



LAUNCHING CONFERENCE OF CoE STRATEGY ON THE RIGHTS OF PERSONS WITH DISABILITIES 2017 – 2023

27-28th MARCH 2017

Η χρήση ψηφιακού περιβάλλοντος από παιδιά με οπτική αναπηρία - Παρουσίαση απόψεων από τον Ανδρέα Σολωμού (Δευτέρα 27 Μαρτίου 16:00 – 17:45)

(slide 1) Γεια σας είμαι ο Ανδρέας Σολωμού. Είμαι 20 χρονών και είμαι φοιτητής νομικής στο Πανεπιστήμιο Κύπρου.

Οφείλω να ομολογήσω ότι πρώτη φορά μου δίνεται η ευκαιρία να μιλήσω για ένα τόσο σημαντικό στόχο όπως είναι ο καταρτισμός της στρατηγικής του Συμβουλίου της Ευρώπης για τα δικαιώματα των ατόμων με αναπηρίες. Έχω αρκετό άγχος ωστόσο, είμαι πολύ ικανοποιημένος που μπορώ να εκφράσω τις απόψεις μου για ένα θέμα που με επηρεάζει καθημερινά και σε μεγάλο βαθμό θα έλεγα.

(slide 2) Ξέρετε είναι πολύ ενοχλητικό όταν η αναπηρία συνδέεται αυτόματα στην αντίληψη της κοινωνίας με την άγνοια ή την ανικανότητα. Συχνά οι γύρω μου διερωτούνται αν μπορούν να μου στείλουν email, αν το like που κάνω είναι γιατί όντως γνωρίζω το περιεχόμενο και μου αρέσει. Η αμηχανία που προκαλώ είναι αυτό που με κάνει και εμένα αμήχανο.

(slide 3) Αυτό είναι και το πρώτο θέμα που ήθελα να θίξω, η υποχρέωση των αρμοδίων να δίνουν την ευκαιρία στα άτομα που επηρεάζονται να ακούγονται και η άποψή τους να λαμβάνεται υπόψη.

(slide 4) Μιλούμε σήμερα για ψηφιακό αλφαριθμητισμό, για ψηφιακή επικοινωνία, ψηφιακή συμμετοχή, ψηφιακή ένταξη κ.τ.λ. Μήπως θα πρέπει να αρχίσουμε να μιλάμε και για ανθρώπινα δικαιώματα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον;

(slide 5) Για μένα η πρόσβαση σε ψηφιακά περιβάλλοντα είναι πολύ σημαντική. Χαρακτηριστικά θα έλεγα ότι δεν μπορώ να φανταστώ μια μέρα από τη ζωή μου χωρίς πρόσβαση στο διαδίκτυο.

(slide 6) Το διαδίκτυο είναι για μένα ένας άλλος κόσμος, εκεί αφήνομαι, εξάπτεται η φαντασία και η δημιουργικότητά μου, εκεί επανακαθορίζω κάθε μέρα τον κόσμο μου.

Πιστεύω ότι τα ψηφιακά περιβάλλοντα παρέχουν πολλαπλές ευκαιρίες μάθησης, κοινωνικοποίησης, και γενικότερα ανάπτυξης και δημιουργίας. Θα έλεγα επίσης ότι έχουν τοποθετήσει τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων σε μια άλλη βάση που ίσως σμικραίνει ή απαλείφει κάτω από τις σωστές προϋποθέσεις και συνθήκες τις ανισότητες που δημιουργούνται λόγω μιας αναπηρίας.

(slide 7) Βεβαίως το ερώτημα είναι πόσες από αυτές τις ευκαιρίες είναι πραγματικά προσβάσιμες σε ένα άτομο με οπτική αναπηρία; Αυτό κατά την άποψή μου εξαρτάται από τρεις κύριους παράγοντες:

(slide 8)

- Τα χαρακτηριστικά του ατόμου,
- τις ικανότητες και την ευαισθητοποίηση του δημιουργού ενός ψηφιακού περιβάλλοντος (developer),
- τα πρότυπα ποιότητας με βάση τα οποία οικοδομείται ένα ψηφιακό περιβάλλον

Πιστεύω ότι η διασφάλιση των δικαιωμάτων των ατόμων με αναπηρίες περνά μέσα από τους τρεις αυτούς παράγοντες και σε αυτό θα τοποθετηθώ στη συνέχεια.

1. Τα χαρακτηριστικά του ατόμου

(slide 9) Θα χαρακτήριζα τον εαυτό μου ως ψηφιακό μετανάστη. Άρχισα να μπαίνω στην τεχνολογία των smart phones και των tablets όταν οι συνομήλικοί μου ήταν ήδη εξοικειωμένοι και μιλούσαν με όρους που δεν αντιλαμβανόμουν. Χρειάστηκε να προσπαθήσω πολύ από μόνος μου για να είμαι σε ένα ανάλογο με αυτούς επίπεδο. Δεν ξέρω πόσα παιδιά με παρόμοια αναπηρία έχουν την ίδια θέληση. Το δίλημμα λοιπόν είναι είτε θα πρέπει να κατευθύνουμε τις προσπάθειες για ψηφιακή ένταξη ενός του ψηφιακού

μετανάστη σε ένα κόσμο ψηφιακών ιθαγενών ή θα πρέπει να διασφαλιστεί ότι όλα τα παιδιά με αναπηρίες είναι ψηφιακοί ιθαγενείς.

Θα χαρακτηρίζα επίσης τον εαυτό μου και ως ψηφιακό νομά. Πλέον, αρκετοί νέοι λειτουργούν, όπως και εγώ ως φοιτητής, ως ψηφιακοί νομάδες. Η ευελιξία είναι κάτι που μου αρέσει και με βολεύει πολύ. Την ώρα που διαβάζω ένα βιβλίο στην καφετέρια, στέλλω την εργασία που τέλειωσα, επικοινωνώ με τους φίλους μου και ψηφίζω σε ένα talent show. Το ζήτημα λοιπόν είναι να τα άτομα με αναπηρία να φτάσουν σε ένα επίπεδο όπου η ευελιξία σε ψηφιακά περιβάλλοντα να λειτουργεί θετικά ως προς την ένταξη, τη συμμετοχή και την ψυχαγωγία τους.

(slide 10) Στα χαρακτηριστικά του ατόμου δεν θα μπορούσα να παραλείψω το επίπεδο ενημέρωσης όσον αφορά τα ανθρώπινα δικαιώματα, τους κινδύνους και τις μεθόδους προστασίας. Είχα την τύχη να είμαι μέλος της Ομάδας Εφήβων Συμβούλων της Επιτροπής Προστασίας των Δικαιωμάτων του Παιδιού αλλά πόσα παιδιά με παρόμοια ή άλλη αναπηρία θα έχουν τις ίδιες ευκαιρίες;

(slide 11) Συμφωνώ με αυτό που είπε ο Bill Gates «Ο υπολογιστής μπορεί να γίνει το πιο ενδυναμωτικό εργαλείο που δημιουργήθηκε ποτέ...» αλλά θα πρόσθετα ότι αυτό εξαρτάται κατά πόσο ο χρήστης θα πρέπει να είναι σε θέση να το χρησιμοποιήσει με το καλύτερο δυνατό τρόπο και να αποκομίσει τα καλύτερα δυνατά οφέλη.

Θα πρέπει εδώ να παραδεχτώ ότι ακόμα ανακαλύπτω τις δυνατότητες του voice over. Ανακάλυψα πρόσφατα πως γίνεται αυτόματη εναλλαγή γλώσσας.

Αν λοιπόν αυτή είναι η περίπτωση θα πρέπει να εξεταστεί ποια κατεύθυνση διασφαλίζει ότι ένα άτομο με αναπηρία ενδυναμώνεται σε τέτοιο βαθμό ώστε ένα ψηφιακό περιβάλλον να λειτουργεί προς το συμφέρον του.

Θα περάσω στο δεύτερο παράγοντα που αφορά τον:

2. Δημιουργό ενός ψηφιακού περιβάλλοντος (developer)

(slide 12) Η πρόσβαση σε ένα ψηφιακό περιβάλλον καθώς επίσης, η χρήση του θα πρέπει να διασφαλίζεται στη βάση των ίσων ευκαιριών. Είναι όμως έτσι τα πράγματα;

Η δική μου εμπειρία δείχνει ότι υπάρχουν ψηφιακά περιβάλλοντα που είναι σε ψηλό βαθμό προσβάσιμα, άλλα που είναι σε ένα μέτριο βαθμό καθώς και εκείνα που η πρόσβαση για άτομα με οπτική αναπηρία δεν είναι καθόλου εύκολη. Από αυτό συμπεραίνει κανείς ότι υπάρχουν developers που φροντίζουν συνεχώς να αναβαθμίζουν και να προσαρμόζουν τα περιβάλλοντα που δημιουργούν και developers που αδιαφορούν ή αγνοούν τις ανάγκες ατόμων με οπτική αναπηρία.

Γιατί ένα άτομο με οπτική αναπηρία να είναι αναγκασμένο να αναφέρει την αναπηρία του για να μπορεί να συμμετέχει ισότιμα σε ένα forum; Γιατί θα πρέπει να αποκλείεται ή να αυτό-αποκλείεται από μια συζήτηση μεταξύ φίλων όταν αναρτάται μια φωτογραφία, ένα βίντεο, ένα sticker;

(slide 13) Έχω δοκιμάσει να στείλω μερικές φορές σχόλια (reviews) αλλά δεν πήρα καμιά απάντηση. Αυτό πιθανόν να μεταφράζεται ότι ο developer αδιαφορεί γιατί δεν έχει τις γνώσεις ή την ευαισθητοποίηση, δεν θέλει να επενδύσει περισσότερο χρόνο ή δεν θέλει να επενδύσει γενικά σε μια μικρή «αγορά» όπως είναι τα άτομα με οπτική αναπηρία ή μια μικρή γενικά αγορά όπως η ελληνική αγορά.

Αν λοιπόν η προσπάθεια είναι να διασφαλιστούν τα δικαιώματα των ατόμων με αναπηρίες θα πρέπει να στρέψουμε ένα μέρος των προσπαθειών προς τους developers.

Ο τρίτος παράγοντας στον οποίο θα πρέπει να δοθεί μεγάλη σημασία είναι το:

3. Πρότυπα ποιότητας με βάση τα οποία οικοδομείται ένα ψηφιακό περιβάλλον

Έχω επενδύσει αμέτρητες ώρες προσπαθώντας να εξερευνήσω τις δυνατότητες κάποιων εφαρμογών. Υπήρχαν περιπτώσεις που οι προσπάθειές μου ήταν επιτυχημένες αλλά και περιπτώσεις που ήταν αποτυχημένες. Σκέφτομαι ότι αν όμως γνώριζα εκ των προτέρων ότι ένα ψηφιακό περιβάλλον είναι φιλικό για άτομα με οπτική αναπηρία η προσπάθεια μου θα ήταν ευκολότερη και ο χρόνος πολύ λιγότερος.

(slide 14) Η δική μου άποψη είναι ότι θα πρέπει να βρεθεί ένας τρόπος ή/και κίνητρα ώστε τα ψηφιακά περιβάλλοντα να οικοδομούνται στη βάση προτύπων ποιότητας τα οποία να διασφαλίζουν την πρόσβαση, τη χρήση αλλά και την προστασία των ατόμων με οπτική αναπηρία. Ίσως κάτι σαν ISO.

(slide 15) Σε αυτά τα πρότυπα θα μπορούσαν να περιλαμβάνονται κριτήρια προσβασιμότητας, αναβάθμισης λογισμικού και υποστήριξης των χρηστών μέσω on line courses. Θα μπορούσε βέβαια να υπάρχουν και αντικίνητρα για παράδειγμα οι εταιρείες να μην διαφημίζουν σε περιβάλλοντα που δεν τηρούν τα πρότυπα.

(slide 16) Φαίνεται όμως ότι όλα καταλήγουν στον ίδιο παρονομαστή. Τα πρότυπα, τα κίνητρα, τα αντικίνητρα δεν μπορούν να τεθούν από τη μια μέρα στην άλλη. Μάλλον είναι πιο πιθανόν να είναι το αποτέλεσμα μιας ευρύτερης, συνεχούς και καθολικής πολιτικής που θα πρέπει να προωθεί γενικότερα το θέμα σε όλες τις πτυχές της κοινωνικής δράσης.

(slide 17) Μιας πολιτικής που να βασίζεται σε ερευνητικά δεδομένα και τη συλλογή απόψεων από τα άτομα που επηρεάζονται, μιας πολιτικής που να προωθεί τη συνεχή βελτίωση των προγραμμάτων εκπαίδευσης και ανάπτυξης προσβάσιμων περιβάλλοντων και να υποστηρίζει και να χρηματοδοτεί την ανάπτυξη νέων ψηφιακών εργαλείων.

(slide 18) Συνήθως φτιάχνουμε τον κόσμο και μετά ψάχνουμε τρόπο να τον προσαρμόσουμε στις ανάγκες των παιδιών με αναπηρία ή γενικά των παιδιών. Αντί λοιπόν η προσπάθεια να είναι πώς να «κάνουμε» τα παιδιά με αναπηρία ή τα παιδιά γενικότερα καλύτερα ίσως θα πρέπει να ξεκινούμε με την προσπάθεια να κάνουμε τον κόσμο καλύτερο γι αυτά. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει πάντοτε η δυνατότητα να γίνουν αλλαγές στον τρόπο αντίληψης και στον τρόπο ανταπόκρισης της κοινωνίας σε σχέση με αυτούς τους όρους.

Είμαι της γνώμης ότι θα πρέπει να επενδύσουμε στην εκπαίδευση και την ευαισθητοποίηση των ατόμων που οικοδομούν τα περιβάλλοντα αλλά και των ατόμων που χρησιμοποιούν τα περιβάλλοντα γενικότερα. Έχω την άποψη ότι τα ανθρώπινα δικαιώματα σε ένα ψηφιακό περιβάλλον και ιδιαίτερα των ατόμων με αναπηρίες έχουν ίσως διαφορετικές ή/και άγνωστες προεκτάσεις γι αυτό και χρήζουν μεγάλης προσοχής.

Θα κλείσω την παρουσίασή μου με κάποιους γενικούς προβληματισμούς.

(slide 19) Κάποτε μιλούσαμε για κοινωνικές ανισότητες και κοινωνικό αποκλεισμό τώρα θα πρέπει να προσθέσουμε στο λεξιλόγιό μας τις ψηφιακές ανισότητες και τον ψηφιακό αποκλεισμό. Ποιο έρχεται πρώτο το κοινωνικό ή το ψηφιακό και ποιο δεύτερο πλέον δεν είναι τόσο απλό για ένα παιδί ή νέο άνθρωπο με αναπηρία.

Ο όρος «παιδί» όπως και ο όρος «αναπηρία» είναι μια κοινωνικά κατασκευασμένη έννοια. Η ευαλότητα θα πρέπει ίσως να ορίζεται ως ο βαθμός ανεπάρκειας της κοινωνίας να αποδεχτεί, να ανταποκριθεί και να προσαρμοστεί στις ανάγκες των κοινωνικών κατασκευασμάτων της.

Η αναπηρία και κατ' επέκταση η ευαλότητα δεν μπορεί να γίνει κατανοητή μέσα από υπεραπλουστεύσεις ή απλοϊκές συσχετίσεις. Οι πτυχές της αναπηρίας και η ευαλότητα που δημιουργούν είναι πολλαπλάσιες από τις έννοιες και τους όρους που συμπεριλαμβάνουν. Για παράδειγμα η προσβασιμότητα δεν σημαίνει αυτόματα ένταξη και ένταξη δεν σημαίνει αυτόματα προσβασιμότητα.

(slide 20) Αν θέλουμε πραγματικά ένα ψηφιακό ή οποιοδήποτε περιβάλλον να είναι προσβάσιμο, φιλικό, ευνοϊκό για άτομα με αναπηρίες θα πρέπει να βρούμε τρόπους εκείνους ώστε η αναπηρία και η ευαλότητα να αποτελεί εξαρχής το επίκεντρο της οικοδόμησης του οποιουδήποτε περιβάλλοντος.

(slide 21) Θα κλείσω με ένα ευχάριστο τρόπο. Κάποτε κάποιος είπε ότι τα κοινωνικά δίκτυα θα έπρεπε να εξυπηρετούν πρωτίστως τα άτομα με κοινωνική αναπηρία δίνοντάς τους διεξόδους ώστε να κοινωνικοποιούνται με τους υπόλοιπους. Τελικά τα κοινωνικά δίκτυα έχουν μετατρέψει όλους σε κοινωνικά ανάπηρους και έτσι δεν υπάρχει πρόβλημα πλέον.

Ευχαριστώ πολύ για την προσοχή σας.