16 Δεκεμβρίου 2019

«NYT»: Πρόσφορο έδαφος τα βιντεοπαιχνίδια για επίδοξους παιδεραστές

Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός / Κοινωνιολογικά (κοινωνική πρόνοια & οικογενειακά θέματα)



Επίδοξοι παιδεραστές και άλλοι κακόβουλοι άνθρωποι έχουν βρει έναν εύκολο τρόπο για να έχουν πρόσβαση στις ζωές των νέων ανθρώπων, καθώς τους συναντούν στο Διαδίκτυο μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια πολλαπλών παιχτών, αλλά και τις εφαρμογές επικοινωνίας, αποκτώντας στην ουσία πρόσβαση μέσα στα σπίτια των υποψήφιων θυμάτων τους.



Το παραπάνω ισχυρίζεται η εφημερίδα «New York Times» σε εκτενές δημοσίευμά της, στο οποίο αναφέρεται και σε συγκεκριμένα παραδείγματα.
Οταν ο 13χρονος γιος της Κέιτ αγόρασε τα παιχνίδια Minecraft και Fortnite, η ίδια δεν ανησύχησε, αλλά τον έβαζε να παίζει σε ένα δωμάτιο που θα μπορούσε να τον επιβλέπει συχνά πυκνά.

Εξι εβδομάδες αργότερα, η Κέιτ είδε να εμφανίζεται κάτι παράξενο στην οθόνη: ένα βίαιο βίντεο στο οποίο εμφανιζόταν ένα νεαρό παιδί. Τρομοκρατημένη μπήκε στο λογαριασμό του γιου της στο Discord, μία πλατφόρμα στην οποία οι παίχτες μπορούν να συνομιλούν ενώ παίζουν. Οι συνομιλίες ήταν γεμάτες με γλώσσα και εικόνες σεξουαλικών πράξεων που είχαν ανέβει από άλλους χρήστες, είπε η ίδια στην «NYT». Ο γιος της ξέσπασε σε κλάματα όταν τον ρώτησε τι συμβαίνει.
«Θεωρώ ότι αφαιρούμε ένα τεράστιο βάρος (από τα παιδιά) εάν τους πούμε, ‘στην πραγματικότητα πρόκειται περί παιδικής κακοποίησης και εσύ είσαι θύμα αυτής’», ανέφερε η Κέιτ με την προϋπόθεση να μην δημοσιευθεί το επώνυμό της.

Οι εγκληματίες χτίζουν μια συνομιλία και σταδιακά αποκτούν εμπιστοσύνη. Συχνά υποδύονται πως είναι παιδιά και εμπιστεύονται στα θύματά τους ψευδείς ιστορίες δυσκολιών και απομόνωσης. Ο στόχος τους είναι κατά κανόνα να εξαπατούν τα

παιδιά ώστε να μοιράζονται μαζί τους σεξουαλικές φωτογραφίες ή βίντεο-υλικό το οποίο το χρησιμοποιούν για εκβιασμό για να αποσπάσουν επιπλέον φωτογραφίες.

Οι αναφορές για κακοποίηση αυξάνονται με πρωτοφανή τρόπο ανά τη χώρα, με μερικούς δράστες να έχουν εμπλακεί με εκατοντάδες ή ακόμα και χιλιάδες θύματα, σύμφωνα με τη μελέτη δικαστικών εγγράφων, αναφορές της Αστυνομίας και ακαδημαϊκές μελέτες. Τα παιχνίδια αποτελούν έναν συχνό στόχο, αλλά πολλοί επίδοξοι παιδεραστές βρίσκουν τα θύματά τους σε κοινωνικές πλατφόρμες όπως το Instagram και το Kik Messenger.

Σύμφωνα με δημοσίευμα της «NYT» νωρίτερα μέσα στο έτος, η τεχνολογική βιομηχανία έχει λάβει ελάχιστα μέτρα για να αντιμετωπίσει την έκρηξη της διακίνησης στο Διαδίκτυο φωτογραφιών ή βίντεο με περιεχόμενο παιδικής σεξουαλικής κακοποίησης.

Το πρόβλημα επεκτείνεται και στα διαδικτυακά παιχνίδια και τις πλατφόρμες επικοινωνίας, καθώς δημοφιλείς και επιτυχημένες εταιρείες έχουν δημιουργήσει το έδαφος ώστε να υπάρχει διάδραση μεταξύ ενηλίκων και παιδιών, παρά τις προσπάθειες για κάποιους κανόνες ασφαλείας.

«Η κοινωνία μας λέει πως προστατεύουμε τα παιδιά μας στον φυσικό Κόσμο, αλλά δεν έχουν δει ακόμα να συμβαίνει με τον ίδιο τρόπο και στην ψηφιακή εκδοχή του», δήλωσε ο Στίβεν Γκρότσκι, αρμόδιος του υπουργείου Δικαιοσύνης επί του θέματος.

Πηγή: **ekirikas.com**