



EUCPN-i töövahendite seeria

Nr 15

Alaealiste ohvristumise ennetamine digiajastul

Teadlikkuse tõstmine ja käitumise muutmine

Projekti „EUCPN-i mitmeaastase haldussüsteemi ja halduslähemisviisi mitteametliku võrgustiku edasine rakendamine” osa –
EUCPN-i sekretariaat, september 2019, Brüssel



Euroopa Liidu Sisejulgeolekufondi rahalise toetusega – Politsei

Õiguslik märkus

Käesoleva väljaande sisu ei kajasta tingimata ühegi EL-i liikmesriigi või Euroopa Liidu või Euroopa ühenduste agentuuri või institutsiooni ametlikku arvamust.

Autorid/toimetajad

Stijn Aerts, teadusametnik, EUCPN-i sekretariaat.

Lühikokkuvõte

Käesolev töövahendite komplekt käsitleb alaealiste ohvristumise internetipõhist ennetamist. Seda ei maksa segi ajada lastevastaste internetikuritegude ennetamisega. Siin mõistetakse Internetti kui kuritegevuse ennetamise ruumi, mitte kuritegevuse ruumi.

Alates interneti tõusust on alaealiste meedia ning info- ja sidetehnoloogia kasutamine dramaatiliselt muutunud, nagu on muutunud ka interneti infrastruktuur. Veeb 2.0 sünd 2005. aasta paiku tähistas nihet kasutajakesksete veebikogemuste, kasutajate loodud sisu ja selle jagamise suunas. Kõik see kulmineerus sotsiaalmeediana ja sotsiaalvõrgustiku saitidena. Peale selle põhjustas taskukohaste mobiilsideseadmete ja -ühenduste saabumine mobiilirevolutsiooni.

Tänapäeva lapsed ja noorukid on internetis, nad on seal massiliselt ja palju aega. Enamikul Euroopa teismelistel on igapäevane juurdepääs ja enamik neist naudib mobiilset internetiühendust. Alaealiste populaarseimad veebitegevused on suhtlusvõrgustikud, muusika kuulamine ja videote vaatamine ning kiirsõnumside. Hiljutised uuringud näitavad, et lapsed lähevad internetti üha nooremas eas, isegi kolmeaastaselt. Sotsiaalmeedia vanusenõuded ei ole takistanud tõsiasja, et sotsiaalmeedia kasutamine alaealiste poolt on laialt levinud ja kasvab edasi.

Ohvriks langemine on ohvriks saamise protsess, kusjuures ohvri all mõistetakse siin inimest, kes kannatab teise tegudest tingitud füüsilise, vaimse või emotsionaalse kahju või ka majandusliku kahju all. Need teod võivad olla kas kriminaalkuriteod või mittekriminaliseeritud kahjustavad käitumised.

Termin „alaealised“ viitab kõigile vanuses alla 18 eluaasta, mis on täisealisuse piir. Täiendavalt saab eristada lapsi (vanuses 0–10) ja noorukeid (11–17). Lapsi, kellel puuduvad internetis olemiseks vajalikud motoorsed oskused või põhiline kirjaoskus, siin ei arvestata.

Alaealiste vastu suunatud kuritegude hulka kuuluvad inimkaubandus, laste seksuaalne ärakasutamine ja küberkuritegevus. Tüdrukud moodustavad üle poole alaealistest inimkaubanduse ohvritest ja 16–17-aastased moodustavad suurima rühma, kusjuures nooremad vanuserühmad on järk-järgult vähem haavatavad. Laste seksuaalne ärakasutamine tähendab nii alaealiste seksuaalset ärakasutamist kui ka sellise ärakasutamise kujutiste tootmist ja levitamist. Viimane toimub üha enam interneti kaudu, mis on andnud tõuke sellistele nähtustele nagu interneti kaudu toimuv alaealiste seksile kihutamine ja neilt väljapressimine.

Alaealised võivad langeda ka mittekriminaalse kahjustava käitumise ohvriks. Eelkõige just internet kujutab endas lastele mitmeid kontakti- ja sisuriske, mis võivad olla kahjustavad. Küberkiusamine on valdav, kuid nimekirja kuuluvad ka isikuandmete väärkasutus, soovimatu (täiskasvanute) sisu saamine jne. Samas pakub internet alaealistele palju võimalusi ning mõningane kokkupuude riskidega on kasulik, kasvatades taluvust. Kahju ärahoidmine peaks seega olema prioriteetsem kui riskide vältimine.

See töövahendite komplekt pakub mitmeid häid praktikaid, mis puudutavad alaealiste ohvriks langemise ennetamist digimaailmas. See laenab võtteid sotsiaalse turunduse valdkonnast, milles on tehtud muljetavaldavaid saavutusi, eriti haiguste ennetamisel. See hõlmab ka parimaid praktikaid sotsiaalmeedia kampaaniatest, sealhulgas mõjuisikute kampaaniaid ja tõsiseid mängu. Lõpetuseks arutatakse, kuidas IKT-d saavad tõsta lasteabiinide tulemuslikkust või politseiteenuste kättesaadavust laste jaoks.

Sotsiaalturundus on turunduskontseptsioonide ja -võtete rakendamine ühiskonna heaks. Selle esmane eesmärk on käitumuslikud muutused, st mõõdetav mõju. Lisaks põhineb see tugevasti inimkäitumise ja käitumusmuutuste teorial ning tõenditel. Mõlemad aspektid on eriti olulised ka kuritegevuse ennetamisel. Sotsiaalse turunduse muud võtmeaspektid hõlmavad sihtrühma segmentimist, tegevuste kohandamist erinevatele segmentidele ning käitumusmuutuste kontseptualiseerimist vahetusena: ideed, et midagi tuleks pakkuda vastutasuks.

Sotsiaalmeedia kampaaniad pole midagi uut. Et jõuda alaealiseni, peaks minema sinna, kus nad on: internetis. Küsimus on selles, kuidas seda tõhusalt teha. See võib nõuda professionaalset tuge, kuid

kõige tähtsam on see, et see vajab palju ettevalmistust. Milline sotsiaalmeedia platvorm on valitud, piltide või videomaterjalide valimus ja sisu, kasutatav keel, kultuuriviited, sihitud reklaamivalikute kasutamine (või selle puudumine) ning sõnumi komponendid määravad kõik selle, kas sotsiaalmeedia kampaania annab oodatud tulemusi. Jällegi on oluline hindamine, sest see võimaldab kampaaniaid käigupealt kohandada.

Mõjuisikute turundus mobiliseerib mõjukaid inimesi, mitte sihtturgu tervikuna. Aluseks on mõte, et enamikku inimesi mõjutab palju väiksem üksikisikute alamhulk, kellelt nad võtavad malli või saavad inspiratsiooni. Seda saab üle kanda kuritegevuse ennetamise kampaaniatele: lasta mõjuisikul oma kanalite kaudu sihtrühmale sõnumit levitada. Kui see on õigesti tehtud, säästab see kulusid ja mõjuisik muudab sõnumi mõjuvamaks. Oluline on aga valida õige(d) mõjuisik(ud), olla tundlik popkultuuri trendide suhtes, arvestada kohalike mõjuisikutega (vastandina kuulsatele inimestele) ning kaasata isiklikke lugusid.

Tõsised mängud on mängud, mis on loodud esmaseks „tõsiseks“ eesmärgiks, st haridusliku, informatiivse või veenva sõnumi edastamiseks või füüsiliseks või vaimseks treenimiseks. Neid ei maksa segi ajada mängulisusega, milleks on mänguelementide rakendamine mänguvälistes olukordades. Mängupõhise õppe uuringud on näidanud, et tõsised mängud on tõhusad, eriti laste ja noorukite seas, kui need vastavad mitmele kriteeriumile. Mängukujundus ja mängu lugu peaksid olema täpsed ja vastavuses õpieesmärkidega; õppesisu tuleks integreerida mängu kulgu ning mängud peaksid olema osa suuremast sekkumisest, näiteks kasutus koolikontekstis ja rühmaarutelude alusena.

Ja lõpuks saab uusi info- ja sidetehnoloogiaid kasutada mitte ainult laste ja noorukitega suhtlemiseks, vaid ka selleks, et pakkuda neile võimalusi teabele juurdepääsemiseks ja abi saamiseks. Telefoniabiliine täiendavad nüüd rakendused, veebivestlused, võrguressursid ja sotsiaalmeedias kohalolek. Siiski on kõige parem erinevad platvormid orgaaniliselt ühendada, tagada nende täiendavus, säilitada teenuse kvaliteet ning keskenduda pigem positiivsele sisule kui hoiatustele. Korrakaitseametnike veebi-kohaloleku edukus sõltub usaldusest politsei vastu. Lisaks peaksid veebikonstaablid teadvustama oma kahekordset rolli politseiametnike ja veebi-usaldusisikutena, eriti kui tegemist on alaealistega.

Üks kriitiline märkus on see, et alaealiste ohvrustumise ennetamine Internetis ja digikeskkonnas on siiski piiratud ulatusega. Vaatamata uute IKT-de tõhususele laste ja noorukiteni jõudmisel, võib ette tulla olukordi, kus alaealistele on kõige parem läheneda muul viisil. See on nii näiteks lastega, kes on liiga noored, et olla internetis, või liiga noored, et mõista keerulisi sõnumeid. Lisaks jääb koolisüsteem alati ilmseks ja tõhusaks viisiks alaealisteneni jõudmisel.

