνεχίζεις να παίζεις και αγνοείς το περιστατικό.

4η ενότητα: Αξιολογήστε τις διαφορετικές προσεγγίσεις στην έμφυλη βία και τη σεξουαλική παρενόχληση.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
1η Δραστηριότητα: Ομαδική συζήτηση	**20′**	**Δια ζώσης**
2η Δραστηριότητα: Παρουσίαση	**20′**	**Δια ζώσης**
Αξιολόγηση	**5′**	**Διαδικτυακά**

Δραστηριότητες Διά ζώσης

- Σε αυτή τη δια ζώσης δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα εξερευνήσουν τρέχουσες προσεγγίσεις για την έμφυλη βία και τη σεξουαλική παρενόχληση στο gaming και σε ψηφιακά περιβάλλοντα
- Στόχος της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες να αναγνωρίζουν την κακοποίηση και να παρουσιάσει τις κοινωνιολογικές προσεγγίσεις σχετικά με την έμφυλη βία, που εξετάζουν τα κίνητρα του δράστη για τη διάπραξη του αδικήματος.

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικές συσκευές, προβολέας, οθόνη παρουσίασης, γραφική ύλη.

1η Δραστηριότητα - Ομαδική συζήτηση:

Διάρκεια: 25 λεπτά

Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα κληθούν να χωριστούν σε ομάδες και να συζητήσουν τα κίνητρα των ατόμων που διαπράττουν αδικήματα στο διαδίκτυο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως επισημαίνεται στο πρώτο κεφάλαιο.

Κάθε ομάδα μπορεί να επιλέξει έναν τρόπο να παρουσιάσει τα ευρήματα και τις σκέψεις της (σε χαρτί ή χρησιμοποιώντας τον προβολέα).

Ερωτήσεις προς συζήτηση:

1. Για ποιους λόγους μπορεί ένα άτομο να επιλέξει να «φέρεται έτσι» στο διαδίκτυο;

2. Για ποιους λόγους μπορεί ένα άτομο να επιλέξει να προσβάλει κάποιον/α λόγω του φύλου του/της ή να ασκήσει έμφυλη βία κατά τη διάρκεια μιας διαδικτυακής σύγκρουσης ή αλληλεπίδρασης;

3. Για ποιους λόγους η ανωνυμία στο διαδίκτυο μπορεί να σημαίνει ότι οι άνθρωποι ενεργούν διαφορετικά από τον τρόπο που θα ενεργούσαν προσωπικά;

2η Δραστηριότητα – Παρουσίαση:

Διάρκεια: 20 λεπτά

Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τις σκέψεις και τα συμπεράσματα της. Ύστερα από κάθε παρουσίαση, μέλη από άλλες ομάδες μπορούν να σχολιάσουν και να εκφράσουν την άποψή τους.

3η Δραστηριότητα – Αξιολόγηση:

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο και στο YouTube, Youtube video

Η τελική διαδικτυακή δραστηριότητα θα αποτελείται από την παρακολούθηση ενός βίντεο, μιας μελέτης περίπτωσης στο διαδικτυακό «grooming» δηλαδή στη διαδικτυακή αποπλάνηση. Οι ομάδες θα παρακολουθήσουν το βίντεο και θα γράψουν τις σκέψεις του μετά, συνοψίζοντας όσα έμαθαν από το βίντεο.

Ερωτήσεις:

1. Σας κάνει αυτό το βίντεο να ξανασκεφτείτε την ψυχολογική επιβάρυνση της διαδικτυακής κακοποίησης ως αποπλάνηση ή χειραγώγηση;
2. Πως μπορούμε να εργαστούμε ομαδικά προκειμένου να αποτρέψουμε να συμβαίνουν τέτοια περιστατικά στην διαδικτυακή κοινότητα των παιχνιδιών;

Τέλος Κεφαλαίου 1

Κεφάλαιο 2: Πρόληψη της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης

KEAN & Symplexis

Ενότητες

Ενότητα 1: Δημιουργήστε συνεργασίες και δίκτυα συνεργατών

Ενότητα 2: Εκπαιδεύοντας παίκτες/τριες να αντιδράσουν με ασφάλεια όταν βρεθούν σε μία κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε παρενόχληση

Περιγραφή του κεφαλαίου

Η πρόληψη της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης περιλαμβάνει όχι μόνο δραστηριότητες ενδυνάμωσης αλλά και την οικοδόμηση της ομαδικότητας, της εμπιστοσύνης, της υποστήριξης και του σεβασμού μεταξύ των παικτριών και των παικτών. Ενθαρρύνει τις παίκτριες και τους παίκτες να δημιουργήσουν συνεργασίες και να αυξήσουν τις δεξιότητες επικοινωνίας. Με την ίδια λογική, οργανισμοί και ενδιαφερόμενα μέρη που σχετίζονται με το αντικείμενο πρέπει να ενώσουν τις δυνάμεις τους (γνώση, εμπειρίες και εξειδίκευση) προκειμένου να παρέχουν μια πολυεπίπεδη και πολυδιάστατη απάντηση στην περίπλοκη πρόκληση της σεξουαλικής παρενόχλησης σε διαδικτυακά παιχνίδια ενώ εργάζεστε μαζί με την κοινότητα gamers.

Το κεφάλαιο στοχεύει στην ενίσχυση των ικανοτήτων και της ευαισθητοποίησης των gamers καθώς και των σχετικών οργανισμών, προκειμένου να κατανοήσουν αντίστοιχα τον θετικό και σημαντικό ρόλο που μπορούν να παίξουν τόσο οι gamers όσο και οι οργανισμοί. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να δημιουργηθεί ένα ασφαλές περιβάλλον παιχνιδιού απαλλαγμένο από σεξουαλική παρενόχληση.

Ομάδες-στόχοι:

- Παίκτες/-τριες με έμφαση στις νέες γυναίκες

- Σχετικοί ενδιαφερόμενοι φορείς: Οργανισμοί που ασχολούνται με τα ανθρώπινα δικαιώματα και την ισότητα, σχεδιαστές και δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών, αστυνομικές υπηρεσίες (για την ισότητα και το ηλεκτρονικό έγκλημα), επαγγελματίες της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (δάσκαλοι/ες, καθηγητές/τριες, κοινωνικοί λειτουργοί, σχολικοί ψυχολόγοι και σύμβουλοι).

Διάρκεια: Τρεις ώρες (δύο (2) ώρες δια ζώσης δραστηριότητες + μία (1) ώρα διαδικτυακές δραστηριότητες)

Μαθησιακοί στόχοι του κεφαλαίου

Με την ολοκλήρωση του κεφαλαίου, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

- Έχουν γνώση διαφορετικών τρόπων για την πρόληψη της έμφυλης βίας
- Συνεργάζονται καλύτερα με άλλα μέλη της ομάδας
- Εφαρμόσουν αποτελεσματικά θετικές συμπεριφορές
- Δείχνουν σεβασμό για την ισότητα των φύλων
- Συντονίζουν μέλη μίας ομάδας για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού

Ενότητα 1: Δημιουργώντας συνέργειες και δίκτυα με ενδιαφερόμενους φορείς

Περιγραφή: Συνεργασία μεταξύ διαφορετικών φορέων προκειμένου να προληφθεί η σεξουαλική παρενόχληση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα παιχνιδιού.

Ομάδες στόχοι: Οργανισμοί που ασχολούνται με τα ανθρώπινα δικαιώματα και την ισότητα, σχεδιαστές και δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών, αστυνομικές υπηρεσίες (για την έμφυλη βία και το ηλεκτρονικό έγκλημα), επαγγελματίες της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (δάσκαλοι/ες, καθηγητές/τριες, κοινωνικοί λειτουργοί, σχολικοί ψυχολόγοι και σύμβουλοι), μέσα μαζικής ενημέρωσης που ασχολούνται με τα παιχνίδια και τις κοινότητες παιχνιδιού (διαδικτυακές ή όχι).

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

1. Αναγνωρίζουν το ρόλο που μπορεί να παίξει κάθε φορέας στην πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης σε gaming περιβάλλοντα
2. Κατανοήσουν ότι οι σύνθετες προκλήσεις απαιτούν σύνθετες και πολυεπίπεδες απαντήσεις
3. Αναζητούν τρόπους συνεργασίας μεταξύ των διάφορων φορέων για τον κοινό στόχο
4. Δημιουργήσουν ένα δίκτυο με συγκεκριμένους στόχους και διαδικασίες

Διάρκεια: 1 ώρα 30 λεπτά

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – Βαθμός ευαισθητοποίησης	**10΄**	**Δια ζώσης/ Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 2: Δουλεύουμε μαζί	**50΄**	**Δια ζώσης/ Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 3: Παραδείγματα από και κατευθυντήριες γραμμές για αποτελεσματικές συνέργειες και δίκτυα	**20΄**	**Διαδικτυακά/ Δια ζώσης**
Αξιολόγηση	**10΄**	**Διαδικτυακά / Δια ζώσης**

Δραστηριότητες Δια ζώσης

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – Βαθμός ευαισθητοποίησης

Περιγραφή: Ομαδική συζήτηση– ερωτήσεις και απαντήσεις

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

1. Να σκεφτούν και να μοιραστούν παραδείγματα που σχετίζονται με φορείς που δραστηριοποιούνται σε εθνικό επίπεδο, όπως φορείς παροχής υπηρεσιών υποστήριξης, αστυνομικές υπηρεσίες, οργανισμοί για την προάσπιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της ισότητας, φορείς που ασχολούνται με την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο γενικά ή/και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε περιβάλλοντα παιχνιδιών ειδικότερα.
2. Να σκεφτούν ή και να μοιραστούν παραδείγματα συνεργειών και συνεργασιών σε εθνικό επίπεδο ή και κάπου αλλού όπου διαφορετικοί φορείς συνεργάζονται για την αποτροπή της σεξουαλικής παρενόχλησης γενικά ή και ειδικότερα της παρενόχλησης στο gaming.

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: δεν απαιτείται εξοπλισμός ή υλικά

Οδηγίες για εκπαιδευτές και εκπαιδεύτριες Ζητήστε από όλα τα μέλη της ομάδας να συγκεντρωθούν και να καθίσουν έτσι ώστε το κάθε μέλος να μπορεί να έχει οπτική επαφή με τα υπόλοιπα.

1. Ξεκινήστε μια συζήτηση ρωτώντας τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες:
   - Ρωτήστε αν γνωρίζουν τους φορείς στη χώρα που ασχολούνται με την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο γενικά και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε περιβάλλοντα gaming ειδικότερα. Ρωτήστε: "Ποιοι είναι αυτοί οι φορείς και σε ποιον τομέα δραστηριοποιούνται;"

- Ρωτήστε αν γνωρίζουν δίκτυα και συνέργειες αυτών των φορέων. Εάν ναι, ρωτήστε τι γνωρίζουν για αυτά

Δραστηριότητα 2: Συνεργασία

Περιγραφή: Προσομοίωση - εργασία σε ομάδες

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί:

1. Να κατανοήσουν το ρόλο που μπορούν - και πρέπει - να διαδραματίσουν οι διάφοροι αυτοί φορείς για την αντιμετώπιση του φαινομένου, καθώς οι σύνθετες προκλήσεις απαιτούν σύνθετες και πολυεπίπεδες απαντήσεις

2. Να είναι σε θέση να εργάζονται από κοινού ή/και να δικτυώνονται με άλλους ενδιαφερόμενους φορείς

3. Να οικοδομούν εμπιστοσύνη και να συνεργάζονται με τις κοινότητες των παικτών βιντεοπαιχνιδιών

Χρονική διάρκεια: 1 ώρα

Εξοπλισμός και υλικά: 1-2 χαρτιά flipchart και στυλό για κάθε ομάδα

Οδηγίες για τους εκπαιδευτές

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 4-5 μικρές ομάδες των 4-6 ατόμων η καθεμία.

2. Βεβαιωθείτε ότι οι ομάδες είναι όσο το δυνατόν πιο διαφορετικές - από άποψη ηλικίας, φύλου και κυρίως - ρόλου/θέσης. Αποφύγετε να σχηματίσετε ομάδες στις οποίες όλα τα μέλη είναι π.χ. εκπαιδευτικοί ή εμπειρογνώμονες που υποστηρίζουν τους επιζώντες της ΒΑΠ

3. Δώστε σε κάθε ομάδα 1-2 χαρτιά flipchart και στυλό για όλα τα μέλη της

4. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα από τα παρακάτω είδη/ρόλους ενδιαφερομένων: "Κοινωνία των πολιτών", "Σχολείο", "Αστυνομία", Βιομηχανία παιχνιδιών (σχεδιαστές / προγραμματιστές)" κ.λπ. Μπορείτε να προσθέσετε

περισσότερους/διαφορετικούς ρόλους αν θέλετε, αλλά βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα έχει έναν ρόλο και ότι ο ρόλος αυτός δεν καταλαμβάνεται από καμία άλλη ομάδα

Δώστε σε όλες τις ομάδες μια περίπτωση σεξουαλικής παρενόχλησης σε διαδικτυακό περιβάλλον παιχνιδιών: μπορείτε να δημιουργήσετε μια τέτοια περίπτωση ή να χρησιμοποιήσετε (αφού κάνετε προσαρμογές) μια από τις πραγματικές περιπτώσεις που αναφέρθηκαν κατά τη διάρκεια των ομάδων εστίασης ή/και συνεντεύξεων με γυναίκες παίκτες που συμμετείχαν σε έρευνα πεδίου της ENHAGA (στη χώρα σας ή σε άλλη συμμετέχουσα χώρα). Βρείτε την έκθεση εδώ (πραγματικές περιπτώσεις μπορείτε να βρείτε στις σελίδες: 25-27, 48-51, 67-70, 83-84).

Ζητήστε από όλες τις ομάδες να συζητήσουν:

● Τι θα μπορούσε να κάνει (ο ενδιαφερόμενος φορέας τους) για να αποτρέψει αυτό το ατύχημα;

● Ποιοι είναι οι ενδιαφερόμενοι φορείς με τους οποίους ο ενδιαφερόμενος φορέας τους θα μπορούσε να συνεργαστεί για αυτόν τον κοινό σκοπό (πρόληψη); Πώς και με ποιους τρόπους;

● Πώς θα προσεγγίσετε τις κοινότητες των παικτών και πώς θα συνεργαστείτε μαζί τους;

Δώστε σε όλες τις ομάδες 15 λεπτά για προετοιμασία.

Ζητήστε από όλες τις ομάδες να παρουσιάσουν τις συστάσεις/προτάσεις τους στην ολομέλεια. Δώστε 5 λεπτά για κάθε παρουσίαση.

Μετά από κάθε παρουσίαση ρωτήστε τις υπόλοιπες ομάδες αν συμφωνούν ή όχι ή/και αν θα ήθελαν να ρωτήσουν ή να προσθέσουν κάτι.

Διαδικτυακές δραστηριότητες

Διαδικτυακή δραστηριότητα 1: Παραδείγματα και κατευθυντήριες γραμμές για αποτελεσματικές συνέργειες και δίκτυα

Περιγραφή: Παρουσίαση - συζήτηση στην ολομέλεια

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

- Εξοικειωθούν με τις σχετικές συνέργειες και δίκτυα στη χώρα ή/και σε άλλες χώρες σχετικά με την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο γενικά και της σεξουαλικής παρενόχλησης σε διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια ειδικότερα

Ενότητα 2: Εκπαίδευση των παικτών/-τριών πώς να παρεμβαίνουν με ασφάλεια όταν βλέπουν μια κατάσταση που μπορεί να οδηγήσει σε επίθεση

Περιγραφή: Η εκπαίδευση στοχεύει όχι μόνο στη διακοπή και την πρόληψη της σεξουαλικής βίας, αλλά και στην αλλαγή των κοινωνικών προτύπων γύρω από αυτή.

Ομάδα(ες)-στόχος: Μαθητές γυμνασίου και οι οικογένειές τους, φοιτητές/-τριες κολλεγίων και πανεπιστημίων, νέοι (ηλικίας 18-29 ετών).

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Με την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/ -ουσες είναι ικανοί να:

1. Εξερευνήσουν τρόπους συνεργασίας μεταξύ παιχτών με κοινό στόχο
2. Αναπτύξουν συνεργασία, εμπιστοσύνη και σεβασμό μεταξύ παιχτών
3. Ενθαρρύνουν τους παίκτες ώστε να δημιουργηθούν τρόποι συνεργασίας και επικοινωνίας
4. Εκπαιδεύσουν τους παίκτες ώστε να μπορούν να παρεμβαίνουν με ασφάλεια όταν μια κατάσταση μπορεί να οδηγήσει σε επίθεση

Διάρκεια 1 ώρα 30 λεπτά

Δραστηριότητα	Διάρκεια	Είδος Δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – Προσδοκίες και φόβοι	**20′**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 2: Χωρίς στερεότυπα	**40′**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 3: Μύθοι και πραγματικότητες για τη σεξουαλική παρενόχληση στα παιχνίδια	**20′**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**
Αξιολόγηση	**10′**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**

Δραστηριότητες Δια ζώσης

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – Προσδοκίες και φόβοι

Περιγραφή: Η δραστηριότητα "προσδοκίες και φόβοι" είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος να μετρηθεί η στάση των συμμετεχόντων ως προς τη δραστηριότητα εκπαίδευσης. "Προσδοκίες" δείχνουν τι αναμένουν να επιτύχουν οι συμμετέχοντες. Φόβοι είναι τυχόν ανησυχίες όσον αφορά τη δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας.

Στόχοι – τι αναμένεται από την ομάδα με το πέρας της δραστηριότητας.

- Να αναδειχθούν προσδοκίες και ανησυχίες που αφορούν την διαδικασία εκπαίδευσης ώστε να ξεκινήσει το κτίσιμο κοινότητας, ασφάλειας και εμπιστοσύνης
- Να γίνει αντιληπτό ότι μέλη της ομάδας μοιράζονται φόβους και ελπίδες για διάφορα θέματα που προκαλούν άγχος, και ότι μετά που θα εγερθούν, οι φόβοι τους θα αντιμετωπιστούν.

- Να εξισωθούν οι προσδοκίες, να αναδειχθούν τα κίνητρα και τα κρυμμένα συναισθήματα και να εντοπιστούν προκαταλήψεις. Η ομάδα να αναπτύξει μια κοινή κατανόηση των προκλήσεων και των ευκαιριών και προσφέρει έναν γρήγορο, εύκολο και σχετικά μη απειλητικό τρόπο για να ξεκινήσει η συνεργασία και η επικοινωνία. Μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο να ξεκαθαριστούν τυχόν μη ρεαλιστικές προσδοκίες της ομάδας ή τα αποτελέσματα του έργου όσο το δυνατόν νωρίτερα.

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: αυτοκόλλητες σημειώσεις (sticky notes) σε δύο διαφορετικά χρώματα

Οδηγίες για εκπαιδευτές

1. Αρχικά, κάθε συμμετέχων θα πρέπει να έχει αυτοκόλλητες σημειώσεις σε δύο χρώματα: ένα για τις ελπίδες και ένα για τους φόβους. Δίνονται πέντε λεπτά στους συμμετέχοντες για να καταγράψουν τις ελπίδες τους και άλλα πέντε για να τεκμηριώσουν τους φόβους τους
2. Οδηγήστε μια συζήτηση ρωτώντας τους συμμετέχοντες:
    - Να συζητήσουν τις προσδοκίες τους για την εκπαίδευση, συμπεριλαμβανομένων των φόβων και των ελπίδων τους
    - Να βεβαιωθούν ότι καταγράφουν όλους τους φόβους και τις ελπίδες, όπως εκφράζονται, χωρίς σχόλια ή οποιαδήποτε ένδειξη κρίσης

Δραστηριότητα 2: Χωρίς στερεότυπα

Περιγραφή: Η σεξουαλική παρενόχληση μερικές φορές είναι δύσκολο να αναγνωριστεί επειδή ορισμένες συμπεριφορές και χρήση λεξιλογίου θεωρούνται ως κανονικά στην κοινωνία μας. Μερικές φορές, επιβλαβείς ενέργειες, συμπεριφορές και σχόλια είναι τόσο κοινά που φαίνονται αποδεκτά στην καθημερινή ζωή. Οι ιστορίες παρενόχλησης θα χρησιμοποιηθούν για να παρακινήσουν τους συμμετέχοντες και να τους ενθαρρύνουν να ασχοληθούν με την πρόληψη της

διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης στα παιχνίδια. Τα περιστατικά περιλαμβάνουν:

1. σεξιστικές φράσεις όπως «πήγαινε να πλύνεις τα πιάτα», 2. επιθετικές φράσεις όπως «θα σε βιάσω» (που σημαίνει ότι θα σε νικήσω στο παιχνίδι), 3. Χρήση προσβλητικών λέξεων όπως «σκύλα», «πόρνη», 4. αποστολή ακατάλληλων εικόνων κ.λπ.

Στόχοι – τι αναμένεται από την ομάδα στόχο μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας:

1. Να εκφράσουν τη γνώμη και τις γνώσεις τους γύρω από τα στερεότυπα του φύλου
2. Να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τη σεξουαλική παρενόχληση στην καθημερινή ζωή (διαδικτυακή ή σωματική)
3. Να είναι σε θέση να ορίσουν τι καθιστά σεξουαλική παρενόχληση
4. Να είναι σε θέση να προσδιορίσουν τις συνέπειες της σεξουαλικής παρενόχλησης
5. Να είναι σε θέση να προσδιορίσουν τα είδη της σεξουαλικής παρενόχλησης
6. Να είναι σε θέση να προσδιορίσουν συμπεριφορές που συνιστούν σεξουαλική παρενόχληση
7. Συζητήσουν στρατηγικές για την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης

Διάρκεια: 40 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: δεν απαιτείται εξοπλισμός ή υλικά

Οδηγίες για εκπαιδευτές

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες
2. Ζητήστε τους να δημιουργήσουν συνεργατικές ιστορίες σε σχέση με τη διαδικτυακή σεξουαλική παρενόχληση

3. Η αρχή της ιστορίας θα δοθεί από τον εκπαιδευτή και στη συνέχεια θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να τη συνεχίσουν. Οι αρχές θα είναι απλές
4. Στο τέλος κάθε ιστορίας, τα δεδομένα και οι προσωπικές απόψεις που περιλαμβάνει θα εξετάζονται σε μια προσπάθεια οι συμμετέχοντες να αναγνωρίσουν τη σεξουαλική παρενόχληση στα παιχνίδια και να παρέμβουν με ασφάλεια

Διαδικτυακές δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Μύθοι και γεγονότα για τη σεξουαλική παρενόχληση στα παιχνίδια

Περιγραφή: Υπάρχουν πολλοί μύθοι σχετικά με τη σεξουαλική παρενόχληση που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο γίνεται κατανοητή από τα θύματα, τους δράστες, τις οικογένειες και τους φίλους τους και το ευρύτερο κοινό. Αυτοί οι μύθοι που διαιωνίζουν την κουλτούρα του βιασμού είναι παντού γύρω μας στην κοινωνία — στα μέσα ενημέρωσης, στις διαφημίσεις, στις τηλεοπτικές εκπομπές, σε ταινίες και βιντεοπαιχνίδια και στο Διαδίκτυο.

Στόχοι – τι αναμένεται από την ομάδα στόχο μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας:

- Να μάθουν για τα στερεότυπα του φύλου
- Να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τη σεξουαλική παρενόχληση στην καθημερινή ζωή (διαδικτυακή ή φυσική)
- Να συζητήσουν τις στρατηγικές για την πρόληψη της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Σύνδεση στο Διαδίκτυο και παρουσίαση PowerPoint. Σε περίπτωση που η δραστηριότητα διεξάγεται δια ζώσης, τότε θα χρειαστείτε ένα

μηχάνημα προβολής (ή μια τηλεόραση με πολύ ευρεία οθόνη) συνδεδεμένη στον υπολογιστή/laptop σας.

Οδηγίες για εκπαιδευτές

- Δώστε ένα έντυπο για τη σεξουαλική παρενόχληση (Σ/Λ) (Παράρτημα IV)
- Συλλέξτε τις απαντήσεις
- Συζητήστε με τους συμμετέχοντες τα αποτελέσματα των ερωτήσεων και κάθε θέμα
- Βγάλτε ένα συμπέρασμα σχετικά με πολλές κοινές παρανοήσεις σχετικά με τα είδη σεξουαλικής παρενόχλησης συμπεριφορών

Αξιολόγηση

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο (φόρμες Google ή άλλο εργαλείο)

Περιγραφή: Διαδικτυακή έρευνα

Στόχοι – τι αναμένεται από την ομάδα στόχο μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας:

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με τις προηγούμενες δραστηριότητες, δίνοντας σύντομες απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Μάθατε κάτι νέο ή σημαντικό; Αν ναι, τι ήταν αυτό;
- Τι λειτούργησε καλά και τι όχι κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων;
- Πώς ήταν η συνεργασία με άλλους συμμετέχοντες;
- Σκοπεύετε να αλλάξετε κάτι ή να κάνετε κάτι νέο στη ζωή σας με βάση αυτά που έχετε μάθει; Αν ναι, τι είναι αυτό;

Οδηγίες για εκπαιδευτές

1. Ετοιμάστε ένα ερωτηματολόγιο ηλεκτρονικής φόρμας με τις παραπάνω τέσσερις ερωτήσεις ανοιχτού τύπου
2. Στείλτε σε όλους τους συμμετέχοντες τον σύνδεσμο της έρευνας
3. Δώστε στους συμμετέχοντες 10 λεπτά για να απαντήσουν στις ερωτήσεις

Σε περίπτωση που η δραστηριότητα διεξάγεται δια ζώσης, δώστε σε όλους τους συμμετέχοντες τις ερωτήσεις σε έντυπη μορφή και ζητήστε τους να γράψουν τις απαντήσεις τους. Είτε ηλεκτρονικά είτε όχι, η αξιολόγηση πρέπει να παραμείνει ανώνυμη.

Πρόσθετες αναγνώσεις:

- Οι εθνικές εκθέσεις του ENHAGA μπορούν να παρέχουν πληροφορίες για σχετικά δίκτυα ή/και συνέργειες στις χώρες που συμμετέχουν στο έργο.
- Πρόσθετη έρευνα (χαρτογράφηση) στη χώρα σχετικά με τις υπάρχουσες κοινότητες παικτών (διαδικτυακά ή όχι) καθώς και τοπικά μέσα τυχερών παιχνιδιών, λογαριασμούς μέσων κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.
- Παραδείγματα τέτοιων συνεργειών και δικτύων ή/και συστάσεις και κατευθυντήριες γραμμές για την καθιέρωσή τους μπορούν να βρεθούν σε δημοσιεύσεις διεθνών φορέων, οργανισμών, συνθηκών κ.λπ., για παράδειγμα:

- Council of Europe Convention on preventing and combating violence against women and domestic violence. Retrieved from: https://rm.coe.int/168008482e
- Council of Europe Gender Equality Strategy 2018-2023. Retrieved from: https://rm.coe.int/ge-strategy-2018-2023/1680791246
- Equinet (2019). Tackling Violence against Women and Gender-based Violence Equality Bodies' Contribution, Brussels: Equinet. Retrieved from:

https://equineteurope.org/wp-content/uploads/2019/11/Violence-against-Women-and-Gender-based-Violence-Equality-Bodies-Contribution-FINAL.pdf

- Krizsan, A. & Pap, E. (2016). *IMPLEMENTING A COMPREHENSIVE AND CO-ORDINATED APPROACH An assessment of Poland's response to prevent and combat gender-based violence*, Council of Europe. Retrieved from: https://rm.coe.int/168064ecd8
- Portolés, V. G. (n.d.). *Good Practice Guidance on Integrated Policies against Gender-based and Domestic Violence*, Fundación para la Convivencia Aspacia. Retrieved from: https://www.eeagender.org/siteassets/good-practice-guidance-on-integrated-policies-against-gender-based-and-d.. .pdf
- Sustainable Development Goals Fund (2017). Case Study. Multi-sectoral programme for the fight against gender-based violence in Morocco. Retrieved from: https://www.sdgfund.org/sites/default/files/Case%20Study%20-%20Morocco%20-%20EN.pdf

Ενότητα 3: Νομικό Πλαίσιο

Cooperativa Sociale San Saturnino onlus [SANSAT] &
Alternata S.i.lo.s. Società Cooperativa Sociale

ΜΟΝΑΔΕΣ

Ενότητα 1: Ευρωπαϊκό Νομικό Πλαίσιο Ε.Ε

Ενότητα 2: Νομικό Πλαίσιο στις συμμετέχουσες χώρες

Ενότητα 3: Προοπτικές και λύσεις

Ενότητα 4: Δεξιότητες βελτίωσης της διεθνούς συνεργασίας

Περιγραφή της ενότητας

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια παγκόσμια δημοφιλής ψυχαγωγία: παρέχουν έναν χώρο για τη δημιουργία κοινοτήτων, τη δημιουργία σχέσεων και τη δημιουργία (νέων) ταυτοτήτων.

Η σεξουαλική παρενόχληση είναι ίσως η χειρότερη πτυχή που έχουν να αντιμετωπίσουν οι γυναίκες παίκτριες και αποτελείται από μια ποικιλία συμπεριφορών: κάνοντας υποδηλωτικά ή μεροληπτικά σχόλια, αναγκάζοντας κάποιον να κάνει σεξουαλικές πράξεις, σεξιστικά αστεία, σεξιστικές προσβολές, ανεπιθύμητες σεξουαλικές προβολές, αστεία βιασμού και σχόλια για τις εμφανίσεις των παικτών.

Επιπλέον, στα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια, οι παίκτες αντιπροσωπεύονται από πολύ λίγα κοινωνικά στοιχεία, όπως τα ονόματα χρήστη, τα είδωλα ή τις εικόνες προφίλ τους. Αυτές οι περιορισμένες κοινωνικές ενδείξεις οδηγούν σε μια ανωνυμία που δίνει στους ανθρώπους μια ανώνυμη πλατφόρμα που επιτρέπει τις χειρότερες συμπεριφορές.

Αυτή η ενότητα περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με το νομικό πλαίσιο στην ΕΕ και σε κάθε συμμετέχουσα χώρα (Κύπρος, Ιταλία, Ηνωμένο Βασίλειο και Ελλάδα) όσον αφορά την καταπολέμηση και την πρόληψη της σεξουαλικής παρενόχλησης σε εικονικό περιβάλλον. Επικεντρώνεται στην πραγματικότητα και τους περιορισμούς των συγκεκριμένων πλαισίων με στόχο τόσο να ενημερώσει τους

ενδιαφερόμενους όσο και να τους κάνει να συνειδητοποιήσουν την ανάγκη για περαιτέρω κατάρτιση σε αυτόν τον τομέα. Η ενότητα στοχεύει στο άνοιγμα ευκαιριών στην επίλυση προβλημάτων και στη διακρατική προοπτική. Μπορεί τελικά να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να υπερβούν τις συμβατικές ιδέες ή τρόπους σκέψης για το θέμα και να δημιουργήσουν νέα ουσιαστικά μοτίβα.

Ομάδες-στόχοι

Ενδιαφερόμενα μέρη: Υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, επαγγελματίες που εργάζονται στον τομέα της ποινικής δικαιοσύνης και της υπεράσπισης και εργαζόμενοι σε ΜΚΟ. Η ενότητα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο για παίκτες και νέους για την ευαισθητοποίηση.

Διάρκεια: 3 ώρες (2 ώρες δραστηριότητες δια ζώσης + 1 ώρα για τις διαδικτυακές δραστηριότητες)

Μαθησιακοί στόχοι της Ενότητας

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να έχουν αποκτήσει:

- Γνώση του τρόπου με τον οποίο διάφορα κράτη στην ΕΕ αντιμετωπίζουν το ζήτημα της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης
- Κατανόηση των υφιστάμενων περιορισμών τέτοιων νομοθεσιών
- Την έμπνευση για το πώς άλλες χώρες αλλά και οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής και οι ΜΚΟ μπορούν να είναι πιο δημιουργικοί στην καταπολέμηση παρόμοιων καταστάσεων βρίσκοντας διαφορετικές προοπτικές και λύσεις για αυτές
- Τις δεξιότητες βελτίωσης της διεθνούς συνεργασίας για την εξάλειψη του φαινομένου της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης

Οδηγίες για εκπαιδευτές:

Πριν προχωρήσει στις δραστηριότητες που προβλέπονται για κάθε ενότητα, ο εκπαιδευτής θα δείξει τις διαφάνειες που εξηγούν το περιεχόμενο (το οποίο προέρχεται από το ηλεκτρονικό βιβλίο ENHAGA – WP2-D5).

Ενότητα 1: Ευρωπαϊκό Πλαίσιο

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή Σύντομη παρουσίαση από τον εκπαιδευτή	**20'**	**Δια ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Πώς να ξεκινήσετε	**15'**	**Δια ζώσης**
Δραστηριότητα 3: Εισαγωγική Δραστηριότητα: Επιλέξτε μια εικόνα	**15'**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 20'

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής θα δείξει εν συντομία τις διαφάνειες που σχετίζονται με το ευρωπαϊκό πλαίσιο, εστιάζοντας στα ακόλουθα θέματα (το περιεχόμενο για τη δημιουργία της παρουσίασης, μπορείτε να βρείτε εδώ):

Θέμα 1: Γενική άποψη

Θέμα 2: Ευρωπαϊκό Νομικό Πλαίσιο – Γενικές Αρχές

Θέμα 3: Ορισμοί του Κυβερνοπαρακολούθησης/Καταδίωξης - Κυβερνοπαρενόχληση - Ρητορική μίσους - Πορνό εκδίκησης

Δραστηριότητα 2: Πώς να ξεκινήσετε

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 15’

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να ξεκινήσουν έναν προβληματισμό απαντώντας στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Συμμετείχατε ποτέ ή προωθήσατε έργα ή συμμετείχατε σε συναντήσεις για την πρόληψη της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης;

- Γνωρίζετε άλλους οργανισμούς στο εξωτερικό που ασχολούνται με την εκπαίδευση και την πρόληψη κατά της διαδικτυακής σεξουαλικής κακοποίησης;

- Γνωρίζετε το νομικό πλαίσιο που υπάρχει στη χώρα σας για την προστασία των ανθρώπων από τη διαδικτυακή σεξουαλική παρενόχληση;

- Γνωρίζετε κάποια εκπαιδευτική εκστρατεία, που εφαρμόζεται σε μια χώρα διαφορετική από τη δική σας, κατά της ψηφιακής βίας;

Δραστηριότητα 3: Εισαγωγική Δραστηριότητα: Επιλέξτε μια εικόνα

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 15’

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν μια εικόνα από το διαδίκτυο ή να σχεδιάσουν ένα σύμβολο που πιστεύουν ότι αντιπροσωπεύει τον τρόπο με τον οποίο ο νόμος πρέπει να προστατεύει το άτομο από τη σεξουαλική παρενόχληση.

Κάθε συμμετέχων μπορεί, μέσα σε λίγα λεπτά, να σχολιάσει την πρότασή του κάνοντας μια μικρή παρουσίαση των δικών του νομοθετικών πράξεων για τη σεξουαλική παρενόχληση.

Ενότητα 2: Νομικό πλαίσιο στις συμμετέχουσες χώρες

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Νομικό Πλαίσιο στις συμμετέχουσες χώρες	**15’**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 2: Δείτε το βίντεο και συζητήστε	**35’**	**Δια ζώσης / Διαδικτυακά**

Δραστηριότητα 1: Νομικό Πλαίσιο στις χώρες

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 15’

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά

Οδηγίες για εκπαιδευτές: Το περιεχόμενο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση του πλαισίου κάθε χώρας, μπορείτε να το βρείτε εδώ

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής θα δείξει γρήγορα τις διαφάνειες που σχετίζονται με το πλαίσιο κάθε συμμετέχουσας χώρας, εστιάζοντας στη συγκεκριμένη κατάσταση στη χώρα τους. Μπορούν να παρασχεθούν ορισμένες προτάσεις για υπάρχουσες καλές πρακτικές για την τόνωση της συζήτησης.

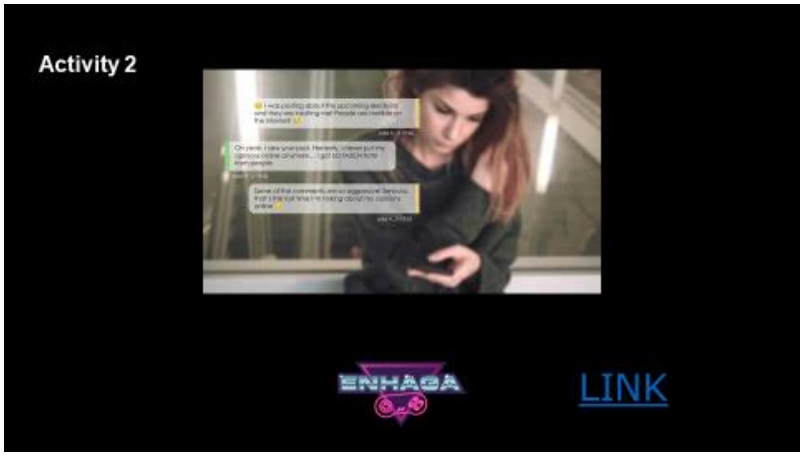
Δραστηριότητα 2: Δείτε το βίντεο και συζητήστε

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 35’

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο και στο YouTube, Youtube video

Περιγραφή:



Ο εκπαιδευτής δείχνει το βίντεο. Αφού παρακολουθήσουν το βίντεο, ζητά από τους συμμετέχοντες/-ουσες να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι είδους παρενόχληση συμβαίνει;

- Πόσο συχνά συμβαίνουν παρόμοιες καταστάσεις στη ζωή κατά την εμπειρία σας;
- Έχετε βιώσει προσωπικά ή γνωρίζετε κάποιον που έχει βιώσει μια τέτοια κατάσταση αυτοπροσώπως; Πώς αισθανθήκατε? Τι κάνατε;
- Ποια μέτρα πιστεύετε ότι μπορεί να εφαρμοστούν για να περιοριστεί αυτό το φαινόμενο; - Πιστεύετε ότι αυτή η παρενόχληση προστατεύεται από τον υφιστάμενο νόμο που παρουσιάστηκε πριν;
- Ως χρήστης του διαδικτύου και των βιντεοπαιχνιδιών (όπου το φαινόμενο είναι αρκετά συχνό) τι μπορείτε να κάνετε για να καταπολεμήσετε μια τέτοια συμπεριφορά;

Σημείωση: αυτή η δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι πολύ χρήσιμη όχι μόνο για τους σχετικούς μετόχους αλλά και για τους νέους και τους παίκτες/-τριες.

Ενότητα 3: Προοπτικές και λύσεις

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Μια πολύ σύντομη ανάλυση - Ερεθίσματα από εκπαιδευτή	**10’**	**Δια ζώσης /Διαδικτυακά**
Δραστηριότητα 2: Συζήτηση και προτάσεις	**20’**	**Δια ζώσης /Διαδικτυακά**

Δραστηριότητα 1: Μια πολύ σύντομη ανάλυση

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 10’

Εξοπλισμός και υλικά: Δραστηριότητα δια ζώσης: δεν απαιτείται υλικό. Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά.

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής προτείνει έναν προβληματισμό για να διευκολυνθεί η συζήτηση: Το φαινόμενο της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης γενικά και η σεξουαλική παρενόχληση στο διαδικτυακό gaming, δεν φαίνεται να γίνονται πλήρως αντιληπτά ως «πραγματική» βία. Η «διαδικτυακή» ζωή θεωρείται κάτι ξεχωριστό και παράλληλο με την πραγματική ζωή, σαν οποιαδήποτε ενέργεια που διαπράττεται στον διαδίκτυο να μην έχει πραγματικό αντίκτυπο στις ζωές των ανθρώπων. Η υπέρβαση αυτού του οράματος φαίνεται να είναι ένας θεμελιώδης πυλώνας που θα υποστηριχθεί από τεχνικές και ψυχολογικές υπηρεσίες και εκστρατείες εκπαίδευσης και πρόληψης. Η παρέμβαση στην καταπολέμηση του φαινομένου της σεξουαλικής παρενόχλησης στα διαδικτυακά παιχνίδια σημαίνει επίσης ενεργή συμμετοχή τόσο των νέων (άνδρες και γυναίκες), όσο και των δασκάλων και των οικογενειών. Η εκπαιδευτική ή προληπτική παρέμβαση, βιωματική και δυναμική, στους νέους θα μπορούσε να είναι πιο αποτελεσματική όσον αφορά την ανάπτυξη δεξιοτήτων μακροπρόθεσμα.

Δραστηριότητα 2: Συζήτηση και πρόταση

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 20’

Εξοπλισμός και υλικά: Δραστηριότητα δια ζώσης: δεν απαιτείται υλικό. Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά.

Περιγραφή: Η ερώτηση που προτείνει ο εκπαιδευτής για συζήτηση είναι: Ποιες μπορεί να είναι οι προτάσεις παρέμβασης; Οι συμμετέχοντες θα έχουν τη δυνατότητα να υποβάλουν τις προτάσεις τους.

Εάν αυτό δεν προκύψει από τους συμμετέχοντες, ο εκπαιδευτής μπορεί με τη σειρά του να στρέψει την προσοχή των συμμετεχόντων στη μέθοδο του παιχνιδιού ρόλων. Αυτή η μεθοδολογία θα πρέπει να εφαρμόζεται ιδιαίτερα στους νέους τόσο στα σχολεία όσο και στα κέντρα συγκέντρωσης. Το παιχνίδι ρόλων και η προσομοίωση της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης στο gaming επιτρέπει την άμεση εμπειρία του πώς το φαινόμενο μπορεί να έχει πραγματικές επιπτώσεις στη ζωή. Το παιχνίδι ρόλων θα μπορούσε επίσης να εφαρμοστεί με διαφορετικές ομάδες, όπως δάσκαλοι και οικογένειες, με διαφορετικό στόχο την παροχή εργαλείων για τον εντοπισμό τόσο των πιθανών θυμάτων όσο και της εσφαλμένης διαδικτυακής συμπεριφοράς.

Ενότητα 4: Δεξιότητες βελτίωσης της διεθνούς συνεργασίας

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Οι δεξιότητες που απαιτούνται - Ερεθίσματα από εκπαιδευτή	10′	Δια ζώσης/ Διαδικτυακά
Δραστηριότητα 2: Εργασία έργου	40′	Δια ζώσης /Διαδικτυακά

Δραστηριότητα 1: Οι δεξιότητες που απαιτούνται

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 10′

Εξοπλισμός και υλικά: Δραστηριότητα δια ζώσης: δεν απαιτείται υλικό. Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά.

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής προτείνει έναν άλλο προβληματισμό για να διευκολύνει τη συζήτηση: Το φαινόμενο της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης είναι παρών διεθνώς. Οι πολιτικές και οι παρεμβάσεις εκπαίδευσης και πρόληψης θα πρέπει να δομηθούν σε ενιαίο επίπεδο. Ως εκ

τούτου, είναι απαραίτητο να συνειδητοποιήσουμε, πρώτα, την ανάγκη οικοδόμησης μιας κοινής μεθοδολογίας. Θα πρέπει να προωθηθούν δομημένες εταιρικές σχέσεις ή δίαυλοι επικοινωνίας μεταξύ υπεύθυνων χάραξης πολιτικής και ΜΚΟ που δραστηριοποιούνται στον σχετικό τομέα για την καταπολέμηση και την εξάλειψη του φαινομένου της ψηφιακής βίας. Ένα δίκτυο μπορεί να δημιουργηθεί «από τα κάτω», δηλαδή από την πρωτοβουλία ενός και μόνο οργανισμού. Η εξάλειψη της σεξουαλικής παρενόχλησης αποτελεί πρόκληση για όλες τις ευρωπαϊκές χώρες. Προκειμένου να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση, προτείνουμε μια προσέγγιση από κάτω προς τα πάνω που ενισχύει τις ανάγκες και τις δεξιότητες για την αντιμετώπιση του προβλήματος. Αυτό επιτρέπει την εξερεύνηση νέων δυνατοτήτων βελτιώνοντας τη σύγκριση. Το κοινωνικό και νομοθετικό πλαίσιο της οικείας χώρας πρέπει πάντα να λαμβάνεται υπόψη για να μην ξεκινούν παρεμβάσεις ή πρωτοβουλίες εκτός πλαισίου.

Δραστηριότητα 2: Εργασία έργου

Τροποποίηση: Η δραστηριότητα μπορεί να αναπτυχθεί τόσο δια ζώσης όσο και διαδικτυακά

Διάρκεια: 40’

Εξοπλισμός και υλικά: Φύλλα χαρτιού. Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο εάν η δραστηριότητα αναπτύσσεται διαδικτυακά

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτής κάνει την ακόλουθη ερώτηση: Πιστεύετε ότι υπάρχουν αρκετές εκπαιδευτικές δραστηριότητες στη χώρα σας για την πρόληψη του φαινομένου της σεξουαλικής παρενόχλησης στα διαδικτυακά παιχνίδια; Οι συμμετέχοντες πρέπει να απαντήσουν Ναι ή Όχι. Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες

- Γράψτε ένα μικρό έργο που περιέχει εκπαιδευτικές και προληπτικές πρωτοβουλίες/εκστρατείες κατά της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης που θα θέλατε να εφαρμόσετε διεθνώς

- Περιγράψτε με λίγα λόγια ποιες, κατά τη γνώμη σας, θα μπορούσαν να είναι οι ενέργειες που θα μπορούσαν να προκύψουν σε μια διεθνή εκστρατεία πρόληψης

Ο εκπαιδευτής διευκολύνει τη συζήτηση.

Πρόσθετες αναγνώσεις

- EIGE (European Institute for Gender Equality);
- WHO Global and regional estimates of violence against women;
- Pew Research Center (2014). Online Harassment;
- FRA Violence against women: an EU-wide survey. Main results report;
- Definitions of the online abuse;
- UN Broadband Commission for Digital Development: A WorldWide Wake-Up Call;

Κεφάλαιο 4 - Τεχνικοί πόροι κατά της διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης

Center for Social Innovation & Ten Ton Train

ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Ενότητα 1: Εξοικείωση με τα υπάρχοντα εργαλεία

Ενότητα 2: Αξιολόγηση υπαρχόντων εργαλείων

Ενότητα 3: Εύρεση λύσεων

Ενότητα 4: Απόκτηση αυτοπεποίθησης

Περιγραφή της ενότητας

Η βιομηχανία παιχνιδιών έχει ήδη θέσει σε εφαρμογή ορισμένες τεχνικές συσκευές και εργαλεία για να βοηθήσει όσους/ες υφίστανται σεξουαλική παρενόχληση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ENHAGA θα περιλαμβάνει τέτοιες λειτουργίες για εκπαιδευτικούς και επιμορφωτικούς σκοπούς. Όπως προέκυψε από την έρευνα πεδίου, δεν είναι όλοι οι παίκτες/-τριες πλήρως ενήμεροι/-ες ή χρήστες/-στριες τέτοιων εργαλείων , και η παρούσα ενότητα έχει ως στόχο να παράσχει έναν κατάλογο παραδειγμάτων που ήδη υπάρχουν για την αναφορά ή τη σίγαση όσων παρενοχλούν και να προτείνει διάφορους τρόπους για την καλύτερη χρήση τους. Η ενότητα στοχεύει στο να αναπτύξει τις δεξιότητες των παικτών/-τριών για σαφή επικοινωνία και αλληλεπίδραση, για επίδειξη ηθικής συμπεριφοράς και για αποτελεσματική απόκτηση αυτοπεποίθησης.

Ομάδες στόχος: παίκτες γενικά και παίκτριες ειδικότερα

Διάρκεια: 3 ώρες (2 ώρες διά ζώσης δραστηριότητες + 1 ώρα διαδικτυακές δραστηριότητες)

Μαθησιακοί στόχοι της Ενότητας

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι/-ες είναι σε θέση να:

- Αναγνωρίσουν τα υπάρχοντα εργαλεία κατά της σεξουαλικής παρενόχλησης που είναι ήδη ενσωματωμένα σε ψηφιακά παιχνίδια
- Αξιολογήσουν με ακρίβεια διαφορετικές επιλογές και να καθορίζουν προτεραιότητες
- Βρουν λύση σε περιπτώσεις διαδικτυακής παρενόχλησης
- Αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να αισθάνονται δυνατοί/ες.

Ενότητα 1: Εξοικείωση με τα υπάρχοντα εργαλεία

- Η ενότητα απευθύνεται σε παίκτες γενικά και παίκτριες ειδικότερα
- Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα είναι περισσότερο εξοικειωμένοι/ες με τα υπάρχοντα εργαλεία κατά της σεξουαλικής παρενόχλησης.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος της δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Παρουσίαση εργαλείων	**15’**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Χρήση εργαλείων	**20’**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 3: Διαβάζοντας έναν οδηγό	**10’**	**Διαδικτυακά**

Διά ζώσης δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Παρουσίαση εργαλείων

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Κάθε συμμετέχων/-ουσα θα πρέπει να έχει μια ηλεκτρονική συσκευή (laptop, tablet, smartphone) με εγκατεστημένο ένα διαδικτυακό παιχνίδι με το οποίο είναι εξοικειωμένος/ή (βλέπε Παράρτημα VI).

Στόχοι: Ο στόχος είναι να ενημερωθούν οι συμμετέχοντες/-ουσες για τα υπάρχοντα εργαλεία που έχουν στη διάθεσή τους σε δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια.

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα πρέπει να παρουσιάζουν εκ περιτροπής τις δυνατότητες του παιχνιδιού που προτιμούν. Ορισμένα δημοφιλή παιχνίδια εξετάζονται στην Έκθεση Υπαρχουσών Τεχνολογιών (Παράρτημα VI). Τα παιχνίδια αυτά μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως σημείο αναφοράς σε περίπτωση που οι παίκτες/τριες δεν γνωρίζουν τις υπάρχουσες επιλογές στο εκάστοτε παιχνίδι.

Δραστηριότητα 2: Χρήση εργαλείων

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Μια ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα κληθούν να εγκαταστήσουν μια δημοφιλή διαδικτυακή πλατφόρμα που ονομάζεται Steam. Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες, θα προσθέσουν ο ένας/μία τον άλλον/-η ως φίλο/-η χρησιμοποιώντας το Steam client και θα εξερευνήσουν τις επιλογές επικοινωνίας που διαθέτει η πλατφόρμα.

Τέλος, θα εξετάσουν τα διαθέσιμα εργαλεία για την πρόληψη και την αναφορά της παρενόχλησης χρησιμοποιώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο ΕΔΩ.

Διαδικτυακή δραστηριότητα

Δραστηριότητα: Διαβάζοντας έναν οδηγό

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο και διαδικτυακό ερωτηματολόγιο με τις ερωτήσεις που θα βρείτε παρακάτω

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα κληθούν να διαβάσουν τον κώδικα δεοντολογίας που βρίσκεται ΕΔΩ και να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με αυτόν απαντώντας σε ορισμένες ερωτήσεις:

Ερωτήσεις (διαδικτυακό ερωτηματολόγιο):

- Ο οδηγός παρέχει σαφή διάκριση μεταξύ αποδεκτής και μη αποδεκτής συμπεριφοράς;
- Είναι ένας τέτοιος οδηγός χρήσιμος για την πρόληψη της παρενόχλησης; Μπορεί να βελτιωθεί;

Ενότητα 2: Αξιολόγηση υφιστάμενων επιλογών

- Η Ενότητα απευθύνεται σε παίκτες γενικότερα και παίκτριες ειδικότερα
- Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι εκπαιδευόμενοι/-ες θα είναι περισσότερο εξοικειωμένοι/-ες με τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς των υφιστάμενων εργαλείων κατά της σεξουαλικής παρενόχλησης και ενδεχομένως να εντοπίζουν ελλείψεις.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Αξιολόγηση παιχνιδιού	20′	Διά ζώσης
Δραστηριότητα 2: Προτείνοντας λύσεις	15′	Διά ζώσης
Δραστηριότητα 3: Βαθμολογήστε τα υπάρχοντα παιχνίδια	10′	Διαδικτυακά

Διά ζώσης δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Αξιολόγηση παιχνιδιού

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα χωριστούν σε ομάδες και κάθε ομάδα θα μελετήσει ένα παιχνίδι με το οποίο τουλάχιστον κάποιοι/-ες από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες είναι εξοικειωμένοι/-ες, είτε έχοντας παίξει το παιχνίδι στο παρελθόν είτε μέσω της Δραστηριότητας 1.

Ως ομάδα, θα συζητήσουν εκ περιτροπής καταστάσεις στις οποίες χρησιμοποίησαν τα εργαλεία κατά της παρενόχλησης του συγκεκριμένου παιχνιδιού και πέτυχαν ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα (ένιωσαν ενδυναμωμένοι/-ες και μπορούσαν να συνεχίσουν το παιχνίδι).

Επιπλέον, η ίδια ομάδα θα συζητήσει εκ περιτροπής καταστάσεις όπου θεώρησε ότι τα παρεχόμενα εργαλεία ήταν ανεπαρκή.

Δραστηριότητα 2: Προτείνοντας λύσεις

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα συζητήσουν πιθανές προσθήκες και βελτιώσεις στα υπάρχοντα εργαλεία κατά της διαδικτυακής παρενόχλησης που προσφέρονται από τα σημερινά παιχνίδια. Ένας/Μία εθελοντής/-ντρια θα συλλέξει τις προτάσεις.

Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα πρέπει να ενθαρρύνονται να προτείνουν λύσεις χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τους τεχνολογικούς και δημοσιονομικούς περιορισμούς. Εκτός από τα ίδια τα εργαλεία, οι συμμετέχοντες/-ουσες μπορούν

να προτείνουν αλλαγές στο παιχνίδι που θα μπορούσαν να βοηθήσουν στην καταπολέμηση της διαδικτυακής παρενόχλησης.

Διαδικτυακή δραστηριότητα

Δραστηριότητα: Βαθμολογήστε τα υπάρχοντα παιχνίδια

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο και διαδικτυακό ερωτηματολόγιο

Χρησιμοποιώντας μια διαδικτυακή φόρμα/ερωτηματολόγιο, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα καταγράψουν τα διαδικτυακά παιχνίδια που έχουν παίξει καθώς και μια βαθμολογία (1-5) για το πόσο ικανοποιημένοι/-ες είναι με τα εργαλεία κατά της παρενόχλησης που προσφέρει το κάθε παιχνίδι.

Επιπλέον, θα κληθούν να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις για κάθε παιχνίδι:

1. Σταματήσατε ποτέ ή σκεφτήκατε να σταματήσετε να παίζετε το παιχνίδι εξαιτίας της ανεπάρκειας των εργαλείων κατά της παρενόχλησης;

2. Ποια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού θα σας έκαναν να αισθανθείτε πιο ασφαλείς παίζοντας το παιχνίδι;

Ενότητα 3: Βρίσκοντας λύσεις

- Η Ενότητα απευθύνεται σε παίκτες γενικότερα και παίκτριες ειδικότερα
- Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα είναι περισσότερο ενημερωμένοι/-ες και ικανοί/-ες να βρίσκουν λύσεις σε περιπτώσεις διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος της δραστηριότητας

Δραστηριότητα 1: Σενάριο επιστημονικής φαντασίας/συζήτηση	**15′**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Δημιουργία οδηγού	**15′**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 3: Απάντηση ερωτηματολογίου	**5′**	**Διαδικτυακά**

Διά ζώσης δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Συζήτηση πάνω σε ένα φανταστικό σενάριο

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Σενάριο, έντυπα με τις 6 ερωτήσεις

Περιγραφή: Στην αρχή της δραστηριότητας θα παρουσιαστεί ένα φανταστικό σενάριο. Το σενάριο αναφέρεται σε μια γυναίκα που βιώνει σεξουαλική παρενόχληση στο διαδίκτυο και δεν γνωρίζει τα σωστά βήματα για την επίλυση του προβλήματος και τον έλεγχο της κατάστασης. Μετά την ανάγνωση του σεναρίου, θα ακολουθήσει συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων προκειμένου να συνεργαστούν και να σκεφτούν τις ενέργειες και τα βήματα που θα μπορούσε να είχε κάνει η πρωταγωνίστρια του σεναρίου σε αυτή την περίπτωση ή σε παρόμοιες περιπτώσεις.

1ο μέρος-Διαβάζοντας το φανταστικό σενάριο:

- Η Olivia είναι μια 19χρονη γυναίκα που περνά πολύ από τον ελεύθερο χρόνο της παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια. Μια μέρα, ενώ παίζει το αγαπημένο της διαδικτυακό παιχνίδι, υφίσταται σεξουαλική παρενόχληση από έναν 35χρονο άνδρα στη συνομιλία (chat) της πλατφόρμας. Πιο συγκεκριμένα, ο άνδρας άρχισε να της στέλνει κείμενα με ακατάλληλη και προσβλητική γλώσσα και

όταν εκείνη του ζήτησε να σταματήσει, κατέληξε να την απειλήσει ότι θα την βλάψει σωματικά.

- Μετά το περιστατικό, έκλεισε τον υπολογιστή της (χωρίς να τον μπλοκάρει ή να τον αναφέρει) και τρομοκρατημένη καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, κλαίγοντας και σκεπτόμενη ότι θα της συμβεί κάτι κακό. Δεν μίλησε για το περιστατικό σε κανέναν.

2ο μέρος-Μετά την ανάγνωση της ιστορίας οι συμμετέχοντες/-ουσες καλούνται να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις. Στη συνέχεια, τους ζητείται να συζητήσουν τις απαντήσεις τους.

Ερώτηση 1

Ποιες από τις ενέργειες της Ολίβια ήταν σωστές; (Αν υπάρχουν)

Ερώτηση 2

Ποιες από τις ενέργειες της Ολίβια ήταν λανθασμένες; (Αν υπάρχουν)

Ερώτηση 3

Ποια θα ήταν η αντίδραση σας σε μια παρόμοια περίπτωση; (Περιγράψτε τα βήματα σας)

Ερώτηση 4

Έχετε βιώσει ποτέ μια παρόμοια κατάσταση;

Ναι **Όχι**

Ερώτηση 5

Αν ναι, ποια ήταν η αντίδρασή σας;

Ερώτηση 6

Αν όχι, τι κάνετε ώστε να αποτρέψετε τέτοια περιστατικά;

Δραστηριότητα 2: Ομαδική εργασία: Δημιουργία ενός οδηγού για γυναίκες παίκτριες θύματα σεξουαλικής παρενόχλησης

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή (smartphone ή laptop), πρόσβαση στο διαδίκτυο, γραφική ύλη (τετράδιο, στυλό)

Περιγραφή: Αυτή η δραστηριότητα απαιτεί ομαδική εργασία. Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα συζητήσουν αρχικά, και στη συνέχεια θα συμπληρώσουν έναν λεπτομερή οδηγό με όλα τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν τα θύματα διαδικτυακής σεξουαλικής παρενόχλησης.

Κατά τη δημιουργία του οδηγού, οι συμμετέχοντες/-ουσες ενθαρρύνονται να μοιραστούν τυχόν προσωπικές εμπειρίες που μπορεί να είχαν καθώς και τους τρόπους που χρησιμοποίησαν για την επίλυση του προβλήματος.

Ο οδηγός θα πρέπει να παρέχει τις ακόλουθες πληροφορίες:

• Πώς να απαντάτε σε προσβλητικά μηνύματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

• Πώς και πότε να χρησιμοποιείτε ήδη υπάρχοντα εργαλεία, όπως κουμπιά αναφοράς και σίγασης στα παιχνίδια που παίζουν

• Υποδείξτε σε ποιες αρχές πρέπει να απευθυνθούν σε περιπτώσεις σοβαρής παρενόχλησης

• Παρέχετε στους παίκτες/-τριες πληροφορίες για τη γραμμή βοήθειας (εάν υπάρχει) στις χώρες τους και για ψυχολογική υποστήριξη, ειδικά για περιπτώσεις σεξουαλικής παρενόχλησης.

Διαδικτυακή δραστηριότητα: Απάντηση ερωτηματολογίου

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: Ηλεκτρονική συσκευή (smartphone ή laptop), πρόσβαση στο διαδίκτυο και διαδικτυακό ερωτηματολόγιο (φόρμες google κ.λπ.)

Περιγραφή: Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας οι συμμετέχοντες/-ουσες θα απαντήσουν σε ένα διαδικτυακό ερωτηματολόγιο προκειμένου να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους να λύσουν ζητήματα σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο κατά τη διάρκεια παιχνιδιών.

Ερώτηση 1

Πόσες ώρες αφιερώνετε καθημερινά στα διαδικτυακά παιχνίδια;

1-3 5-10 10+

Ερώτηση 2

Έχετε γνωρίσει ποτέ κάποιον/-α μέσω ενός διαδικτυακού παιχνιδιού; **Ναι Όχι**

Ερώτηση 3

Έχετε πέσει ποτέ θύμα προσβολής ή παρενόχλησης από άλλον/-η παίκτη/-τρια;

Ναι Όχι

Ερώτηση 4

Αν ναι, περιγράψτε το συμβάν και την αντίδρασή σας σε αυτό.

Ερώτηση 5

Γνωρίζετε τα υπάρχοντα εργαλεία σίγασης και αναφοράς σε παιχνίδια;

Ναι Όχι

Ερώτηση 6

Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ κάποια από αυτά τα εργαλεία;

Ναι Όχι

Ερώτηση 7

Πιστεύετε ότι παρέχονται αρκετές πληροφορίες στους/στις gamers σχετικά με τους τρόπους ελέγχου των καταστάσεων σεξουαλικής παρενόχλησης κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών;

Ναι **Όχι**

Ερώτηση 8

Αν ναι, αναφέρετε μερικά παραδείγματα τέτοιων πληροφοριών που θα θεωρούσατε βέλτιστες πρακτικές..

Ερώτηση 9

Αν όχι, προτείνετε μερικούς τρόπους με τους οποίους οι παίκτριες μπορούν να ενημερωθούν για το πώς να αντιδρούν σε περιπτώσεις σεξουαλικής παρενόχλησης.

Ερώτηση 10

Είναι η κοινότητα των διαδικτυακών παιχνιδιών ασφαλής για τις γυναίκες;

Ναι **Όχι**

Αιτιολογήστε την απάντησή σας

Ενότητα 4: Αποκτώντας αυτοπεποίθηση

- Η Ενότητα απευθύνεται σε παίκτες γενικότερα και παίκτριες ειδικότερα.
- Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι συμμετέχοντες/-ουσες θα έχουν αποκτήσει μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και θα αισθάνονται πιο δυνατοί/-ες να αντιμετωπίζουν περιπτώσεις εικονικής σεξουαλικής παρενόχλησης.

Δραστηριότητες	Διάρκεια	Είδος δραστηριότητας
Δραστηριότητα 1: Παιχνίδι ρόλων	**25'**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 2: Video/συζήτηση	**20'**	**Διά ζώσης**
Δραστηριότητα 3: Φανταστικό σενάριο/	**10'**	**Διαδικτυακά**

ερωτηματολόγιο		

Διά ζώσης δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Παιχνίδι ρόλων για ενίσχυση αυτοπεποίθησης

Διάρκεια: 25 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: δεν απαιτείται εξοπλισμός ή υλικά

Περιγραφή: Η ακόλουθη διά ζώσης δραστηριότητα αποτελεί ένα παιχνίδι ρόλων μεταξύ των συμμετεχόντων/-ουσών. Όλοι/-ες οι συμμετέχοντες/-ουσες θα χωριστούν σε ζευγάρια. Όλα τα ζευγάρια θα έχουν την ίδια ιστορία (προσπαθήστε να ενισχύσετε την αυτοπεποίθηση ενός θύματος σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο) προκειμένου να λάβουν όσο το δυνατόν περισσότερες απόψεις και λύσεις για το ίδιο θέμα. Στο τέλος, όλοι/-ες οι συμμετέχοντες/-ουσες θα μοιραστούν τις απόψεις τους και θα συζητήσουν ποια πρόταση των υπολοίπων βρήκαν πιο χρήσιμη.

Κατευθυντήριες γραμμές:

Όλοι/-ες οι συμμετέχοντες/-ουσες χωρίζονται σε ζευγάρια και ξεκινούν το παιχνίδι ρόλων, αλλάζοντας κάθε φορά χαρακτήρα.

Παιχνίδι ρόλων: Η καλύτερη σας φίλη έχει υποστεί σεξουαλική παρενόχληση στο διαδίκτυο: Ενισχύστε την αυτοπεποίθηση της!

Συμμετέχων/-ουσα Α

Μια γυναίκα gamer που έχει υποστεί σεξουαλική παρενόχληση

Συμμετέχων/-ουσα Β

Η κολλητή της φίλη την συμβουλεύει και ενισχύει την αυτοπεποίθησή της

Αφού όλα τα ζευγάρια ολοκληρώσουν το παιχνίδι ρόλων (10 λεπτά), θα ακολουθήσει συζήτηση μεταξύ όλων των συμμετεχόντων/-ουσών σχετικά με το εάν και/ή πώς οι συμβουλές των άλλων ενίσχυσαν την αυτοπεποίθησή τους (15 λεπτά)

Δραστηριότητα 2: Video & Συζήτηση

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: μια ηλεκτρονική συσκευή (smartphone ή laptop) με πρόσβαση στο Youtube, πρόσβαση στο διαδίκτυο, γραφική ύλη (τετράδιο, στυλό).

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες/-ουσες θα παρακολουθήσουν μαζί ένα βίντεο και στη συνέχεια θα μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με το βίντεο. Το βίντεο αφορά την ανάγκη του φεμινισμού στο gaming και μπορεί να ενισχύσει την αυτοπεποίθηση των γυναικών gamers που έχουν πέσει θύματα προσβολής ή παρενόχλησης και να τις ενθαρρύνει να μοιραστούν τις ιστορίες τους και να βοηθήσουν στην πρόληψη παρόμοιων καταστάσεων.

Στη συζήτηση που ακολουθεί, ένας/μία συμμετέχων/-ουσα μπορεί να προσφερθεί εθελοντικά για να καταγράψει τα σημαντικότερα σημεία της συζήτησης.

1ο μέρος- Δείτε το ακόλουθο βίντεο: Βρείτε τον σύνδεσμο εδώ

2ο μέρος- Αφού παρακολουθήσετε το video, μοιραστείτε τις σκέψεις και τις απόψεις σας σχετικά με το περιεχόμενό του. Ένας συμμετέχων/-ουσα μπορεί να προσφερθεί εθελοντικά για να καταγράψει τα πιο σημαντικά σημεία της συζήτησής.

Διαδικτυακή δραστηριότητα: Φανταστικό σενάριο

Διάρκεια: 10 λεπτά

Εξοπλισμός και υλικά: μια ηλεκτρονική συσκευή (smartphone ή laptop), πρόσβαση στο διαδίκτυο

Περιγραφή: Σε αυτήν τη διαδικτυακή δραστηριότητα κάθε συμμετέχων/-ουσα θα διαβάσει ένα φανταστικό σενάριο στο διαδίκτυο και θα απαντήσει σε ορισμένες σχετικές ερωτήσεις. Στόχος της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει την αυτοπεποίθηση και την αίσθηση δύναμης των συμμετεχόντων προκειμένου να καταπολεμήσουν περιστατικά σεξουαλικής παρενόχλησης στο gaming.

1ο μέρος- Διαβάζοντας ένα φανταστικό σενάριο:

Άγχος και πανικός

Η Αμάντα ήταν 17 ετών όταν υπέφερε από έντονο άγχος και έλαβε θεραπεία. Θεώρησε ένα περιστατικό σεξουαλικής παρενόχλησης σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι ως κάτι που πυροδότησε αυτή την κατάσταση. Ενώ έπαιζε, άρχισε να συνομιλεί με έναν 28χρονο άντρα. Στην αρχή την πρόσβαλε και, λόγω της έλλειψης αυτοπεποίθησης, η εικόνα που είχε για τον εαυτό της κατέρρευσε. Ένιωθε ότι της άξιζαν οι προσβολές και συνέχισε τη συνομιλία μέχρι που εκείνος άρχισε να την παρενοχλεί έντονα σεξουαλικά και στη συνέχεια να την απειλεί ότι θα αποκαλύψει κάποιες προσωπικές πληροφορίες που είχε μοιραστεί μαζί του. Ένιωθε ανίκανη να το αντιμετωπίσει ή να συζητήσει την κατάσταση με κάποιον ενήλικα. Μετά από μέρες απειλητικών μηνυμάτων, έπαθε κρίση πανικού και οδηγήθηκε στο νοσοκομείο. Άρχισε να λαμβάνει θεραπεία.

2ο μέρος – Απάντηση ερωτήσεων:

Ερώτηση 1:

Τι θα κάνατε διαφορετικά;

Ερώτηση 2:

Πιστεύετε, ότι οι ηλεκτρονικές συσκευές και τα εργαλεία μποκαρίσματος/αναφοράς στα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τις γυναίκες να αποκτήσουν αυξημένη αίσθηση δύναμης απέναντι στη σεξουαλική παρενόχληση;

Ναι Όχι Πώς; (Αιτιολογήστε την απάντηση σας)

Ερώτηση 3

Έχετε άτομα στο περιβάλλον σας που μπορείτε να εμπιστευτείτε για να μοιραστείτε περιστατικά σεξουαλικής παρενόχλησης; Είναι σημαντικό να έχετε κάποιον;

Ερώτηση 4

Ποια βήματα θα ακολουθούσατε για να αποκαταστήσετε την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμησή σας μετά από μια περίπτωση σοβαρής σεξουαλικής παρενόχλησης στο διαδίκτυο;

Επιπρόσθετη βιβλιογραφία

- Blackwell, Lindsay & Ellison, Nicole & Elliott-Deflo, Natasha & Schwartz, Raz. (2019). Harassment in Social Virtual Reality: Challenges for Platform Governance. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 3. 1-25. 10.1145/3359202. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337129139_Harassment_in_Social_Virtual_Reality_Challenges_for_Platform_Governance
- Farazan, Yasaman. (2021). Breaking the Virtual Ice: Antisocial Behaviors in Social Virtual Reality and How Developers Cope with Them. 10.13140/RG.2.2.16878.13129. Ph.D. Thesis for: BA Digital Games. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/349212255_Breaking_the_Virtual

_Ice_Antisocial_Behaviors_in_Social_Virtual_Reality_and_How_Developers_Cope_with_Them

- The Cybersmile Foundation website (2020). In-Game Help and Support. Retrieved from: https://www.cybersmile.org/advice-help/gaming/in-game-resources

Παραρτήματα

Παράρτημα Ι

Κεφάλαιο 1 – Ενότητα 1 - Δραστηριότητα 1

Επιστρέψτε στη Δραστηριότητα 1

Διαβάστε τους παρακάτω ορισμούς:

- **Αδικήματα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης** (συμπεριλαμβανομένων των διαδικτυακών παιχνιδιών και οποιασδήποτε πλατφόρμας που επιτρέπει την αμοιβαία ανταλλαγή πληροφοριών και τη χρήση περιεχομένου)
- Το **τρολάρισμα** είναι μια μορφή ψηφιακής κακοποίησης που περιλαμβάνει την αποστολή προσβλητικών σχολίων σε διάφορες πλατφόρμες. Το τρολάρισμα μπορεί να διωχθεί βάσει του νόμου περί κακόβουλης επικοινωνίας του 1988 και του νόμου περί επικοινωνιών του 2003 (Αγγλία). Αν και η πράξη μπορεί να διωχθεί ποινικά, είναι συχνά δύσκολο να εντοπιστούν οι χρήστες εάν ενεργούν ανώνυμα μέσα στο πλαίσιο του παιχνιδιού
- **Διαδικτυακές απειλές**: Η διαδικτυακή απειλή μπορεί να συνίσταται σε κάθε είδους απειλές για σωματική βλάβη, συμπεριλαμβανομένων των απειλών για τη δολοφονία, τη βλάβη ή τη διάπραξη αδικήματος κατά προσώπου ή ομάδας προσώπων.
- **Αποκάλυψη ιδιωτικών εικόνων με σεξουαλικό περιεχόμενο χωρίς συγκατάθεση**: Ο διαμοιρασμός ή η μεταφόρτωση προσωπικών εικόνων με σεξουαλικό περιεχόμενο ενός ατόμου στο διαδίκτυο μπορεί να προκαλέσει στο θύμα αισθήματα ταπείνωσης, παραβίασης και αμηχανίας. Ο διαμοιρασμός του περιεχομένου χωρίς συγκατάθεση αποτελεί ποινικό αδίκημα εάν ο σκοπός ήταν να προκληθεί οδύνη στο θύμα. Το έγκλημα αυτό τιμωρείται πλέον με επίσημη δίωξη στο πλαίσιο της εκδικητικής πορνογραφίας (revenge porn)

- **Αποπλάνηση (grooming)**: Η πράξη αυτή αναφέρεται στις ενέργειες ενός ατόμου που δημιουργεί διαδικτυακά ένα συναισθηματική δέσιμο με κάποιον/α για να κερδίσει την εμπιστοσύνη του/της με σκοπό τη σεξουαλική κακοποίηση ή εκμετάλλευση
- **Διαδικτυακή παρενόχληση**: Η πράξη αυτή μπορεί να περιλαμβάνει επανειλημμένες απόπειρες επικοινωνίας κακοποιητικής ή απειλητικής συμπεριφοράς με τρόπο που αποσκοπεί στην πρόκληση ανησυχίας ή φόβου
- **[Διαδικτυακή] Παρενοχλητική παρακολούθηση (stalking)**: Η πράξη αυτή είναι μια μορφή παρενόχλησης που μπορεί να περιλαμβάνει επίμονη και συχνή ανεπιθύμητη επαφή, όπου η ιδιωτική ζωή του θύματος παραβιάζεται με μη συναινετικό τρόπο.
- **Εικονική Ηθική Παρενόχληση (Virtual Mobbing)**: Πρόκειται για μια πράξη που λαμβάνει χώρα όταν μια ομάδα ατόμων συνεργάζεται για να ξεχωρίσει ένα άλλο άτομο. Τα συλλογικά τους μηνύματα μπορεί να ισοδυναμούν με παρενόχληση ή να περιλαμβάνουν διαδικτυακές απειλές και τρολάρισμα

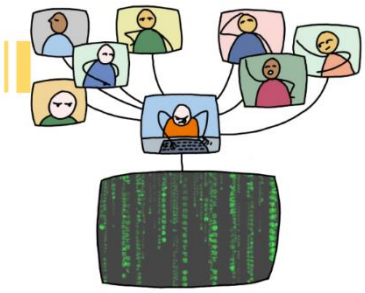
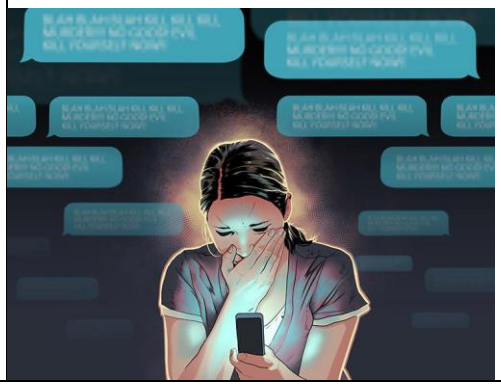
Επιστρέψτε στη Δραστηριότητα 1

Προχωρήστε στο Παράρτημα ΙΙ για να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα

Παράρτημα ΙΙ

Ενότητα 2 – Δραστηριότητα 2

Παρατηρήστε τις ακόλουθες συμπεριφορές της πραγματικής ζωής. Κάθε συμπεριφορά έχει έναν αριθμό που θα χρησιμοποιήσετε στην επόμενη δραστηριότητα αντιστοίχισης

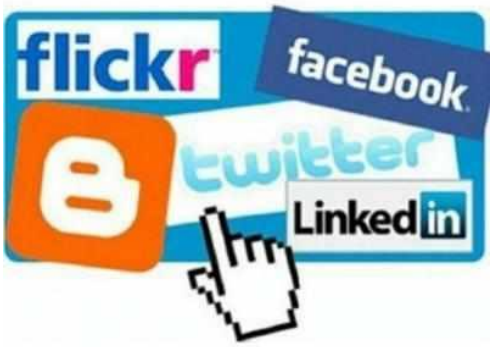
1) Αυτό το άτομο δέχεται προσβλητικά σχόλια στο διαδίκτυο	2) Αυτό το άτομο βρήκε ένα άλλο άτομο στο διαδίκτυο και του στέλνει συνεχώς μηνύματα
3) Μια ομάδα ατόμων στέλνει απειλές σε ένα άλλο άτομο στο διαδίκτυο 	4) Κάποιος/-α στέλνει ηλεκτρονικά μηνύματα που προκαλούν άγχος και φόβο στον/στην παραλήπτη/-τρια 

5) Κάποιος/-α στέλνει κολακευτικά σχόλια σε ένα άλλο άτομο στο διαδίκτυο και, στη συνέχεια, ζητά κάτι ως αντάλλαγμα

6) Κάποιος/-α δημοσιοποίησε μια ιδιωτική φωτογραφία με σεξουαλικό περιεχόμενο ενός άλλου ατόμου χωρίς τη συγκατάθεσή του

7) Κάποιος/-α στέλνει διαδικτυακά μηνύματα με το εξής περιεχόμενο: «Θα σε σκοτώσω»

8) Κάποιος/-α ανεβάζει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης προσβλητικά σχόλια για ένα άλλο άτομο.



Προχώρησε στο Παράρτημα III

Παράρτημα III

Ενότητα 2 – Δραστηριότητα 2

Αντιστοιχίστε τον ορισμό με την πραγματική συμπεριφορά

Ορισμοί	**Αντιστοίχιση με τον αριθμό συμπεριφοράς**
1. Εικονική ηθική παρενόχληση (Virtual Mobbing)	
2. Επίμονη διαδικτυακή παρακολούθηση (Online Stalking)	
3. Προσέγγιση ανηλίκων στο διαδίκτυο (Grooming)	
4. Δημοσιοποίηση ιδιωτικών φωτογραφιών με σεξουαλικό περιεχόμενο χωρίς συναίνεση	
5. Διαδικτυακή παρενόχληση	
6. Διαδικτυακές απειλές	
7. Τρολάρισμα (trolling)	
8. Προσβολές στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης	

Επιστροφή στη Δραστηριότητα 1

Παράρτημα IV

Ενότητα 2 – Κεφάλαιο 1 – Δραστηριότητα 1 - Μύθοι και Αλήθειες για τη Σεξουαλική Παρενόχληση

Οδηγίες: Διαβάστε **προσεκτικά** τις παρακάτω δηλώσεις. Γράψτε στη γραμμή δίπλα από την κάθε δήλωση το γράμμα **Σ**, εάν πιστεύετε ότι η δήλωση αυτή είναι **ΣΩΣΤΗ**. Γράψτε **Λ**, εάν πιστεύετε ότι η δήλωση είναι **ΛΑΘΟΣ**.

Μόνο οι γυναίκες είναι θύματα σεξουαλικών παρενοχλήσεων και μόνο οι άνδρες είναι δράστες σεξουαλικών παρενοχλήσεων.	
Η παρενόχληση λαμβάνει πάντοτε χώρα μεταξύ ενός άνδρα και μιας γυναίκας.	
Το άτομο που παρενοχλείται άμεσα είναι το μόνο θύμα.	
Η παρενόχληση προϋποθέτει σωματική επαφή.	
Η παρενόχληση είναι πάντα λεκτική.	
Ήταν κομπλιμέντο, άρα δεν είναι παρενόχληση.	
Αποκλείεται να είναι παρενόχληση - απλά αστειευόταν.	
Η παρενόχληση υποκινείται από την επιθυμία για σεξ.	
Αν αγνοήσω την παρενόχληση, θα εξαφανιστεί.	
Σεξουαλική παρενόχληση συμβαίνει μόνο όταν υπάρχει διαφορά ισχύος μεταξύ των μερών.	
Μια συγκεκριμένη συμπεριφορά πρέπει να επαναληφθεί για να θεωρηθεί σεξουαλική παρενόχληση.	

Τα θύματα προκαλούν τις σεξουαλικές επιθέσεις εναντίον τους, όταν ντύνονται ή όταν συμπεριφέρονται προκλητικά.	
Οι γυναίκες που υφίστανται σεξουαλική παρενόχληση γενικά προκαλούν οι ίδιες την παρενόχληση εναντίον τους λόγω της εμφάνισης, του ντυσίματος και της συμπεριφοράς τους.	

Επιστροφή στη Δραστηριότητα 1

Αποτελέσματα Ερωτηματολογίων και θέματα προς συζήτηση

Κάθε άτομο, ανεξαρτήτως φύλου, μπορεί να πέσει θύμα παρενόχλησης ή να είναι το ίδιο δράστης.
Σεξουαλική παρενόχληση μπορεί να λάβει χώρα μεταξύ ατόμων του ίδιου ή διαφορετικού φύλου.
Τρίτα μέρη που είναι αυτόπτες μάρτυρες σε περιστατικό παρενόχλησης ή γνωρίζουν για παρενοχλήσεις μπορεί επίσης να αποτελούν θύματα παρενόχλησης.
Η σεξουαλική παρενόχληση δεν προϋποθέτει σωματική επαφή.
Η παρενόχληση μπορεί να είναι λεκτική ή μη λεκτική, σωματική ή μη σωματική. Η μη λεκτική παρενόχληση μπορεί να είναι όταν κάποιος/-α «βλέπει ένα άτομο από πάνω μέχρι κάτω», ακολουθεί ή παρακολουθεί ένα άλλο άτομο, κάνει σεξουαλικές χειρονομίες με τα χέρια ή με κινήσεις του σώματός του και όταν κάνει μορφασμούς.
Ακόμα κι αν ένα άτομο αποσκοπεί να επιδείξει κολακευτική συμπεριφορά, αυτή μπορεί να είναι προσβλητική για τους άλλους.
Ακόμα κι αν ένα άτομο αποσκοπεί να επιδείξει αστεία συμπεριφορά, αυτή μπορεί να είναι προσβλητική για τους άλλους.
Στην πραγματικότητα, η σεξουαλική παρενόχληση συχνά υποκινείται από τους παράγοντες της κυριαρχίας, της ισχύος ή/και του εκφοβισμού.

Δυστυχώς, η παρενόχληση συνήθως δεν εξαφανίζεται αγνοώντας την. Στην πραγματικότητα, το πρόβλημα μπορεί και να επιδεινωθεί.
Η σεξουαλική παρενόχληση μπορεί να συμβεί μεταξύ ομότιμων (συνομηλίκων, συναδέλφων, κ.ά.), καθώς και μεταξύ ατόμων σε μια ιεραρχική σχέση.
Η σεξουαλική παρενόχληση μπορεί να συνίσταται σε επαναλαμβανόμενες ενέργειες ή μπορεί να προκύψει από ένα μεμονωμένο περιστατικό, εάν θεωρηθεί προσβλητικό ή επιθετικό.
Ο βιασμός και η σεξουαλική επίθεση είναι εγκλήματα βίας και ελέγχου, τα οποία πηγάζουν από την αποφασιστικότητα ενός ατόμου να ασκήσει εξουσία πάνω σε κάποιο άλλο. Ούτε το προκλητικό ντύσιμο ούτε η προκλητική συμπεριφορά μπορούν να θεωρηθούν προσκλήσεις για ανεπιθύμητη σεξουαλική δραστηριότητα. Ο εξαναγκασμός σε σεξουαλική δραστηριότητα χωρίς τη συναίνεση του άλλου ατόμου αποτελεί σεξουαλική επίθεση, ανεξάρτητα από την εμφάνιση, το ντύσιμο ή τη συμπεριφορά του ατόμου αυτού.
Η παρενόχληση δεν λαμβάνει χώρα επειδή οι γυναίκες ντύνονται προκλητικά ή επειδή προβαίνουν σε σεξουαλικές δραστηριότητες με την ελπίδα να ανελιχθούν επαγγελματικά και να προωθήσουν τη σταδιοδρομία τους. Έρευνες έδειξαν ότι τα θύματα σεξουαλικής παρενόχλησης ποικίλλουν ως προς την εξωτερική εμφάνιση, τον τρόπο ντυσίματος, την ηλικία και τη συμπεριφορά τους. Το μόνο κοινό τους σημείο είναι ότι πάνω από το 99% είναι γυναίκες.

Παράρτημα V

Ενότητα 3 – Συστάσεις και Ψηφίσματα

Μαζί με τις γενικές αρχές, ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών (ΟΗΕ) και η Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) παρέχουν επίσης ορισμούς στο πλαίσιο διαφόρων Συστάσεων από πολλά Ευρωπαϊκά θεσμικά όργανα. Αναφέρουμε μερικές από τις πιο σχετικές πρωτοβουλίες με θέμα την σεξουαλική παρενόχληση στα διαδικτυακά παιχνίδια.

Επιτροπή του ΟΗΕ για την Εξάλειψη των Διακρίσεων κατά των Γυναικών (**CEDAW** – Committee on the Elimination of Discrimination against Women): Η Επιτροπή αυτή υιοθέτησε μια Γενική Σύσταση (Γενική Σύσταση 19) που ορίζει τη **βία με βάση το φύλο** ως τη «βία που καταφέρεται εναντίον μιας γυναίκας επειδή είναι γυναίκα ή που επηρεάζει δυσανάλογα τις γυναίκες. Περιλαμβάνει πράξεις που προκαλούν σωματική, ψυχική ή σεξουαλική βλάβη ή ταλαιπωρία, απειλές για τέτοιες πράξεις, εξαναγκασμό και άλλες στερήσεις της ελευθερίας».

Με τη Γενική Σύσταση 35, η Επιτροπή διευρύνει τον ορισμό της Γενικής Σύστασης 19 προσθέτοντας τα εξής:

- «...Η βία κατά των γυναικών με βάση το φύλο (...) εκδηλώνεται σε μια συνεχή σειρά πολλαπλών, αλληλένδετων και επαναλαμβανόμενων μορφών, σε ένα φάσμα πλαισίων, από ιδιωτικά μέχρι δημόσια, συμπεριλαμβανομένων των πλαισίων στα οποία μεσολαβεί η τεχνολογία»

και

- «Η βία με βάση το φύλο κατά των γυναικών εμφανίζεται σε όλους τους χώρους και τις σφαίρες της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης, είτε δημόσια είτε ιδιωτικά (...) και ο επαναπροσδιορισμός της μέσα από τα πλαίσια στα οποία μεσολαβεί η τεχνολογία, όπως οι σύγχρονες μορφές βίας που εμφανίζονται στο Διαδίκτυο και στους ψηφιακούς χώρους».

Η **Γενική Συνέλευση του ΟΗΕ** ενέκρινε με συναίνεση το Ψήφισμα για την προστασία των ανθρωπίνων δικαιωμάτων των γυναικών.

Περιλαμβάνει γλώσσα για τις παραβιάσεις των ανθρωπίνων δικαιωμάτων που σχετίζονται με την τεχνολογία: «παραβιάσεις, κακοποίηση και βία κατά των γυναικών που σχετίζονται με την τεχνολογία της πληροφορίας, συμπεριλαμβανομένων αυτών που υπερασπίζονται τα ανθρώπινα δικαιώματα των γυναικών, όπως η διαδικτυακή παρενόχληση, η επίμονη διαδικτυακή παρακολούθηση, η παραβίαση του απορρήτου, η λογοκρισία και η παράνομη πρόσβαση σε λογαριασμούς ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κινητά τηλέφωνα και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, με σκοπό τη δυσφήμησή τους ή/και την υποκίνηση άλλων παραβιάσεων και κακοποίησης εις βάρος τους, αυξάνουν ολοένα και περισσότερο την ανησυχία και αποτελούν εκδήλωση συστημικών διακρίσεων λόγω φύλου, που απαιτούν αποτελεσματική ανταπόκριση για την αντιμετώπισή τους, σύμφωνη με τα ανθρώπινα δικαιώματα».

Στις 4 Ιουλίου 2018, το **Συμβούλιο Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ** ψήφισε μια σειρά Ψηφισμάτων για την «Προώθηση, προστασία και απόλαυση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στο Διαδίκτυο», πολλά από τα οποία αφορούν το ειδικό θέμα της διαδικτυακής βίας και της ρητορικής μίσους στο διαδίκτυο κατά των γυναικών.

Το **Πρόσθετο Πρωτόκολλο του Συμβουλίου της Ευρώπης** στη Σύμβαση για το Έγκλημα στον Κυβερνοχώρο ορίζει τη «ρητορική μίσους στο διαδίκτυο» ως «όλες τις μορφές έκφρασης που μοιράζονται, ενθαρρύνουν, προωθούν ή δικαιολογούν το φυλετικό μίσος, την ξενοφοβία, τον αντισημιτισμό ή κάθε άλλη μορφή μίσους που βασίζεται στη μισαλλοδοξία, συμπεριλαμβανομένου του επιθετικού εθνικισμού, του εθνοκεντρισμού, των διακρίσεων και της εχθρότητας απέναντι σε μειονότητες, μετανάστες ή άτομα ξένης καταγωγής». Επίσης, η «σεξιστική ρητορική μίσους» ορίζεται ως «εκφράσεις που διαδίδουν, υποκινούν, προωθούν ή δικαιολογούν το μίσος που βασίζεται στο φύλο».

Στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, ο **Οργανισμός Θεμελιωδών Δικαιωμάτων** (Agency for Fundamental Rights – FRA) διατύπωσε αρκετούς ορισμούς για τη διαδικτυακή βία κατά των γυναικών.

Αυτό το γενικό νομικό πλαίσιο που καθιερώνεται από τις Συστάσεις παρέχει ένα μεγάλο αριθμό ορισμών («κυβερνοπαρακολούθηση» [cyber-stalking], διαδικτυακή παρενόχληση [cyber harassment], επίμονη παρακολούθηση [stalking], ρητορική μίσους [hate speech], εκδικητική πορνογραφία [revenge porn]), που επινοήθηκαν κυρίως από ακαδημαϊκούς ή μέσα ενημέρωσης. Αυτός ο μεγάλος αριθμός ορισμών καθιστά δύσκολη την κατανόηση και τον σαφή προσδιορισμό του φαινομένου της σεξουαλικής παρενόχλησης στα διαδικτυακά παιχνίδια.

❖ **Κυβερνοπαρακολούθηση ή διαδικτυακή παρακολούθηση / επίμονη παρακολούθηση (Cyber-stalking/ stalking)**	• Η επίμονη παρακολούθηση περιλαμβάνει επαναλαμβανόμενα επεισόδια που μεμονωμένα μπορεί να μην προκαλούν ή να προκαλούν βλάβη, ωστόσο όλα μαζί συνδυασμένα υποσκάπτουν την αίσθηση ασφάλειας του θύματος και προκαλούν αναστάτωση, φόβο ή πανικό. • Η κυβερνοπαρακολούθηση ή διαδικτυακή παρακολούθηση είναι η επίμονη παρακολούθηση που εκδηλώνεται μέσα από μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (emails), γραπτά μηνύματα SMS στο κινητό τηλέφωνο ή άλλα διαδικτυακά μηνύματα.
❖ **Κυβερνοπαρενόχληση ή διαδικτυακή παρενόχληση (Cyber harassment)**	• Η διαδικτυακή παρενόχληση μπορεί να λάβει πολλές μορφές, αλλά για τους σκοπούς αυτού του εγγράφου μπορεί να περιλαμβάνει:

	○ Ανεπιθύμητα σεξουαλικά μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (emails) ή γραπτά μηνύματα SMS στο κινητό τηλέφωνο ○ ακατάλληλες προτάσεις ή προσβολές σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή σε διαδικτυακούς χώρους συζήτησης ○ απειλές για σωματική ή/και σεξουαλική βία μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (emails), γραπτών (ή διαδικτυακών) μηνυμάτων ○ ρητορική μίσους, που υποτιμά, προσβάλλει, απειλεί ή επηρεάζει ένα άτομο με βάση την ταυτότητα (φύλο) και άλλες πτυχές (όπως ο σεξουαλικός προσανατολισμός ή η αναπηρία)
❖ **Ρητορική μίσους (Hate speech)**	Κάθε είδος λεκτικής ή μη λεκτικής, γραπτής ή μη γραπτής επικοινωνίας ή συμπεριφοράς, που επιτίθεται ή χρησιμοποιεί γλώσσα με μειωτικούς ή άλλους χαρακτηρισμούς για την έκφραση δυσμενών διακρίσεων απέναντι σε ένα άτομο ή μια ομάδα με βάση το είναι τους.
❖ **Εκδικητική πορνογραφία (Revenge porn)**	Η δημοσιοποίηση ακατάλληλων ή σεξουαλικών φωτογραφιών ή βίντεο, χωρίς τη συγκατάθεση του ατόμου που απεικονίζεται σε αυτές/-ά.

Παράρτημα VI

Ενότητα 4

Επιστροφή στη Δραστηριότητα 1

Τεχνικοί πόροι κατά της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης

Νικόλας Λαδάς, Ten Ton Train LTD

Εισαγωγή

Τα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια σήμερα διαθέτουν εργαλεία και πόρους για την καταπολέμηση της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης. Περιλαμβάνουν συνήθως τη σίγαση, τον αποκλεισμό και την αναφορά. Η τυπική πρακτική που ακολουθείται είναι η εκ νέου εφαρμογή της λειτουργικότητας αυτής σε κάθε παιχνίδι, αν και ορισμένες πλατφόρμες παιχνιδιών προσφέρουν εργαλεία για την ενσωμάτωσή της σε πολλαπλά παιχνίδια. Στο έγγραφο αυτό αναφέρονται οι υφιστάμενες πρακτικές τριών από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια σήμερα, καθώς και ορισμένα από τα διαθέσιμα υφιστάμενα εργαλεία και τεχνολογίες πολλαπλών παιχνιδιών.

Μελέτες Περίπτωσης

Στο τμήμα αυτό αναφέρονται οι υφιστάμενες δυνατότητες για την καταπολέμηση παρενοχλήσεων σε δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια. Επιλέχθηκαν και εξετάζονται τα παιχνίδια World of Warcraft, League of Legends και Fortnite, καθώς η τεράστια δημοτικότητά τους τα καθιστά αντιπροσωπευτικά της βιομηχανίας διαδικτυακών παιχνιδιών στο σύνολό της.

World of Warcraft

Το World of Warcraft (WoW) είναι ένα μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών που κυκλοφόρησε το 2004 από την Blizzard Entertainment. Στο απόγειό του το παιχνίδι είχε σχεδόν 12 εκατομμύρια ενεργές συνδρομές και εξακολουθεί να έχει έναν πολύ μεγάλο αριθμό συνδρομητών. Στο World of Warcraft, οι παίκτες/-τριες μπορούν να αναφέρουν τυχόν παρενοχλήσεις που

υφίστανται ακολουθώντας τη διαδικασία που περιγράφεται στον σύνδεσμο του ιστοτόπου εδώ.

Για να αναφέρετε έναν/μία παίκτη/-τρια στο World of Warcraft: Κάντε δεξί κλικ στο όνομα του/της παίκτη/-τριας στη συνομιλία. Κάντε κλικ στην επιλογή Report Player For («Αναφορά Παίκτη/-τριας Για:») και επιλέξτε την πιο κατάλληλη επιλογή. Κάντε κλικ στο Accept («Αποδοχή»).

Οι χρήστες μπορούν, επίσης, να προχωρήσουν στη σίγαση άλλων παικτών/-τριών με παρόμοιο τρόπο. Ο χρήστης επιλέγει την ετικέτα με το όνομα του/της παίκτη/-τριας από τον/την οποίο/-α παρενοχλείται και επιλέγει Ignore («Παράβλεψη») από το μενού περιβάλλοντος. Οι αναφορές για παρενόχληση εξετάζονται από τους διαχειριστές του παιχνιδιού. Οι παίκτες/-τριες που παρενοχλούν αρχικά λαμβάνουν προειδοποιήσεις, έπειτα ακολουθεί αναστολή και, στο τέλος, αποκλεισμός του λογαριασμού τους. Εξ όσων γνωρίζουμε, δεν αναλαμβάνονται ενέργειες για την εκπαίδευση των δραστών. Μια κοινή κριτική για την προσέγγιση που ακολουθείται είναι ότι οι διαχειριστές ενδέχεται να μην μπορούν να εξετάζουν τα περιστατικά εγκαίρως, λόγω του μεγάλου όγκου παραπόνων και ως αποτέλεσμα της μεγάλης βάσης παικτών/-τριών του παιχνιδιού.

Σημειώνεται ότι η προσέγγιση που ακολουθείται από το Word of Warcraft είναι χαρακτηριστική για τον κλάδο και αναμένεται ότι πλέον τα νέα διαδικτυακά παιχνίδια θα υποστηρίζουν την ίδια λειτουργικότητα.

League of Legends

Το League of Legends (LoL) είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι μάχης αρένας πολλαπλών παικτών/-τριών που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την εταιρεία Riot Games. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά δημοφιλές παιχνίδι με 8 εκατομμύρια παίκτες/-τριες ταυτόχρονα. Η έντονα ανταγωνιστική φύση του παιχνιδιού φαίνεται να οδηγεί σε κακή συμπεριφορά και η βάση των παικτών/-τριών έχει αποκτήσει τη φήμη της εκδήλωσης αρνητικής και προσβλητικής συμπεριφοράς εντός του παιχνιδιού (Kou & Nardi, 2013), (LeJacq, 2015) και (Alexander, 2018). Σε απάντηση, οι προγραμματιστές του League of Legends έχουν εφαρμόσει

διάφορα συστήματα για την καταπολέμηση των παρενοχλήσεων και της προσβλητικής συμπεριφοράς.

Όπως και τα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια, το League of Legends παρέχει τη βασική λειτουργικότητα για αναφορά άλλων παικτών/-τριών. Οι παίκτες/-τριες μπορούν να αναφέρουν συμπαίκτες/-τριες ή αντιπάλους που παραβιάζουν τον κώδικα συμπεριφοράς του παιχνιδιού. Οι συνομιλίες εντός του παιχνιδιού παρακολουθούνται επίσης από αλγόριθμους που εντοπίζουν διάφορους τύπους παρενοχλήσεων. Παρόμοια με όλα τα δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια, αυτή η προσέγγιση συχνά αποτυγχάνει λόγω του τεράστιου όγκου των αναφορών.

Η λύση της Riot Games ήταν να εισαγάγει το σύστημα Tribunal («Δικαστήριο»), το οποίο εκφόρτωσε μέρος της ευθύνης των διαχειριστών του παιχνιδιού στους/στις παίκτες/-τριες του παιχνιδιού. Στο Tribunal, οι παίκτες/-τριες που πληρούσαν ορισμένες προϋποθέσεις και θεωρούνταν αξιόπιστοι, μπορούσαν (ανώνυμα) να ελέγχουν τις αναφορές και να τις επισημαίνουν ως προσβλητικές ή όχι. Εάν αρκετοί/-ές παίκτες/-τριες διαπίστωναν ότι συγκεκριμένα μηνύματα παραβιάζουν τον κώδικα συμπεριφοράς του παιχνιδιού, ένα αυτοματοποιημένο σύστημα τιμωρούσε τον/την παραβάτη παίκτη/-τρια αναστέλλοντας τους λογαριασμούς του/της για ένα χρονικό διάστημα (με τους/τις κατ' επανάληψη παραβάτες να τιμωρούνται με μεγαλύτερης διάρκειας αναστολές των λογαριασμών τους).

Αυτό το σύστημα εγκαταλείφθηκε αργότερα με τους προγραμματιστές να δηλώνουν ότι η εξάλειψη της τοξικότητας ήταν ένας μη ρεαλιστικός στόχος και ότι θα πρέπει να εστιάσουν στην επιβράβευση της καλής συμπεριφοράς των παικτών/-τριών.

Προς την κατεύθυνση αυτή, η Riot εισήγαγε ένα «Σύστημα Τιμής» (Honor System) το 2017, επιτρέποντας στους/στις παίκτες/-τριες να επιβραβεύουν τους/τις συμπαίκτες/-τριες τους με εικονικά μετάλλια μετά από αγώνες, για κάθε ένα από τρία θετικά χαρακτηριστικά. Με την απόκτηση αυτών των μεταλλίων

αυξάνεται το «Επίπεδο Τιμής» ("Honor level") των παικτών/-τριών και με τον καιρό επιβραβεύονται με διάφορα δωρεάν ψηφιακά δώρα (loot boxes).

Fortnite

Το Fortnite είναι ένα παιχνίδι επιβίωσης (Battle Royale) από την Epic Games. Με 125 εκατομμύρια παίκτες/-τριες είναι το πιο δημοφιλές διαδικτυακό παιχνίδι σήμερα (Statt, 2018). Το παιχνίδι έχει κώδικα συμπεριφοράς, του οποίου η τήρηση επιβάλλεται μέσω ενός συστήματος αναφοράς. Όπως και με τα προηγούμενα παιχνίδια, οι αναφορές εξετάζονται από τους διαχειριστές του παιχνιδιού κατά περίπτωση.

Εκτός από τις βασικές αναφορές, το Fortnite παρέχει και ένα σύστημα γονικού ελέγχου μέσω του οποίου οι γονείς/ κηδεμόνες μπορούν να περιορίσουν ή να απενεργοποιήσουν πλήρως την επικοινωνία με άλλους/-ες παίκτες/-τριες εντός του παιχνιδιού.

Το 2020, το Fortnite συμπεριέλαβε ένα μήνυμα στην κύρια οθόνη του παιχνιδιού που προέτρεπε τους/τις παίκτες/-τριες του να αναφέρουν περιστατικά παρενόχλησης:

Παροτρύνετε τους/τις συμπαίκτες/-τριες σας για να επιτύχουν μια Victory Royale («Βασιλική Νίκη»). Αν βρεθείτε αντιμέτωποι με ρατσισμό ή μίσος στο Fortnite προς τον εαυτό σας ή άλλους από έναν/μια παίκτη/-τρια, ανοίξτε το Μενού, μεταβείτε στην επιλογή Reporting/ Feedback («Αναφορά/ Ανατροφοδότηση») και, στη συνέχεια, στείλτε μια αναφορά για τον/την παίκτη/-τρια με την ένδειξη Harassment: Using Inappropriate Language («Παρενόχληση: Χρήση ακατάλληλης γλώσσας»).

Εργαλεία

Steam

Το Steam είναι μια υπηρεσία ψηφιακής διανομής βιντεοπαιχνιδιών από τη Valve. Είναι η μεγαλύτερη πλατφόρμα ψηφιακής διανομής για παιχνίδια σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κατέχει περίπου το 75% του μεριδίου αγοράς. Το

Steam είναι κατά κύριο λόγο ένα κατάστημα ψηφιακών παιχνιδιών, αλλά ανάμεσα στις λειτουργίες του περιλαμβάνεται και μια βιβλιοθήκη παιχνιδιών, ενώ παρέχονται επίσης και δυνατότητες για επικοινωνία στην κοινότητα, όπως λίστες φίλων και ομάδες, αποθήκευση σε υπολογιστικό νέφος (cloud) και λειτουργίες φωνής και συνομιλίας εντός του παιχνιδιού. Υπάρχουν και άλλες υπηρεσίες ψηφιακής διανομής, όπως το GoG, το Origin και το Epic game store με παρόμοια λειτουργικότητα. Επιλέξαμε να εστιάσουμε στο Steam, καθώς είναι το πιο δημοφιλές και, πολύ πιθανόν, οικείο στους/στις παίκτες/-τριες διαδικτυακών παιχνιδιών.

Το Steam έχει παρόμοια λειτουργικότητα με τα παιχνίδια που αναφέρονται παραπάνω, αλλά, σε αντίθεση με αυτά, λειτουργεί ως κόμβος παιχνιδιών και έτσι η λειτουργικότητά του εφαρμόζεται σε μεγάλο αριθμό παιχνιδιών. Ως αποτέλεσμα, το Steam μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προσθήκη δυνατοτήτων για την καταπολέμηση των παρενοχλήσεων σε παιχνίδια μικρότερης κλίμακας, που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα για εφαρμογή της λειτουργικότητας αυτής και, διαφορετικά, θα την παρέλειπαν. Παρόλο που οι δυνατότητες του Steam είναι παρόμοιες με αυτές των προαναφερθέντων παιχνιδιών, τις εξετάζουμε εδώ για να αποτελέσουν σημείο αναφοράς στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που περιλαμβάνουν το Steam.

Το Steam περιλαμβάνει τις ακόλουθες δυνατότητες για την καταπολέμηση των παρενοχλήσεων. Όπως και σε άλλες πλατφόρμες, οι δυνατότητες αυτές παρέχονται μέσα από μενού περιβάλλοντος.

• Αναφορά. Η αναφορά λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο με το World of Warcraft. Στο Steam ισχυρίζονται ότι οι αναφορές εξετάζονται και συνήθως επιλύονται εντός 24 ωρών από την υποβολή τους. Ο χρήστης ειδοποιείται σε περίπτωση λήψης μέτρων.

• Αφαίρεση φίλου. Η διαγραφή φίλου αφαιρεί τη δυνατότητα του/της παίκτη/-τριας Β να επικοινωνεί με τον/την παίκτη/-τρια Α μέσω του Steam και δεν επιτρέπει στον/στην παίκτη/-τρια Β να βλέπει το περιεχόμενο που δημιούργησε

ο/η παίκτης/-τρια Α, το οποίο έχει ο/η ίδιος/-α ο/η παίκτης/-τρια Α επισημάνει ως ιδιωτικό ή μόνο για φίλους. Η διαδικασία διαγραφής φίλου είναι η ακόλουθη: Για να διαγράψετε κάποιον/-α, μεταβείτε στο προφίλ του/της και επιλέξτε την επιλογή Unfriend («Διαγραφή φίλου») κάτω από το αναπτυσσόμενο μενού που εμφανίζεται κάνοντας κλικ στο [...]. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αναπτυσσόμενο μενού δίπλα στο όνομα του προφίλ του ατόμου αυτού στη λίστα φίλων σας, κάνοντας κλικ στην επιλογή Manage («Διαχείριση»).

• Αποκλεισμός κάθε επικοινωνίας. Ο αποκλεισμός παίκτη/-τριας στο Steam απενεργοποιεί τις ακόλουθες δυνατότητες αλληλεπίδρασης:

– Αποστολή προσκλήσεων για φίλους ή ομάδες στον/στην παίκτη/-τρια.

– Αποστολή μηνυμάτων στον/στην παίκτη/-τρια μέσω της συνομιλίας Steam.

– Σχολιασμός του προφίλ του/της παίκτη/-τριας ή θεμάτων της κοινότητας.

• Φιλτράρισμα συνομιλίας. Το φιλτράρισμα συνομιλίας Steam δίνει τη δυνατότητα στον/στην παίκτη/-τρια να ελέγχει τον τύπο περιεχομένου που μπορεί να βλέπει στο Steam και στις συνομιλίες εντός του παιχνιδιού. Υπάρχουν δύο επιλογές για το φιλτράρισμα του κειμένου:

– Να φιλτράρονται οι έντονες βωμολοχίες και οι προσβολές

– Να επιτρέπονται οι έντονες βωμολοχίες, αλλά να φιλτράρονται οι προσβολές

• Αόρατη λειτουργία (Invisible Mode). Με αυτή τη λειτουργία, οι παίκτες/-τριες εμφανίζονται εκτός σύνδεσης σε άλλους χρήστες. Εξακολουθούν να βλέπουν τη λίστα των φίλων τους, να στέλνουν και να λαμβάνουν μηνύματα και να συμμετέχουν με άλλους τρόπους στην κοινότητα. Ωστόσο, οι άλλοι/-ες παίκτες/-τριες δεν γνωρίζουν ότι οι παίκτες/-τριες που χρησιμοποιούν την αόρατη λειτουργία είναι συνδεδεμένοι.

Επίσης, το Steam προτρέπει τους/τις παίκτες/-τριες να επικοινωνήσουν με τις τοπικές αρχές για πρόσθετη βοήθεια ή εάν νιώσουν ότι κινδυνεύουν.

Αυτόματο Φιλτράρισμα Συνομιλίας

Όπως φαίνεται από τις μελέτες περίπτωσης παραπάνω, η πιο κοινή προσέγγιση για την καταπολέμηση της ψηφιακής σεξουαλικής παρενόχλησης είναι η σίγαση και η αναφορά παραβατών. Αυτή η προσέγγιση, αν και ακολουθείται από τα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια, παρουσιάζει μερικά σημαντικά μειονεκτήματα:

• Βασίζεται στην αντίδραση. Ο/Η παίκτης/-τρια πρέπει να υποστεί παρενόχληση και μετά να προχωρήσει στη σίγαση ή στην αναφορά του δράστη. Ως αποτέλεσμα, αυτή η προσέγγιση αποτρέπει μόνο επαναλαμβανόμενα αδικήματα.

• Υπάρχει δυσκολία στον υπολογισμό του μεγέθους του προβλήματος. Με τους εκατομμύρια χρήστες που έχουν τα σύγχρονα παιχνίδια, είναι δύσκολο για τους διαχειριστές να ελέγχουν κάθε περιστατικό. Ως αποτέλεσμα, οι περισσότερες εταιρείες υιοθετούν την προσέγγιση της βέλτιστης προσπάθειας, η οποία συχνά, όμως, έχει ως αποτέλεσμα αριθμός περιστατικών να περνούν απαρατήρητα από το σύστημα.

Το αλγοριθμικό φιλτράρισμα συνομιλίας επιχειρεί να λύσει και τα δύο ζητήματα. Στην πιο βασική του μορφή, το αλγοριθμικό φιλτράρισμα συνομιλίας σαρώνει το κείμενο που αποστέλλεται μεταξύ των παικτών/-τριών και φιλτράρει (διαγράφει ή αποκρύπτει) το κείμενο για ακατάλληλο περιεχόμενο, όπως βωμολοχίες και σεξουαλικές/ φυλετικές προσβολές. Αναφορικά με τον προσδιορισμό του ακατάλληλου περιεχομένου, το σύστημα διατηρεί ένα λεξικό ακατάλληλου κειμένου, καθώς και κανόνες για τον εντοπισμό ανεπιθύμητων μηνυμάτων.

Αυτό το σύστημα αποτελεί εξαιρετική πρώτη γραμμή άμυνας, κλιμακώνεται και αναπτύσσεται εύκολα λόγω του μεγάλου αριθμού παικτών/-τριών και έχει προληπτική δράση. Ωστόσο και με την προσέγγιση αυτή διαπιστώνονται κάποια κοινά προβλήματα:

• Παρακάμπτεται εύκολα. Εάν η λέξη «διαδίκτυο» συγκαταλέγεται στη λίστα με τις βωμολοχίες, ο χρήστης μπορεί να πληκτρολογήσει «διαδίκτυ0» ή «δ ι α δ ί κ τ υ ο» για να αποφύγει το φιλτράρισμα. Συνήθως, αυτό αντιμετωπίζεται με την προσθήκη κοινών παραλλαγών συνήθων προσβλητικών λέξεων στα λεξικά για το

φιλτράρισμα περιεχομένου, ωστόσο υπάρχουν παραβάτες που μαθαίνουν πώς να ξεπερνούν τέτοια εμπόδια.

• Δεν φιλτράρονται περιστατικά παρενοχλήσεων, τα οποία δεν περιέχουν βωμολοχίες. Για παράδειγμα, το «είσαι χάλια» θα μπορούσε να επαναδιατυπωθεί ως «η απόδοσή σου δεν είναι καθόλου καλή».

• Φιλτράρονται σχήματα λόγου, που χρησιμοποιούνται με καλές προθέσεις.

• Το φιλτράρισμα λειτουργεί με την γραπτή αλλά όχι με τη φωνητική επικοινωνία. Συνοπτικά, με το απλό φιλτράρισμα των λέξεων δεν είναι δυνατή η αποτίμηση του νοήματος όσων καταγράφονται στις συνομιλίες επακριβώς και έτσι το φιλτράρισμα μπορεί να αποτύχει, καθώς είτε θα εντοπίζει ψευδείς ή δεν θα εντοπίζει αληθείς παρενοχλήσεις. Η Riot Games αναφέρει ότι η πλειονότητα των αλληλεπιδράσεων στο διαδίκτυο είναι θετικές (Alexander, 2018). Ως αποτέλεσμα, οι περισσότεροι/-ες παίκτες/-τριες, στις περιπτώσεις κατά τις οποίες τους δίνεται η επιλογή, αποφασίζουν να μην ενεργοποιήσουν το φιλτράρισμα. Αυτό, ωστόσο, τους αφήνει εκτεθειμένους σε χρήστες που προβαίνουν σε παρενοχλήσεις.

Μια πολλά υποσχόμενη προσέγγιση αποτελεί το φιλτράρισμα συνομιλίας χρησιμοποιώντας προσεγγίσεις της μηχανικής μάθησης (Minaee, et al., 2020). Με τη μηχανική μάθηση, χρησιμοποιείται πραγματικό περιεχόμενο, τόσο κατάλληλο όσο και ακατάλληλο, για την εκπαίδευση ενός τεχνητού νευρωνικού δικτύου, το οποίο μαθαίνει να διακρίνει την κουβέντα και τα αθώα πειράγματα από την πραγματική παρενόχληση. Η προσέγγιση αυτή είναι ακόμα στο στάδιο της έρευνας και, εξ όσων γνωρίζουμε, δεν έχει εφαρμοστεί σε κανένα διαδικτυακό χώρο μέχρι σήμερα.

Συμπέρασμα

Η κοινή προσέγγιση που ακολουθούν τα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια σήμερα είναι να προσφέρουν βασικές λειτουργίες κατά των παρενοχλήσεων, όπως η σίγαση και η αναφορά. Ωστόσο, με τα εργαλεία αυτά, αν και αποτελεσματικά ως ένα βαθμό, δεν καλύπτεται επαρκώς ο έλεγχος του τόσο

μεγάλου αριθμού χρηστών στα διαδικτυακά παιχνίδια και η αδυναμία αυτή έχει ως αποτέλεσμα κάποια περιστατικά παρενοχλήσεων και προσβλητική συμπεριφορά να περνούν απαρατήρητα. Η εφαρμογή αυτόματων συστημάτων με δυνατότητα κλιμάκωσης, όπως το φιλτράρισμα κειμένου, συχνά δεν αποτελούν τη σωστή λύση, καθώς μπορούν να παρακαμφθούν εύκολα και, συχνά, περιορίζουν την αποτελεσματική επικοινωνία. Η προσέγγιση της μηχανικής μάθησης υπόσχεται να επιλύσει αυτά τα προβλήματα, αλλά δεν έχει ακόμα ωριμάσει σε σημείο που να μπορεί να υιοθετηθεί ευρέως.

Τέλος, όπως φαίνεται, τα εργαλεία και οι τεχνολογίες για την καταπολέμηση των παρενοχλήσεων εφαρμόζονται διαφορετικά σε κάθε παιχνίδι και δεν φαίνεται να υπάρχει συναίνεση ως προς την ορθή προσέγγιση. Οι μεγάλες εταιρείες διαδικτυακών παιχνιδιών μπορούν να ανταπεξέλθουν οικονομικά και να εφαρμόσουν τις δικές τους προσαρμοσμένες λύσεις, αλλά οι μικρότερες εταιρείες συχνά δεν αντεπεξέρχονται ή δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν οικονομικά στο κόστος που προϋποθέτει η πρόσληψη ειδικευμένων μελών του προσωπικού ως συντονιστών για τον έλεγχο περιστατικών παρενόχλησης. Ως αποτέλεσμα, πολλά μικρότερα παιχνίδια κυκλοφορούν χωρίς κανένα μέσο για την καταπολέμηση των παρενοχλήσεων.

Αναφορές

- Alexander, J., (2018) "League of Legends' senior designer outlines how they battle rampant toxicity". [Online] Available at: https://www.polygon.com/2018/3/20/17143610/league-of-legends-toxic-players-tyler1-riot-games [Accessed 2 November 2021].
- Calabrese, L., "Cyberbullismo, l'effetto negativo dei videogames on line" (Cyberbullying, the negative effect of online video games), 2019, newspaper RS-RomaSette, [online], Available at: https://www.romasette.it/cyberbullismo-leffetto-negativo-dei-videogames-on-line/
- Cartisano, M., "Revenge porn, un reato in forte ascesa: la legge, i dati" (Revenge porn, a crime on the rise: the law, the data), 2020, in NetworkDigital 360. Available at: https://www.agendadigitale.eu/sicurezza/privacy/revenge-porn-prime-impressioni-e-problematiche-interpretative/
- CORDIS website, "Discriminazione di genere nel mondo del gioco" (Gender discrimination in the game world), 2020, newspaper L'Indiscreto, [Online] Available at: https://cordis.europa.eu/article/id/429431-promoting-gender-equality-in-science-with-fun-and-games/it
- EIGE, (2017) «Violenza virtuale contro le donne e le ragazze»; Available at: https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/ti_pubpdf_mh0417543itn_pdfweb_20171026164002.pdf
- Ellison, L. and Akdeniz, Y. (1998) Cyber-stalking: the Regulation of Harassment on the Internet. Criminal Law Review, [online] December Special Edition: Crime, Criminal Justice and the Internet, pp. 29-48. Available at: https://www.cyber-rights.org/documents/stalking_article.pdf
- Entertainment Software Association (2018) Sales, demographic, and usage data, essential, facts, about the computer and video game industry, Available at: https://www.theesa.com/resource/2018-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/ [Accessed on 10 July 2020]
- EURES and Federconsumatori, "100 stories of bullying: narration, awareness, intervention" [Online[Available at: https://www.liceorussellroma.edu.it/sites/russell/files/immagini/100_storie_di_bullismo-report_eures.pdf;
- Farmer, L. (2011). 'Are Girls Game?: How school libraries can provide gender equity in e-gaming', Knowledge Quest, 40(1), pp.14-17. [Online] Available at:

https://cmns324.wordpress.com/2018/04/09/why-arent-there-more-women-in-e-sports/ [Accessed 1 October 2020]

- Fox, J. & Tang, W. Y. (2014) 'Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation, Computers in Human Behavior 33, pp.314-320. Available at: https://www.semanticscholar.org/paper/Sexism-in-online-video-games%3A-The-role-of-to-norms-Fox-Tang/be6b69d4062dd20d35728ff2e515048b1dcd5f5e

- Fox, J. & Tang, W. Y. (2016). 'Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies', New Media & Society 19(8), pp.1290-1307. Available at: https://www.researchgate.net/publication/297485534_Women's_experiences_with_general_and_sexual_harassment_in_online_video_games_Rumination_organizational_responsiveness_withdrawal_and_coping_strategies

- FRA – European Union Agency For Fundamental Rights, Violence against women: an EU-wide survey. Main results report [Online]. Available at : https://fra.europa.eu/en/publication/2014/violence-against-women-eu-wide-survey-main-results-report;

- IPSOS Market Research Center, https://www.ipsos.com/it (https://www.ipsos.com/en), 2020, Gender stereotypes: an analysis of the opinions and behaviour of young Italians,

- Kou, Y. & Nardi, B., (2013). "Regulating Anti-Social Behavior on the Internet. iConference 2013, Fort Worth, TX, USA. Available at: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/39981/289.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- LeJacq, Y., 2015. *Kotaku.* [Online] Available at: https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469 [Accessed 2 November 2021].

- LeJacq, Y., 2015. *Kotaku.* [Online] Available at: https://kotaku.com/how-league-of-legends-enables-toxicity-1693572469 [Accessed 2 November 2021].

- McLean, L. & Griffiths, M. D. (2018). 'Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study', International Journal of Mental Health and Addiction, pp.1-25. Available at: https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9962-0

- Minaee, S. et al., 2020. *Deep Learning Based Text Classification: A Comprehensive Review,* s.l.: s.n.
- MIUR – Ministero dell'Istruzione – Ministero dell'Università e della Ricerca, "Guidelines for combating bullying and cyberbullying". Available at: https://www.miur.gov.it/web/guest/linee-guida-prevenzione-e-contrasto
- Olatz Lopez-Fernandez, A. Jess Williams and Daria J. Kuss (2019) Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics From Psychological and Gender Perspectives. Available at: https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00898/full
- Pfister, R. (2011). 'Gender effects in gaming research: A case for regression residuals?' Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(10), pp.603-606. doi:10.1089/cyber.2010.0547; Available at: https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2010.0547
- Saettone L., Troppe molestie nel gaming online: come intervenire (Too much harassment in online gaming: how to intervene), 2020, Available at: https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/hate-speech-e-molestie-sulle-piattaforme-di-gaming-come-e-perche-intervenire/
- Singal, J. (2016). 'What Sexual Harassment Does to Female Gamers', The Cut, 23 March. Available at: https://www.thecut.com/2016/03/what-sexual-harassment-does-to-female-gamers.html
- Statt, N., 2018. *The Verge.* [Online] Available at: https://www.theverge.com/2018/6/12/17456814/fortnite-battle-royale-epic-games-125-million-players-first-year-e3-2018 [Accessed 2 November 2021].
- Staude-Müller, F., Hansen, B., Voss, M. (2012) «How stressful is online victimization? Effects of victim's personality and properties of the incident». [Online] Available at: https://www.researchgate.net/publication/254223038_How_stressful_is_online_victimization_Effects_of_victim's_personality_and_properties_of_the_incident

Ιστοσελίδες

https://arxiv.org/pdf/2004.03705.pdf

https://help.steampowered.com/en/faqs/view/4F8E-AE41-B6B1-F836

https://onezero.medium.com/among-us-has-a-moderation-problem- 266a1d1d8ed1

https://store.steampowered.com/oldnews/?feed=steam_press&enddate=1388563200

https://us.battle.net/support/en/article/99842

https://www.epicgames.com/site/en-US/community-rules?lang=en-US

https://www.epicgames.com/store/en-US/

https://www.gog.com/

https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-code-ofconduct/

https://www.origin.com/irl/en-us/store

https://www.youtube.com/watch?v=FQwkOSLApjQ

https://www.youtube.com/watch?v=T21mwBkpyew&feature=youtu.be

https://www.youtube.com/watch?v=tD3pvtvoUP4

https://onezero.medium.com/among-us-has-a-moderation-problem-266a1d1d8ed1

Αποποίηση πνευματικών δικαιωμάτων

Όλο το οπτικοακουστικό υλικό αποκτήθηκε ελεύθερα από δωρεάν διαδικτυακές πλατφόρμες εικόνων ή/και το YouTube και εφαρμόζει τους νόμους περί θεμιτής χρήσης χωρίς πρόθεση παραβίασης οποιουδήποτε δικαιώματος πνευματικής ιδιοκτησίας. Εάν θεωρείτε ότι παραβιάστηκαν τα πνευματικά δικαιώματα, παρακαλούμε επικοινωνήστε μαζί μας στη διεύθυνση (προσθέστε τον επίσημο ιστότοπο του έργου) http://enhaga-project.eu/ για να επιλύσουμε το θέμα με τρόπο που να αποκαταστήσει τη δικαιοσύνη.

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.