ITU პუბლიკაციები

საერთაშორისო ტელეკომუნიკაციების კავშირი

განვითარების სექტორი

ბავშვთა ონლაინ დაცვის სახელმძღვანელო მშობლებისა და აღმზრდელებისთვის 2020

აღიარება

აღნიშნული სახელმძღვანელოები შექმნა “საერთაშორისო ტელეკომუნიკაციების კავშირმა” (ITU) და მოწინავე ინსტიტუტებიდან ინფორმაციულ და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებისა (ICT) და ბავშვთა (ონლაინ) დაცვის საკითხების სფეროში მომუშავე თანაავტორების ჯგუფმა. მათ შორისაა შემდეგი ორგანიზაციები:

EPCAT International, the Global Kids Online network, the International Disability Alliance, the International Telecommunications Union (ITU), the London School of Economics and Political Science, Internet matters, Parent Zone International და the UK Safer Internet Centres/SWGfL.

სამუშაო ჯგუფს ხელმძღვანელობდა კარლ ჰოფვუდი (Insafe network of Safer Internet Centres (Insafe)) [1]და კოორდინირებას უწევდა ფენი როტინო (ITU).

ასევე ფასდაუდებელი წვლილი მიუძღვით COFACE-Families Europe, the Australian eSafety Commissioner, the European Commission, the European Council, the e-Worldwide Group (e-WWG), ICMEC, Youth and Media/Berkman Klein Center for Internet and Society at Harvard University, ასევე ინდივიდუალური ეროვნული მთავრობები და დაინტერესებული პირების კერძო სექტორი რომლებსაც აქვთ საერთო მიზანი, რომ ინტერნეტი ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის აქციონ უკეთეს და უსაფრთხო ადგილად.

ეს სახელმძღვანელოები ვერ შედგებოდა რომ არა თანაავტორების დრო, ენთუზიაზმი და საკუთარი თავის მიძღვნა.

ITU მადლობელია პარტნიორების მიერ გაღებული წვლილისთვის მათი ღირებული დროისა და გამჭრიახობის სახით (ორგანიზაციები მოცემულია ანბანური თანმიმდევრობით):

- იულია ფოსი და ელა სერი (Australian eSafety Commissioner)
- მარტინ შმალზრიდი (COFACE-Families Europe)
- ლივია სტოიკა (Council of Europe)
- ჯონ ქარი (ECPAT International)
- მანუელა მარტა (European Commission)
- სალმა აბასი (e-WWG)
- ლაური ტაშარსკი (ICMEC)
- ლუსი რიჩარდსონი (International Disability Alliance)
- კაროლინ ბუნტინგი (Internet matters)
- ფანი როტინო (ITU)
- სონია ლივინგსტოუნი (London School of Economics & Global Kids Online)
- კლიფ მანინგი და ვიკი შოტბოლტი (Parent Zone International)
- დევიდ ვრაითი (UK Safer Internet Centres/SWGfL)

[1]Connecting Europe Facility-ის (CEF) ფარგლებში, ევროპის საბჭოს სახელით, European Schoolnet ამუშავებს the Better Internet for Kids-ის პლატფორმას, რომელიც მოიცავს Insafe network of European Safer Internet Centres-ის კოორდინირებას. დამატებითი ინფორმაცია ხელმისაწვდომია ბმულზე: www.betterinternetforkids eu

- სანდრა კორტესი (Youth and Media)

ISBN
978-92-61-30141-5 (ბეჭდური ვერსია)

978-92-61-30471-3 (ელექტრონული ვერსია)

978-92-61-30131-6 (EPUB ვერსია)

978-92-61-30481-2 (Mobi ვერსია)

გთხოვთ წინამდებარე ანგარიშის დაბეჭდვისას გაითვალისწინოთ გარემო.

©ITU 2020

გარკვეული უფლებები დაცულია. ეს ნამუშევარი საზოგადოებისთვის ლიცენზირებულია Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 IGO ლიცენზიით (CC BY-NC-SA 3.0 IGO).

აღნიშნული ლიცენზიის პირობების თანახმად, თქვენ შეგიძლიათ გადაიღოთ ასლი, ხელახლა გაავრცელოთ, და მოახდინოთ ნამუშევრის არაკომერციული მიზნებისთვის ადაპტაცია, ნამუშევრის სათანადო მითითებით. ამ ნამუშევრის არავითარი გამოყენება არ უნდა უთითებდეს იმაზე, რომ ITU მხარს უჭერს რომელიმე კონკრეტულ ორგანიზაციას, პროდუქტს ან მომსახურებას. ITU-ს სახელების ან ლოგოების უნებართვო გამოყენება არ არის ნებადართული. თუ ახდენთ ნამუშევრის ადაპტაციას, უნდა მოახდინოთ თქვენი ნამუშევრის ლიცენზირება იმავე ან ექვივალენტური Creative Commons ლიცენზიით. თუ თქვენ შექმნით ამ ნამუშევრის თარგმანს, მითითებულ ციტირებასთან ერთად უნდა დაამატოთ შემდეგი დისკლამაცია: „ეს თარგმანი არ შექმნილა „საერთაშორისო ტელეკომუნიკაციის კავშირის“ (ITU) მიერ. ITU არ არის პასუხისმგებელი ამ თარგმანის შემცველობასა და სიზუსტეზე. ორიგინალი, ინგლისური გამოცემა უნდა იქნას მიჩნეული სავალდებულო და ავთენტურ გამოცემად“. დამატებითი ინფორმაციისთვის ეწვიეთ: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/

წინასიტყვაობა

ITU-მ ბავშვთა ონლაინ დაცვის სახელმძღვანელოების პირველი ნაკრები 2009 წელს შექმნა. ჩვენი მიზანი, მაშინ, იყო რომ მოგვეხდინა სხვადასხვა დაინტერესებული პირის უზრუნველყოფა საერთაშორისოდ შეთანხმებული ჩარჩოთი - მშობლები და აღმზრდელები, მრეწველობა, კანონმდებლები, და ბავშვები - რათა უზრუნველყოს ინტერნეტის ყველაზე ახალგაზრდა მომხმარებლები უსაფრთხო, ბედნიერი და ნდობით აღჭურვილი ონლაინ სივრცით.

ამ დროის შემდეგ ინტერნეტის განვითარება აღიარების ყველა საზღვრებს გასცდა. იგი ბავშვებისთვის უსასრულოდ მდიდარი რესურსი გახდა, რომელიც სთავაზობს საგანმანათლებო თამაშებს, გასართობ აქტივობებს, და ბევრ განსხვავებულ გზას რათა გაიზიარონ, ისწავლონ, და მნიშვნელოვნად დაუკავშირდნენ მეგობრებს, ოჯახსა და გარე სამყაროს. თუმცა, ამავდროულად, ის ბავშვებისთვის უმეთვალყუროდ გაცილებით საშიშ ადგილად იქცა.

კონფიდენციალურობის, ყალბი ინფორმაციითა და ღრმა სიყალბეებით, ძალადობრივი და შეუსაბამო შინაარსის მქონე ინფორმაციით, ინტერნეტ თაღლითებითა და ონლაინ გრუმინგითა და სექსუალური ძალადობითა და ექსპლუატაციის სპექტრით დამთავრებული, ბავშვები - და მათი მეურვეები - მრავალი რისკისა და გამოწვევების წინაშე დგანან.

ამასთან, COVID-19 გლობალურმა პანდემიამ დაგვანახა ბავშვების დიდი ტალღა რომლებიც ონლაინ სამყაროს პირველად გაეცნო, რათა უზრუნველყოფილიყო მათი სწავლება და სოციალური ჩართულობა. ვირუსისგან გამოწვეული შეზღუდვები არამხოლოდ იმას იწვევდნენ რომ ბევრი პატარა ბავშვი იმაზე ადრე ჩაერთო ონლაინ სივრცეში ვიდრე მშობლები გეგმავდნენ, ასევე სამუშაო ვალდებულებების შესრულება ბევრ მშობელს ხელს უშლიდა ბავშვის ზედამხედველობაში, რითაც ახალგაზრდა ხალხი ექცევა რისკის ქვეშ, რომ ნახავენ შეუსაბამო მასალას, ან გახდებიან კრიმინალის სამიზნე სექსუალური ძალადობის მასალის წარმოების მიზნებისთვის.

ამის გათვალისწინებით, ITU-ს წევრმა სახელმწიფოებმა მოითხოვეს მეტი ვიდრე ჩვენს მიერ წარსულში COP სახელმძღვანელოების დროული პერიოდული განახლება. ამის ნაცვლად, ეს განახლებული გადასინჯული სახელმძღვანელოები ხელახლა გადაისინჯა, გადაიწერა და ფორმირებულ იქნა თავიდან ბოლომდე, რათა ასახოს ძალიან მნიშვნელოვანი ცვლილებები ციფრული ლანდშაფტში, რომელშიც დღევანდელი ბავშვები იმყოფებიან.

თქვენთვის, ამ სახელმძღვანელოების მომხმარებლებისთვის, ჩვენი მიზანია გამოწვევის მასშტაბის შესახებ ცნობიერების ამაღლების გაზრდა, და თქვენი იმ რესურსით უზრუნველყოფა, რომელიც დაგეხმარებათ ეფექტურად უზრუნველყოთ ახალგაზრდა ხალხის ონლაინ სამყაროსთან კავშირი. ეს სახელმძღვანელოები გაგაცნობიერებინებთ პოტენციურ რისკებსა და საფრთხეებს, და დაგეხმარებათ ჯანსაღი და გაფართოებული ონლაინ გარემო შექმნათ სახლსა და საკლასო ოთახში. ისინი ასევე ხაზს უსვამენ ბავშვებთან ღია კომუნიკაციისა და მუდმივი დიალოგის მნიშვნელობას, რათა შეიქმნას უსაფრთხო გარემო სადაც ახალგაზრდა მომხმარებლები თავს უფლებამოსილად იგრძნობენ გამოხატონ პრობლემები.

ციფრულ ტექნოლოგიებსა და პლატფორმებში არსებული ახალი მოვლენების ასახვის გარდა, წინამდებარე ახალი გამოცემა ეხება მნიშვნელოვან ლაკუნას: სიტუაცია რომლის წინაშეც დგანან შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვები, რომლებსაც ონლაინ სამყარო სთავაზობთ

განსაკუთრებით მნიშვნელოვან სასიცოცხლო ხაზს სრული - და სრულფასოვანი - სოციალური მონაწილეობისთვის. ასევე გათვალისწინებულია მიგრანტი ბავშვებისა და სხვა მოწყვლადი ჯგუფების სპეციალური საჭიროებები.

ITU-ს, როგორც გლობალური შემსრულებლის, როლის ჭეშმარიტი სულისკვეთებით, მე ვამაყობ ფაქტით, რომ ეს გადასინჯული სახელმძღვანელოები წარმოადგენენ გლობალური თანამშრომლობის ძალისხმევის პროდუქტს, არიან ფართო მრავალი დაინტერესებული პირის საზოგადოების ექსპერტების თანაავტორობით შედგენილი.

მე ასევე მოხარული ვარ გაგაცნოთ ჩვენი ახალი COP თილისმა, Sango, მეგობრული, მკაცრი და უშიშარი პერსონაჟი, რომლის დიზაინიც ITU-ს საერთაშორისო ახალგაზრდული ახალი პროგრამის ფარგლებში მთლიანად ბავშვთა ჯგუფს ეკუთვნის.

ეპოქაში, სადაც უფრო და უფრო მეტი ახალგაზრდა ხალხი ერთვება ონლაინ სივრცეში, ეს COP სახელმძღვანელოები უფრო მნიშვნელოვანია, ვიდრე ოდესმე ყოფილა. მშობლები და აღმზრდელები, ინდუსტრია, კანონმდებლები - და თავად ბავშვები - ყველა მნიშვნელოვან როლს თამაშობენ ბავშვების ონლაინ უსაფრთხოებაში. მე ვიმედოვნებ, რომ თქვენთვის აღნიშნული სახელმძღვანელოები სასარგებლო იქნება იმ გზაზე, სადაც კამპანიას უწევთ თქვენს მეურვეობაში მყოფ ბავშვებს არაჩვეულებრივ მოგზაურობაში, რომელშიც უნდა აღმოაჩინონ ინტერნეტის გასაოცარი შესაძლებლობები.

(ხელმოწერილია)

დორინ ბოგდან-მარტინი

დირექტორი, ტელეკომუნიკაციის განვითარების ბიურო

სარჩევი

აღიარება iii

წინასიტყვაობა v

შინაარსი 1

1. შესავალი 2
2. რა არის ბავშვთა დაცვა? 5
3. ბავშვები და ახალგაზრდები დაკავშირებულ სამყაროში 7
4. მოწყვლადი ბავშვები 22
5. ახალი და აღმოცენებული რისკები და გამოწვევები 26
6. რისკებისა და ზიანის გაცნობიერება 32
7. მშობლების, მომვლელებისა და მეურვეების როლი 39
8. მშობლების, მომვლელების და მეურვეების სახელმძღვანელოები 43
9. აღმზრდელების როლი 50
10. სახელმძღვანელოები აღმზრდელებისთვის 56
11. დასკვნა 58

ტერმინოლოგია ..... **Error! Bookmark not defined.**

ცხრილებისა და გამოსახულებების ჩამონათვალი

ცხრილები

ცხრილი 1: მშობლების, მომვლელებისა და მეურვეებისთვის მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები

ცხრილი 2: აღმზრდელების მიერ მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები

დიაგრამები

დიაგრამა 1: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად თამაშობენ ონლაინ თამაშებს, სქესისა და ასაკის მიხედვით

დიაგრამა 2: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ჩართულნი არიან სამ ან მეტ ონლაინ სოციალურ აქტივობაში, სქესის მიხედვით

დიაგრამა 3: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ერთ კრეატიულ ონლაინ აქტივობას მაინც ასრულებენ, სქესისა და ასაკის მიხედვით

დიაგრამა 4: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად სამ ან მეტ ინფორმაციის მოძიების აქტივობას ეწევიან, სქესისა და ასაკის მიხედვით

დიაგრამა 5: ბავშვები (%) რომლებმაც განიცადეს ზიანი ონლაინ, სქესისა და ასაკის მიხედვით

დიაგრამა 6: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად იყენებენ სახლის ინტერნეტს, სქესისა და ასაკის მიხედვით

დიაგრამა 7: ბავშვების ონლაინ რისკების კლასიფიკაცია

დიაგრამა 8: ბავშვები რომლებიც აცხადებენ რომ მათ მიეცათ ინფორმაცია ან რჩევა ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენებაზე, მათ შორის ვინც ონლაინ ერთვება სახლიდან (2012) ან სხვა ადგილიდან (2017, 2018, 2019), ასაკის მიხედვით

შინაარსი

ITU-ს მონაცემების თანახმად, 2019 წელს დაახლოებით 4.1 მილიარდი ადამიანი იყენებდა ინტერნეტს, რაც 2018-ის მაჩვენებელს 5.3 პროცენტით აღემატება.

ბავშვები და ახალგაზრდები ინტერნეტს მრავალი დანიშნულებით იყენებს, სასკოლო პროექტებისთვის ინფორმაციის მიღებით დაწყებული მეგობრებთან მიმოწერით დამთავრებული. ისინი კარგად ფლობენ კომპლექსურ პროგრამებსა და აპლიკაციებს, უკავშირდებიან ინტერნეტს მობილური ტელეფონების, ტაბლეტებისა და სხვა ხელსაწყოების გამოყენებით როგორიცაა საათები, iPod Touch, ელ. წიგნების წამკითხველები და სათამაშო კონსოლები.[1]

ინტერნეტი ასევე მნიშვნელოვანი იარაღია მოწყვლადი ბავშვებისა და ახალგაზრდების სხვადასხვა ჯგუფებისთვის. მიგრანტი ბავშვებისთვის იგი ოჯახთან და მეგობრებთან კავშირის შენარჩუნების საშუალებაა და სთავაზობს ფანჯარას მათი ახალი სახლის კულტურისკენ. იგი საშუალებას აძლევს შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვებს და ახალგაზრდებს რომ მოახდინონ სოციალიზაცია და ჩაერთონ აქტივობებში რომლებიც ხელმიუწვდომელია ონლაინ კავშირს გარეთ, ასევე იძლევა თანატოლებთან ონლაინ თანაბარ პირობებში ყოფნის შესაძლებლობას, სადაც უნარები უფრო თვალსაჩინოა ვიდრე შეზღუდული შესაძლებლობები.

თუმცაღა, ინტერნეტს ხელმისაწვდომობასა და შესაძლებლობებთან ერთად თან ახლავს რისკი და ზიანი, უფრო მავნე ზეგავლენით ვიდრე სხვა რამე. მაგალითისთვის, მიგრანტი ბავშვებისა და ახალგაზრდა ხალხისთვის ინფორმაციის კონფიდენციალობის ონლაინ დარღვევა შეიძლება დრამატული იყოს - არასწორ ხელში, ინფორმაცია შესაძლოა გამოყენებულ იქნეს იდენტიფიცირებისთვის, და მოხდეს ხალხის სამიზედ ქცევა მათი ეთნიკურობის, იმიგრაციის სტატუსის, ან სხვა მაიდენტიფიცირებელი ნიშნის მიხედვით; [2]აუტიზმის სპექტრის აშლილობის (ASD) მქონე ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის, სოციალური გამოწვევებს, როგორიცაა სხვისი განზრახვების გაგების სირთულე, შეუძლიათ ეს ჯგუფი გახადონ დაუცველი ცუდი განზრახვის მქონე „მეგობრების“ მიმართ; და შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები უფრო მიდრეკილნი არიან გარიყვის, სტიგმატიზაციისა და მანიპულირებისკენ.

ბევრ მშობელსა და მეურვეს არასწორად აქვთ გააზრებული, რომ მათი ბავშვი უფრო უსაფრთხოდაა თუ კომპიუტერს სახლში, სკოლაში ან სხვაგან იყენებს. ეს სახიფათო არასწორი შეხედულებაა, რადგან ინტერნეტს შეუძლია ბავშვები და ახალგაზრდები ვირტუალურად სამყაროს ნებისმიერ წერტილში წაიყვანოს, და ამ პროცესში, ისინი შესაძლოა პოტენციურად სახიფათო რისკებს ქვეშ მოექცნენ, ისევე როგორც ფიზიკური სამყაროს შემთხვევაში. თუმცაღა, ბავშვები და ახალგაზრდები მართალია ინტერნეტის სმარტფონით, ტაბლეტით ან სხვა ხელის მოწყობილობის გამოყენებისას ოდნავ უფრო მომეტებულ ზიანის რისკს აწყდებიან. ეს ხდება იმიტომ, რომ ხელის მოწყობილობები ინტერნეტს ნებისმიერი წერტილიდან ხდიან მყისიერად ხელ

[1] ITU, (2019), Measuring digital development. Facts and figures 2019, https:// www .itu .int/ en/ ITU -D/ Statistics/ Documents/ facts/ FactsFigures2019 .pdf.

[2] UNICEF (2017), *The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World*, *https:// www .unicef .org/ uzbekistan/ media/ 711/ file/ SOWC: %20Children %20in %20a %20Digital %20World .pdf*.

მისაწვდომს და ნაკლებად ხდება აღნიშნულის მონიტორინგი მშობლებისა და მეურვეების მიერ.

ეს სახელმძღვანელოები ბავშვთა ონლაინ დაცვის (COP) ინიციატივის ფარგლებში შეიქმნა, როგორც ITU Global Cybersecurity Agenda[3]-ის ნაწილი, უსაფრთხო და დაცული კიბერ სამყაროს საფუძვლების დასადგენად არამხოლოდ დღევანდელი, არამედ მომავალი თაობების ახალგაზრდებისთვისაც. ეს სახელმძღვანელოები ასევე ფოკუსირებულია მოწყლვად ბავშვებზე, კერძოდ, მიგრანტ ბავშვებზე, ASD-ს მქონე ბავშვებზე და შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვებზე.

სახელმძღვანელოს მიზანია წარმოადგენდეს გეგმას, რომელიც შეიძლება იქნას მიღებული და გამოყენებული ეროვნული ან ადგილობრივი ჩვეულებებისა და კანონმდებლობის შესაბამისად, და უპასუხებს ყველა იმ საკითხს რამაც შესაძლოა გავლენა იქონიოს ბავშვებსა და 18 წლამდე ახალგაზრდებზე.

გაეროს ბავშვთა უფლებათა კონვენცია ბავშვს განმარტავს როგორც 18 წლამდე პირს. ეს სახელმძღვანელოები უპასუხებს სამყაროს ნებისმიერ ნაწილში მყოფ ყველა 18 წლამდე პირს. თუმცა, ნაკლებ სავარაუდოა რომ 7 წლის ინტერნეტის მომხმარებელს იგივე საჭიროებები ან ინტერესები გააჩნდეს რაც 12 წლის პირს რომელიც ახლაღა იწყებს საშუალო სკოლას ან 17 წლის პირს რომელიც ზრდასრულობის ზღურბლზე დგას. ეს სახელმძღვანელოები იმგვარადაა შედგენილი, რომ გასცეს რჩევა ან რეკომენდაცია განსხვავებულ კონტექსტებში, რადგან სპეციფიკური საჭიროებები მოითხოვენ ინდივიდუალურ განსχას, და განსხვავებული ადგილობრივი, სამართლებრივი და კულტურული ფაქტორები მნიშვნელოვანია იმ საკითხში, თუ როგორ უნდა იქნას ეს სახელმძღვანელოები გამოყენებული ან განმარტებული ნებისმიერ მოცემულ ქვეყანასა თუ რეგიონში.

1. შესავალი

გლობალურ დონეზე, ყოველი მესამე ინტერნეტ მომხმარებელი წარმოადგენს 18 წლამდე პირს[4], რაც გასაოცარი მაჩვენებელია იმის გათვალისწინებით, რომ 2018 წელს მსოფლიოს მოსახლეობის ნახევარზე მეტი იყენებდა ინტერნეტს. განვითარებად ქვეყნებში, ბავშვები

[3] ITU (2020), Global Cybersecurity Agenda (GCA), https:// www .itu .int/ en/ action/ cybersecurity/ Pages/ gca .aspx.

[4] Livingstone, S., Carr, J., and Byrne, J. (2015) One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, https:// www .cigionline .org/ publications/ one -three -internet -governance -and -childrens -rights

ინტერნეტის გამოყენების მხრივ წამყვანები არიან, იზრდებიან ინტერნეტთან ერთად, და მას პირველ რიგში უკავშირდებიან მობილურით.[5]

რაც უფრო მეტი ბავშვი ღებულობს წვდომას მსოფლიოს მასშტაბით, მათი უფლებების რეალიზაცია მით უფრო დამოკიდებული იქნება იმაზე, თუ რა ხდება ონლაინ. ინტერნეტის წვდომას ფუნდამენტური მნიშვნელობა აქვს ბავშვთა უფლებების რეალიზაციის მხრივ.

როდესაც სამი ბავშვიდან ერთი ინტერნეტის მომხმარებელია, კიდევ დაახლოებით 346 მილიონი ბავშვი რჩება მსოფლიოს მასშტაბით რომელიც არ არის ინტერნეტთან დაკავშირებული.[6] მათ ვისაც ყველაზე განსაკუთრებით შეეძლოთ ინტერნეტის მირ შემოთავაზებული შესაძლებლობების გამოყენება, ხშირად, ყველაზე ნაკლებად არიან დაკავშირებულნი. ჩვენ ვხედავთ, რომ აფრიკის რეგიონის ბავშვების დაახლოებით 60 პროცენტი არ არის დაკავშირებული, ევროპის 4 პროცენტიან მაჩვენებელთან შედარებით.[7]

ინტერნეტთან წვდომასთან მიმართებით, ასევე მნიშვნელოვანი განსხვავებებია სქესის მიხედვით. კვლევა[8] აჩვენებს რომ ამერიკის გარდა ყველა რეგიონში, მამრობით სქესის წარმომადგენელი ინტერნეტის მომხმარებელი უფრო მეტია ვიდრე მდედრობითი. ბევრ ქვეყანაში, გოგოებს არ აქვთ იგივე წვდომის შესაძლებლობა რაც ბიჭებს, და მაშინაც კი როდესაც მათ აქვთ წვდომა, გოგოების ინტერნეტის წვდომის მონიტორინგი და შეზღუდვა უფრო დიდი დოზით ხდება ვიდრე ბიჭების.

ციფრული უთანასწორობა სცილდება წვდომის საკითხს. ბავშვებმა, რომლებიც უფრო მეტად ტელეფონებს იყენებენ ვიდრე კომპიუტერებს შესაძლოა მეორეხარისხოვანი ონლაინ შესაძლებლობები მიიღონ, და ისინი ვისაც არ აქვთ ციფრული უნარები ან საუბრობენ უმცირესობის ენაზე ხშირად ონლაინ ვერ პოულობენ შესაბამის მასალას. სოფლად მცხოვრები ბავშვები უფრო განიცდიან პაროლების ან ფულის ქურდობას. მათ ასევე, როგორც წესი, ნაკლები ციფრული უნარები გააჩნიათ, მეტ დროს ხარჯავენ ონლაინ (განსაკუთრებით თამაშში), და მშობლებისგან ღებულობენ ნაკლებ ჩართულობას და მონიტორინგს.[9]

ორივე, ბავშვებიც და ზრდასრულებიც, იუწყებიან რომ ციფრული უთანასწორობაწარმოდგენს მუდმივ პრობლემას და მოითხოვს მიზანმიმართულ ინვესტიციასა და კრეატიულ გადაწყვეტილებებს. ამ პირობებში უფრო და უფრო მეტი რაოდენობის ბავშვები ერთვებიან ონლაინ, ვიდრე ოდესმე, მაგრამ ბევრი ვერ ღებულობს მითითების შესაბამის ფორმებს მშობლებისგან, მასწავლებლებისგან და სხვა მნიშვნელოვანი ზრდასრულისგან. აღნიშნული ბავშვებს აყენებს რისკის წინაშე.

---

[5] ITU (2020), Measuring the Information Society Report, https:// www .itu .int/ dms _pub/ itu -d/ opb/ ind/ D -IND -ICTOI -2018 -SUM -PDF -E .pdf.
[6] UNICEF (2017), The State of the World's Children 2017: Children in a Digital World, https:// www .unicef .org/ uzbekistan/ media/ 711/ file/ SOWC: %20Children %20in %20a %20Digital %20World .pdf.
[7] UNICEF.
[8] Araba Sey and Nancy Hafkin (2019), REPORT OF EQUALS RESEARCH GROUP, LED BY THE UNITED NATIONS UNIVERSITY (United Nations University and EQUALS Global Partnership), https:// i .unu .edu/ media/ cs .unu .edu/ attachment/ 4040/ EQUALS -Research -Report -2019 .pdf.
[9] UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf.

ინტერნეტი საოცრად გამამდიდრებელი და გამაფართოებელი ტექნოლოგია გახდა. ბავშვები და ახალგაზრდები ინტერნეტთან დაკავშირებული ციფრული ტექნოლოგიების ძირითად ბენეფიციარებს წარმოადგენენ. ეს ტექნოლოგიები ცვლიან ჩვენი ერთმანეთთან კომუნიკაციის გზას, და მათ გახსნეს ბევრი ახალი გზა თამაშისთვის, მუსიკით სიამოვნებისთვისა და კულტურული აქტივობების ფართო სპექტრში ჩართულობისა და მონაწილეობისთვის, მოიხსნა ბევრი ბარიერი. ბავშვებს ინფორმაციის შეგროვებისა და ურთიერთობების განვითარების შესაძლებლობების გამოყენებით ონლაინ შეუძლიათ გააფართოვონ საკუთარი ჰორიზონტები. ICT-ებთან წვდომა ბავშვებს სთავაზობს წერა-კითხვის უნარების განვითარებას რაც შემდგომ ონლაინ არ ყოფნის დროსაც ადგებათ. ინტერნეტი უზრუნველყოფს წვდომას ჯანმრთელობაზე, საგანმანათლებო სერვისებსა და ახალგაზრდებისთვის მნიშვნელოვან თემებზე ინფორმაციას, რომლებიც შესაძლოა წარმოადგენდნენ ტაბუს მათ საზოგადოებებში. ბავშვები და ახალგაზრდები ძალიან ხშირად ინტერნეტის და მის მიერ შემოთავაზებული შესაძლებლობებთან ადაპტაციის წინა ხაზზე არიან.

მიუხედავად ამისა, უდავოა რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების უსაფრთხოებისთვის ბევრი გამოწვევა ჩამოაყალიბა ინტერნეტმა, რომლებსაც გადაწყვეტა ესაჭიროებათ, არამხოლოდ იმიტომ რომ ისინი მნიშვნელოვანი არიან, არამედ იმიტომაც, რომ მნიშვნელოვანია რომ ყველა დაინტერესებულ პირმა შეიტყოს, რომ ინტერნეტი წარმოადგენს შუამავალს, რომლის ნდობაც შეიძლება. თანაბრად, აუცილებელია რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების დაცვის საკითხი არ იქცეს სიტყვისა და გამოხატვის თავისუფლებაზე ან ასოცირების თავისუფლებაზე შეტევის პლატფორმად.

ძალიან მნიშვნელოვანია შემდეგი თაობისთვის, რომ თავდაჯერებულად იგრძნონ თავი ინტერნეტის გამოყენებისას, რათა მათ შეძლონ გააგრძელონ მისი განვითარებით სარგებლის მიღება. ამასთან, როდესაც ბავშვებისა და ახალგაზრდების უსაფრთხოებას განვიხილავთ, სასიცოცხლო მნიშვნელობისაა დავიცვათ სწორი ბალანსი.

აუცილებელია ღიად განვიხილოთ ბავშვებისთვისა და ახალგაზრდებისთვის არსებული ის რისკები რაც გვევლინება ონლაინში, ვასწავლოთ მათ როგორ ამოიცნონ რისკი, და უსაფუძვლოდ შეშინებისა ან საფრთხეებზე ზედმეტი წარმოდგენის გარეშე თავიდან აირიდონ ან გაუმკლავდნენ ზიანს რომელიც შესაძლოა იქნას მატერიალიზებული.

ნებისმიერი მიდგომა რომელიც მხოლოდ, ან ძირითადად, ტექნოლოგიის ნეგატიურ ასპექტებს ეხება ნაკლებ სავარაუდოა რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ სერიოზულად იქნება მიღებული. მშობლები და მასწავლებლები ხშირად არახელსაყრელ მდგომარეობაში აღმოჩნდებიან, რადგან ახალგაზრდებს ძალიან ხშირად ეცოდინებათ უფრო მეტი ტექნოლოგიებისა და მათი შესაძლებლობების შესახებ ვიდრე ძველ თაობებს. კვლევამ აჩვენა რომ ბავშვების უმრავლესობას შეუძლია კიბერბულინგი გაარჩიოს ონლაინ ხუმრობისა და გაღიზიანებისგან, იმის გაცნობიერებით, რომ კიბერბულინგი ხორციელდება ზიანის მისაყენებლად. მსოფლიოს ბევრ ნაწილში, ბავშვებს მართლაც აქვთ უნარი გააცნობიერონ რისკები რომლებსაც ისინი ხვდებიან ონლაინ.[10]

[10] Since 2016, ITU undertakes consultations within COP with children and adult stakeholders on relevant issues such as cyberbullying, digital literacy and children's activities online.

თუმცაღა, მართალია შეიძლება დავასკვნათ, რომ ბავშვების მიერ ონლაინ რისკების მართვის უნარის ჩამოყალიბებისთვის ძალისხმევა ეფექტურია, მაინც არსებობს შესაძლებლობა ავამაღლოთ უფრო მეტი ბავშვის ცნობიერება მსოფლიოს მასშტაბით, განსაკუთრებთ, მოწყვლადი ჯგუფების, და ძალისხმევის ფოკუსირება უნდა მოხდეს ამ ბავშვებზე, განსაკუთრებით კიბერბულინგისა და ონლაინ რისკების სხვა ფორმების შემთხვევაში მსხვერპლის მხარდაჭერის მომსახურებების შესახებ ცნობიერების ამაღლებაზე.

წინ ბევრი გამოწვევაა. არამარტო დაკავშირებულ სამყაროსთან წვდომა წარმოქმნის პრობლემებს. ტექნოლოგიური ცვლილებების სიჩქარე ბავშვთა ონლაინ დაცვისთვის წარმოადგენს გამოწვევებს. ბევრი ბავშვი ახდენს კომპლექსურ ციფრულ მედია ლანდშაფტზე ორიენტირებას. ხელოვნურ ინტელექტისა და მანქანური სწავლების, ვირტუალური და დამატებული რეალობის, დიდი მონაცემების, სახის ამოცნობის, რობოტექნიკებისა და ნივთების ინტერნეტის განვითარებით კიდევ უფრო იცვლება ბავშვების მედიასთან მუშაობის პრაქტიკა.

კრიტიკულად მნიშვნელოვანია რომ ყველა დაინტერესებულმა პირმა დაგეგმოს და განჭვრიტოს ამ განვითარების შედეგები ბავშვებისთვის და იპოვოს გზები რათა მხარი დაუჭირონ მათ საჭირო ციფრული წიგნიერების განვითარებაში არამხოლოდ გადარჩენისთვის, არამედ იმისთვის, რომ წარმატებას მიაღწიონ ციფრულ მომავალში. ბავშვთა ციფრულ უნარებსა და წიგნიერებაში დამატებითი ინვესტიციის ჩადებაა საჭირო მშობლებისა და მასწავლებლების მხრიდან რათა განავითარონ კრიტიკული აზროვნება და შეფასებითი უნარები რათა შეძლონ ორიენტირება განსხვავებული ხარისხის სწრაფად ცვლად ინფორმაციის ნაკადებში, და მშობლებითა და აღმზრდელებით დაწყებული, ბავშვებით დამთავრებული, გახდნენ ციფრული მოქალაქეები. [11]

ITU-ს კონსულტაციებმა აჩვენეს რომ ზოგიერთ სახელმწიფოს უჭირს გამოყოს ციფრული წიგნიერებისა და ბავშვთა ონლაინ უსაფრთხოების პრობლემების გადასაწყვეტად საკმარისი რესურსები. თუმცა, ბავშვები აცხადებენ რომ მშობლები, აღმზრდელები, ტექნოლოგიების კომპანიები და მთავრობები მნიშვნელოვან როლს ასრულებენ ბავშვების ონლაინ უსაფრთხოების მხარდაჭერისთვის გადაწყვეტილებების შემუშავებაში. ITU-ს წევრი სახელმწიფოების კვლევამ აჩვენა, რომ ბავშვთა დიდი რაოდენობის ონლაინ უსაფრთხოებისა და დაცვისთვის არსებობს მნიშვნელოვანი მხარდაჭერა რაც მოიაზრებს გაძლიერებულ ცოდნის გაზიარებასა და კოორდინირებულ ძალისხმევებს.

ბავშვთა ონლაინ შესაძლებლობებისა და რისკების დაბალანსება გამოწვევად რჩება. ITU-ს წევრი სახელმწიფოები ასევე აღნიშნავენ, რომ მაშინ როდესაც ბავშვებისთვის ონლაინ შესაძლებლობების უზრუნველყოფა უნდა დარჩეს პრიორიტეტად, მისი უსაფრთხო პირობების უფლებასთან დაბალანსება ფრთხილად უნდა მოხდეს. რომელთა ფარგლებშიც მათ შეუძლიათ მიიღონ მონაწილეობა და სარგებელი ციფრული სამყაროდან. [12]

2. რა არის ბავშვთა ონლაინ დაცვა?

ონლაინ ტექნოლოგიები ბავშვებისა და ახალგაზრდების კომუნიკაციისთვის, ახალი უნარების შეძენისთვის, მათი კრეატიულობისათვის და უკეთესი საზოგადოების ჩამოყალიბებისათვის

[11] Council of Europe (2016), Digital Citizenship Education, https:// www .coe .int/ en/ web/ digital -citizenship - education/ home.

[12] ITU News (2018), Celebrating 10 Years of Child Online Protection, https:// news .itu .int/ celebrating -10 -years - child -online -protection/ .

ბევრ შესაძლებლობებს იძლევა. თუმცა მათ შესაძლოა ახლდეთ ახალი რისკები, როგორიცაა კონფიდენციალურობის საკითხები, არალეგალური კონტენტი, შევიწროვება, კიბერბულინგი, პერსონალური მონაცემების არასწორად გამოყენება, გრუმინგი და ბავშვთა მიმართ სექსუალური ძალადობაც კი.

ეს სახელმძღვანელოები ავითარებენ ჰოლისტიკურ მიდგომას რათა უპასუხონ ყველა პოტენციურ საფრთხესა და ზიანს რომელსაც შესაძლოა ბავშვები და ახალგაზრდები წააწყდნენ ციფრული ცოდნის მიღებისას. ისინი აღიარებენ რომ ყველა შესაბამის დაინტერესებულ პირს აქვს საკუთარი როლი მათ ციფრულ მოქნილობაში, კეთილდღეობასა და დაცულობაში ინტერნეტის მიერ შემოთავაზებული სარგებლის მიღებისას.

ბავშვთა დაცვა წარმოადგენს საერთო პასუხისმგებლობას და ყველა შესაბამისი დაინტერესებული პირის პასუხისმგებლობაა უზრუნველყოს თითოეულისთვის მდგრადი მომავალი. ამისათვის, კანონმდებლებმა, კერძო სექტორმა, მშობლებმა, მეურვეებმა, აღმზრდელებმა და სხვა დაინტერესებულმა პირებმა უნდა უზრუნველყონ ბავშვების მიერ საკუთარი პოტენციალის რეალიზება - ონლაინ და მის გარეთ.

მშობლებს, მეურვეებსა და აღმზრდელებს ასევე აქვთ პასუხისმგებლობა უზრუნველყონ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ინტერნეტის უსაფრთხო და პასუხისმგებლიანი მოხმარება.

ბოლო წლების განმავლობაში მობილური ინტერნეტ კავშირი მნიშვნელოვნად გაიზარდა და არ არსებობს მყისიერი ცალსახა გადაწყვეტილება ბავშვებისა და ახალგაზრდების დასაცავად. ეს წარმოადგენს გლობალურ საკითხს რომელსაც ჭირდება გლობალური პასუხი საზოგადოების ყველა სექტორის მხრიდან, მათ შორის ბავშვებისა და ახალგაზრდებისგან.

ICT-ების სწრაფი განვითარების კვალდაკვალ აღნიშნული მზარდი გამოწვევების გასამკლავებლად ბავშვთა ონლაინ დაცვის (COP) ინიციატივა[13], ITU-ს მიერ 2008 წლის ნოემბრის მრავალი დაინტერესებული მხარის საერთაშორისო ინიციატივა აგრძელებს გლობალური საზოგადოების ყველა სექტორიდან პარტნიორების შეკრებას რათა ჩამოაყალიბოს უსაფრთხო და ჯანსაღი ონლაინ გამოცდილება ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის მსოფლიოს მასშტაბით. იგი მსოფლიოს ყველა ნაწილში ყველა შესაბამისი დაინტერესებული პირისთვის, მათ შორის ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის ადგენს სახელმძღვანელოებს თუ როგორ შეინარჩუნონ საკუთარი და სხვების უსაფრთხოება ონლაინ. ეს სახელმძღვანელოები მოქმედებენ როგორც ჩარჩო-გეგმა, რომელიც შესაძლოა ადაპტირდეს და გამოყენებულ იქნას ეროვნული ან ადგილობრივი ჩვეულებებისა და კანონების შესაბამისად.

ეს ანგარიში მომზადებულია COP ინიციატივის ფარგლებში მრავალი დაინტერესებული მხარე ექსპერტების სამუშაოჯგუფის მიერ და მიზნად ისახავს ბავშვთა ონლაინ დაცვის შესახებ ინფორმაციის, რჩევისა და უსაფრთხოების რჩევების მიწოდებას მშობლებისთვის, მეურვეებისთვისა და მასწავლებლებისთვის.

ITU-ს ექსპერტთა სამუშაო ჯგუფი წარმოადგენს ამ ანგარიშში გათვალისწინებული სახელმძღვანელოების თანაავტორებს, რითაც შეიქმნა პირველი ITU COP სახელმძღვანელოები, რომელიც გამოიცა 2009 წელს და განახლდა 2016 წელს. ITU-ს წევრი სახელმწიფოს მოთხოვნით,

[13] ITU (2020), Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Pages/ default .aspx.

ITU-მ 2019 წელს დაიწყო გადახედვის პროცესი რომელიც მიზნად ისახავდა სახელმძღვანელოების მეორე ვერსიის შემუშავებას.

ეს ახალი სახელმძღვანელოები მოიცავენ შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვების სპეციალურ სიტუაციებს, როდესაც ისინი დგებიან ონლაინ რისკებისა და ზიანების წინაშე, ასევე ახალი ტექნოლოგიური განვითარებების საკითხების წინაშე, როგორიცაა მობილური ინტერნეტი, აპლიკაციები, ნივთებისინტერნეტი, დაკავშირებული სათამაშოები, ონლაინ თამაში, რობოტექნიკა, მანქანური სწავლა და ხელოვნური ინტელექტი.

3. ბავშვები და ახალგაზრდები დაკავშირებულ სამყაროში[14]

გლობალურ დონეზე, ყოველი მესამე ბავშვი ინტერნეტის მომხმარებელია, ხოლო ყოველი მესამე ინტერნეტის მომხმარებელი 18 წლამდე პირია.[15] 2017 წელს მსოფლიოს მოსახლეობის ნახევარი იყენებდა ინტერნეტს' 15-დან 24 წლამდე ჯგუფში პროპორცია დაახლოებით ორი მესამედით გაიზარდა.

„ჩვენ ინტერნეტთან ერთად გავიზარდეთ. ვგულისხმობ, რომ ინტერნეტი ყოველთვის იყო აქ, ჩვენთან ერთად. მოზრდილები ამბობენ 'ვაუ ინტერნეტი გამოჩნდა', მაშინ როდესაც ჩვენთვის ეს სრულიად ნორმალურია." - ბიჭი, 15 წლის, სერბეთი.

ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შორის, ინტერნეტთან წვდომისთვის ყველაზე ხშირად გამოყენებული მოწყობილობა მობილური ტელეფონია. აღნიშნული ბოლო ათწლეულის განმავლობაში მნიშვნელოვან ცვლილებას წარმოადგენს. ევროპასა და ჩრდილოეთ ამერიკაში ინტერნეტ მომხმარებლების პირველი თაობა პერსონალური კომპიუტერებით ახორციელებდა კავშირს, თუმცა განვითარებადი ქვეყნების უმრავლესობაში, უმეტეს შემთხვევაში ინტერნეტის მომხმარებლები პირველ რიგში მობილურით ახორციელებდნენ კავშირს.

ბავშვებსა და ახალგაზრდებს მობილური ტელეფონების გამოყენება ურჩევნიათ რადგან ისინი შეუძლიათ ყველგან ატარონ; მათ არ უწევთ მისი სხვა ოჯახის წევრებისთვის გაზიარება; მას შეუძლია ერთდროულად რამდენიმე ფუნქციის შესრულება, როგორიცაა მიმოწერა, ლაპარაკი, დაკლიკვა და ფოტოების გაზიარება, ასევე დათვალიერება; თან ის ყოველთვის ჩართულია.

---

[14] ეს თავი ძირითადად შედგენილია მოცემული წყაროდან: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf. The comprehensive research, as part of the comparable high-quality evidence work of the Global Kids Online, collects voices from children in 11 countries, across 4 regions, from 2016 to 2018 (14,733 children aged 9-17 years). The report focuses at the positive effects of ICTs for children and asks at the same time when the use of ICTs becomes problematic in children's lives. All figures of chapter 4 here below are taken from this report. Qualitative and quantitative methodology on which these findings are based can be found at Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., and Saeed, M. (2019). Global Kids Online Comparative Report, Innocenti Research Report. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence. Online under: https:// www .unicef -irc .org/ publications/ 1059 -global -kids -online -comparative -report .html Further information on the Global Kids Online international research project can be found online under: http:// globalkidsonline .net.

[15] Livingstone, S., Carr, J., and Byrne, J. (2015) One in three: The task for global internet governance in addressing children's rights. Global Commission on Internet Governance: Paper Series. London: CIGI and Chatham House, https:// www .cigionline .org/ publications/ one -three -internet -governance -and -childrens -rights

„ტელეფონი რაღაცნაირად უფრო მარტივია. ჩვენ შეგვიძლია ის ყველგან ვატაროთ, იგი უფრო პატარა და სამუშაოდ მარტივია. ასე უფრო მომწონს [მისი გამოყენება] თითებით და არა კლავიატურით.“ გოგო, 12 წლის, სერბეთი.

გამოკითხვებმა აჩვენა რომ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შორის რომელთაც ინტერნეტთან კავშირი აქვთ, გოგოებსა და ბიჭებს მობილური ტელეფონების ონლაინ გამოყენების მსგავსი სტატისტიკა აქვთ. პერსონალური კომპიუტერებს კი, როგორც წესი, ბიჭები უფრო იყენებენ.

პრაქტიკაში, ბავშვებისა და ახალგაზრდების უმეტესობას ერთზე მეტი მოწყობილობიდან აქვთ ინტერნეტზე წვდომა და ტენდენციაა რომ ყველა გამოკითხულ ქვეყანაში ბიჭები უფრო მეტ მოწყობილობას იყენებენ ვიდრე გოგონები.

ბავშვები და ახალგაზრდები დღეში საშუალოდ ორ საათს ატარებენ ონლაინ კვირის განმავლობაში, ხოლო უქმეებზე დაახლოებით ორჯერ მეტს. ზოგი თავს მუდმივად დაკავშირებულად გრძნობს. თუმცა ბევრ სხვას ჯერ კიდევ არ აქვს სახლში ინტერნეტთან წვდომა - ან აქვთ მხოლოდ შეზღუდული კავშირი. მიუხედავად ამისა, სტატისტიკა ძალიან განსხვავებულია და არსებობს შეხედულებების სპექტრი თუ რამდენ დროს უნდა ატარებდნენ ბავშვები ონლაინ. DQ-ს ინსტიტუტიდან ზოგიერთი ახალი კვლევა გვიჩვენებს რომ ავსტრალიაში ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ კვირაში 38 საათამდე დაჰყონ ონლაინ.[16]

„მე კაფეში მივდივარ რადგან ჩვენ სახლში არ გვაქვს კომპიუტერი... ჩვენ სკოლაში არ გვაქვს ინტერნეტთან წვდომა.“ ბიჭი, 15-17 წლის, სამხრეთ აფრიკა.

„[მე დაკავშირებული ვარ] მთელი დღე, თუმცა არ ვიყენებ მას მთელი დღე.“ ბიჭი, 13-14 წლის, არგენტინა.

Global Kids Online (GKO)-ს დასკვნების მიუხედავად, რომ ჯამურად ერთი და იგივე გოგოებისა და ბიჭების რაოდენობას აქვს ინტერნეტთან წვდომა, ზოგიერთ ქვეყანაში ბიჭებს უფრო მეტი თავისუფლება აქვთ ინტერნეტთან წვდომის ასპექტში ვიდრე გოგოებს, და გოგოების მიერ ინტერნეტის გამოყენების მონიტორინგი და შეზღუდვა უფრო ხშირია.

გართობის სამყარო

ბავშვები და ახალგაზრდები ხშირად ქსელში რიგი პოზიტიური და სახალისო მიზეზებით ერთვებიან. გამოკითხული 11 ქვეყნის მასშტაბით, ყველაზე პოპულარული აქტივობა - ორივესთვის, ბიჭებისთვისაც და გოგოებისთვისაც - არის ვიდეო კლიპების ყურება. ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვების სამ მეოთხედზე მეტი ამბობს რომ ისინი ვიდეოებს, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად უყურებენ, მარტო, თუ ოჯახთან ერთად.

„როდესაც დედაჩემმა ლეპტოპი იყიდა, ჩვენ ერთად უფრო მეტი დროის გატარება დავიწყეთ; ყოველ შაბათ-კვირას ვირჩევდით ფილმს და ვუყურებდით ბებიასთან ერთად.“ გოგო, 15 წლის, ურუგვაი.

ბავშვები და ახალგაზრდები ასევე ონლაინ თამაშების თამაშით ღებულობენ სიამოვნებას, ამგვარად ახდენენ საკუთარი თამაშის უფლების რეალიზებას, ხოლო ხანდახან სწავლისაც. ყველა გამოკითხულ ქვეყანაში უფრო ბიჭები თამაშობენ ონლაინ თამაშებს. მიუხედავად ამისა, ბევრი გოგოა რომელიც ინტერნეტს ონლაინ თამაშების სათამაშოდ იყენებს; მაგალითად,

[16] DQ Institute (2020), Child Safety Index, https:// www .dqinstitute .org/ child -online -safety –index/

გოგოების უმრავლესობა თამაშობს ონლაინ თამაშებს ბულგარეთში (60%) და მონტენეგროში (80%). ისევე როგორც ვიდეოების ყურების შემთხვევაში, ბავშვები და ახალგაზრდები უფრო მეტად თამაშობენ ონლაინ თამაშებს როდესაც მათ შედარებით მარტივი წვდომა აქვთ ინტერნეტთან.

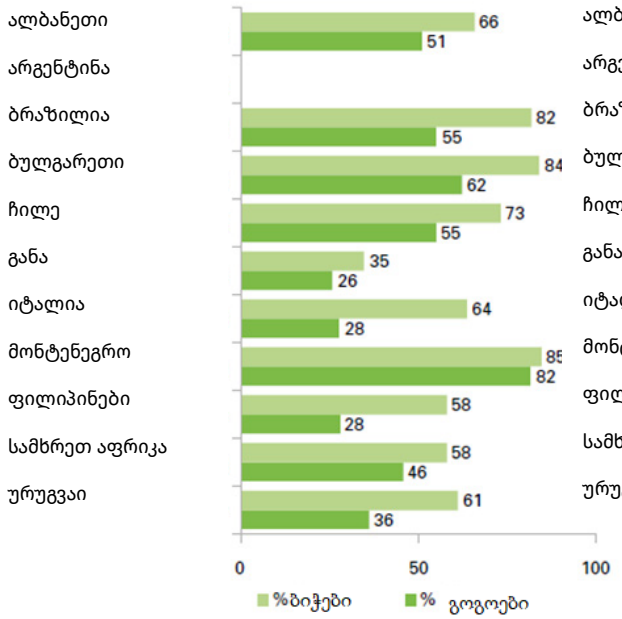
„მე ონლაინ თამაშებს ვთამაშობ და ამით ფულს ვაკეთებ.“ ბიჭი, 17 წლის, ფილიპინებიდან.

ზრდასრულები ჩივიან ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ეკრანთან გადაჭარბებული დროის გატარებაზე, ან ფიქრობენ რომ ისინი უბრალოდ დროს კარგავენ ონლაინ გართობაში. Global Kids Online-ის მიხედვით, ეს ძირითადი გასართობი აქტივობები შეიძლება ბავშვებისთვის და ახალგაზრდებისთვის წარმოადგენდნენ შესაძლებლობებისთვის გამოსადეგ საწყის ეტაპს, რაც შეიძლება მათ დაეხმაროთ ინტერესისა და უნარების განვითარებაში რათა უფრო საგანმანათლებლო, ინფორმაციული და სოციალური ონლაინ გამოცდილებები ჩამოუყალიბდეთ.

დიაგრამა 1: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად თამაშობენ ონლაინ თამაშებს, სქესისა და ასაკის მიხედვით[17]

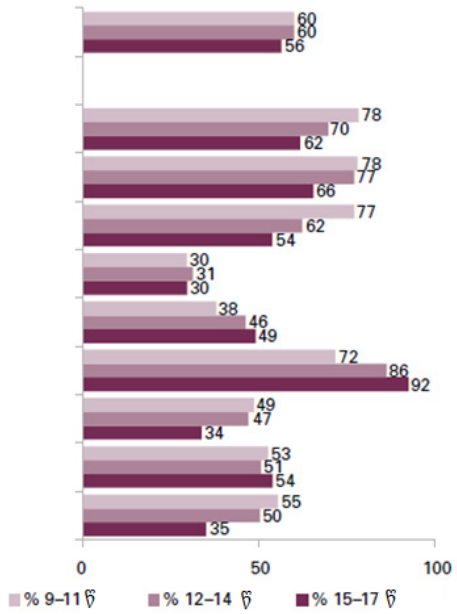
[17] This figure was taken from: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf

დიაგრამა 20a. ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად თამაშობენ ონლაინ თამაშებს, სქესის მიხედვით



კითხვა C4z-aa: რამდენად ხშირად თამაშობდით ონლაინ თამაშებს მარტო ან სხვასთან ერთად წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

დიაგრამა 20b. ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად თამაშობენ ონლაინ თამაშებს, ასაკის მიხედვით



კითხვა C4z-aa: რამდენად ხშირად თამაშობდით ონლაინ თამაშებს მარტო ან სხვასთან ერთად წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

წყარო: UNICEF

ახალი კავშირების დამყარება

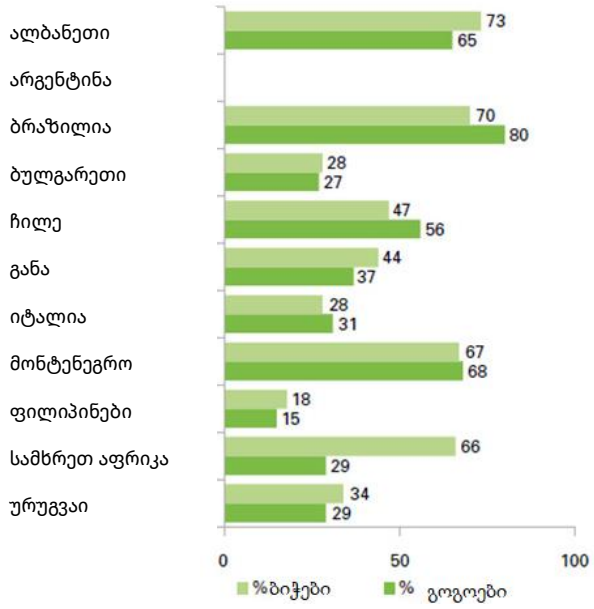
ინტერნეტი, თავისი მყისიერი შეტყობინებების მოწყობილობებითა და სოციალური ქსელებით, შეხვედრის მნიშვნელოვან ადგილად იქცა, სადაც ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ მეგობრებთან, ოჯახთან და სხვა ინტერესების მოზიარე ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან დაკავშირებით მოახდინონ საკუთარი გამოხატვის თავისუფლების რეალიზაცია. გამოკითხულ 11 ქვეყანაში, ბევრი ბავშვი და ახალგაზრდა შეიძლება იქნას მიჩნეული როგორც „აქტიური სოციალიზატორი“, ვინაიდან ისინი ყოველკვირეულად მრავალ ონლაინ სოციალურ აქტივობაში ერთვებიან - როგორიცაა მეგობრებთან და ოჯახთან მიმოწერა სხვადასხვა შეტყობინების ხელსაწყოების გამოყენებით, და კავშირის დამყარება მსგავსი ინტერესის მქონე ხალხთან. ზოგი ბავშვი ასევე ამბობს რომ საკუთარი ნამდვილი სახის გამოხატვა ონლაინ უფრო უმარტივდება.

"ონლაინ, მე შემიძლია გამოვავლინო ჩემი ნამდვილი სახე, იქ არ არსებობს წესები ... ონლაინ მე 5,000-ზე მეტი მეგობარი მყავს“. ბიჭი რომელიც საკუთარი თავის იდენტიფიცირებას ახდენს როგორც გეი, 15 წლის, ფილიპინები

ონლაინ სოციალური ურთიერთქმედებები რიგი მიზეზების გამო ასაკთან ერთადაც იზრდება. მაგალითისთვის, ზოგ სოციალურ მედია ვებგვერდს ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის მინიმალური ასაკობრივი შეზღუდვა აქვს, ჩვეულებრივ, ასაკთან ერთად ისინი მეტ თავისუფლებას ღებულობენ.

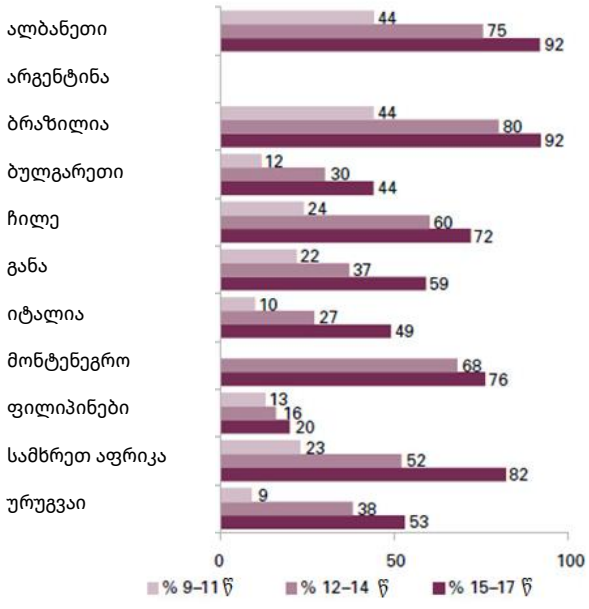
გამოსახულება 2: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ჩართულნი არიან სამ ან მეტ ონლაინ სოციალურ აქტივობაში, სქესის მიხედვით[18]

დიაგრამა 21a ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ჩართულნი არიან სამ ან მეტ ონლაინ სოციალურ აქტივობაში, სქესის მიხედვით



კითხვა C4: რამდენად ხშირად იყავით დაკავებული ამ სოციალური აქტივობებით ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

დიაგრამა 21b. ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ჩართულნი არიან სამ ან მეტ ონლაინ სოციალურ აქტივობაში, ასაკის მიხედვით



კითხვა C4: რამდენად ხშირად იყავით დაკავებული ამ სოციალური აქტივობებით ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

შენიშვნა: ბავშვებსა და ახალგაზრდებს კითხეს თუ რამდენად ხშირად იყვნენ დაკავებული მოცემული სოციალური აქტივობებით ონლაინ წინა თვის განმავლობაში: გამოიყენეს ინტერნეტი განსხვავებული ადგილებიდან ხალხთან მიმოწერისთვის; ეწვივნენ სოციალური ქსელის ვებ გვერდს; ესაუბრნენ ოჯახს ან მეგობრებს რომლებიც შორს ცხოვრობენ; გამოიყენეს სწრაფი შეტყობინება; მონაწილეობა მიიღეს ვებგვერდზე სადაც ხალხი ერთმანეთს უზიარებს ინტერესებს ან ჰობებს.

[18] This figure was taken from: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf,

წყარო: UNICEF

ზემოთ მოცემული მონაცემებიდან ცხადია, რომ ინტერნეტი სოციალიზაციისთვის ახალ განზომილებებს ხსნის, თუმცა მშობლები ხშირად ჩივიან რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ონლაინ ურთიერთქმედებები ხორციელდება რეალურ ცხოვრებაში პერსონალური კონტაქტის ხარჯზე.

„ერთად ყოფნისას ისინი მაგიდასთან სხედან. 10 მათგანიდან თითოეული საკუთარ პატარა მოწყობილობაშია.“ მოზარდების მშობელი, ასაკი 15-17 წელი, ჩილე

მსგავსი ქცევა არამხოლოდ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ახასიათებთ. ზოგი მშობელი სატელეფონო ზარს ახორციელებს ან ინტერნეტს ათვალიერებს სოციალური შეკრებებისას - რაც ბევრ ბავშვსა და მოზარდს აწუხებს.

„მაგიდასთან, როდესაც ვიკვებებით, და მამა თავის ტელეფონს იყენებს. ეს ერთადერთი დროა როდესაც ჩვენ ყველა ერთად ვართ, და ეს ძალიან მაღიზიანებს.“ გოგო, 14 წლის, ურუგვაი

უფრო მეტი ინტერნეტთან წვდომით ბავშვებსა და მოზარდებს მათი ჰორიზონტების გაფართოვება შეუძლიათ, შეუძლიათ შეაგროვონ ინფორმაცია და გააფართოონ მათი ურთიერთობები. უფრო მეტი სოციალური ურთიერთქმედებით, ონლაინ თუ პირადად, ისინი ზრდიან საკუთარ გამოცდილებას და ავითარებენ უნარებს. GKO-ს კვლევა აჩვენებს რომ ბავშვები და ახალგაზრდები რომლებიც უფრო აქტიურად ახდენენ სოციალიზაციას ინტერნეტში უფრო უკეთ ახერხებენ ონლაინ კონფიდენციალურობის მართვას, რაც მათ უსაფრთხოდ ყოფნაში ეხმარება.

შექმნის ხალისი

ზოგი ონლაინ მასალა რომელსაც ბავშვები და ახალგაზრდები პოულობენ და რომელსაც აფასებენ, სხვა ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ არის შექმნილი. როგორც წესი, Global Kids Online-ის მიერ გამოკითხულ 11 ქვეყანაში, ბავშვებისა და ახალგაზრდების 10-დან 20 პროცენტამდე ყოველკვირეულად ქმნის და ტვირთავს მუსიკას ან ვიდეოს, ან წერს ბლოგს, ამბავს, ან ქმნის ვებ გვერდებს.

„მე მაქვს ბლოგი და რეგულარულად ვანახლებ მას.“ გოგო, 15-17 წლის, ფილიპინები

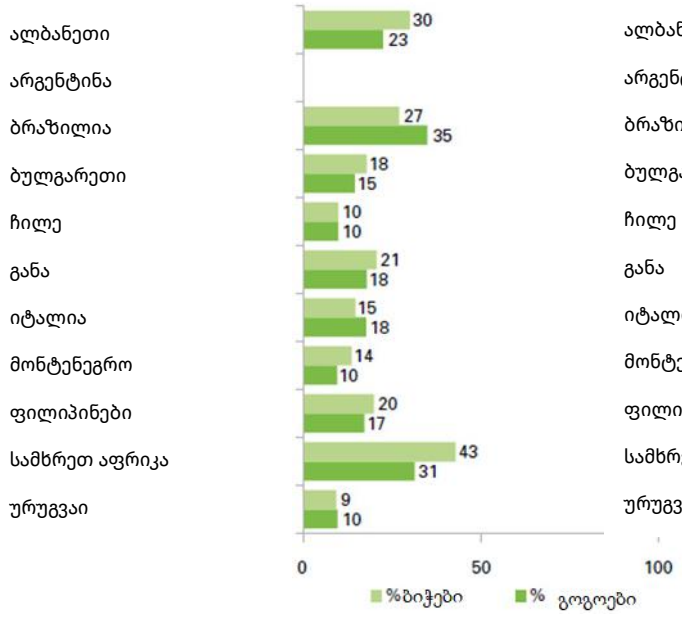
„თქვენ შეგიძლიათ გააზიაროთ ვიდეოები და თამაშები. თქვენ შეგიძლიათ გააზიაროთ მუსიკა. თქვენ ასევე შეგიძლიათ გააზიაროთ სურათები, იდეები, თამაშები.“ გოგო, 9-11 წლის, განა

„მე ვაკეთებ DIY ბარათებს; ვპოსტავ მათ ონლაინ. ჩემს მეგობრებს ისინი მოსწონთ.“ გოგო, 15-17 წლის, ფილიპინები

„დიახ, ვიცი როგორ [დავჰაკო კომპიუუტერები], მაგრამ აღარ ვაკეთებ ამას.“ ბიჭი, 15-17 წლის, ფილიპინები

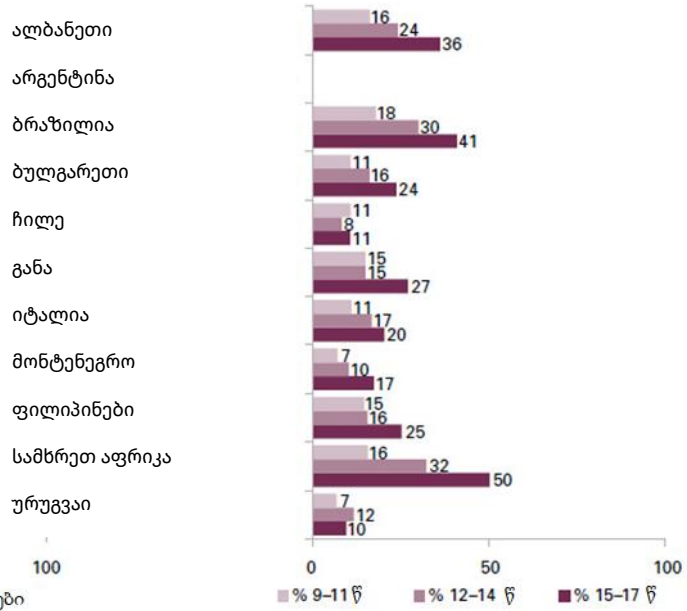
დიაგრამა 3: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ერთ კრეატიულ ონლაინ აქტივობას მაინც ასრულებენ, სქესისა და ასაკის მიხედვით[19]

დიაგრამა 18a ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ერთ კრეატიულ ონლაინ აქტივობას მაინც ასრულებენ, სექსის მიხედვით



კითხვა C4m-n: რამდენად ხშირად ასრულებდით კრეატიულ აქტივობებს ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? შენიშვნა: ურუგვაიში, ბავშვებისთვის არ უკითხავთ ონლაინ ბლოგების შექმნის შესახებ. ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

დიაგრამა 18b. ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ერთ კრეატიულ ონლაინ აქტივობას მაინც ასრულებენ, ასაკის მიხედვით



კითხვა C4m-n: რამდენად ხშირად ასრულებდით კრეატიულ აქტივობებს ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? შენიშვნა: ურუგვაიში, ბავშვებისთვის არ უკითხავთ ონლაინ ბლოგების შექმნის შესახებ. ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

შენიშვნა: ბავშვებსა და ახალგაზრდებს კითხეს თუ რამდენად ხშირად ასრულებდნენ მოცემულ კრეატიულ აქტივობებს ონლაინ წინა თვის განმავლობაში: შექმნეს საკუთარი ვიდეო ან მუსიკა და გააზიარეს ონლაინ; შექმნეს ბლოგი ან ამბავი ან ვებგვერდი ონლაინ; გამოაქვეყნეს სხვის მიერ შექმნილი ვიდეოები ან მუსიკა;

წყარო: UNICEF

ინფორმაციის საჭიროება

ისვე როგორც მშობლები, ბავშვები და ახალგაზრდებიც სარგებლობენ ინტერნეტის შესაძლებლობით რათა მოახდინონ საკუთარი ინფორმირების უფლების რეალიზაცია.

[19] This figure was taken from: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf.

ბავშვებისა და ახალგაზრდების ერთი მეხუთედიდან ორ მეხუთედამდე შეგვიძლია მივიჩნიოთ „ინფორმაციის მაძიებლებად“, ვინაიდან ისინი ყოველკვირეულად ახორციელებენ მრავალი ფორმის ინფორმაციის ძიებას ონლაინ - რათა ისწავლონ რამე ახალი, შეისწავლონ სამუშაო ან სასწავლო შესაძლებლობები, გაიგონ ახალი ამბები, მიიღონ ჯანმრთელობის შესახებ ინფორმაცია ან გამოიკვლიონ სამეზობლოში მომხდარის შესახებ.

ბევრი ყველა ასაკის ბავშვი და ახალგაზრდა ინტერნეტს დავალებისთვის, ან გამოტოვებული გაკვეთილებისთვის დასაწევად იყენებს.

„ გვთხოვეს განას მინისტრების სახელები გვენახა, მოგვეძია ქვეყნებისა და მათი ვალუტების შესახებ. თქვენ შეგიძლიათ ინფორმაცია მიიღოთ სხვა ქვეყნების შესახებ.“ გოგო, 12-14 წლის, განა

„ინტერნეტში, ჩვენ შეგვიძლია მოვიძიოთ ყველაფერი რაც სკოლისთვის გვჭირდება და რასაც ვერ ვპოულობთ წიგნებში.“ გოგო, 9 წლის, სერბეთი

„მე ჩავიჭერი მათემატიკაში, ამიტომაც ვუყურე რამდენიმე ვიდეოს იმის შესახებ რაც უნდა მესწავლა.“ ბიჭი, 15-17 წლის, არგენტინა

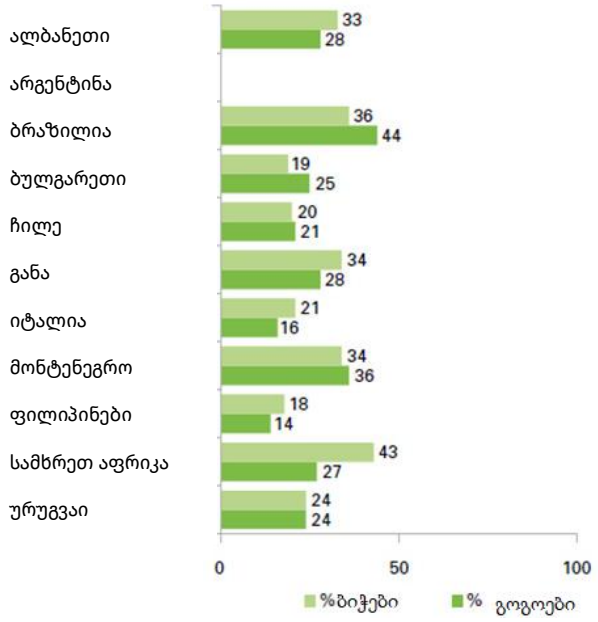
„თუ ჩვენ არ წავალთ სკოლაში, თქვენ შეგიძლიათ დაელაპარაკოთ მეგობარს რათა გაიგოთ რა გამოტოვეთ და ამბები. ამიტომ, მნიშვნელოვანია ისეთი რაღაც, როგორიცაა, მეგობრების WhatsApp-ში ყოლა.“ გოგო, 16-17 წლის, სამხრეთ აფრიკა

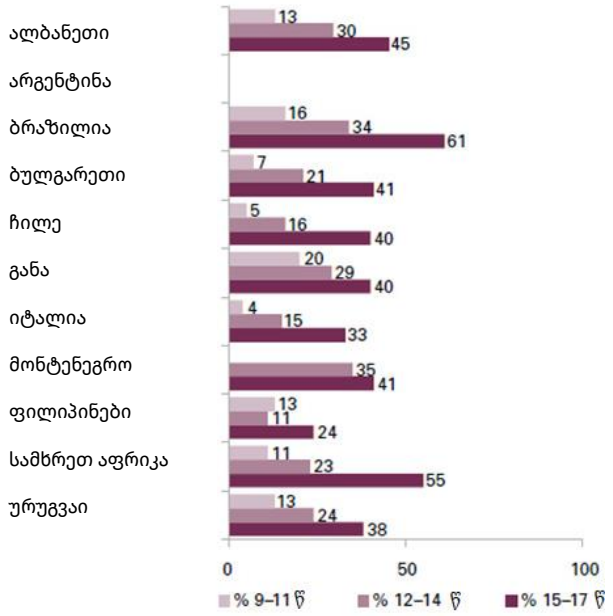
დიაგრამა 4: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად სამ ან მეტ ინფორმაციის მოძიების აქტივობას ეწევიან, სქესისა და ასაკის მიხედვით[20]

დიაგრამა 17a ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად სამ ან მეტ ინფორმაციის მოძიების აქტივობას ეწევიან, სქესის მიხედვით

დიაგრამა 17b. ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად სამ ან მეტ ინფორმაციის მოძიების აქტივობას ეწევიან, ასაკის მიხედვით

[20] This figure was taken from: UNICEF (2019). Growing up in a connected world. UNICEF Office of Research - Innocenti, Florence, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20Summary %20Report .pdf





კითხვა C4: რამდენად ხშირად იყავით დაკავებული ინფორმაციის მოძიების აქტივობებით ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

კითხვა C4: რამდენად ხშირად იყავით დაკავებული ინფორმაციის მოძიების აქტივობებით ონლაინ წინა თვის განმავლობაში? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

შენიშვნა: ბავშვებს და ახალგაზრდებს კითხეს თუ რამდენად ხშირად იყვნენ დაკავებული ინფორმაციის მოძიების აქტივობებით წინა თვის განმავლობაში: ისწავლეს რამე ახალი ონლაინ ძიების შედეგად; მოიძიეს ინფორმაცია სამუშაო ან სასწავლო შესაძლებლობების შესახებ; გამოიყენეს ინტერნეტი სასკოლო სამუშაოსთვის; ეძებდნენ რესურსებს ან ღონისძიებებს ადგილობრივ სამეზობლოში; მოიძიეს ახალი ამბები ონლაინ; თავისთვის ან ნაცნობისთვის მოიძიეს ჯანმრთელობის შესახებ ინფორმაცია; არგენტინა ამოღებულია მონაცემების არქონის გამო. წყარო: UNICEF

ზოგიერთი ბავშვი და ახალგაზრდა უფრო ხშირად იყენებს ინტერნეტს ინფორმაციის მოსაძიებლად ვიდრე სხვები. მონაცემები აჩვენებს რომ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს რომლებიც ინტერნეტს ფართოდ იყენებენ ინფორმაციის მოძიების აქტივობების მიზნით, როგორც წესი, მოზრდილ ასაკში აქვთ შესაძლებლობა ჩაერთონ უფრო ფართო ონლაინ აქტივობებში და ყავთ მშობლები რომლებიც მათ მიერ ინტერნეტის გამოყენებას მხარს უჭერენ. ეს მიუთითებს იმაზე, რომ როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები იზრდებიან მშობლის სწორი მხარდაჭერით, ისინი უფრო მეტ ონლაინ გამოცდილებას იძენენ და თავის სასარგებლოდ იყენებენ ინტერნეტს.

ონლაინ ამდენი ხელმისაწვდომი ინფორმაციით, ბავშვებსა და ახალგაზრდებს უნდა ჰქონდეთ საჭირო უნარები რათა სწორად იპოვონ მასალა და შეამოწმონ მათ მიერ აღმოჩენილის სიზუსტე.

ბიჭებსა და გოგოებს შორის ცოტა განსხვავებაა ამ კუთხით, როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები მათი თინეიჯერობის ასაკში უფრო და უფრო ექსპერტები ხდებიან ონლაინ იმის

პოვნაში რაც ჭირდებათ. ბავშვები და ახალგაზრდები რომლებიც უფრო მეტ ვიდეო კლიპს უყურებენ ონლაინ უფრო კარგი ინფორმაციის მოძიების უნარებით სარგებლობენ, სავარაუდოდ იმიტომ, რომ ისინი უფრო ხშირად სწავლობენ როგორ იპოვონ ის რაც მათ ჭირდებათ ონლაინ მასალის მოძებნით.

ინფორმაციის ხარისხი და რაოდენობა რომელსაც ბავშვები და ახალგაზრდები შეაგროვებენ ონლაინ დამოკიდებული იქნება მათ ინტერესებსა და მოტივაციაზე. მაგრამ ის რასაც ისინი იპოვიან ასევე დამოკიდებული იქნება არსებულ ხელმისაწვდომ ინფორმაციაზე, რაც უფრო მეტი იქნება ფართოდ გავრცელებულ ენებზე. მიუხედავად ამისა, უმცირესობებს შეუძლიათ მიიღონ სარგებელი ინფორმაციის მოძიების შესაძლებლობებით, მაშინაც კი თუ ისინი რაოდენობრივად შეზღუდულნი არიან.

„ხანდახან, რამდენადაც არავინ საუბრობს ჩვენ ენაზე სკოლაში, მე ვწერ რუმინულად YouTube-ში და ვუსმენ ჩვენს ხმას, და ეს კარგია, მე მესმის ყველაფერი.“ ბოშა ბიჭი, 12 წლის, სერბეთი

ერთია იყო გამოცდილი ინტერნეტში ინფორმაციის მოძიებაში და მეორეა შეგეძლოს ონლაინ მოპოვებული ინფორმაციის ნამდვილობის შემოწმება.

„მე ვუყურებ უცხოურ ახალ ამბებს რადგან ვხედავ თუ როგორ უყურებს ქვეყანა სიტუაციას და სხვა ქვეყანა როგორ უყურებს ამავე სიტუაციას. ვინაიდან ყოველთვის არსებობს ორი მხარე. მაგალითად, ამერიკა შეიძლება რაიმეს სხვანაირად ხედავდეს, ხოლო რუსეთი სხვანაირად.“ გოგო, 16 წლის, სერბეთი

ბავშვებსა და ახალგაზრდებთან შედარებით რომლებმაც განაცხადეს რომ ძლიერი ინფორმაციის მოძიების უნარები აქვთ, მხოლოდ რამდენიმე ბავშვმა და ახალგაზრდამ განაცხადა რომ მათ ნაპოვნი ინფორმაციის კრიტიკულად შეფასება შეეძლოთ.

„ინტერნეტში იმდენი ყალბი ამბავია.“ ბიჭი, 15 წლის, ფილიპინები

ჯამში, ბავშვები და ახალგაზრდები ჯერ კიდევ სრულად არ სარგებლობენ ონლაინ ინფორმაციის მოძიებისა და შემოწმების შესაძლებლობებით, ამის გასაკეთებლად, პატარა ბავშვებს განსაკუთრებით ესაჭიროებათ მხარდაჭერა, მშობლებისგან, სკოლებისგან ან ციფრული პროვაიდერების მხრიდან, რათა ხელი შეუწყონ და დაეხმარონ მათ ციფრულ სამყაროში თავიანთი უფლებების განვითარებაში.

აქტიურ მოქალაქედ გახდომა

ინფორმაციის მოძიებისა და კონტენტის შექმნის გარდა, ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ასევე შეუძლიათ ინტერნეტის საშუალებით ჩაერთონ სამოქალაქო ან პოლიტიკურ აქტივობებში. ბავშვთა უფლებების კონვენციის შესაბამისად, ბავშვს აქვს სამოქალაქო უფლებები, მათ შორის უფლება რომ მოუსმინონ, გამოხატოს საკუთარი თავი და შეხვდეს სხვებს. თუმცა Global Kids Online-ის კვლევიდან ნათელია, რომ შედარებით ცოტა ბავშვი და ახალგაზრდა სარგებლობს ონლაინ სამოქალაქო ჩართულობის შესაძლებლობებით,

მეტად სავარაუდოა რომ ახალგაზრდები ჩაერთვებიან პოლიტიკურად ონლაინ.

„პოლიტიკა... ალბათ ის მას სპეციალურად არ უყურებს. მაგრამ ჩემი ქალიშვილი, მაგალითად, კითხულობს მის შესახებ Facebook-ზე.“ 13-14 წლის ბავშვის მშობელი, არგენტინა

„მაგრამ ისინიც გამოხატავენ საკუთარ აზრებს... Twitter-ზე... და ეს საქმის ნაწილია.“ 15-17 წლის ბავშვის მშობელი, არგენტინა

რისკები და მიყენებული ზიანი

ონლაინში, ბავშვები და ახალგაზრდები ახალ რისკებს აწყდებიან, რომლებსაც შეუძლიათ მათ ზიანი მიაყენონ. ისინი შეიძლება ინფორმაციის სახით მიიღონ, თუ როგორ მიაყენოს საკუთარ თავს ზიანი ან ჩაიდინოს თვითმკვლელობა. ისინი ასევე შესაძლოა წარმოადგენდნენ სიძულვილის ენას ან ძალადობრივი ან სექსუალური ხასიათის მასალას. ქვეყნებში Global Kids Online-ის მიერ ჩატარებული გამოკითხვის თანახმად ბავშვები და ახალგაზრდები რომლებიც ერთვებიან უფრო მეტ ონლაინ აქტივობაში აწყდებიან უფრო მეტ ონლაინ რისკს, რაც სავარაუდოდ მომეტებული დაუცველობის ან მათი თავდაჯერებული ინტერნეტის გამოკვლევის შედეგია. მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს რომ რისკი ყოველთვის ზიანის მომტანი არ არის. ბავშვები და ახალგაზრდები რომლებიც ონლაინ რისკების წინაშე დგებიან შესაძლოა ზიანი საერთოდ არ მიადგეთ თუ მათ ექნებათ ცოდნა და გამძლეობა, რათა გაუმკლავდნენ მსგავს შემთხვევებს. ამასთან, მნიშვნელოვანია მოვახდინოთ მათ შორის ონლაინ ზიანის მიმართ ყველაზე მოწყვლადების იდენტიფიცირება რა არის საჭირო იმისთვის რომ რისკები გარდაიქმნან ზიანად, რათა ეფექტურად მოხდეს ბავშვთა და ახალგაზრდების ონლაინ დაცვა მათი შესაძლებლობების გაუმართლებლად შეზღუდვის გარეშე.

ჯამში, Global Kids Online-ის მიერ გამოკითხული ბავშვებისა და ახალგაზრდების დაახლოებით 20-მა პროცენტმა განაცხადა, რომ წინა წლის განმავლობაში მათ ნახეს ვებგვერდები ან ონლაინ დისკუსიები ხალხის მიერ საკუთარ თავის დაზიანებაზე ან ტკენაზე, მაშინ როდესაც ბავშვებისა და ახალგაზრდების დაახლოებით 15-მა პროცენტმა იხილეს თვითმკვლელობასთან დაკავშირებული მასალა. ასევე გამოჩნდა, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები დაექვემდებარნენ სიძულვილის ენას.

ჩილეში მოზარდების დაახლოებით ნახევარი, 15-17 წლის ასაკობრივი ჯგუფიდან, აცხადებენ რომ წარსულში ონლაინ რაღაც გადახდათ თავს რამაც ისინი შეაწუხა ან გაანაწყენა. დაზუსტების თხოვნის შედეგად, მათ საკითხების ფართო სპექტრი დაასახელეს, მთ შორის ინტერნეტ თაღლითობები, პორნოგრაფიული pop-up რეკლამები, საზიანო ქცევა, არასასიამოვნო ან საშიში ამბები, ისტორიები ან სურათები, დისკრიმინაცია და შევიწროვება. ბულგარეთში, ბავშვები და ახალგაზრდები რისკის წინაშე დგანან ვებგვერდებისგან, რომლებიც სთავაზობენ სწრაფ წონაში დაკლებას, რომელიც გამოკვლეული რესპოდენტების ერთმა მეოთხედმა იხილა.

„იქ არის სხვა ადამიანების შესახებ მახინჯი კომენტარები.“ გოგო, 13-14 წლის, სამხრეთ აფრიკა

საკითხზე გამოკვლეული ბავშვებისა და ახალგაზრდების ერთი მეოთხედიდან ერთ მესამედამდე გადაეყარა ძალადობრივ ან სექსუალურ მასალას ონლაინ მედიის ნებისმიერ ფორმაში. ხანდახან ბავშვები და ახალგაზრდები შემთხვევით აწყდებიან სექსუალური ხასიათის მასალას, სხვა შემთხვევებში, მეგობრები იძლევიან სექსუალური მასალის შესახებ რეკომენდაციას, ან ასეთი მასალა გამოგზავნილია სხვების მიერ, მათ შორის უცხოების. ზოგ ბავშვსა და ახალგაზრდას სხვებმა თხოვეს სექსუალური სურათები.

„ძალიან გავნაწყენდი როდესაც ბიჭმა პორნოგრაფიული სურათები გამომიგზავნა.“ გოგო, 12-14 წლის, განა.

„ერთხელ უცხომ მკითხა „ჩემი ფასი“ - რაც ნიშნავს იმას თუ რა დაჯდებოდა სექსუალური აქტივობა.“ ბიჭი, 16 წლის, ფილიპინები

ზოგიერთ ქვეყანაში, ბევრი ბავშვი და ახალგაზრდა გადაეყარა რიგ ონლაინ რისკებს, მაგრამ ბევრად ნაკლებმა განაცხადა რომ შედეგად დაზიანდა. შედეგები განსხვავდება ქვეყნების მიხედვით, და ახალგაზრდები უფრო განიცდიან ზიანს ვიდრე პატარა ბავშვები, ალბათ იმიტომ რომ ისინი მეტ დროს ხარჯავენ ონლაინ და ონლაინ აქტივობებში უფრო ფართოდ ერევიან.

„მე Instagram-ზე ვიყავი და დავაჭირე კომენტარებს, ძალიან სასაცილო იყო, ამიტომაც მინდოდა მენახა სხვა ხალხი რას ამბობდა და დავაჭირე ლინკს და უცბად ტიტველი ქალი ამოხტა.“ ბიჭი, 10 წლის, სერბეთი.

„მე მიყვარს ცხენები, ყველამ იცის ეს. ჩემი ეკრანის ფონისთვის ვეძებდი რაღაც სურათებს და გადავეყარე საშინელ ფოტოს სადაც კაცი ჭრიდა ცხენს.“ გოგო, 10 წლის, სერბეთი.

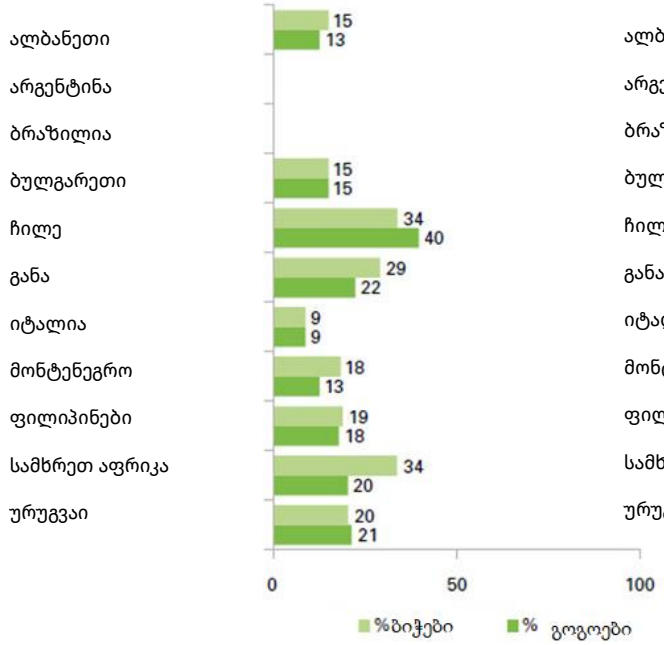
„ძაან შეშინებული ვიყავი... მე დავინახე ბიჭის ფოტო რომელსაც ესროლეს და მოკვდა.“ ბიჭი, 12-14 წლის, განა.

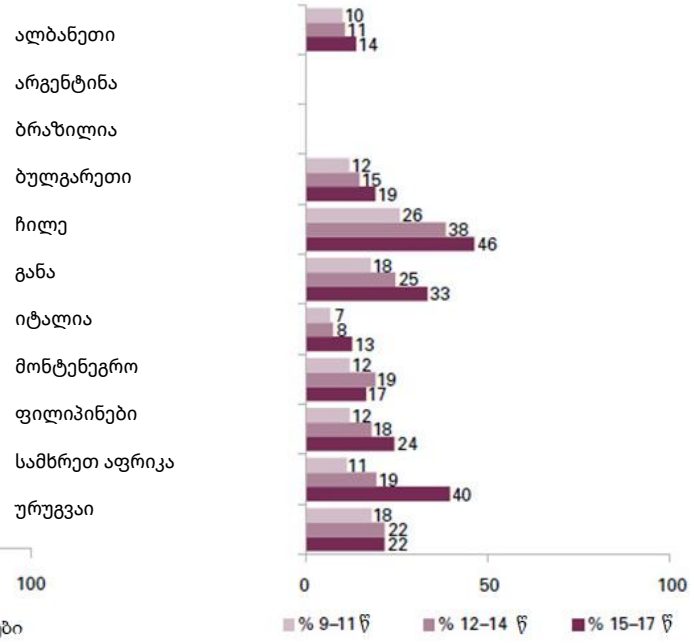
დიაგრამა 5: ბავშვები (%) რომლებმაც განიცადეს ზიანი ონლაინ, სქესისა და ასაკის მიხედვით[21]

დიაგრამა 35a ბავშვები (%) რომლებმაც განიცადეს ზიანი ონლაინ, სქესის მიხედვით

დიაგრამა **35b.** ბავშვები (%) რომლებმაც განიცადეს ზიანი ონლაინ, ასაკის მიხედვით

21 This figure was taken from: Global Kids Online (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocenti.





კითხვა F11: წინა წლის განმავლობაში მოხდა თუ არა რაიმე ონლაინ რამაც შეგაწუხათ ან გაგანაწყენათ რაიმე გზით (მაგ. თავი არაკომფორტულად გაგრძნობინათ, შეგაშინათ ან რაც არ უნდა გენახათ)? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

კითხვა F11: წინა წლის განმავლობაში მოხდა თუ არა რაიმე ონლაინ რამაც შეგაწუხათ ან გაგანაწყენათ რაიმე გზით (მაგ. თავი არაკომფორტულად გაგრძნობინათ, შეგაშინათ ან რაც არ უნდა გენახათ)? ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

წყარო: UNICEF

ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეიძლება ცუდად მოექცნენ როგორც ონლაინ ასევე ოფლაინ. ონლაინ პლატფორმებზე ზიანი შეიძლება მიყენებულ იქნას როგროც საწყენი ან უსიამოვნო შეტყობინებებით, ასევე ჯგუფური აქტივობებიდან გამორიცხვით ან შეშინებით. ამას ხშირად „კიბერბულინგი“ ეწოდება. თუმცა ბავშვები და ახალგაზრდები ონლაინ კავშირს გარეთაც შეიძლება დაზიანდნენ. დაახლოებით თანაბარი რაოდენობის ბავშვები და ახალგაზრდები ხდებიან ბულინგის მსხვერპლი როგორც რეალურ ასევე ონლაინ ცხოვრებაში.

„ყველამ დაიწყო ბიჭის გაღიზიანება და მასზე ხუმრობა. მან ბოლოს ჯგუფი დატოვა.“ ბიჭი, 13-14 წლის, არგენტინა

„მე მადარდებს კიბერბულინგი, ვინაიდან მას შეუძლა დიდი ემოციური ზიანი მომაყენოს.“ გოგო, 14 წლის, ურუგვაი.

როგორ პასუხობენ ბავშვები და ახალგაზრდები წყენას ონლაინ? თავიდან ისინი მიმართავენ მეგობრებს ან დედმამიშვილებს. მერე შეიძლება მშობლებს უთხრან. გამოკითხული ქვეყნებიდან ძალიან ცოტა ბავშვი და მოზარდი მიმართავს დახმარებისთვის მასწავლებლებს. მართალია ახალგაზრდები უფრო მეტ რისკს აწყდებიან ვიდრე ბავშვები, ეს უკანასკნელნი უფრო მეტ ზიანს ღებულობენ - რაც მიუთითებს იმაზე, რომ გამოცდილებასთან ერთად მოდის მდგრადობა.

აღსანიშნავია რომ ბავშვები და ახალგაზრდები ყოველთვის არ აღიარებენ „ონლაინსა“ და „ოფლაინს“ როგორც განსხვავებულ სივრცეებს. ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის ონლაინ გამოცდილებები - კარგი იქნება ისინი თუ ცუდი - კვეთენ ცხოვრების სხვა ასპექტებს.

კონფიდენციალურობა არის პრიორიტეტი

ბავშვთა უფლებათა კონვენციის თანახმად, კონფიდენციალურობა ბავშვის უფლებას წარმოადგენს. აღნიშნული მნიშვნელოვანია ავტონომიის მისაღწევად და თვითგამორკვევისთვის და დაკავშირებულია ბავშვის ინფორმაციის, გამოხატვის თავისუფლებისა და მონაწილეობის უფლებებთან. ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ საკუთარი თავები ექსპლუატაციისგან მათი კონფიდენციალურობის უფლების რეალიზაციის მეშვეობით დაიცვან. მათ ესაჭიროებათ რომ ყურადღებით მართონ თავიანთი ციფრული იდენტურობა და დაიცვან პერსონალური მონაცემები იმდენად, რამდენადაც ეს შესაძლებელია.

ბევრი ბავშვი და ახალგაზრდა აცხადებს რომ აქვთ ძლიერი კონფიდენციალურობის უნარები ონლაინ ურთიერთობებში - მაგალითად, მათ იციან რომელი ინფორმაცია უნდა გააზიარონ ონლაინ და რომელი - არა, ან თუ როგორ შეცვალონ თავიანთი სოციალური ქსელის კონფიდენციალურობის პარამეტრები, ან როგორ წაშალონ ხალხი კონტაქტების სიიდან. აღნიშნული მიუთითებს, რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის ინტერნეტ უსაფრთხოების მხარდაჭერის ადრეული მცდელობები საკმაოდ შედეგიანია. ბევრმა ბავშვმა და ახალგაზრდამ ჩამოაყალიბა საკუთარი თავის ონლაინ დაცვის სტრატეგიები და იციან რომ ისინი ინტერნეტის გამოყენებისას აწყდებიან გარკვეულ რისკებს.

„მე ერთი Facebook-ის ანგარიში მაქვს ჩემი ნამდვილი მეგობრებისთვის და მეორე იმ მეგობრებისთვის რომლებსაც უბრალოდ ონლაინ ვხვდები.“ გოგო, 14 წლის, ფილიპინები

„როდესაც ინტერნეტთან დაკავშირებული ვარ, მე თვითონ ვარ ჩემს ქმედებებზე პასუხისმგებელი.“ გოგო, 17 წლის, ურუგვაი.

უფრო პრობლემატურია, რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების პირადი ინფორმაცია, ფოტოები და შეტყობინებები შესაძლოა დაექვემდებაროს პოტენციურ ძალადობას ან გამჟღავნდეს არასწორ და არასასურველ კონტაქტთან.

ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა ასევე შეიძლება ონლაინ იკონტაქტონ ისეთ ხალხთან რომლებსაც შემდეგ პირადად შეხვდებიან, მიუხედავად იმისა რომ ეს შედარებით იშვიათი შემთხვევაა. ყველა ქვეყნის მასშტაბით ერთ მეოთხედზე ნაკლები ბავშვი და ახალგაზრდა ხვდება პირადად იმას ვინც ონლაინ გაიცნეს.

ალბათ გასაკვირია, რომ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ძირითადად სიამოვნებთ პირდაპირი შეხვედრები და აცხადებენ რომ ამის შემდგომ თავს ბედნიერად გრძნობენ - რაც მიუთითებს იმაზე, რომ ისინი ამ გზით ზრდიან საკუთარი მეგობრების წრეს. მეორეს მხრივ, მიუხედავად იმისა, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები ცოტა შემთხვევას აწყდებიან როდესაც ასეთ დროს უარყოფითად განეწყობიან, მაინც არსებობს ნერვიულობის საფუძველი.

მშობლები რომლებიც აზიარებენ მათი ბავშვებისა და ახალგაზრდების შესახებ მასალას უნდა დაფიქრდნენ თუ როგორი გავლენა შეიძლება ამან იქონიოს ბავშვზე. არსებობს საფრთხე, რომ მშობლების მიერ საკუთარი ბავშვის შესახებ ინფორმაციის გაზიარებამ შეიძლება დაარღვიოს

ბავშვის კონფიდენციალურობა, გამოიწვიოს ბულინგი, შეარცხვინოს ბავშვი, ან ნეგატიური გავლენა იქონიოს მის ცხოვრებაზე.[22] შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე მშობლებმა შესაძლოა გააზიარონ ამგვარი ინფორმაცია მხარდაჭერის, რჩევის მისაღებად, რითაც შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვებს უარყოფითი შედეგების მომეტებულ რისკს უქმნიან.

სახლი არის იქ სადაც არის Wi-Fi

ერთერთი გზა ბავშვებისა და მოზარდებისთვის ონლაინ რისკებით გამოწვეული ზიანის თავიდან ასაცილებლად არის ბავშვებისა და ახალგაზრდების ინტერნეტის მოხმარებაზე სახელმძღვანელოს გაუმჯობესება მშობლებისა და სხვებისთვის.

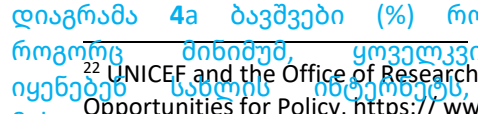
„ზრდასრულებს დიდი გავლენა აქვთ უმცროსებზე და უნდა მისცენ მათ კარგი მაგალითი.“ გოგო, 13 წლის, ურუგვაი.

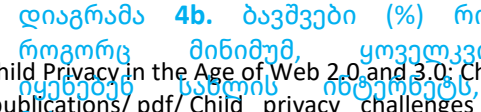
პრინციპში, მშობლები უპირატეს პირობებში არიან რათა მოახდინონ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ინტერნეტის მოხმარების ზედამხედველობა, რამდენადაც ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ინტერნეტთან პირდაპირი წვდომა სახლიდან აქვთ.

თუმცა კომპლექსური და სწრაფად განვითარებადი ტექნოლოგიების პირისპირ, ბევრი მშობელი ვერ გრძნობს თავს სათანადოდ თავდაჯერებულად ან კომპეტენტურად რათა მოახდინონ თავისი ტექნიკურად გაწაფული ბავშვებისა და ახალგაზრდების ზედამხედველობა. მშობლებზე ასევე გავლენას ახდენს ცნობილი საწუხარი, როგორიცაა „ეკრანთან დიდი დროის გატარება“, „ინტერნეტზე დამოკიდებულება“ და „უცხო, ესე იგი სახიფათო“. შესაბამისად მშობლები ცდუნდებიან რომ ყურადღება გაამახვილონ უფრო ბავშვებისა და ახალგაზრდების ინტერნეტის მოხმარების შეზღუდვაზე - მაგალითად, მათი ონლაინში გატარებული დროის შეზღუდვით, ან საძინებელში ციფრული მოწყობილობების გამოყენების აკრძალვით, კვების ან ძილის დროს აკრძალვით - ვიდრე მათთვის ნებართვის მიცემასა ან მათ მხარდაჭერაზე, რათა ონლაინში უფრო პროდუქტიულად ჩაერთონ.

ქვეყნების უმეტესობაში მშობლები უფრო მეტად ჩართულნი არიან უმცროსი ბავშვების ინტერნეტის მოხმარებაში, ეხმარებიან მათ ციფრულ სივრცეში ორიენტირებაში, მაშინ როდესაც თანადროულად უფრო მეტ შეზღუდვას უწესებენ მათ ვიდრე ახალგაზრდებს. ისინი, როგორც წესი, ნაკლებად ერევიან როდესაც ბავშვი იზრდება, თუმცაღა თინეიჯერებიც ნამდვილად მიიღებდნენ სარგებელს ონლაინ შესაძლებლობების და რისკების მხრივ მშობლების მიერ კონსტრუქციული ხელმძღვანელობის შემთხვევაში.

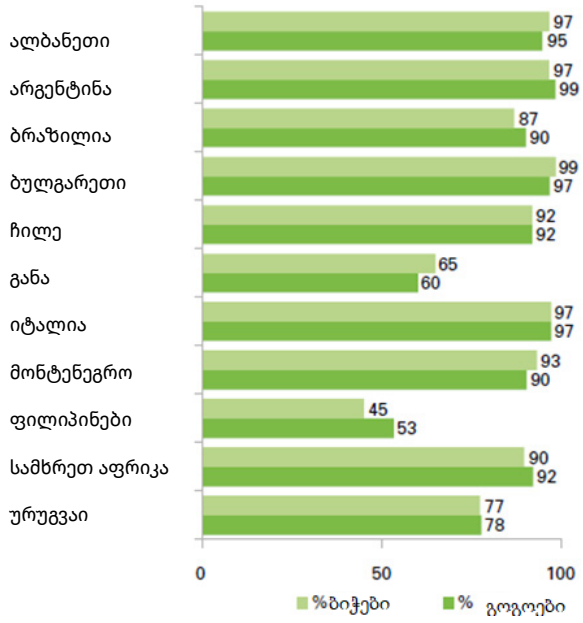
დიაგრამა 6: ბავშვები (%) რომლებიც, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად იყენებენ სახლის ინტერნეტს, სქესისა და ასაკის მიხედვით[23]

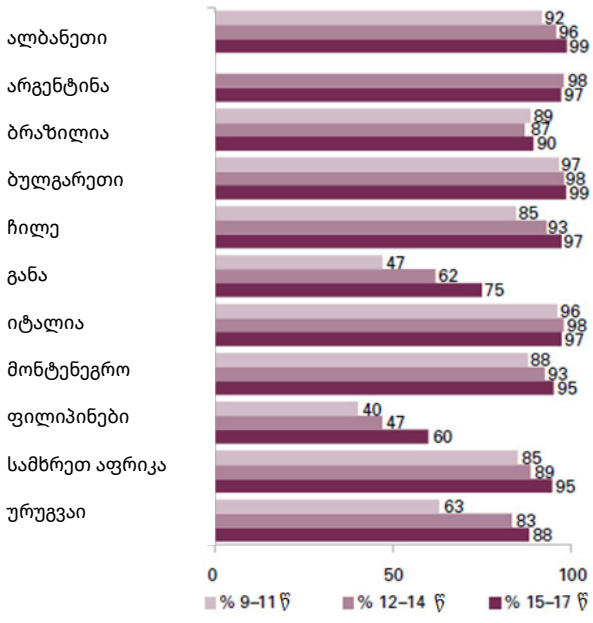




[22] UNICEF and the Office of Research-Innocenti (2017), Child Privacy in the Age of Web 2.0 and 3.0: Challenges and Opportunities for Policy, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ Child _privacy _challenges _opportunities .pdf.

23 This figure was taken from: UNICEF (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocent.





კითხვა B6b: როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ინტერნეტის სახლში მოხმარება
ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

კითხვა B6b: როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად ინტერნეტის სახლში მოხმარება
ბაზა: ყველა ინტერნეტის მომხმარებელი ბავშვი

წყარო: UNICEF

ერთი მიზეზი თუ რატომაც მშობლები ყოყმანობენ ბავშვების და ახალგაზრდების ინტერნეტის მოხმარებაში ჩარევას არის ის, რომ მათ თავად აკლიათ გამოცდილება.

4. მოწყვლადი ბავშვები

ბავშვები და ახალგაზრდები რიგი მიზეზების გამო შეიძლება იყვნენ მოწყვლადები. 2019 წელს ჩატარებულმა კვლევამ[24] აჩვენა, რომ „მოწყვლადი ბავშვების ციფრულ ცხოვრებას იშვიათად ექცევა იმავე დონის დეტალური და მგრძნობიარე ყურადღება როგორსაც, როგორც წესი, იზიდავს „რეალური ცხოვრების“ მდგომარეობა. ამასთან, ანგარიში ამბობს, რომ ყველაზე კარგ შემთხვევაში [მოწყვლადი ბავშვები და ახალგაზრდები] ღებულობენ იმავე საერთო ონლაინ უსაფრთხოების რჩევებს რასაც ყველა სხვა ბავშვი და ახალგაზრდა, მაშინ როდესაც სპეციალისტის ჩარევაა საჭირო“.

[24] Adrienne Katz (2018), Vulnerable Children in a Digital World, https:// pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa -wpengine .netdna -ssl .com/ wp -content/ uploads/ 2019/ 02/ Vulnerable -Children -in -a -Digital -World -FINAL .pdf

მართალია აქ ხაზგასმულია კონკრეტული მოწყვლადობის სამი მაგალითი, (მიგრანტი ბავშვები, აუტიზმის სპექტრის აშლილობის მქონე ბავშვები და შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვები), კიდევ ბევრი სხვა არსებობს.

მიგრანტი ბავშვები

მიგრანტი ბავშვები და ახალგაზრდები მოდიან ერთ ქვეყანაში (ან უკვე ცხოვრობენ იქ) გარკვეული სოციალურ-კულტურული გამოცდილებებითა და მოლოდინებით. მაშინ როდესაც ტექნოლოგია როგორც წესი მიჩნეულია კავშირისა და მონაწილეობის დამხმარედ, ონლაინ რისკები და შესაძლებლობები შესაძლოა კონტექსტის მიხედვით დიდად განსხვავდებოდეს. ამასთან, ემპირიული მონაცემები და კვლევები[25] ზოგადად ციფრული მედიის სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვან ფუნქციას გვიჩვენებს:

- მნიშვნელოვანია ორიენტირებისთვის (ახალ ქვეყანაში მოგზაურობისას).
- წარმოადგენს ცენტრალურ ფუნქციას მიმღები ქვეყნის საზოგადოების/კულტურის გაცნობისა და ათვისების მხრივ.
- სოციალურ მედიას შეუძლია ითამაშოს საკვანძო როლი ოჯახთან და თანატოლებთან კონტაქტსა და ზოგად ინფორმაციაზე წვდომაში.

ბევრ პოზიტიურ ასპექტთან ერთად, ციფრული მედია შეიძლება მიგრანტებისთვის გამოწვევებთან ასოცირდებოდეს:

- ინფრასტრუქტურა - მნიშვნელოვანია ვიფიქროთ ონლაინ უსაფრთხო სივრცეებზე, რათა მიგრანტმა ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა შეძლონ ისარგებლონ კონფიდენციალურობითა და უსაფრთხოებით.
- რესურსები - მიგრანტები თავიანთი ფულის უმეტესობას წინასწარ გადახდილ სატელეფონო ბარათებში ხარჯავენ.
- ინტეგრაცია - ტექნოლოგიებთან წვდომასთან ერთად, მიგრანტ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეიძლება დასჭირდეთ კარგი ციფრული განათლების მიღება.

აუტიზმის სპექტრის აშლილობის (ASD) მქონე ბავშვები

აუტიზმის სპექტრი აჯამებს ორ ძირითად დომენს DSM-5[26] ქცევის დიაგნოზირების პროცესში.

- შეზღუდული და განმეორებითი ქცევა (იგივეობის მოთხოვნილება).
- სოციალურ და კომუნიკაციურ ქცევებში სირთულეები.
- ინტელექტუალურ უნარშეზღუდულობასთან, ენობრივ და მსგავს საკითხებთან ხშირი თანხვედრა.

ტექნოლოგია და ინტერნეტი ბავშვებსა და ახალგაზრდებს სწავლისას, კომუნიკაციისას და თამაშისას უსაზღვრო შესაძლებლობებს სთავაზობს. თუმცა, ამ ბენეფიტებთან ერთად არსებობს რისკებიც, რომ ASD-ს მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები შესაძლოა იყვნენ დაუცველნი ისეთი რაღაცეების მიმართ, როგორიცაა:

---

[25] Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, https:// www .betterinternetforkids .eu/ documents/ 167024/ 1738388/ Report+on+the +proceedings+of+the +Safer+Internet+Forum+2017/ fa4db409 -4fae -45b1 -96ec -35943b7d975d

[26] Cardwell C. Nuckols (2013), The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, https:// dhss .delaware .gov/ dsamh/ files/ si2013 _dsm5foraddi ctionsmhandcriminaljustice .pdf.

- ინტერნეტს შეუძლა აუტიზმიან ბავშვებსა და ახალგაზრდებს სოციალიზაციისა და სპეციალური ინტერესების ისეთი შესაძლებლობები მისცეს, რაც მათ ვერ ექნებათ ოფლაინ.
- სოციალურმა გამოწვევებმა, როგორიცაა სხვების განზრახვების გაგების სირთულე, შეიძლება ჯგუფი დაუცველი გახადოს ცუდი განზრახვის მქონე „მეგობრების“ მიმართ.
- ონლაინ გამოწვევები ხშირად აუტიზმის ძირითად მახასიათებლებთანაა დაკავშირებული: კონკრეტულ, სპეციფიკურ სწავლებას შეუძლია გამოასწოროს ინდივიდების ონლაინ გამოცდილება, მაგრამ ძირითადი გამოწვევები კვლავ რჩება.

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვები

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვების გამოცდილებაზე ციფრულ გარემოში რამდენიმე პირველი საკონსულტაციო კვლევის თანახმად, ეს ბავშვები გრძნობდნენ, მრავალმხრივ, რომ მათი ციფრული და ონლაინ ცხოვრება ძალიან გავდა იმ ბავშვებისას, რომლებსაც არ აქვთ შეზღუდული შესაძლებლობები. მიუხედავად ამისა, იკვეთებოდა არაერთი მკაფიო და მნიშვნელოვანი განსხვავება.[27] მათი გათვალისწინებით, მნიშვნელოვანია გვახსოვდეს რომ შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვების წინაშე არსებული გამოწვევები და დაბრკოლებები მნიშვნელოვნად განსხვავდება, დაქვეითების ტიპისა და ხასიათის მიხედვით. მათი განსაკუთრებული საჭიროებები განხილულ უნდა იქნეს ინდივიდუალურად.[28]

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვები ონლაინ რისკებს ისევე ხვდებიან როგორც ყველა სხვა ბავშვი, თუმცა ისინი ასევე შესაძლოა გადაეყარონ სპეციალურ რისკებს რაც დაკავშირებულია მათ შეზღუდულ შესაძლებლობებთან. 12 პროცენტით მეტი უფრო სავარაუდოა რომ გამოცდიან კიბერბულინგს, ვიდრე შეზღუდული შესაძლებლობის არ მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები. ზოგი შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვი და ახალგაზრდა შესაძლოა ონლაინ ურთიერთობების მართვაში ან ნამდვილი და ყალბი ინფორმაციის განსხვავებაში ნაკლებად უნარიანი იყოს. ზოგი შესაძლოა მარტივად მანიპულირებადი იყოს რომ ფული დახარჯოს, გააზიაროს შეუსაბამო ინფორმაცია და სხვა. შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები საზოგადოებაში მონაწილეობისას ხშირად აწყდებიან გარიყვას, სტიგმატიზაციასა, და დაბრკოლებებს (ფიზიკურ, ეკონომიკურ, სოციალურ და ქცევითს). ამ გამოცდილებებს შესაძლოა შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვზე, რომელიც სოციალურ ურთიერთობებსა და მეგობრობას ეძებს ონლაინ სივრცეებში, ნეგატიური გავლენა იქონიოს, რაც სხვამხრივ პოზიტიური იქნებოდა, რადგან დაეხმარებოდა თვითშეფასების ამაღლებასა და მხარდამჭერი კავშირების შექმნაში. თუმცა, ამას ასევე შეუძლია ისინი გრუმინგის, ონლაინ დაყოლიების, და/ან სექსუალური შევიწროვების შემთხვევების მომეტებული რისკის წინაშე დააყენოს. კვლევა გვიჩვენებს რომ კავშირს გარეთ სირთულეებს შეხვედრილი ბავშვები და ახალგაზრდები, ასევე ფსიქოლოგიური სირთულეების მქონენი, ამგვარი ინციდენტების მომეტებული რისკის წინაშე დგანან.[29]

---

[27] Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment, https:// rm .coe .int/ two -clicks -forward -and -one -click -back -report -on -children -with -disabili/ 168098bd0f.

[28] bid.

[29] Andrew Schrock et al. (2008), Solicitation, Harassment, and Problematic Content, https:// cyber .harvard .edu/ sites/ cyber .law .harvard .edu/ files/ ISTTF -LitReviewDraft _0 .pdf

შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვთა მიმრთ გრუმინგის, ონლაინ დაყოლიების, და/ან სექსუალური შევიწროვების განმახორციელებელი პირი არამხოლოდ შეიძლება წარმოადგენდეს ისეთ დამნაშავეს რომლის სამიზნესაც წარმოადგენენ ბავშვები და ახალგაზრდები, არამედ ისეთსაც, ვის სამიზნესაც წარმოადგენენ შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები. ამგვარი დამნაშავეები შეიძლება იყვნენ „ფანატიკოსები“ - შეზღუდული შესაძლებლობების არ მქონე ხალხი რომლებსაც სექსუალურად იზიდავენ სექსუალური შესაძლებლობების მქონე პირები (უმეტესწილად ამპუტირებულები და გადაადგილების დამხმარე ნივთების მომხმარებლები), რომელთაგან ზოგი შეიძლება თავად გაჩვენებდეს თავს, რომ ვითომ შეზღუდული შესაძლებლობები აქვს.[30] ასეთი ხალხის მოქმედებები შეიძლება მოიცავდნენ შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვების ფოტოებისა და ვიდეოების (უვნებელი ხასიათის) გადმოწერას , და/ან ფორუმების ან სოციალური მედია ანგარიშების მეშვეობით მათ გაზიარებას. ფორუმებსა და სოციალურ მედიებს ხშირად არ აქვთ ამგვარ ქმედებებზე შესაბამისი საპასუხო მოქმედების შესაძლებლობა არსებული ხელსაწყოებით.

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ზოგი ბავშვი და ახალგაზრდა ხშირად სირთულეებს აწყდებიან გამოყენებისას, ან გარიყულიც არიან ონლაინ გარემოდან მიუწვდომელი დიზაინის (მაგ. აპლიკაციები რომლებიც ტექსტის ზომის გაზრდის საშუალებას არ იძლევიან), მოთხოვნილი მოწყობილობების უარყოფის (მაგ. ეკრანიდან კითხვის პროგრამული უზრუნველყოფა, ან კომპიუტერის ადაპტირებული სამართავი მოწყობილობები), ან შესაბამისი მხარდაჭერის საჭიროების გამო (მაგ. აღჭურვილობის გამოყენების ინსტრუქტაჟი, სოციალური ურთიერთქმედებებისას ორიენტირების ერთი-ერთზე მხარდაჭერა).[31]

შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვებისა და ახალგაზრდების ზოგიერთი მშობელი შესაძლოა ზედმეტად დამცველი იყოს, რადგან არ აქვთ საკმარისი ცოდნა, თუ როგორ უხელმძღვანელონ საკუთარი ბავშვის მიერ ინტერნეტით სარგებლობას ან როგორ დაიცვან ისინი ბულინგისა და შევიწროვებისგან.[32] შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვების ზოგი მშობელი შესაძლოა საკუთარი ბავშვების ინფორმაციას ან მედიას (ფოტოები, ვიდეოები) აზიარებდეს დახმარების ან რჩევის ძიებაში, რითაც საკუთარ ბავშვს კონფიდენციალურობის დარღვევის რისკის წინაშე აყენებდეს როგორც მყისიერად, ასევე სამომავლოდ. ამას ასევე ახლავს რისკი, რომ მსგავსი მშობლები გახდებიან არაინფორმირებული ან არაკეთილსინდისიერი ადამიანების მიზანი რომლებიც შესთავაზებენ შვილის მკურნალობას, თერაპიებს, ან „გამოჯანმრთელებას“.[33]

---

[30] Richard L Bruno (1997), Devotees, Pretenders and Wannabes: Two Cases of Factitious Disability Disorder, Sexual and Disability, https:// link .springer .com/ content/ pdf/ 10 .1023/ A: 1024769330761 .pdf.

[31] UNO (2008), Convention on the Rights of Persons with Disabilities and Optional Protocol, https:// www .un .org/ disabilities/ documents/ convention/ convoptprot -e .pdf. For guidelines on these rights, see Article 9 on Accessibility and Article 21 on Freedom of expression and opinion, and access to information

[32] Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment, https:// rm .coe .int/ two -clicks -forward -and -one -click -back -report -on -children -with -disabili/ 168098bd0f.

[33] Sonia Livingstone et al. (2019), UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children’s Online Participation?, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ IRB _2019 -02 %2013 -2 -19 .pdf.

5. ახალი და წარმოშობილი რისკები და გამოწვევები

ნივთების ინტერნეტი

ინტერნეტმა შეცვალა ხალხის ცხოვრების წესი. იგი გვაძლევს წვდომას ადამიანთა მთლიან ცოდნაზე, ნებისმიერ დროს, ნებისმიერ ადგილას. ზოგისთვის, ცხოვრება ბევრად მარტივი და „კომფორტულია“ ვიდრე ოდესმე ყოფილა. მაგრამ ამ ცვლილებამ ასევე ზოგი ტრადიციული ცხოვრების წესი განადგურა როგორც ბიზნესში, ასევე პირად ცხოვრებაში. მაგალითად, ზოგი ადრეული ბიზნეს მოდელი მთლიანად შეიცვალა ან უარყოფილ იქნა, ხოლო პირად დონეზე, პირად ურთიერთობებში პირისპირ ურთიერთობები ინტერნეტის ზრდის გამო შემცირდა.

მნიშვნელოვანია მხედველობაში ვიქონიოთ ღია ინტერნეტი და ნივთების ინტერნეტი: ღია ინტერნეტი მხოლოდ ვირტუალურია, იგი არ არსებობს ყოველდღიურ ცხოვრებაში და მასთან ურთიერთქმედება არჩევანის ნაწილია. იგივე არ მიესადაგება ნივთების ინტერნეტს, სადაც ფიზიკური ნივთები არიან დაკავშირებული, რაც მიზნად ისახავს ჩვენი ცხოვრების გაუმჯობესებას - tweeting toaster ამის ერთერთი მაგალითია.

ნივთების ინტერნეტის (IoT) შესაძლებლობები უთვალავია. IoT უკვე ხელმისაწვდომია სატარებელ მოწყობილობებში, სახლის განათებებში, კამერებში, მანქანებში, ტუალეტებში, შეფუთვებში, ენერგიის მზომებში, სამედიცინო სენსორებში... ეს სია უსაზღვროა. IoT-ს აქვს პოტენციალი ყველაფერი უკეთესობისკენ შეცვალოს. მართლაც, ზოგი მას „მეოთხე ინდუსტრიული რევოლუციის“ განუყოფელ ნაწილად მიიჩნევს.

როდესაც ეს ნივთები გამოიყენება ბავშვებთან ახლოს (მაგ. სახლებში), ისინი შესაძლოა რისკის წინაშე დადგნენ, როგორიცაა ჭკვიანი სატარებელი მოწყობილობები ან ტანსაცმელი, რომელმაც პოტენციურად შესაძლოა ადგილმდებარეობა გააზიაროს.

უსაზღვრო საბაზრო შესაძლებლობები არსებობს. თუმცა, ასევე არსებობს პოტენციური პრობლემებიც:

ტექნიკური/კონფიდენციალური პრობლემები

- მოწყობილობის უსაფრთხოება - შესაბამისი უსაფრთხოება შესაძლოა შედარებით ძვირი ღირდეს; მგრძნობიარეა ვირუსების / მავნე პროგრამების მიმართ..
- კავშირის უსაფრთხოება - დაშიფვრა უფრო სუსტია ვინაიდან ენერგია შეზღუდულია. ექვემდებარება მესამე პირებისგან მანიპულაციას/პირადი მონაცემების მოპარვას და სხვა.
- ყოველთვის კავშირის მქონე მოწყობილობა - გაზრდილი მოთხოვნაა მოწყობილობებზე რომლებიც ყოველთვის დაკავშირებულია ქსელთან.
- მონაცემთა უსაფრთხოება ღრუბელში - რეალურად თქვენ ვერც კი წარმოიდგენთ ვინ შეიძლება იყენებდეს თქვენს მონაცემებს.

სოციალური პრობლემები

- ხალხის გარიყვა.
- მონაცემთა ბოროტად გამოყენების პოტენციალი.

- ტექნოლოგიის პოტენციალი გაამარტივოს ოჯახში ძალადობის სიტუაციები.[34]

ეკონომიკური პრობლემები

- სამსახურის დაკარგვა.

გარემოს პრობლემები

- დაბინძურება ყველა ეტაპზე (50 მილიარდი მოწყობილობა ამ დროიდან ხუთი წლის განმავლობაში)

დაკავშირებული სათამაშოები და რობოტექნიკა

ტექნოლოგიური განვითარების ზრდასთან ერთად ადამიანთა ცხოვრებაში წარმოიქმნა ფუნდამენტური ცვლილებები რომლებიც არამარტო ზრდასრულებს, არამედ „სათამაშოების ინტერნეტის“ საჭიროების წყალობით ბავშვებსა და ახალგაზრდებსაც ეხებათ. ჩვენი ცხოვრების უფრო და უფრო მეტი ასპექტის კომპიუტერიზებულ მონაცემად გარდაქმნასთან ერთად, იმაზეც უნდა გამახვილდეს ყურადღება თუ როგორ დავიცვათ ბავშვები და ახალგაზრდები და უზრუნველვყოთ ისინი შესაძლებლობებით რომ გაიზარდონ უსაფრთხო და დაცულ ციფრულ სამყაროში.

რობოტექნიკასთან დაკავშირებით აზრები შეიცვალა და ბავშვების „რობოტიზებაზე“ ძალიან ბევრი დებატი გაიმართა.[35] ერთ დროს უსიცოცხლოდ, ჭუჭყიანად და საფრთხის შემცვლელად, ინდუსტრიულად და ქარხნულ გარემოში შრომისთვის საფრთხედ დანახული რობოტები განვითარდნენ და გადაიქცნენ ხელსაწყოებად რომლებიც მიიჩნევიან გაწაფულ, მხარდამჭერ და სოციალურ, და ისეთ რაიმედ რასთანაც შეიძლება ინტერაქცია სახლში და უქმე დროს. მაშინ როდესაც სათამაშოების დიზაინი დიდი ხანია ფორმდება რობოტებად, მნიშვნელოვანი ცვლილებებით უფრო დახვეწილი რობოტები იქმნება. მათ აღარ აქვთ კლასიკური სამეცნიერო ფიქციის რობოტის გარეგნობა, არამედ ცოცხლდებიან მოსეირნე, მოსაუბრე და მოფიქრალი სათამაშოების სახით.

რობოტიფიკაციის მიღმა მნიშვნელოვანი ტექნოლოგიური ცვლილებები განხორციელდა, რაც შემდეგნაირად შეიძლება აღიწეროს მოკლედ:

- გამოთვლითი ენერგიის ექსპოცენციალური ზრდა.
- მობილური კავშირი.
- მონაცემთა შეგროვება და ქსელური ინფორმაცია.
- სენსორების მინიატურიზაცია, მიკროფონები და კამერები.
- რობოტიზირებული ღრუბლოვანი გამოთვლები.
- პროგრესი ხელოვნურ ინტელექტსა და მანქანურ სწავლებაში.

---

[34] Julie Inman Grant, 2019, When "smart" is not necessarily safe: the rise of connected devices extending domestic violence, https:// www .esafety .gov .au/ about -us/ blog/ when -smart -not -necessarily -safe -rise -connected -devices -extending -domestic -violence.

[35] Jochen Peter at the Safer Internet Forum 2017: Better Internet for Kids (2017), Report on the proceedings of the Safer Internet Forum 2017, https:// www .betterinternetforkids .eu/ documents/ 167024/ 1738388/ Report+on+the +proceedings+of+the +Safer+Internet+Forum+2017/ fa4db409 -4fae -45b1 -96ec -35943b7d975d

ალბათ ერთ-ერთი რობოტი რომელთანაც ბავშვები და ახალგაზრდები ყველაზე ხშირად ურთიერთობენ დღეისთვის არის Siri, რაც არ უნდა საინტერესო იყოს ციფრულ ასისტენტთან დიალოგი, ის გვიჩვენებს ხელოვნური ინტელექტისა (AI) და მისი მამოძრავებელი ალგორითმების განვითარების სიღრმეს. სოციალური რობოტი შეიძლება განისაზღვროს როგორც „ხელოვნური, ხორცშესხმული მოწყობილობა რომელსაც შეუძლია იგრძნოს მისი (სოციალური) გარემო და მიზანმიმართულად და ავტონომიურად მოახდინოს მასთან ურთიერთქმედება (აგენტებთან) მის როლთან მიბმული სოციალური წესების მიხედვით.“ სოციალური რობოტები შესაძლოა განსაკუთრებით მიმზიდველნი იყვნენ ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის, რამდენადაც ისინი ახალი ტექნოლოგიების ადრეული მიმღებები არიან და ხშირად მიიჩნევიან ახალი ტექნოლოგიების მომხმარებლებად. დამატებით, ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, როგორც წესი, აქვთ განვითარებული, მაგრამ ფართოდ გაფანტული ინტერესების სფერო. შედეგად, ბავშვები და ახალგაზრდები ალბათ უფრო მგრძნობიარენი არიან რობოტებთან ურთიერთქმედების შედეგებთან მიმართებაში.

ბავშვის-რობოტის ურთიერთქმედების ტიპური მახასიათებლებია:

- მობილურობა.
- ინტერაქტიულობა/ორმხრივობა.
- „ნატურალიზაცია“ (მეტყველება, ჟესტები, და უფრო ხედვა ვიდრე ტექსტი.
- ურთიერთქმედების რეგულირებადობა.
- პერსონალიზაცია.
- გან(უ)სახიერებლობა.

მაშინ როდესაც პროცესები ასახავენ:

- ანთროპომორფიზმი (ადამიანის მახასიათებლების ან ქცევის ჩვენება).
- სოციალური ყოფნა.
- ჩართულობა.
- აღქმული მსგავსება.

ბავშვებისა და ახალგაზრდების რობოტებთან ურთიერთქმედებიდან გამომდინარე კოგნიტური განვითარების რიგი პოტენციური შედეგები არსებობს, როგორც პოზიტიური ასევე ნეგატიური. პოზიტიური შედეგები მოიცავს გაუმჯობესებულ სწავლას, რომელიც პერსონალიზებულია ბავშვზე, მუდმივად ახლდება და უმარტივებს თვით-სწავლას. შედარებით ნაკლებად პოზიტიური შედეგები გამომდინარეობს „განათლების ბუშტებისგან“, რაც ინტერნეტში მყოფი „ფილტრების ბუშტების“ მსგავსია, სადაც მასალაზე წვდომა აკრძალულია. ასეთ შემთხვევებში ბავშვის ცოდნაში არსებობს ფრაგმენტაციის და ბევრი ფაქტის მიწოდების რისკი, მაშინ როდესაც სწავლების სტილი მთლიანად დაფუძნებულია ალგორითმულ სწავლებაზე. მაგალითად, როდესაც ბავშვი Alexa-ს უსვამს კითხვას (ისევე როგორც მათ შეუძლიათ კითხვა დაუსვან Google-ს ან Bing-ს), ისინი მხოლოდ ერთ პასუხს ღებულობენ, რაც ართულებს მათთვის წარმოდგენილი მასალის კრიტიკულ შეფასებას.

მსგავსი საკითხები ეხება ბავშვის იდენტობის განვითარებას. კვლევაზე დაფუძნებულმა სწავლებებმა[36] აჩვენა რომ რობოტებს შეუძლიათ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ცხოვრებაში

[36] Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. International Journal of Social

მოზარდობის ასაკში მათი იდენტურობის ძიების გაუმჯობესებასა და გაფართოებაში მნიშვნელოვანი როლი ითამაშონ. თუმცა, რობოტები წარმოქმნიან კონფიდენციალურობის საკითხებს, და არსებობს რისკი რომ ისინი შესაძლოა გამოყენებულ იქნან სათვალთვალო მანქანებად, მაგალითად, გამოიყენონ ისინი ახლოს მყოფების ჩასაწერად და შესაბამისად იქმნება მნიშვნელოვანი უსაფრთხოების პრობლემები როგორც მშობლებისთვის, ასევე ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის.

როდესაც საქმე ეხება ურთიერთობის ასპექტებს, რობოტებთან ურთიერთობა შეიძლება ყოველთვის არ ასახავდეს ცხოვრებაში არსებულ რეალურ ურთიერთობებს. ერთის მხრივ, ამან შეიძლება ბავშვებისა და ახალგაზრდების სოციუმისგან იზოლირება გამოიწვიოს, მათ მიერ ალგორითმში კომფორტის პოვნით. თუმცა, ეს ასევე ნიშნავს, რომ რობოტები შეიძლება წარმოადგენდნენ თავშესაფარს ისეთი საკითხების „განსახილველად“ რომლების განხილვაც რთულია მშობლებთან და თანატოლებთან. ჩვენი რობოტებთან ურთიერთობები ყოველთვის ბატონ-ყმური ხასიათის იქნება, თუმცა რობოტებს უფრო და უფრო შეუძლიათ „მოგვაჩვენონ რომ გრძნობენ“ და შესაბამისად, ბავშვები და ახალგაზრდები შესაძლოა გაებან მახეში და ჩათვალონ რომ ეს ურთიერთობა ავთენტური და ორმხრივია.

როგორც იოჰენ პიტერმა განაცხადა, „რობოტებს უფრო მეტის შემოთავაზება შეუძლიათ ვიდრე ტრადიციულ სათამაშოებს, მაგრამ ახალგაზრდა მომხმარებლებისთვის წარმოადგენენ დიდ რისკს.“[37]

ონლაინ თამაში

შემოსავლებისა და მომხმარებლების საკითხში სათამაშო ინდუსტრიამ აჯობა როგორც ფილმის ასევე მუსიკის ინდუსტრიასაც. ამასთან, მობილური თამაშების გამოჩენასთან ერთად, რაც ხელმისაწვდომია პატარა მობილური მოწყობილობებიდან, უფრო მეტი ადამიანი თამაშობს ვიდრე ოდესმე თამაშობდა ონლაინ. The State of Online Gaming 2019 წლის კვლევა გვიჩვენებს, რომ მოთამაშეების 51.8 პროცენტი მამრობითი სქესის წარმომადგენელია, ხოლო 48.2 - მდედრობითი, კვლევა დაფუძნებულია საფრანგეთში, გერმანიაში, ინდოეთში, იტალიაში, იაპონიაში, სინგაპურში, კორეის რესპუბლიკაში, დიდ ბრიტანეთსა და ამერიკის შეერთებულ შტატებში 18 წლის და ზემოთ, როგორც მინიმუმ, ყოველკვირეულად მოთამაშე 4 500 მომხმარებლის გამოკითხვაზე.[38] ხოლო 2010 წლიდან, ამერიკის შეერთებულ შტატებში ვიდეო თამაშების მოთამაშეების 21 პროცენტი 18 წელზე ნაკლებისაა.[39]

საფრანგეთში, გერმანიაში, ესპანეთსა და დიდ ბრიტანეთში ჩატარებულმა ახალმა კვლევებმა აჩვენა რომ 6-დან 64 წლამდე მოთამაშეების 54 პროცენტი თამაშობს ვიდეო თამაშებს, რომელთაგან 77 პროცენტი თამაშს ყოველკვირეულად მინიმუმ ერთ საათს უთმობს. ამასთან, გერმანიაში, ესპანეთში, იტალიაში, დიდ ბრიტანეთსა და საფრანგეთში 6-დან 15 წლამდე პირების სამი მეოთხედი ვიდეო თამაშების მოთამაშეები არიან, რაც ევროპულ GameTrack

---

[37] Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019). Child-robot relationship formation: A narrative review of empirical research. International Journal of Social

[38] Limelight Networks (2019), Market Research: The State of Online Gaming, http:// img03 .en25 .com/ Web/ LLNW/ %7B02ca9602 -173c -43a4 -9ee1 -b8980c1ea459 %7D _SOOG2019 _MR _8 .5x11 .pdf.

[39] Statista.com (2019), U.S. Average Age of Video Gamers in 2019 | Statista, https:// www .statista .com/ statistics/ 189582/ age -of -us -video -game -players -since -2010/ .

ბაზარზე 24 მილიონ პირს ნიშნავს. ისინი სხვადასხვა მოწყობილობებზე თამაშობენ, მაგრამ 10-დან დაახლოებით 7 მოთამაშე თამაშობს ან კონსოლზე ან ჭკვიან მოწყობილობაზე.[40]

მსოფლიოს მასშტაბით 2.5 მილიარდზე მეტი ვიდეო მოთამაშეა. თამაშ PUBG-ს ყველაზე მეტი მოთამაშე ყავს, რაც 1 საათში 3 მილიონ მოთამაშეს წარმოადგენს.[41]

ონლაინ თამაშის მზარდად მნიშვნელოვან ნაწილს წარმოადგენს თამაშში შენაძენები. გაუმჯობესებული ინტერნეტთან წვდომითა და სიჩქარით, უფრო და უფრო მეტი მოთამაშე იწერს თამაშებს იმის მაგივრად რომ ფიზიკურად იყიდონ ისინი. სამხრეთ აფრიკაში ონლაინ ტრანზაქციების რიცხვი 13 პროცენტით გაიზარდა 2018-დან 2019 წლამდე.[42]

მართალია აუდიტორია მრავალფეროვანია, სათამაშო ინდუსტრია მაინც მამრობითი სქესის დეველოპერებს მიჰყავთ და ხშირად ემსახურება წინასწარ განსაზღვრულ ჰეტეროსექსუალ მამრობითი სქესის წარმომადგენლებს. სამწუხაროდ, აღნიშნულს მივყავართ ზედმეტად სექსუალიზირებულ მდედრობითი სქესის პერსონაჟებამდე და საგრძნობად მცირე არა-მამრობითი, არა-თეთრ პერსონაჟებამდე.

მობილურ თამაშებთან ერთად, ონლაინ თამაშშიც დიდი ზრდა მოხდა. ყველა თამაში არ შეიძლება ითამაშო ონლაინ, მაგრამ ყველა სათამაშო კონსოლს შეუძლია ინტერნეტთან დაკავშირება. ონლაინ თამაში ასევე ნიშნავს რომ მოთამაშეები სხვა ხალხთან ერთად თამაშობენ ვისთანაც „მეგობრობენ“, თუმცა სხვებს შეუძლიათ დაგაჯგუფონ სხვა მოთამაშეებთან სამყაროს მასშტაბით - ზოგჯერ შემთხვევით, ზოგჯერ კი უნარების დონისა და პრეფერენციების მიხედვით.

ხელმისაწვდომია რიგი სხვადასხვა ტიპის თამაშები, და ისინი მუდმივად იცვლებიან. რამდენიმე პოპულარული თამაში და ჟანრი მოცემულია ქვემოთ:

First-person shooter (FPS) - მოქმედებითი თამაშები რომლებიც ყურადღებას ამახვილებენ იარაღზე ან ყუმბარაზე დაფუძნებულ ბრძოლაზე პირველი პირის თვალით, მაგ. Call of Duty, Overwatch, Bioshock, Battlefield.

მოქმედებითი - სათავგადასავლო - თამაშები რომლებშიც მოთამაშე ათვალიერებს და იკვლევს გარემოს, ხშირად ერთვება ბრძოლასა და თავსატეხებში, მაგ. Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War.

სპორტული - თამაშები რომლებიც რეალური სამყაროს სტრატეგიებისა და ფიზიკურის სიმულაციას ახდენენ, მაგ. FIFA, Madden, NFL, NBA.

Sandbox/ღია სამყარო - თამაშები რომლებიც მინიმალურ ისტორიას ან შეზღუდვას მოიცავენ, ან საერთოდ არ მოიცავენ მას. აძლევენ მოთამაშეს საშუალებას თავისუფლად გადაადგილდეს და შეცვალოს ვირტუალური სამყარო სურვილისამებრ, მაგ. Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout

---

[40] Isfe.eu (2019), GameTrack In-Game Spending in 2019, https:// www .isfe .eu/ wp -content/ uploads/ 2019/ 12/ GameTrack -In -Game -Spending -2019 .pdf.

[41] WEPC (2018), 2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data - The Ultimate List, https:// www .wepc .com/ news/ video -game -statistics/ .

[42] Chris Cleverly (2019), Mobile Gaming in Africa, https:// medium .com/ kamari -coin/ mobile -gaming -in -africa - cc8bb6d7c49b.

Multiplayer Online Battle Arena (Moba) - ონლაინ თამაშები რომელსაც ორი ერთმანეთს დაპირისპირებული გუნდი თამაშობს, სადაც ცდილობენ დაიპყრონ ან გაანადგურონ ერთმანეთის ბაზები, მაგ. Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon.

არსებობს ონლაინ თამაშის მიმართ დამოკიდებულებაზე შეშფოთებები, რაც ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაციის მიერ 2018 წელს განისაზღვრა როგორც სათამაშო დაავადება.[43] აღნიშნული განისაზღვრა დაავადებათა საერთაშორისო კლასიფიკაციის მე-11 გადასინჯვაში, როგორც სათამაშო ქცევის ნიმუში („ციფრული-თამაში“ ან „ვიდეო-თამაში“) რაც ხასიათდება სათამაშო კონტროლის დაქვეითებით, თამაშისთვის სხვა აქტივობებთან შედარებით მომეტებული პრიორიტეტის მინიჭებით იმ დონემდე, რომ თამაში სხვა ინტერესებზე და დღიურ აქტივობებზე უპირატესია, და თამაშის გაგრძელებით მიუხედავად ნეგატიური შედეგებისა. მნიშვნელოვანია, რომ სათამაშო დაავადების დიაგნოზის დასასმელად, მასთან ასოცირებული ქცევითი ნიმუში უნდა ვლინდებოდეს როგორც მინიმუმ 12 თვის განმავლობაში.

თამაშთან დაკავშირებული კიდევ ერთი მთავარი საზრუნავი არის ონლაინ აზარტულ თამაშებთან კავშირი. ზოგი თამაში აქეზებს მომხმარებლებს რათა გამოიყენონ შანსი და შეიძინონ ყუთები, სადაც მოთამაშე ყიდულობს ყუთს თამაშის ვალუტით (თამაშში ვალუტა იყიდება ნამდვილ ფულზე), რათა მიიღოს შემთხვევითი წესით ჯილდო.[44]

ბოლოდროინდელმა კვლევამ აჩვენა რომ ასეთი ყუთების გლობალური ნაძარცვის ბაზარი დაახლოებით £20 მილიარდი ღირებულებისაა.[45]

<u>ხელოვნური ინტელექტი და მანქანური სწავლა</u>

ხელოვნური ინტელექტი დიდ ინტერესს იწვევს მედიაში. AI-ს აპლიკაციები რომლების შემოწმებაც ხორციელდება უფრო ფართო მასშტაბებს აღწევენ. AI ასევე იწვევს შეშფოთებას და სანერვიულოს ნეგატიურ გავლენების შესახებ რომლებიც AI-ს შეიძლება ქონდეს.

მნიშვნელოვანია AI-სა და მანქანური სწავლის განსაზღვრა, მაგრამ არ არსებობს უნივერსალური და მრავალმხრივი განსაზღვრება. დამოკიდებულია მიზანზე, ფოკუსსა და კონკრეტულ დავალებებზე. ეს განსაზღვრებების მრავალფეროვნება ასევე ასახავს „ადამიანის ინტელექტის“ განსაზღვრებების მრავალფეროვნებას. ასევე არსებობს განსხვავება კონკრეტულ და ზოგად დავალებებს შორის: ადამიანები კარგად ასრულებენ ზოგად დავალებებს, მაშინ როდესაც AI ნამდვილად მოწინავეა კონკრეტულ დავალებებში.

მანქანური სწავლა უმეტეს შემთხვევაში ეხება მეთოდებს, სადაც მანქანებს შეუძლიათ მონაცემების საფუძველზე ისწავლონ. იგი მიზნად ისახავს მონაცემთა განზოგადებას მოდელების შესაქმნელად. მანქანური სწავლა წარმოადგენს მიმდინარე AI აპლიკაციების 80 პროცენტს.

არსებობს გასათვალისწინებელი რიგი საკითხები როდესაც საქმე ეხება AI-ს:

---

[43] WHO (2018), WHO | Gaming Disorder, https:// www .who .int/ features/ qa/ gaming -disorder/ en/ .
[44] Parentzone.org.uk (date?) , What Are Loot Boxes?, https:// parentzone .org .uk/ article/ what -are -loot -boxes.
[45] RSPH (2019), Skins in the Game A High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing? https:// www .rsph .org .uk/ uploads/ assets/ uploaded/ a9986026 -c6d7 -4a76 -b300ba35676d88f9 .pdf.

- ცუდად განსაზღვრული პრობლემები - პრობლემების განსაზღვრა არის საკვანძო წარმატებისთვის.
- მონაცემთა ხელმისაწვდომობა - ძალიან ხშირად, მონაცემები არასწორია, შეუსაბამოა, „ბინძური“, ან არასაკმარისია. AI-ს ვარჯიშისა და განვითარებისთვის გამოყენებული მონაცემები და ალგორითმული მომსახურებები ხშირად მიღებულ უნდა იქნას ზრდასრული მომხმარებლებისგან. რაც შეიძლება ნიშნავდეს, რომ ალგორითმული გადაწყვეტილების მიღების სისტემები და ნიმუშების ამოცნობა რომელსაც AI იყენებს შესაძლოა ძალიან იყოს ზრდასრულებზე ორიენტირებული და შესაბამისად ახასიათებდეს სერვისები, რომლის ფარგლებშიც ბავშვების რისკების/ქცევების არ ესმის/არასწორად ახდენს კატეგორიზაციას. ამგვარადვე, მონაცემთა ნაკრებები და მოდელები რომლებიც გამოყენებულია AI-ს გადაწყვეტილების მიღების პროცესების ჩამოყალიბებაში შეიძლება ზუსტად არ შეესაბამებოდეს ზოგი ადამიანის საჭიროებებს ან არ ასახავდეს მათ რიგი ფაქტორების გამო - ეთნიკურობის, სქესის, შეზღუდული უნარის და სხვა. ამასთან, ამ არასაკმარისად წარმოდგენილ ჯგუფებში ბავშვებმა შეიძლება განიცადონ დამატებითი, გადამკვეთი სირთულეები, რომლებიც უარესდება ან გამოიყენება AI-ს მიერ.
- აღქმის უგულებელყოფა - ხანდახან, რაღაცები მუშაობს შემთხვევით ან მოდელი არის კარგი, მაგრამ არა თავდაპირველი პრობლემის გამო - მაგალითად, მედიაში იყო ამბები, როდესაც AI-მა ვერ ამოიცნო ძიებაში სურათები.[46]
- შეცდომების ფასი.

ხელოვნური ინტელექტი გასაოცარი გამოგონებაა, მაგრამ მის მიერ წარმოქმნილი დილემა თვით-მართვადი მანქანის მსგავსია.[47]

6. რისკებისა და ზიანის გაცნობიერება

მე-7 დიაგრამა გამოხატავს ბავშვების ონლაინ რისკების კლასიფიკაციას. აღიარებულია, რომ არსებობს ჯანმრთელობასთან და კეთილდღეობასთან დაკავშირებული რისკები (გადაჭარბებული გამოყენება, ძილის უკმარისობა და სხვა.).

დიაგრამა 7: ბავშვების ონლაინ რისკების კლასიფიკაცია[48]

ცხრილი 3: ბავშვების ონლაინ რისკების კლასიფიკაცია

	მასალა ბავშვი როგორც მიმღები (მასიური პროდუქციის)	**კონტაქტი** ბავშვი როგორც მონაწილე	**ქმედება** ბავშვი როგორც მოქმედი

[46] James Vincent (2019), If You Can Identify What's in These Images, You're Smarter than AI, https:// www .theverge .com/ 2019/ 7/ 19/ 20700481/ ai -machine -learning -vision -system -naturally -occuring -adversarial -examples.

[47] Amy Maxmen (2018), Self-Driving Car Dilemmas Reveal That Moral Choices Are Not Universal, https:// www .nature .com/ articles/ d41586 -018 -07135 -0.

[48] Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings. LSE, London: EU Kids Online, http:// eprints .lse .ac .uk/ 33731/

		(ზრდასრულის მიერ ინიცირებული აქტივობა)	(დამრღვევი / მსხვერპლი)
აგრესიული	ძალადობრივი/სასტიკი მასალა	შევიწროვება, თვალთვალი	ბულინგი, მტრული თანატოლთა აქტივობა
სექსუალური	პორნოგრაფიული მასალა	'გრუმინგი', სექსუალური ძალადობა შემხვედრ უცხო ხალხზე	სექსუალური შევიწროვება, 'სექსტინგი'
ღირებულებები	რასისტული/სიძულვილის მასალა	იდეოლოგიური დარწმუნება	პოტენციურად საზიანო მომხმარებლის მიერ შექმნილი მასალა
კომერციული	რეკლამა, დაფარული მარკეტინგი	პერსონალური ინფორმაციის ექსპლუატაცია და არასწორი გამოყენება	აზარტული თამაშები, ინტელექტუალური საკუთრების დარღვევა

წყარო: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Gorzig, * Olafsson, 2010)

წყარო: EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Gorzig, * Olafsson, 2011)

შესასწავლი ნიმუში 1

ეს არის ბიჭის მაგალითი, რომელიც უყურებდა ვიდეოს სადაც აჩვენებდნენ იორდანიული ავიახაზების პილოტის მკვლელობას ISIS-ის მიერ.[1] ბიჭმა დედასთან ერთად სკოლიდან სახლში მიმავალ გზაზე მოისმინა ისტორია და ამბავი ახალ ამბებში რომელსაც გადმოსცემდა რადიო. მან დედას ამასთან დაკავშირებით კითხვები დაუსვა, თუმცა ის არ იყო

[1] CBS News (2015), ISIS Video Shows Jordanian Pilot Being Burned to Death, https:// www .cbsnews .com/ video/ isis -video -shows -jordanian -pilot -being -burned -to -death/ .

მზად რომ ამ საკითხზე ესაუბრა. მან გამორთო რადიო და ჩუმად წავიდნენ სახლში. ბიჭი რეალურად წუხდა მოსმენილ ამბავზე - პილოტი ცოცხლად დაწვეს - და როდესაც ის სახლში მივიდა, ონლაინ ძიება განახორციელა რათა მეტი გაეგო და ეცადა გაეაზრებინა თუ რა მოხდა. ერთერთი რაც მას ონლაინ ძებნის სისტემამ შესთავაზა იყო ვიდეო იმის შესახებ თუ რაც მოხდა - იგი ახალი ამბების არხმა გამოაქვეყნა. ბიჭმა თქვა,მან იცოდა რომ ყურების დაწყებიდან მალევე უნდა დაესრულებინა ყურება, თუმცა არ შეეძლო და ბოლომდე უყურა ვიდეოს, რამაც იგი გაანაწყენა; მას კოშმარები ესიზმრებოდა და მიღებული გამოცდილებით ძალიან დაიტანჯა - თუმცაღა, მას ამის შესახებ არავისთვის უთქვამს, რადგან მათი რეაქციის ეშინოდა და გრძნობდა რომ მას დაბრალდებოდა.

ალბათ დედის პასუხი გასაგებია და გვაჩვენებს, რომ ზრდასრულებს ხშირად ონლაინში არსებულ მასალასთან დაკავშირებით სირთულეები შეექმნებათ. რაც არ უნდა გამოწვევებით სავსე და რთული იყოს ასეთი დიალოგების ქონა, ისინი მნიშვნელოვანია. მშობლები უნდა უსმენდნენ თავიანთ ბავშვებს და ქმნიდნენ ისეთ გარემოს, სადაც დისკუსიის გამართვა ნებისმიერი საკითხის შესახებ რომელიც მათ აწუხებთ შესაძლებელი იქნება.

მასალა

- არალეგალური და/ან პოტენციურად საზიანო მასალის ზეგავლენა, როგორიცაა პორნოგრაფია, აზარტული თამაშები, თვით-დაზიანების ვებგვერდები და სხვა ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის შეუსაბამო მასალა. უმეტეს შემთხვევაში, ამ ვებგვერდების ოპერატორები არ ღებულობენ ეფექტურ ზომებს რათა ბავშვებისა და ახალგაზრდების წვდომა შეზღუდონ.
- სხვა მომხმარებლებთან კონტაქტის ზეგავლენა.
- თვით-დაზიანება, დესტრუქციული და ძალადობრივი ქცევები.
- რადიკალიზაციის, რასიზმისა და სხვა დისკრიმინაციული საუბრის და სურათების ზეგავლენა.
- ონლაინ მოძიებულ არაზუსტ ან არასრულ ინფორმაციაზე, ან უცხო ან არასანდო წყაროს ინფორმაციაზე დაყრდნობა ან მისი გამოყენება.
- უკანონო და საზიანო მასალის შექმნა, მიღება და გავრცელება.

ონლაინ მანიპულაცია

დღეისთვის, ისე როგორც არასდროს ბავშვები და ახალგაზრდები ონლაინ გარემოში არიან ჩართული, როგორიცაა სოციალური ქსელები სადაც ისინი რიგ მასალას ეყრებიან რომელიც ალგორითმულად იფილტრება იმ მიზნით, რომ რაიმე მხრივ მოახდინოს მანიპულაცია. მაგალითები მოიცავს პოლიტიკურ მანიპულაციებს (ხელს უწყობს კონკრეტულ პოლიტიკურ ხედვას), ყალბ ამბებს (ყალბი ინფორმაციის გავრცელება პოლიტიკური, კომერციული ან სხვა მიზნით), რეკლამირება (კონკრეტული ბრენდებისა და პროდუქტების მიმართ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ადრეული მიჯაჭვულობის ჩამოყალიბება).

ამ ალგორითმულად მორგებულმა გარემოებმა შეიძლება მნიშვნელოვანი გავლენა იქონიოს ბავშვებისა და ახალგაზრდების ჯანმრთელობის განვითარებაზე, აზრებზე, პრეფერენციებზე, ღირებულებებსა და ჩვევებზე, „ფილტრების ბუშტებში“ მათი იზოლირებით და თავისუფლად შესწავლისა და მოსაზრებებისა და მასალის ფართოდ წვდომის ხელშეშლით.

კონტაქტი

- სხვისთვის განზრახ ზიანის მიყენების, შევიწროვების ან დაბულინგების მცდელობის ფარგლებში თავის მოჩვენებით ვითომ სხვა პირს წარმოადგენს, ხშირად სხვა ბავშვს.

ონლაინ დაყოლიება ან გრუმინგი

ევროპის საბჭოს კონვენცია სექსუალური ექსპლუატაციისა და სექსუალური ძალადობისაგან ბავშვთა დაცვის შესახებ (ლანსაროტის კონვენცია) ითვალისწინებს, რომ გრუმინგი (ბავშვთა დაყოლიება სექსუალური მიზნებისთვის) წარმოადგენს განზრახ შეთავაზებას საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენებით რომელიც გულისხმობს ზრდასრულის ბავშვთან შეხვედრას, რომელსაც ჯერ არ მიუღწევია სექსუალური ურთიერთობის დამყარებისთვის ლეგალური ასაკისთვის, სექსუალური ძალადობის ან ბავშვზე სექსუალური ძალადობის გამოყენების მასალის შესაქმნელად.[49] დაყოლიება აუცილებლად არ მოიაზრებს პირადად შეხვედრას. იგი შეიძლება ონლაინ დარჩეს და მიუხედავად ამისა ბავშვს სერიოზული ზიანი მიაყენოს, მაგალითად ბავშვის სექსუალური ძალადობის ამსახველი მასალის შექმნით, ფლობით და გავრცელებით.[50]

[49] Council of Europe (1957), Article 23 of the Treaty No. 201: Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse, https:// www .coe .int/ en/ web/ conventions/ full -list .

[50] Committee of the Parties to the Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (2015), Opinion on Article 23 of the Lanzarote Convention and its explanatory note, http:// rm .coe .int/ coermpublicc ommonsearchservices/ displaydctmcontent ?documentid = 090000168064de98 .

სექსუალური დაყოლიების ან გრუმინგის კონტექსტში, ვიქტიმიზაციის პროცესზე უფრო დიდი აქცენტი კეთდება, რადგან კვლევაში ძირითადად ბავშვები და ახალგაზრდები მონაწილეობდნენ.

შესასწავლი ნიმუში 2

ეს არის 13 წლის გოგოს მაგალითი რომელსაც Instagram-ზე მამაკაცი შეუსაბამო სურათებს უგზავნიდა. კაცი საკუთარ შიშველ ფოტოებს უგზავნიდა გოგოს და თხოვა მასაც გამოეგზავნა საკუთარი შიშველი ფოტოები. გოგო არ დაემორჩილა, მან დაბლოკა კაცი, დაარეპორტა Instagram-ში და დაელაპარაკა მეგობრებსაც რათა გაეგო მათაც თუ შეემთხვათ მსგავსი რამ, რაზეც პასუხი დადებითი იყო. მართალია მან ყველაფერი სწორად გააკეთა, იგი მშობლებს არ დალაპარაკებია რეაქციის მიმართ შიშიდან გამომდინარე. მას ჯეროდა რომ მშობლები ეტყოდნენ რომ Instagram-ით აღარ უნდა ესარგებლა და მისთვის ეს არ იყო გამოსავალი. მან ახსნა რომ Instagram-ი იყო ადგილი სადაც ყველა მისი მეგობარი აზიარებდა ახალ ამბებს და ჭორებს, და ურთიერთობდნენ, განიხილავდნენ რა მოხდა სკოლაში იმ დღეს და ასე შემდეგ. გოგონას რეალურად ჯეროდა რომ მშობლებისთვის თქმის შემთხვევაში (მისი დაცვის სურვილით) მშობლები ეტყოდნენ რომ მას უნდა შეეწყვიტა პლატფორმის (Instagram) გამოყენება. პრობლემა იმაში მდგომარეობს რომ გოგონას არაფერი გაუკეთებია არასწორად - კაცი რომელიც მას ფოტოებს უგზავნიდა იყო ის ვინც შეუსაბამოდ იქცეოდა. მშობლების რეაქცია გასაგებია რომ სურთ ბავშვები დაიცვან, მაგრამ ნამდვილად არ არის ბავშვის შეზღუდვა სწორი იმისთვის, რაც ვიღაც სხვამ გააკეთა. ჩვენ უნდა დავუშვათ რომ ყველაფერი ან უმეტესობა რასაც ეს გოგო აკეთებდა Instagram-ში ნორმალური იყო. მნიშვნელოვანია რომ მშობლებმა საკუთარ რეაქციაზე იფიქრონ როდესაც ბავშვები პრობლემის შესახებ უყვებიან რომელსაც ონლაინ გადააწყდნენ. ასევე საჭიროა რომ უსმინონ და მხარი დაუჭირონ საკუთარ ბავშვებს.

ბულინგი და შევიწროვება

ბულინგი ბულინგია, სადაც და როგორც არ უნდა ხდებოდეს. ონლაინ ბულინგი შესაძლოა განსაკუთრებით უსიამოვნო და დამაზიანებელი იყოს რადგანაც ის შეიძლება უფრო ფართოდ გავრცელდეს, უფრო მასშტაბური საჯაროობით. ამასთან, ელექტრონულად დატრიალებული მასალა შესაძლოა ნებისმიერ დროს ამოტივტივდეს, რაც ბულინგის მსხვერპლისთვის უფრო რთულს ხდის დახუროს ინციდენტი. ეს შეიძლება მოიცავდეს საზიანო ვიზუალურ სურათებს ან მავნებლურ სიტყვებს; მასალა ხელმისაწვდომია 24 საათი დღის განმავლობაში. ბულინგი ელექტრონული საშუალებებით შეიძლება 24/7-ზე ხდებოდეს, ამგვარად აღნიშნულს შეუძლია შეიჭრას მსხვერპლის პირად სივრცეში ისეთ სხვაგვარად 'უსაფრთხო' სივრცეებში როგორიცაა სახლი, შეიძლება მოხდეს პირადი ინფორმაციით მანიპულირება, ვიზუალური გამოსახულებების ცვლილება და სხვებისთვის გაგზავნა. ამასთან, ეს შეიძლება მოხდეს ანონიმურად.[51]

[51] Dr Tanya Byron (2008), The Report of the Byron Review: Safer Children in a Digital World, https:// webarchive .nationalarchives .gov .uk/ 20120107041050/ , https:// www .education .gov .uk/ publications/ eorderingdownload/ dcsf -00334 -2008 .pdf.

ბავშვები და ახალგაზრდები რომლებიც მსხვერპლი ხდებიან ოფლაინ, დიდი ალბათობით ონლაინშიც გახდებიან მსხვერპლები.[52] ბოლოდროინდელი კვლევების თანახმად, შეზღუდული შესაძლებლობის მქონე ბავშვები და ახალგაზრდები უფრო ხშირად განიცდიან ნებისმიერი სახის ძალადობას[53], და კერძოდ, უფრო ხშირად განიცდიან სექსუალურ ვიქტიმიზაციას[54], რაც მათ უფრო დიდი რისკის წინაშე აყენებს ონლაინ. ვიქტიმიზაცია შეიძლება მოიცავდეს ბულინგს, შევიწროვებას, გარიყვასა და დისკრიმინაციას, ბავშვის ფაქტობრივი ან სავარაუდო შეზღუდვებიდან გამომდინარე, ან ფაქტობრივი ან სავარაუდო შეზღუდვების ასპექტებიდან გამომდინარე, როგორიცაა მათი ქცევის ან საუბრის წესი, ან ხელსაწყო თუ სერვისები რომლებსაც ისინი იყენებენ. ზოგი რისკი შესაძლოა მოიცავდეს:

- რეპუტაციისთვის ზიანის მიყენებასა და ცილისწამებას.
- საკრედიტო ბარათების უნებართვო გამოყენებას: მშობლების ან სხვების საკრედიტო ბარათების რომლებიც შესაძლოა საწევროს გადასახდელად, სხვა სერვისებისთვის ან საქონლისთვის შეიძლება იქნას გადახდილი.
- კრიმინალურ მცდელობებს განასახიერონ ინტერნეტის მომხმარებლები, პირდაპირ ფინანსური სარგებლის მიღების მიზნით. ზოგ შემთხვევაში, ეს შეიძლება მოიცავდეს პირადი მონაცემების მოპარვას, თუმცაღა როგორც წესი ეს ასოცირებულია ზრდასრულების მოტყუების მცდელობებთან.
- არასასურველი რეკლამირება: ზოგიერთი კომპანია ვებგვერდების მეშვეობით ბავშვებს უგზავნის ე.წ. სპამებს რათა გაყიდონ პროდუქტი. ეს აყენებს მომხმარებლის თანხმობის საკითხს და მისი მოპოვების გზას. აღნიშნულ სივრცეში არასაკმარისი კანონმდებლობა არსებობს, და ძალიან რთულია განსაზღვრო თუ როდის შეუძლიათ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს მონაცემების ტრანზაქციების გაგება. მართლაც, ამ წესების ინტერნეტში გამოყენება თავისთავად მთავარ საკითხს წარმოადგენს, ხოლო მობილური ტელეფონების წვდომა ამ პრობლემას უფრო ამძაფრებს.
- არასასურველი ქცევა, განსაკუთრებით ზრდასრული თაღლითის მიერ ბავშვის ან ახალგაზრდის სახელით გამოქვეყნება.

ქცევა

- პერსონალური ინფორმაციის გამჟღავნება, რომელიც იწვევს ფიზიკური ზიანის რისკს.
- ფიზიკური ზიანი ინტერნეტის ნაცნობებთან რეალური შეხვედრების შედეგად, ფიზიკური და სექსუალური ძალადობის შესაძლებლობით.

---

[52] Schrock et al. (2008),Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content, https:// cyber .harvard .edu/ sites/ cyber .law .harvard .edu/ files/ RAB _Lit _Review _121808 _0 .pdf

[53] UNICEF (2013), State of the World's Children Report: Children with Disabilities, https:// www .unicef .org/ publications/ files/ sowc2013 _exec _summary _eng _lo _res _24 _apr _2013 .pdf

[54] Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth (2014), Sexual Victimization of Youth With a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors, http:// journals .sagepub .com/ doi/ 10 .1177/ 0886260514534529

- ‘სექსტინგი’, ინტიმური სურათების გაზიარება, რომელმაც შესაძლოა გამოიწვიოს სექსუალური შევიწროვება, სექსუალური გამოძალვა, გრუმინგი და სურათზე დაფუძნებული ძალადობა.[55]

სექსტინგი

‘სექსტინგი’ (მობილური ტელეფონებით სექსუალიზებული სურათების ან ტექსტების გაზიარება) თინეიჯერებში განვითარებული ქცევაა. ეს სურათები და ტექსტები ხშირად ურთიერთობაში მყოფ პარტნიორებს, ან პოტენციურ პარტნიორებს შორის ზიარდება, მაგრამ ხანდახან გაზიარება ბევრად უფრო ფართო აუდიტორიაში ხდება. მიიჩნევა, რომ ნაკლებ სავარაუდოა თინეიჯერებს ქონდეთ ასეთი ქცევების შედეგები გააზრებული და მათ შედეგად წამოჭრილი პოტენციური რისკები.[56]

სექსტინგთან დაკავშირებული სერიოზული პრობლემა ისაა, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები შესაძლოა ქმნიდნენ არაკანონიერ ბავშვზე სექსუალური ძალადობის მასალას, რამაც შესაძლოა სერიოზულ სამართლებრივ სანქციებამდე მიგვიყვანოს. ზოგიერთი საფრთხე მოიცავს:

- სპამისა და რეკლამების მიხედვით სამიზნის განსაზღვრას, კომპანიების მიერ, რომლებიც ინტერნეტ გვერდებს იყენებენ რათა ასაკზე და/ან ინტერესზე მორგებული პროდუქტები შესთავაზონ.
- ქმედება, რომელიც იწვევს ჯანმრთელობისთვის რისკებს, როგორიცაა ეკრანთან დროის გატარება: ინტერნეტისა და/ან ონლაინ თამაშის იძულებითი და გადაჭარბებული გამოყენება რაც საზიანოა სოციალური და/ან გარე აქტივობებისთვის, რომელიც მნიშვნელოვანია ჯანმრთელობისთვის, თვითშეფასების შემუშავება, სოციალური განვითარება და ზოგადი კეთილდღეობა.
- საკუთარი ან სხვისი უფლებების დარღვევა პლაგიარიზმისა და უნებართვოდ მასალის (განსაკუთრებით ფოტოების) ატვირთვის გზით. დემონსტრირებული იყო, რომ შეუსაბამო ფოტოების უნებართვოდ გადაღება და ატვირთვა აზიანებს სხვებს.
- სხვა ხალხის ინტელექტუალური საკუთრების დარღვევა, მაგ, მუსიკის, ფილების ან TV პროგრამების გადმოწერით, რომლებშიც წესით ფულია გადასახდელი.
- პირის ასაკის არასწორად წარდგენა: როდესაც ან ბავშვი თავს აჩვენებს, რომ უფროსია, რითაც ასაკისთვის შეუსაბამო ვებსაიტებზე იძენს წვდომას, ან უფროსი პირის მიერ თავის ბავშვად ჩვენება.
- მშობლების ელ. ფოსტის ანგარიშის უნებართვო გამოყენება: ზოგიერთი ონლაინ ანგარიშის გასააქტიურებლად საჭიროა მშობლის ნებართვა, რისი წაშლაც გააქტიურების მერე მშობლისთვის რთული შეიძლება იყოს. ბავშვები და ახალგაზრდები იყენებენ ამ მეთოდს ნებართვის მიღების თავიდან აცილებისთვის.

EU Kids Online-ის 2020 წლის გამოკვლევა აჩვენებს თუ როგორ იყენებენ ბავშვები და ახალგაზრდები ახალ მედიას - იმის საპირისპიროდ თუ როგორ ფიქრობს ხალხი რომ ისინი მას

[55] Lanzarote Committee (2019), Opinion on child sexually suggestive or explicit images and/or videos generated, shared and received by children, https:// rm .coe .int/ opinion -of -the -lanzarote -committee -on -child -sexually -suggestive -or -exp/ 168094e72c

[56] UNICEF (2011), Child Safety Online: Global Challenges and Strategies, http:// www .unicef .it/ allegati/ child _safety _online _1 .pdf.

იყენებენ.[57] სხვა კვლევა იძიებს თუ როგორ ფიქრობენ ბავშვები რომ უნდა იყოს მათი უფლებები დაცული ციფრულ გარემოში[58], ასევე შეზღუდული შესაძლებლობების მქონე ბავშვების გამოცდილებაზე მუშაობას.[59]

ონლაინ უსაფრთხოების კამპანიის მთავარ მიზანს წარმოადგენს ქცევის შეცვლა, მათ შორის ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ონლაინ უფრო უსაფრთხო ქცევის წახალისება, ეფექტური ონლაინ აღზრდის წახალისება და სხვა პირების წახალისება, რომლებიც ურთიერთობენ ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან რათა ასწავლონ მათ უსაფრთხოდ ყოფნა ონლაინ, (გაფართოებული ოჯახის წევრები, მასწავლებლები, სხვა.).

ბავშვებისა და ახალგაზრდების ინტერნეტ უსაფრთხოება არ უნდა განიხილებოდეს განცალკევებულად, არამედ როგორც რაღაც საერთო ფარგლებში მოქცეული ინიციატივები, რომლებიც ეხება ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, მათ უსაფრთხოებასა და ინტერნეტს.

7. მშობლების, მომვლელებისა და მეურვეების როლი

მშობლებმა მხარი უნდა დაუჭირონ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, რათა მათ ისარგებლონ ტექნოლოგიებით უსაფრთხოდ. მათ უნდა ჰქონდეთ დაბალანსებული მიდგომა და უნდა აღიარებდნენ ბევრ სარგებელს, რომლის მოტანაც ინტერნეტს შეუძლია. მშობლები შესაძლოა მიდრეკილნი იყვნენ ყურადღება გაამახვილონ საგანმანათლებლო/უნარების სარგებელზე, რომელიც შესაძლოა ონლაინ იქნას შეძენილი, თუმცა მნიშვნელოვანია, რომ მათ ასევე მხედველობაში იქონიონ და დააფასონ სოციალური ბენეფიტები, რომლებიც ბავშვებმა შეიძლება შეიძინონ - თამაში და პერსონალური ინტერესების გამოკვლევა შესაძლოა ბავშვებისთვის ინტერნეტის გამოყენების საკვანძო მოტივატორებს წარმოადგენდნენ. აღნიშნულის გაცნობიერება შეიძლება მშობლებს დაეხმაროს რათა უკეთ ჩაერთონ და მხარი დაუჭირონ ბავშვებს. იმისათვის, რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ გამოყენებული ინტერნეტ საიტების უსაფრთხო და პასუხისმგებლიანი მოხმარება იქნას უზრუნველყოფილი, მშობლებმა, მომვლელებმა და მეურვეებმა უნდა გაითვალისწინონ შემდეგი:

1. გაეცნონ იმ რისკებსა და შესაძლებლობებს, რომლებსაც მათი ბავშვები და ახალგაზრდები შეიძლება გადაეყარონ ონლაინ. მნიშვნელოვანია იმ პოტენციური რისკების აღიარება რომელსაც ბავშვი შეიძლება შეხვდეს, ამასთან უნდა ახსოვდეთ რომ რისკებს შეიძლება ზიანი არ ახლდეს.

---

[57] Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online, http:// www .lse .ac .uk/ media -and -communications/ assets/ documents/ research/ eu -kids -online/ reports/ EU -Kids -Online -2020 -10Feb2020 .pdf.

[58] Council of Europe (2017), It is Our World: Children's Views on How to Protect Their Rights in the Digital World, https:// rm .coe .int/ it -s -our -world -children -s -views -on -how -to -protect -their -rights -in -the -/ 1680765dff.

[59] Lundy et al. (2019), TWO CLICKS FORWARD AND ONE CLICK BACK: Report on children with disabilities in the digital environment, https:// rm .coe .int/ two -clicks -forward -and -one -click -back -report -on -children -with -disabili/ 168098bd0f.

2. აქტიურად ჩართული იყვნენ იმაში, თუ რას აკეთებს მათი ბავშვები ონლაინ, როგორი ტიპის მასალას უყურებენ, აზიარებენ ან ქმნიან, როგორ მომსახურებებს, პლატფორმებსა და თამაშებს იყენებენ, და ვისთან არიან დაკავშირებული. მშობლებს ყოველთვის დაეხმარებათ იმ სერვისების გამოყენება, რომლებსაც მათი ბავშვები იყენებენ,
3. მშობლები უნდა გაეცნონ სწავლისა და გართობისთვის კარგ ვებგვერდებსა და თამაშებს, რომლების გამოყენებაც მათ შეუძლიათ თავიანთ ბავშვებთან ერთად. კარგ ვებგვერდს ან თამაშს ექნება უსაფრთხოებისთვის განკუთვნილი გვერდი მკაფიო ბმულებით, საჩივრის მექანიზმი და ბავშვების, ახალგაზრდებისა და მათი მშობლების/მომვლელებისთვის მითითებები.
4. იქონიონ რეგულარული, გულისხმიერი და ღია დიალოგი ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან, რაც ასაკის შესაბამისია და დროთა განმავლობაში იცვლება.
    a. დარწმუნდით, რომ ბავშვებს და ახალგაზრდებს გაცნობიერებული აქვთ რისკები, რომლებსაც ისინი შესაძლოა გადაეყარონ, და უნდა შეთანხმდნენ თუ რა მოქმედებებს განახორციელებენ რისკებთან გადაყრის შემთხვევაში - ეს შეიძლება უბრალოდ მოლაპარაკე თქვენ იყოთ.
    b. წაახალისეთ ბავშვები და ახალგაზრდები რათა იფიქრონ თუ რამდენად კარგი ციფრული მოქალაქეები შეიძლება იყვნენ, იფიქრონ იმაზე თუ რას აზიარებენ საკუთარი თავისა და სხვების შესახებ, რითაც დაეხმარებით მათ ონლაინ პოზიტიური ქცევის ჩამოყალიბებაში.
    c. წაახალისეთ კრიტიკული აზროვნება იმაზე თუ რას ხედავენ ისინი ონლაინ, ილაპარაკეთ იმაზე თუ როგორ არ წარმოადგენს ყველა იმას რასაც ამბობენ, ან იმაზე, რომ რასაც ისინი ხედავენ შეიძლება არ იყოს მართალი. ისაუბრეთ საკუთარი იმიჯის მანიპულაციასა და მცდარ ინფორმაციაზე, რომელიც მიზნად ისახავს ხალხის გამოყენებას.
    d. ისაუბრეთ თანატოლების ზეწოლაზე და ონლაინ მეგობრობის მართვასა და გამოტოვების შიშზე.
    e. ისაუბრეთ შეჩვევის გამომწვევი ტექნოლოგიის მიმზიდველობაზე, განსაკუთრებით უფასო სერვისებზე სადაც ისინი ონლაინ დროს ხარჯავენ, ხოლო მონაცემები, რომლებსაც ისინი აზიარებენ წარმოადგენს ვალუტას ან ბიზნეს მოდელს.
5. უზრუნველყავით, რომ ბავშვმა იცოდეს როდის და სად მიიღოს დახმარება. ეს შეიძლება იყოს მათი მშობელი ან მომვლელი, მასწავლებელი ან სხვა სანდო ზრდასრული პირი. ხელი შეუწყვეთ მიდგომას, რომ თუ ისინი რაიმე საწყენს გადააწყდებიან ონლაინ, მათ შეუძლიათ ეს განიხილონ სანდო ზრდასრულ პირთან.
6. შეათანხმეთ დაკავშირებული მოწყობილობების გამოყენების საოჯახო წესები, იმის გათვალისწინებით, რომ მშობლები და მომვლელები ონლაინ ქცევის მისაბაძ მაგალითს წარმოადგენენ.
7. უზრუნველყავით, რომ ბავშვებს ჰქონდეთ დაბალანსებული ციფრული დიეტა, ისეთი რომ მათი ონლაინ დრო წარმოადგენდეს კარგ დახარჯულ დროს და მოიცავდეს ისეთ აქტივობებს, რომელიც მოიაზრებს სწავლას, შექმნასა და პოზიტიური გზებით დაკავშირებას. გამოიყენეთ შიდა ხელსაწყოები, რათა გადახედოთ თუ რამდენი დრო გამოიყენება აპლიკაციებსა და სერვისებზე.
8. დარწმუნდით, რომ თქვენ და თქვენს ბავშვებს ათვისებული გაქვთ მოწყობილობების გამოყენება. რიგი მოწყობილობები არსებობს, რომლებსაც შეუძლიათ მშობლებს

დაეხმარონ დაკავშირებული მოწყობილობების, როგორც სახლში ასევე გარეთ, ‘მართვაში’.

a. გაითვალისწინეთ ყველა დაკავშირებული მოწყობილობა და არამხოლოდ სმარტფონები, ტაბლეტები და პერსონალური კომპიუტერები, ასევე კონსოლები, პერსონალური ასისტენტები, დაკავშირებული ტელევიზორები, და ყველა სხვა მოწყობილობა, რომელიც უკავშირდება ქსელს.
b. გამოიყენეთ ასაკობრივი რეიტინგები რათა გადაწყვიტოთ რა მასალასთან, თამაშებთან, აპლიკაციებთან და სერვისებთან ჰქონდეთ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს წვდომა. გახსოვდეთ, რომ ასაკობრივი რეიტინგები შეიძლება განსხვავდებოდეს აპლიკაციების მაღაზიებსა და რეალურ პლატფორმებზე. გაითვალისწინეთ პარამეტრების გამოყენება, რათა აკონტროლოთ თუ რა აპლიკაციების და თამაშების გადმოწერა უნდა იყოს შესაძლებელი.
c. გამოიყენეთ ქსელის ფილტრი, ხშირად მოხსენიებული როგორც მშობელთა კონტროლი და უსაფრთხო საძიებო სისტემები ან კონტროლები, რათა გაფილტროთ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ხელმისაწვდომი ონლაინ მასალა.
d. ოჯახმა, გააცნობიერეთ როგორ და როდის დაარეპორტოთ ნებისმიერი მასალა, რაზეც ისინი თავს უკმაყოფილოდ, შეშფოთებულად ან შეწუხებულად გრძნობენ ან რაზეც ფიქრობენ რომ არღვევს წესებს. იცოდეთ როგორ დაბლოკოთ არასასურველი კონტაქტები.
e. ძალიან ფრთხილად დაფიქრდით მონიტორინგის აპლიკაციებისა და იმ ტექნოლოგიების გამოყენებაზე, რომლებიც ბავშვის ინტერნეტის მოხმარებას ადევნებს თვალს. მათ შეიძლება გაუთვალისწინებელი შედეგები მოჰყვეთ, რამაც შეიძლება ონლაინში უფრო გასაიდუმლოებულ ქცევა და შეიძლება ასევე შიდა და საოჯახო ძალადობრივი სიტუაციები გამოიწვიოს. მისი გამოყენების შემთხვევაში აუხსენით ბავშვს თუ რატომ და რის მონიტორინგს ახორციელებთ.
f. მნიშვნელოვანია რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ასაკის მატებასთან და გაზრდასთან ერთად გადააფასოთ კონტროლისა და შეზღუდვების გამოყენება და დარწმუნდეთ რომ ასაკთან შესაბამისობაშია; მნიშვნელოვანია ჩამოაყალიბოთ ბავშვში მდგრადობა, რათა შეძლოს ინტერნეტში განვითარება.

9. ასწავლეთ ბავშვებს, რომ არ გაუზიარონ მეგობრებს ან დედმამიშვილებს თავიანთი პაროლები. იფიქრეთ იმაზე თუ როდის და სად ავრცელებენ ისინი პერსონალურ ინფორმაციას, მაგალითად, პროფილისთვის, რომლის ნახვაც გლობალურად არის შესაძლებელი, სავარაუდოდ სასურველია არა-პერსონალური პროფილის ფოტოს გამოყენება და პერსონალური მონაცემების მინიმიზაცია ასაკის, სკოლისა და ლოკაციის შესახებ.
10. ნუ ჩათვლით, რომ ინტერნეტში ყველას სამიზნეს წარმოადგენს თქვენი ბავშვი. ძირითადად, საბავშვო ვებგვერდები შეიძლება იყოს უსაფრთხო და შეუძლიათ უზრუნველყონ მშვენიერი, კრეატიული სოციალური და საგანმანათლებო გამოცდილება თქვენი ბავშვისთვის, თუმცა გახსოვდეთ, რომ ჩართული და საქმის კურსში იყოთ.
11. მშვიდად იყავით და პირდაპირ დასკვნებს ნუ გამოიტანთ თუ რამე შესაშფოთებელს გაიგებთ ან დაინახავთ თქვენი შვილის ან მისი ონლაინ მეგობრების საქციელში. მოერიდეთ მოწყობილობების კონფისკაციით და წართმევით შეშინებას, ვინაიდან ისინი შესაძლოა სოციალური ცხოვრებისთვის უმნიშვნელოვანესი იყოს ზოგი

ახალგაზრდისთვის. თუ თქვენს ბავშვს ეშინია რომ მოწყობილობებს წაართმევთ, დიდი ალბათობით ისინი სულ უფრო მეტად მოერიდებიან საკუთარი პრობლემებისა და სადარდებლის გაზიარებას.

12. ციფრული მდგრადობის გამომუშავების მნიშვნელოვან ელემენტებს წარმოადგენს გამოცდილებებიდან სწავლა და გამოკეთება. თუ ბავშვები გადააწყდებიან რისკებს ან ზიანს ონლაინ, მშობლებს შეუძლიათ დაეხმარონ მათ რათა გამოკეთდნენ, რათა მათ შეძლონ უსაფრთხოდ ისარგებლონ პოზიტიური ასპექტებით და მოერიდონ გარიყვას როდესაც ეს შესაძლებელია.

ვის მივმართოთ დასახმარებლად?

ბევრ ქვეყანას აქვს დახმარების ხაზები სადაც ბავშვებსა და ახალგაზრდებს პრობლემის დაფიქსირება შეუძლიათ. ისინი ფართოდ გამოქვეყნებულია და სხვადასხვა ქვეყანას სხვადასხვა მიდგომა აქვს მათ გავრცელებასთან მიმართებით. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა გააანალიზონ, რომ არასდროსაა პრობლემის დაფიქსირება გვიანი, და ამგვარი ქცევით ისინი შესაძლოა სხვებს დაეხმარონ.

მაშინ როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები აცნობიერებენ, რომ ხანდახან საკუთარ თავს უფლებას აძლევენ ჩაერთონ სარისკო ქცევებში, ისინი ყოველთვის არ ავლენენ ამ ტიპის ქცევების ინტერნეტის რისკებთან დაკავშირებით ბევრ მღელვარებას, და აჩვენებენ რომ ურჩევნიათ თავად ან თანატოლების ჯგუფთან ერთად მოაგვარონ პრობლემები. ეს მიუთითებს იმაზე, რომ ისინი საკუთარ მშობლებს ან სხვა ზრდასრულებს მხოლოდ პოტენციურად „დრამატული“ პრობლემების შემთხვევაში მიმართავენ. ეს განსაკუთრებულ პრობლემას წარმოადგენს შედარებით უფროს ბიჭებში, რომელიც მეტად სავარაუდოა, რომ მხოლოდ 'Report Abuse' ღილაკს[60] გამოიყენებენ (როგორიცაა Virtual Global Task Force-ის მიერ შემუშავებული) იმის მაგივრად, რომ ამასთან ერთად მიმართონ თავიანთ მშობლებსაც ან ზრდასრულებს. თუმცაღა ეს არ ეხება ყველა ბავშვსა და ახალგაზრდას. ჩვენ შეგვიძლია ვნახოთ, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები, რომლებსაც გაცნობიერებული აქვთ რისკები, აკონტროლებენ საკუთარ მოქმედებებს, მაგრამ ხშირად არ იზიარებენ ახალი ტექნოლოგიების ხედვას, რომ მშობლები უნდა წარმოადგენდნენ განსჯის მთავარ შემფასებლებს და უნდა ახორციელებდნენ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ქცევების მონიტორინგს.[61] საჭიროებაა, რომ ონლაინ და ოფლაინ სამყაროებს შორის ფრთხილად ხდებოდეს მარტივი განსხვავებების დანახვა, რამდენადაც ეს აღარ ასახავს იმას, თუ როგორ ასოცირდება ჩვენი ყოველდღიური ცხოვრება ონლაინ ტექნოლოგიებთან. ბევრი ბავშვისა და მოზარდისთვის ეს ნიშნავს ფრთხილ მოლაპარაკებებსა ტექნოლოგიისგან შემოთავაზებულ შესაძლებლობებს (როგორიცაა მათი იდენტობის გამოკვლევა, ახლო ურთიერთობების ჩამოყალიბება და მომეტებული სოციალური უნარები) და რისკებს (კონფიდენციალურობასთან, გაუგებრობასთან და ბოროტად გამოყენების

[60] Europol (2019), 2019 Virtual Global Taskforce Releases Environmental Scan, https:// www .europol .europa .eu/ newsroom/ news/ 2019 -virtual -global -taskforce -releases -environmental -scan

[61] Manida Naebklang (2019), Report of the World Congress III against Sexual Exploitation of Children & Adolescents, https:// www .ecpat .org/ wp -content/ uploads/ legacy/ ECPATWCIIIReport _FINAL .pdf.

პრაქტიკებთან დაკავშირებით) შორის, რაც ინტერნეტის მეშვეობით კონტაქტთანაა დაკავშირებული.[62]

მშობლები და აღმზრდელები უნდა აცნობიერებდნენ, რომ თუ მათ ეჭვი აქვთ ინტერნეტ ონლაინ ძალადობაზე, მოძალადე უნდა დაიბლოკოს და წერილები შეინახოს მტკიცებულებების სახით. მშობლებმა არასდროს უნდა ნახონ მათი ბავშვის ან ბავშვების მიერ შექმნილი სექსუალური სურათები. ეს მასალა უნდა გადაეცეს სამართალდამცავ ორგანოებს, და ბავშვებზე ონლაინ ძალადობა ან მათი ექსპლუატაცია უნდა ეცნობოს შესაბამის ორგანოს. მშობლებმა არ უნდა განასახიერონ თავიანთი ბავშვი რათა „დაამტკიცონ“ ძალადობა.

დამატებითი ინფორმაციის ნახვა იმაზე, თუ როგორ განაცხადოთ ბავშვების სექსუალური სურათების შესახებ იხილეთ აქ:

Internet Watch Foundation – https:// www .iwf .org .uk/

NCMEC – https:// report .cybertip .org/

Europol – https:// www .europol .europa .eu/ report -a -crime/ law -enforcement -reporting -channels -child -sexual -coercion -and –extortion

8. მშობლების, მომვლელების და მეურვეების სახელმძღვანელოები

უსაფრთხოების რჩევები ემყარება შეგროვებული მონაცემებისა და ხელმისაწვდომი კვლევის ანალიზს. ანგარიშის ეს სექცია მიზნად ისახავს მშობლების, მომვლელების და მეურვეებისთვის სახელმძღვანელოების უზრუნველყოფას (და აღმზრდელებს განცალკევებით) რათა დაეხმაროს მათ, რომ ასწავლონ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს თუ როგორ მიიღონ უსაფრთხო, პოზიტიური და ღირებული გამოცდილება ონლაინ ყოფნისას.

მშობლებმა, მომვლელებმა და მეურვეებმა მხედველობაში უნდა იქონიონ საიტების ბუნება და მათი ბავშვის მიერ საფრთხეების გაცნობიერება, ასევე ალბათობა, რომ მშობელს შეუძლია შეამცირონ რისკი სანამ გადაწყვეტენ ბავშვისთვის რომელი გარემოა სწორი.

ინტერნეტს, როგორც საშუალებას, დიდი პოტენციალი აქვს დაეხმაროს ბავშვებსა და მოზარდებს თავად პოულობდნენ რაღაცებს. ონლაინ ქცევის პოზიტიური და პასუხისმგებლიანი ფორმების სწავლება საკვანძო მიზანს წარმოადგენს. ცხრილი 1 განაცალკევებს საკითხებს საკვანძო სფეროებად, რომლებიც მშობლებმა და მეურვეებმა მხედველობაში უნდა იქონიონ.

ცხრილი 1: მშობლების, მომვლელებისა და მეურვეებისთვის მხედველობაში მისაღები საკვანძო საკითხები

მშობლები, მეურვეები	#	მხედველობაში მისაღები	აღწერა

[62] Livingstone (2008), Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers' Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression, http:// journals .sagepub .com/ doi/ 10 .1177/ 1461444808089415 (last visited 16 January 2020].

		საკვანძო საკითხები	
თქვენი ტექნოლოგიების დაცვა და უსაფრთხოება	1.	იქონიეთ ბავშვებთან დისკუსიები. სეცადეთ მათთან ერთად იქონიოთ ონლაინ აქტივობები.	გამოიჩინეთ ინტერესი იმასთან დაკავშირებით თუ რას აკეთებენ ონლაინ, ესაუბრეთ მათ. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა არ იგრძნონ რომ მათი მშობლები არ ენდობიან. გაფილტვრა, მონიტორინგი და წვდომის შეზღუდვა მნიშვნელოვანია, მაგრამ იგი დისკუსიებისა და დიალოგების კვალდაკვალ უნდა მოხდეს. როდესაც ბავშვები და ახალგაზრდები დროს სახლს გარეთ სხვებთან ხარჯავენ, მათ ექნებათ მოწყობილობებზე წვდომა (სავარაუდოდ შეუზღუდავი), შესაბამისად კარგი კომუნიკაციის საჭიროებაც - გეტყვიან ისინი რამე თუ არასწორად მოხდა? მნიშვნელოვანია, რომ ზედმეტი რეაქცია არ მოყვეს ბავშვისა და ახალგაზრდის მიერ ონლაინ ამბის მოყოლას. მნიშვნელოვანია, რომ მათ ეს გითხრეს და სწორი რეაქცია მათ აგრძნობინებთ რომ თქვენ შეგიძლიათ დაეხმაროთ, და მომავალშიც მოგაკითხავენ. ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის შესაძლოა სასარგებლო იყოს იმის გაგება თუ რა არის ინტერნეტი, რათა მათ უკეთესი ცნობიერება ქონდეთ ინტერნეტ „სივრცის“ შესახებ, რომელშიც მათი საყვარელი პლატფორმები, როგორიცაა Instagram, Snapchat ან YouTube, არსებობს. ინტერნეტი ხშირად შეიძლება ბავშვებსა და ახალგაზრდების აბსტრაქტულ ადგილად ევლინებოდეს, და მის შესახებ ნაკლები ცნობიერებით მათთვის უფრო რთული იქნება რისკების განსაზღვრა და მათი ამოცნობა/ვიზუალიზაცია. შესაძლო ანალოგია შეიძლება იყოს დიდი ქალაქი, რომელსაც ბევრი კარგი ადგილი აქვს და კარგი ადამიანები ყავს, თუმცა აქვს ასევე უბნები რომელსაც არ ესტუმრებოდით რადგან რისკიანია. ეს დაეხმარება ბავშვებსა და ახალგაზრდებს დაფიქრდნენ განსხვავებულ „აუდიტორიებზე“, რომლებსაც შეიძლება გადააწყდნენ ონლაინში ყოფნისას და იმაზე თუ როგორ მიედინება ინფორმაცია. მშობლები უნდა დაინტერესდნენ იმით თუ რას აკეთებენ მათი შვილები ონლაინ და იყვნენ მზად რათა გაუზიარონ მათ ციფრული გამოცდილებები რათა გააძლიერონ ნდობა და დაიწყონ დიალოგი.

მშობლები, მეურვეები	მხედველობაში მისაღები საკვანძო საკითხები	აღწერა

#		
2.	მოახდინეთ თქვენს ოჯახში/სახლში ტექნოლოგიების, მოწყობილობებისა და სერვისების იდენტიფიცირება	მოწყობილობებით დაწყებული, მოახდინეთ თქვენს სახლში, ოჯახში გამოყენებული ყველა დაკავშირებული მოწყობილობის იდენტიფიცირება, მათ შორის მობილური ტელეფონების, ლეპტოპების, ტაბლეტების, ასევე ჭკვიანი ტელევიზორების, სათამაშო კონსოლების, ფიტნეს ტრეკერების. მოახდინეთ ონლაინ სერვისებისა და აპლიკაციების იდენტიფიცირება, რომლებიც გამოიყენება თქვენს ოჯახში ყველა ამ მოწყობილობაში.
3.	დააყენეთ ფაიერვოლი და ანტივირუსული პროგრამული უზრუნველყოფა ყველა მოწყობილობაზე. გაითვალისწინეთ რამდენად შეუძლიათ ხელი შეგიწყონ ან რამდენად გამოსადეგია თქვენი ოჯახისთვის მფილტრავი და დამბლოკველი ან მონიტორინგის პროგრამები.	უზრუნველყავით, რომ ყველა მოწყობილობას ჰქონდეს ანტივირუსი და მავნე პროგრამებისგან დაცვა დაინსტალირებული, რომელიც იქნება განახლებული. თქვენს ბავშვებს ინტერნეტ უსაფრთხოების საფუძვლები ასწავლეთ. მაგ. თქვენი ოპერაციული სისტემა განახლებულია თუ არა, იყენებთ თუ არა აპლიკაციის ბოლო ვერსიას? დაინსტალირებულია უსაფრთხოების უახლესი პატჩები? მფილტრავი და მონიტორინგის პროდუქტები სასარგებლოა - მაგრამ ნდობისა და კონფიდენციალურობის საკითხებიც ასევე გასათვალისწინებელია. მშობლები უნდა ესაუბრონ ბავშვებს თუ რატომ იყენებენ ასეთ პროდუქტს ოჯახის უსაფრთხოებისთვის.
4.	ოჯახმა შეათანხმეთ ინტერნეტის გამოყენებასთან და პერსონალურ მოწყობილობასთან დაკავშირებული მოლოდინები, ამავდროულად მიაქციეთ განსაკუთრებული ყურადღება კონფიდენციალურობის საკითხებს, ასაკისთვის შეუსაბამო ვებგვერდებს, აპლიკაციებსა და თამაშებს, ბულინგს ეკრანთან გატარებულ დროსა და უცხო საფრთხეებს. ასევე უზრუნველყავით, რომ სახლში იყოს მხარდაჭერის კულტურა, რათა ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა მხარდაჭერა ეძებონ მშობლებთან/მომვლელებთან.	როგორც კი ბავშვები და ახალგაზრდები დაიწყებენ ტექნოლოგიის გამოყენებას განიხილეთ და ჩამოაყალიბეთ შეთანხმებული წესები. ეს წესები უნდა მოიცავდეს თუ როდის შეუძლიათ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ინტერნეტის გამოყენება და როგორ უნდა გამოიყენონ მათ ის, ასევე მოსალოდნელი ეკრანთან გატარებული დრო. ციფრული მიბაძვის მოდელი - მნიშვნელოვანია, რომ მშობლებმა სწორი მაგალითი მისცენ ბავშვებს. მეტად სავარაუდოა, რომ ისინი სწორ ქცევებს აითვისებენ თუ ამგვარად იქცევიან მშობლები/მომვლელები. ეს შესაძლოა გავრცელდეს ფოტოების გადაღებასა და გაზიარებაზეც - სურათების ონლაინ გამოქვეყნებამდე მიღებულ უნდა იქნას თანხმობა. მხედველობაში მიიღება მშობლების მიერ ინტერნეტისა და სოციალური მედიის გამოყენებაც, რომელიც დაკავშირებულია მათ ბავშვთან. როგორიცაა ბავშვის პერსონალური ამბების ან ფოტოების გაზიარება. მხედველობაში იქონიეთ ბავშვის კონფიდენციალურობა როგორც ამჟამად, ასევე მომავლისთვისაც. ბავშვებსა და ახალგაზრდებს უნდა შეეძლოთ მოვიდნენ და ისაუბრონ ნებისმიერ ონლაინ (ოფლაინ) წნეხსა და გამოწვევებზე, რომლებსაც ისინი ხვდებიან. ერთი გზა რათა გაიმართოს საუბრები არის გამოიყენოთ შესაძლებლობები, როდესაც ინტერნეტ/ონლაინ ქცევასთან დაკავშირებული ამბები გადაიცემა მედიაში. აღნიშნული მოახდენს საკითხის დე-პერსონალიზაციას, თუმცა ამავდროულად მისცემს ბავშვებსა და ახალგაზრდებს აზრის გამოხატვის საშუალებას.

მშობლები, მეურვეები	#	მხედველობაში მისაღები	აღწერა

		საკვანძო სფეროები	
მშობლებისა და მეურვეების განათლება	5.	იცოდეთ თუ რომელ ონლაინ და მობილურ სერვისებს იყენებენ თქვენი ბავშვები (მაგ. სოციალური მედია, ვებგვერდები, აპლიკაციები, თამაშები და სხვა) და კარგად გესმოდეთ თუ როგორ გაჰყავთ ბავშვებს დრო ონლაინ.	იქონიეთ გარკვეული წარმოდგენა თუ როგორ უზრუნველეყოთ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ გამოყენებული აპლიკაციებისა და პლატფორმების რაც შეიძლება მეტად დაცულობა, მათ შორის ანგარიშების პირად რეჟიმზე გადართვით იცოდეთ ასაკობრივ შეზღუდვებზე და სხვა. გამოიყენეთ ინსტრუმენტები, რომლებიც მოყვება მობილურ მოწყობილობებს, როგორიცაა Family Link ან სხვა მშობლის კონტროლის ხელსაწყოები. შეამოწმეთ შეძენილ პროდუქტს ხომ არ მოჰყვება ან აპლიკაცია ხომ არ მოიცავს შიდა შენაძენებს. შეეცადეთ გააცნობიეროთ ბავშვებისა და ახალგაზრდების ონლაინში ყოფნის მოტივები. რატომ იყენებენ გარკვეულ ვებგვერდებს და სერვისებს? რას ნიშნავს სხვადასხვა ვებგვერდი და სერვისი მეგობრების ჯგუფების, იდენტურობისა და კუთვნილების თვალსაზრისით? ამის გაცნობიერება ასევე დაგეხმარებათ უკეთ გაიგოთ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ შესაძლო შესახვედრი სოციალური და ემოციური გამოწვევები, (რაც ხანდახან შესაძლოა სარისკო ქცევაში გადაიზარდოს), და მისცემს მათ წარმოდგენას იმაზე, თუ როგორ დახვეწონ მდგრადობა.
ინტერნეტ გვერდები მახასიათებლები მიმოხილვა	6.	გაითვალისწინეთ ციფრული მასალის ასაკი	ზოგიერთ ქვეყანას აქვს კანონით განსაზღვრული მინიმალური ასაკი, რომლის შემთხვევაშიც კომპანია ან ვებგვერდს შეუძლია მოთხოვოს ახალგაზრდას, რომ შეავსოს პერსონალური მონაცემები წინასწარ შემოწმებადი მშობლის ნებართვის მიღების გარეშე. „ციფრული თანხმობის“ ასაკი როგორც წესი 13-დან 16 წლამდეა. ზოგ ქვეყანაში კარგ პრაქტიკადაა მიჩნეული, რომ პერსონალურ მონაცემებამდე მშობლის ნებართვა მოთხოვო უფრო ნაკლები ასაკის პირებს, როდესაც სხვა ქვეყნებში ეს კანონითაა გათვალისწინებული (იხილეთ ევროკავშირის წევრი სახელმწიფოებისთვის GDPR-ის მე-8 მუხლი.) ბევრი ვებგვერდი, რომელიც ემსახურება ნაკლები ასაკის ბავშვებს, მათთვის წვდომის მიცემამდე მოითხოვს მშობლის ნებართვას სანამ ახალ მომხმარებელს დაუშვებს. შეამოწმეთ თითოეული სერვისის მინიმალური ასაკის მოთხოვნა.

მშობლები, მეურვეები #	მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები	აღწერა
7.	აკონტროლეთ საკრედიტო ბარათებისა და სხვა გადახდის მექანიზმების მოხმარება	ბევრი მოწყობილობა, აპლიკაცია და მომსახურება შეიძლება გამოყენებულ იქნას შენაძენებისთვის და მშობლების ანგარიშებთან წვდომის ფრთხილ სამართავად, რომელსაც დაყენებული აქვს გადახდის მექანიზმები და საკრედიტო ბარათები. მნიშვნელოვანია თქვენი საკრედიტო და სადებეტო ბარათები დაცული იყოს, და არ გაამჟღავნოთ თქვენი პინ ნომრები რათა აღმოფხვრათ არა ავტორიზებული წვდომა.
8.	რეპორტინგი	იცოდეთ როგორ დაარეპორტოთ პრობლემები იმ პლატფორმებზე, რომლებსაც თქვენი ბავშვები იყენებენ, ასევე როგორ წაშალოთ ან მოახდინოთ ცვლილებები პროფილებში - როდესაც ბავშვები იზრდებიან, უზრუნველყავით, რომ მათაც იცოდნენ ეს. ასევე, გქონდეთ ინფორმაცია ადგილობრივ დახმარების ხაზებზე.
9.	რეკლამირება, არასწორი ინფორმაცია და დეზინფორმაცია	იცოდეთ, რომ რეკლამა შესაძლოა შეუსაბამო ან შეცდომაში შემყვანი იყოს. ესაუბრეთ თქვენს ბავშვებს თუ როგორ შეუძლიათ რეკლამების დარეპორტება და უფრო მეტი კონტროლი მოიპოვეთ იმაზე თუ რას ხედავენ ისინი ონლაინ. მნიშვნელოვანია ვაღიაროთ, რომ რასაც ბავშვები და ახალგაზრდები ხედავენ ონლაინ შეიძლება გავლენას ახდენდეს მათ შეხედულებებზე. ჩაერთეთ მათთან ერთად რათა დაეხმაროთ ჩამოუყალიბდეთ ონლაინ მედია ცოდნა/წიგნიერება.

მშობლები, მეურვეები	#	მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები	აღწერა
ბავშვთა განათლება	10.	შექმენით მხარდაჭერის კულტურა	ბავშვები და ახალგაზრდები უნდა აცნობიერებდნენ, რომ ონლაინ სამყარო ოფლაინ სამყაროს ანარეკლია - კარგი და ცუდი გამოცდილებებით. მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა თავი თავდაჯერებულად იგრძნონ იმის თაობაზე, რომ მათ შეუძლიათ მოგმართონ დახმარებისა და მხარდაჭერისთვის თუ რაიმე არასწორად მოხდება, ასევე რომ შეეძლოთ დაეხმარონ სხვებს ონლაინ. თქვენი ბავშვების ასაკიდან გამომდინარე შესაძლოა გააცნობიეროთ მასალა, რომელსაც ისინი პოსტავენ, და ნებისმიერი ონლაინ პროფილი. ბავშვებს და ახალგაზრდებს უნდა შეეძლოთ ონლაინ რისკების ცნობა - ზოგი ცალსახაა, მაგრამ ზოგი ნაკლებად - როგორიცაა იძულება, შანტაჟი, შერცხვენა. ეს მექანიზმები გამოიყენება დამნაშავეებისა და კრიმინალების მიერ. ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ასევე უნდა ესმოდეთ, რომ ონლაინ წვდომას თან ახლავს პასუხისმგებლობა. მათ უნდა იცოდნენ, რომ კანონები ეხება ონლაინ და ოფლაინ სამყაროსაც, და რომ ისინი სწორად უნდა იქცეოდნენ.
	11. .	ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ონლაინ სამყაროს შესახებ მეტის სწავლისას, მათ შეიძლება მოუნდეთ ხალხის ნახვა, რომელსაც რეალურ ცხოვრებაში არ იცნობენ. მნიშვნელოვანია, რომ თქვენ სწორი ნაბიჯები გადადგათ რათა შეატყობინოთ მათ უცხო ხალხთან შეხვედრის საფრთეების შესახებ, რომლებსაც ისინი ონლაინ ესაუბრებოდნენ.	ბავშვები და ახალგაზრდები შეიძლება რეალურ საფრთხეში იყვნენ თუ შეხვდებიან უცხოებს ვისაც მხოლოდ ონლაინ ეკონტაქტებოდნენ. ონლაინში მყოფი ხალხი შესაძლოა არ წარმოადგენდნენ იმას რასაც ამტკიცებენ. თუმცა, თუ ძლიერი ონლაინ მეგობრობა ჩამოყალიბდება და თქვენს ბავშვს სურს მოაწყოს შეხვედრა, იმის მაგივრად, რომ გარისკოთ მისი მარტო გაშვებით, გახადეთ ცალსახა რომ თქვენც გინდათ მათთან ერთად წასვლა, ან უზრუნველყავით სხვა სანდო ზრდასრულის გაყოლა. ცხადია, ეს დამოკიდებული იქნება ბავშვის ასაკზე. ასევე მნიშვნელოვანია იმის ცოდნა, რომ უკონტაქტო დანაშაულებში რაოდენობრივი ზრდა აისახება. კრიმინალები და დამნაშავეები არ ისწრაფვიან ბავშვთან შესახვედრად, არამედ ცდილობენ მიიღონ მათგან სექსუალური შინაარსის მასალა.
	12.	პერსონალური ინფორმაციის მნიშვნელობა.	დაეხმარეთ თქვენს შვილებს გააცნობიერონ და მართონ მათი პერსონალური ინფორმაცია. აუხსენით ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, რომ მათ მხოლოდ ის ინფორმაცია უნდა გამოაქვეყნონ, რომელიც თქვენთვის - და მათთვის - მისაღებია რომ სხვებმა ნახონ. მათ არ უნდა გააზიარონ პერსონალური იდენტიფიცირებადი ინფორმაცია. შეახსენეთ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს, რომ მათ აქვთ ონლაინ რეპუტაცია, რომელიც უნდა იმართოს. როდესაც მასალა გაზიარდება მისი შეცვლა/ადაპტირება რთულია.

მშობლები, მეურვეები	#	მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები	აღწერა
ბავშვთა განათლება	13.	დარწმუნდით რომ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ესმით თუ რას ნიშნავს ფოტოების ინტერნეტში გაზიარება, მათ შორის მათი და მათი მეგობრების ფოტოების.	აუხსენით თქვენს ბავშვებს, რომ ფოტოებს შეუძლიათ ბევრი პერსონალური ინფორმაციის გამჟღავნება. ბავშვები და ახალგაზრდები უნდა აცნობიერებდნენ კამერების გამოყენებითა და მასალის ატვირთვით გამოწვეულ რისკებს. თეორიულად სხვისი სურათები არ უნდა აიტვირთოს მათი თანხმობის გარეშე. ეს მოიცავს მშობლების მიერ მათი ბავშვების ფოტოების გადაღებასა და ატვირთვას. ასევე თანაბრად მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს გაცნობიერებული ჰქონდეთ რომ შესაძლოა სხვა იყოს მათი მეგობრების ან ოჯახის ქსელიდან ვინც ინფორმაციას გაამჟღავნებს, ამიტომაც მათ უნდა ისაუბრონ მეგობრებშიც და ოჯახებშიც, რომ ზედმეტი გაზიარების შესახებ ისინიც გაცნობიერებული გახადონ. წაახალისეთ თქვენი ბავშვები, რომ არ დაპოსტონ საკუთარი ან მეგობრის ფოტოები, რომლებიც მოიცავენ მარტივად იდენტიფიცირებად დეტალებს როგორიცაა ქუჩის ნიშნები, მანქანის სანომრე ნიშნები, ან სკოლის სახელწოდება მათ მაისურებზე.

9. აღმზრდელების როლი

ძალიან მნიშვნელოვანია, რომ აღმზრდელები არ აკეთებდნენ წინასწარ დასკვნებს იმაზე, თუ რა შეიძლება ან არ შეიძლება იცოდნენ ონლაინ უსაფრთხოების საკითხების შესახებ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა, მაგალითად, აღმზრდელებისთვის მნიშვნელოვან როლს წარმოადგენს ასწავლონ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს პაროლების მნიშვნელობის შესახებ, როგორ შეინარჩუნონ ისინი უსაფრთხოდ და როგორ შექმნან ძლიერი პაროლი: ბევრი თინეიჯერი უზიარებს ერთმანეთს პაროლს, რაც ხშირად ნამდვილი მეგობრობის ნიშანად აღიქმება..

ბავშვებისა და ახალგაზრდების ონლაინ კონფიდენციალურობაზე ბევრი კამათი იმართება, და ლონდონის ეკონომიკის სკოლის მიერ ჩატარებულმა მონაცემების მიმოხილვამ აჩვენა, რომ ბავშვები და ახალგაზრდები უფრთხილდებიან თავიანთ კონფიდენციალურობას და ერთვებიან დამცავ სტრატეგიებში, თუმცა მათთვის ასევე ღირებულია, რომ შეეძლოთ ონლაინ ჩართულობა. მსგავსად, მიმოხილვამ აჩვენა, რომ მშობლების შუამავლობა მნიშვნელოვანი იყო ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის უფლების მიცემის მხრივ, ვინაიდან ეს მათ აძლევდა საშუალებას განეცადათ გარკვეული რისკები დამოუკიდებელი დამცავი ქცევების სწავლისას. ასევე აღსანიშნავია, რომ „გათვალისწინებულ უნდა იქნას მშობლების, აღმზრდელებისა და ბავშვთა მხარდამჭერი მომუშავეების მედია წიგნიერების რესურსები და ტრენინგები, რადგან მონაცემების მიხედვით, ბავშვებისა და ახალგაზრდების მონაცემებისა და ონლაინ კონფიდენციალურობის შესახებ რისკებისა და დამცავი სტრატეგიების ცოდნის საკითხში ზრდასრულების ცოდნაში მნიშვნელოვანი ხარვეზებია“.[63]

სკოლებს აქვთ შესაძლებლობა გარდაქმნან განათლება და დაეხმარონ მოსწავლეებს ორივეში, რომ აღასრულონ თავიანთი პოტენციალი და გაზარდონ სტანდარტები ICT-ით. თუმცა, ასევე მნიშვნელოვანია, რომ ბავშვებმა და ახალგაზრდებმა ისწავლონ თუ როგორ იყვნენ უსაფრთხოდ როდესაც იყენებენ ახალ ტექნოლოგიებს, განსაკუთრებით როდესაც იყენებენ უფრო ერთობლივ ტექნოლოგიებს როგორიცაა სოციალური ქსელის პლატფორმა და სერვისები, რომლებიც პროდუქტიული და კრეატიული სოციალური სწავლის ძირითად ასპექტებს წარმოადგენს. ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ახლა მარტივად შეუძლიათ შექმნან საკუთარი მასალა და იგი სოციალური მედიის პლატფორმების მეშვეობით ფართოდ გააზიარონ, რომელთა უმრავლესობა რეალურ დროში გადაცემის საშუალებასაც იძლევა.

აღმზრდელებს შეუძლიათ დაეხმარონ ბავშვებსა და ახალგაზრდებს ტექნოლოგიების გონივრულად გამოყენებაში:

- დარწმუნებით, რომ სკოლაში არსებობს სანდო პოლიტიკისა და პრაქტიკის ნაკრები, და მათი ეფექტურობის გადახედვა და შეფასება ხდება რეგულარულად.
- ციფრული უნარებისა და წიგნიერების განვითარებაში წვლილის შეტანით, მათ შორის კურიკულუმში ციფრული მოქალაქეობის განათლების შეტანით. მნიშვნელოვანია, რომ აღნიშნულმა მოიცვას სოციალური და ემოციური სწავლის კონცეფციები ონლაინ უსაფრთხოების განათლების ფარგლებში, რამდენადაც აღნიშნული დაეხმარება

[63] Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, and Rishita Nandagiri (2018), Children’s Data and Privacy Online: Growing up in a Digital Age, http:// www .lse .ac .uk/ media -and -communications/ assets/ documents/ research/ projects/ childrens -privacy -online/ Evidence -review -final .pdf.

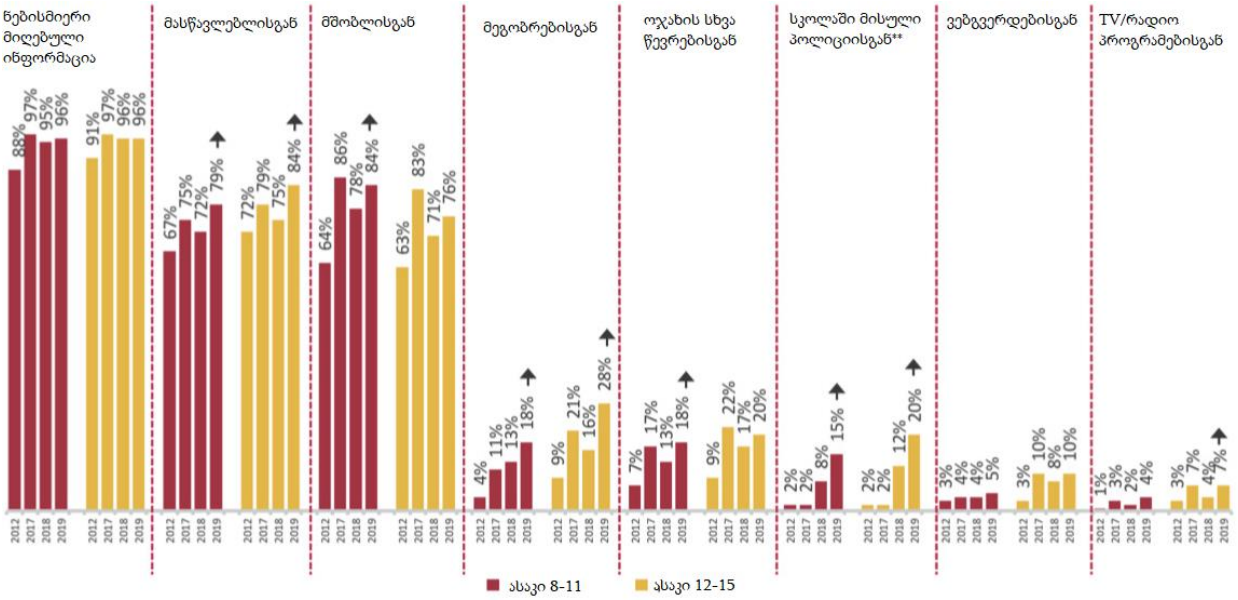
მოსწავლეებს ემოციების გაგებასა და მართვაში და ჯანსაღი და პატივსაცემი ურთიერთობების ქონაში, როგორც ონლაინ ასევე ოფლაინ.

- დარწმუნებით, რომ ყველამ იცის მისაღები/დასაშვები სარგებლობის პოლიტიკისა (AUP) და მისი გამოყენების შესახებ. მნიშვნელოვანია AUP-ის ქონა, რომელიც უნდა იყოს ასაკზე მორგებული.
- იმის შემოწმებით, რომ სკოლის ანტი ბულინგის პოლიტიკა მოიცავს ინტერნეტში და მობილური ტელეფონებით ან სხვა მოწყობილობებით ბულინგის საკითხებს და რომ არსებობს ეფექტური სანქციები ამ პოლიტიკის დარღვევის შემთხვევაში.
- ონლაინ უსაფრთხოების კოორდინატორის დანიშვნით.
- დარწმუნებით, რომ გამოყენებულია აკრედიტებული ინტერნეტ სერვისის პროვაიდერი.
- მფილტრავი/მონიტორინგის პროგრამის გამოყენებით.
- ყველა ბავშვისა და ახალგაზრდისთვის ონლაინ უსაფრთხოების განათლების მიწოდებით, და იმის მითითებით თუ სად, როგორ და როდის მიეწოდებათ ის.
- დარწმუნებით, რომ მთელი პერსონალი (მათ შორის დამხმარე პერსონალი) შესაბამისად დატრენინგებულია და მათი ტრენინგები ხორციელდება რეგულარულად.
- სკოლაში ერთი საკონტაქტო ადგილის ქონით და ონლაინ უსაფრთხოების ინციდენტების ჩაწერის და შეგროვების შესაძლებლობით, რაც სკოლას მისცემს ნებისმიერი გადასაწყვეტი საკითხის ან ტენდენციების შესახებ უკეთეს სურათს.
- დარწმუნებით, რომ მმართველ გუნდსა და სკოლის მმართველებს აქვთ ცოდნა სკოლაში ონლაინ უსაფრთხოების შესახებ.
- ყველა ონლაინ უსაფრთხოების ზომის რეგულარული აუდიტით.
- საგანმანათლებო და ფსიქოლოგიური შედეგების აღიარებით, რომლებიც ინტერნეტსა და ონლაინ ტექნოლოგიებს შეიძლება ქონდეთ ბავშვებსა და ახალგაზრდებზე.
- ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ინტერნეტ ტექნოლოგიების მოხმარება ბოლო წლებში დრამატულად გაიზარდა, რასაც თან ახლავს ონლაინ უსაფრთხოების საკითხებზე მზარდი მღელვარება. ისტორიულად ისე მოხდა, რომ კომუნიკაციების ტექნოლოგიების პოტენციური საფრთხის შესახებ მორალური პანიკა მეორდება, რაც განსაკუთრებით დამახასიათებელია ახალგაზრდა ქალბატონებისთვის. თუმცა, დაობდნენ, რომ როდესაც მსგავსი საფრთხეების გამოძიება ხდება, ეს ტექნოლოგიის ბრალი არაა, მაგრამ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მომეტებული აქტივობას, თან ახლავს მშობლის კონტროლის დაკარგვაზე მომეტებული გაღიზიანებაც. მიჩნეულია რომ აღმზრდელებს საკვანძო როლი აკისრიათ ინტერნეტ უსაფრთხოების უზრუნველყოფასა და ხელშეწყობაში. აღმოჩნდა, რომ მსოფლიოს მასშტაბით მშობლებს სჯერათ, რომ სკოლებს ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ტექნოლოგიების უსაფრთხო გამოყენების საკითხში ცოდნის მიცემაში უნდა ჰქონდეთ ცენტრალური როლი, თუმცა კვლევიდან ასევე ნათელია, რომ ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის ონლაინ საკითხებზე ინფორმაციის მთავარი წყარო სკოლიდან და მშობლებიდან მოდის.[64] დამატებითი რეკომენდაციები კომპეტენციებთან დაკავშირებით, რომელიც უნდა მოიცვას ამ ტიპის განათლებამ

[64] Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019,https:// www .ofcom .org .uk/ _ _data/ assets/ pdf _file/ 0024/ 190518/ children -media -use -attitudes -2019 -chart -pack .pdf.

დადგინდა ევროპის საბჭოს ციფრული მოქალაქეობის განმანათლებლური პროექტის ფარგლებში.[65]

დიაგრამა 8: ბავშვები, რომლებიც აცხადებენ, რომ მათ მიეცათ ინფორმაცია ან რჩევა ინტერნეტის უსაფრთხო გამოყენებაზე, მათ შორის ვინც ონლაინ შედის სახლიდან (2012) ან სხვა ადგილიდან (2017, 2018, 2019), ასაკის მიხედვით[66]



წყარო: Ofcm

- ონლაინ უსაფრთხოების ძველი მიდგომები ძირითადად ყურადღებას ამახვილებდნენ ტექნოლოგიურ გადაწყვეტებზე, როგორიცაა მფილტრავი პროგრამული უზრუნველყოფა, თუმცა ბოლო წლებში ინფორმაციული ტექნოლოგიის მობილურობის ზრდა მოხდა და შედეგად შედარებით ტრადიციული პერსონალური კომპიუტერები აღარ წარმოადგენენ ინტერნეტთან წვდომის ერთადერთ საშუალებას. მობილური ტელეფონების, ტაბლეტების, პერსონალური ციფრული ასისტენტებისა და სათამაშო კონსოლების მომატებული რაოდენობა ფართო კავშირის საშუალებას იძლევა, და ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ ინტერნეტს დაუკავშირდნენ სკოლიდან, სახლიდან, ბიბლიოთეკიდან, ინტერნეტ კაფიდან, სწრაფი კვების ობიექტიდან, ახალგაზრდული კლუბიდან ან საზოგადო ტრანსპორტიდანაც კი სკოლის გზაზე. სკოლები იძლევიან ინტერნეტში მუშაობის საშუალებას, ერთობლივად დახურულ ქსელში ან სხვა ბავშვებისა და ახალგაზრდების გარემოცვაში. ცხადი საწყისი ზომები მოიცავს ქსელში ეფექტური უსაფრთხოების დაყენებას. ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შესაძლოა ჰქონდეთ

[65] Council of Europe (2018), Guidelines to Respect, Protect and Fulfil the Rights of the Child in the Digital Environment, Recommendation CM/Rec(2018)7 of the Committee of Ministers, Building a Europe for and with Children, https:// rm .coe .int/ guidelines -to -respect -protect -and -fulfil -the -rights -of -the -child -in -th/ 16808d881a .

[66] Ofcom (2020), Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2019, https:// www .ofcom .org .uk/ _ _data/ assets/ pdf _file/ 0024/ 190518/ children -media -use -attitudes -2019 -chart -pack .pdf.

პერსონალური მოწყობილობები, რომლებიც არ არის დაფარული ქსელური უსაფრთხოებით, სწორედ ამიტომაა უკიდურესად მნიშვნელოვანი განათლება, დისკუსია და დიალოგი.

- უნდა ჩამოყალიბდეს და დაინერგოს ონლაინ უსაფრთხოების პოლიტიკა, რომელმაც უნდა მოიცვას ინტერესთა ჯგუფებისა და დაინტერესებულ პირთა ფართო სპექტრი. მათ შორის:
    - უფროსი მაწავლებლები;
    - მმართველები;
    - უფროსი მენეჯმენტი;
    - კლასის მასწავლებლები;
    - დამხმარე პერსონალი;
    - მშობლები ან მომვლელები;
    - ადგილობრივი ორგანოების პერსონალი;
    - სადაც შესაძლებელია, ინტერნეტ სერვისის პროვაიდერები და ისინი ვინც ინტერნეტსა და ფართოხაზოვან მომსახურებას აწვდიან სკოლებს.

ვინაიდან ყველა ამ ჯგუფს აქვს შეხედულებები, რომლებიც შესაძლოა სასარგებლო იყოს სკოლის პოლიტიკის შესამუშავებლად, მნიშვნელოვანია, რომ მათთან ყველასთან მოხდეს კონსულტაცია. თუმცა, უბრალოდ პოლიტიკის ქონა არ არის საკმარისი, და ყველამ ვინც დაკავშირებულია ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან უნდა აქტიურად იმოქმედოს რათა დაეხმაროს პერსონალს უსაფრთხო ქცევის იდენტიფიცირებასა და მიღწევაში. ყველა ამ ჯგუფის თავიდანვე ჩართულობით, ყველა უნდა გრძნობდეს ამგვარი პოლიტიკის მნიშვნელობას, ისევე როგორც საკუთარ პირად პასუხისმგებლობას მათი რეალიზაციით.

უსაფრთხო ICT სწავლის გარემოს შექმნას რამდენიმე მნიშვნელოვანი ელემენტი ახლავს, მათ შორისაა:

- ინფრასტრუქტურა ცნობიერების სრული მოცვისთვის ;
- პასუხისმგებლობები, პოლიტიკა და პროცედურები;
- ტექნოლოგიური ხელსაწყოების ეფექტური ნაკრები;
- ელექტრონული უსაფრთხოების კომპლექსური შესწავლა;
- დაწესებულებაში ყველასათვის განკუთვნილი პროგრამა;
- გადახედვის პროცესი, რომელიც მუდმივად ახდენს ICT სასწავლო გარემოს ეფექტურობის მონიტორინგს.

ყოველივე ეს უნდა დაემატოს სკოლის შიგნით უკვე არსებულ ბავშვთა უსაფრთხოების პოლიტიკას, და არ უნდა იქნას დანახული როგორც რაიმე რაც ცალკე იმართება ICT გუნდის მიერ. ნაკლებად გონივრულია, რომ ინტერნეტით ან მობილური ტელეფონით ბულინგი განვიხილოთ როგორც სხვა ფენომენი ვიდრე ბულინგი ოფლაინ სამყაროში. თუმცა, ეს არ ნიშნავს, რომ ტექნოლოგია არ შეიძლება წარმოადგენდეს გადაწყვეტის მნიშვნელოვან ნაწილს შემდეგი საკითხებით:

- ვირუსის აღმოფხვრა და მისგან დაცვა;
- მონიტორინგის სისტემები რათა მოხდეს თვალყურის დევნება თუ ვინ რა გადმოწერა, როდის მოხდა გადმოწერა და რომელი კომპიუტერი იქნა გამოყენებული;

- გაფილტვრა და მასალის კონტროლი რათა სკოლის ქსელით შეუსაბამო მასალის მინიმიზაცია მოხდეს.

პრობლემები, რომლებიც წარმოიქმნება ახალ ტექნოლოგიებთან მიმართებით არ ეხება ყველა ბავშვსა და ახალგაზრდას, და როდესაც პრობლემები წარმოიქმნება, ისინი დამოკიდებულია ბავშვებისა და ახალგაზრდების ასაკზე რომლებიც მას იყენებენ. 2008 წლის ბოლოს Internet Safety Technical Taskforce-მა ამერიკის შეერთებულ შტატებში გამოსცა ანგარიში ბავშვთა უსაფრთხოების გაძლიერებასა და ონლაინ ტექნოლოგიებზე, რომელიც მოიცავდა გამოსადეგი ლიტერატურის, ორიგინალი, გამოქვეყნებული კვლევის განხილვას, რომელიც ეხებოდა ონლაინ სექსუალურ ადევნებას, ონლაინ შევიწროვებასა და ბულინგს, და პრობლემური მასალის მიმართ დაუცველობას.[67] ანგარიშში აღნიშნულია რომ, „არსებობს მღელვარება, რომ მასობრივი მედია საშუალებები ამ შიშებს ამძაფრებენ, და იმ რისკებთან მიმართებით, რომლებსაც ახალგაზრდობა აწყდება ისინი არაპროპორციული გამოყავთ.“ ათი წლის შემდგომ აღნიშნული კიდევ რელევანტურია მშობლებსა და აღმზრდელებს შორის, რომელთა ყურადღებასაც იქცევს სათაურები, რომლებიც დიდი ალბათობით მოანდომებს ზრდასრულებს რომ აკრძალონ ონლაინ სერვისებზე წვდომა და შემდგომ გაანათლონ და მისცენ ბავშვებს საშუალება, რომ უსაფრთხოდ გამოიყენონ ისინი.

ეს ქმნის საფრთხეს, რომ ნაცნობი რისკები უხილავი დარჩება და ამცირებს ალბათობას, რომ საზოგადოება აღმოფხვრის ფაქტორებს, რომლებსაც მივყავართ მათკენ, რომლებიც შესაძლოა დაუდევრად იყოს საზიანო. ბავშვებისა და ახალგაზრდების წინააღმდეგ ინტერნეტის შუამავლობით ჩადენილი დანაშაულების მედია გაშუქება ხშირად, თითქოს, ასახავს ამ სფეროში მომუშავე პროფესიონალებისა და აკადემიკოსების პოლარიზებულ პოზიციებს, სადაც ქანქარა ქანაობს მათ შორის ვინც ფიქრობს, რომ არსებობს ბავშვებისა და ახალგაზრდების წინაშე არსებული საფრთხის დამახინჯების შესაძლებლობა და მათ შორის ვისაც მიაჩნია, რომ საფრთხე არასათანადოდაა შეფასებული.

თუმცა, არსებობს მღელვარება, რომ ინტერნეტ ტექნოლოგიებმა შეიძლება ზოგი ბავშვი და ახალგაზრდა მოწყვლადი გახადოს, და რომ აღმზრდელები, მშობლებთან და მეურვეებთან ერთად პასუხისმგებელნი არიან ამ საკითხში. სხვადასხვა გზები, რომლითაც ბავშვები და ახალგაზრდები შეიძლება ონლაინ მსხვერპლები გახდნენ მოიცავენ:

- ბავშვზე ადევნება ან გრუმინგი;
- პრობლემური ან არალეგალური მასალის მიმართ დაუცველობა;
- გარემოს მოქმედება, რომელმაც შესაძლოა ახალგაზრდების მხრიდან გამოიწვიოს საზიანო ქცევა;
- კიბერბულინგი.

ბავშვთა ონლაინ რისკების კლასიფიკაციის სასარგებლო გზები მოცემულია დიაგრამა 7-ში.

არაფორმალური განათლების გარემოები

[67] ISTTF (2008), Enhancing Child Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet Safety Technical Task Force to the Multi-State Working Group on Social Networking of State Attorneys General of the United States, https:// cyber .harvard .edu/ sites/ cyber .law .harvard .edu/ files/ ISTTF _Final _Report .pdf.

სახლისა და სკოლის გარდა, ბავშვები შესაძლოა ინტერნეტს დაუკავშირდნენ და გამოიყენონ სერვისები არაფორმალურ გარემოებში, მაგ. ახალგაზრდულ კლუბებში ან საეკლესიო ჯგუფებში. ონლაინ და ოფლაინ ცხოვრების გადაკვეთა ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის ნიშნავს იმას, რომ ისინი ვინც ამგვარ პირობებში მუშაობენ ბავშვებთან, შესაძლოა ბავშვებზე გავლენას ახდენდნენ ციფრულ გარემოსა და მათ ონლაინ უსაფრთხოებაზეც, მიუხედავად იმისა, რომ ეს მათი მთავარი ყურადღების წერტილი არ არის. ამგვარად, ყველას ვინც შედარებით არაფორმალურ გარემოში მუშაობს უნდა ჰქონდეს გარკვეული ცოდნა რისკებისა და შესაძლებლობების და უნდა შეეძლოს ბავშვს შესაბამისი მხარდაჭერა გაუწიოს ან მიიღოს დახმარება და ტრენინგი, რომელიც მათ ესაჭიროებათ.

ამგვარ შემთხვევებზეც ვრცელდება აღმზრდელების სახელმძღვანელოების საკვანძო დებულებები და პრინციპები, თუმცა შეიძლება არსებობდეს გარკვეული კონტექსტური განსხვავებები ან დამატებითი ფაქტორები.

ხელსაწყოების მართვა, ფილტრაცია და კომუნიკაცია

მხარდამჭერი პერსონალი, მოხალისეები და ბავშვები შესაძლოა უფრო მეტად უკავშირდებოდნენ სერვისებს სხვა მოწყობილობებით არაფორმალურ გარემოში ან სისტემებს იმისათვის, რომ მართონ მოწყობილობები, და გაფილტრული მასალა შესაძლოა ნაკლებად ხელმისაწვდომი იყოს ან ნაკლებად სანდო ვიდრე სკოლებში. ამგვარად, იმის უზრუნველყოფა, რომ პრაქტიკანტებსა და ბავშვებს ესმოდეთ როგორ დაიცვან და მართონ საკუთარი მოწყობილობა შესაძლოა არაფორმალურ გარემოში უფრო მეტ ყურადღებას მოითხოვდეს. ასევე, შესაძლოა იყოს ნაკლებად რთული ხელმისაწვდომი ფილტრაციის ვარიანტები, აღმზრდელები და ბავშვები არ უნდა დაეყრდნონ მათ დაცვისთვის.

არაფორმალურ გარემოებს მაინც უნდა ქონდეთ ძლიერი და კარგად მხარდაჭერილი ბავშვთა დაცვის პოლიტიკა და სახელმძღვანელოები - თუმცა, ზოგ გარემოში აღმზრდელებსა და მოხალისეებს შეიძლება წვდომა არ ჰქონდეთ ორგანიზაციულ მოწყობილობასა ან ელ. ფოსტის ანგარიშთან. დამატებითი ყურადღება უნდა გამახვილდეს პერსონალური მოწყობილობების გამოყენებასა და აღნიშნულის უსაფრთხოების მონიტორინგის/მართვის პოლიტიკასა და პრაქტიკაზე.

მსგავსად ამისა, 'საგანმანათლებო' ტექნოლოგიებზე, ხელსაწყოებსა და მხარდაჭერაზე წვდომის გარეშე მეტად სავარაუდოა, რომ ძირითადი სოციალური მედია და შეტყობინებების სერვისები უფრო ხშირად გამოიყენება არაფორმალურ გარემოში ვიდრე სკოლებში. ამასთან, დამატებითი ყურადღების გამახვილება შეიძლება დაჭირდეს ორგანიზაციულ პოლიტიკას, პრაქტიკასა და ტრენინგს რათა დადგინდეს თუ/როგორ არიან ისინი გამოყენებული და მართული უსაფრთხოდ.

ტრენინგი და მხარდაჭერა

აღმზრდელებსა და მოხალისეებს, რომლებიც არაფორმალურ გარემოში მუშაობენ შესაძლოა ნაკლები შესაძლებლობა ქონდეთ ტრენინგში ჩაერთვის, განაახლონ უნარები ან ხელი მიუწვდებოდეთ ფართო მხარდაჭერაზე, რომელიც შესაძლოა ხელმისაწვდომი იყოს აღმზრდელებისთვის ფორმალურ გარემოში. საკითხი თუ როგორ უნდა მოხდეს არაფორმალური ორგანიზაციებისთვის ამგვარი მხარდაჭერის მოძიება, მიწოდება და დაფინანსება გასათვალისწინებელია.

ცხრილი 2 ასახავს აღმზრდელებისთვის მხედველობაში მისაღებ საკვანძო სფეროებს.

10. სახელმძღვანელოები აღმზრდელებისთვის

აღიარებულია, რომ ინდივიდუალურ მასწავლებლებს/აღმზრდელებს არ ექნებათ კონტროლი ქვემოთ მოყვანილ ცხრილ 2-ში მოცემულ გარკვეულ სფეროებზე, როგორიცაა ფილტრაცია და მონიტორინგი. არსებობს მოლოდინი, რომ ამ მოქმედებებს განახორციელებს თავად სკოლა ან სასწავლებელი.

ცხრილი 2: აღმზრდელებისთვის მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები

	#	მხედველობაში მისაღები საკვანძო საკითხები	აღწერა
მოწყობილობების დაცულობა და უსაფრთხოება	1	დარწმუნდით, რომ ყველა მოწყობილობა დაცულია და ადევს პაროლი.	მასწავლებლები ისეთივე დაუცველები არიან კიბერ-შეტევების, მავნე პროგრამების, ვირუსებისა და ჰაკების მიმართ როგორც ყველა სხვა. მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებლებმა უზრუნველყონ ნებისმიერი მოწყობილობა რომელსაც ისინი იყენებენ შესაბამისი დაცულობა (ძლიერი პაროლებით) და დაკეტილი, როდესაც არ იყენებენ. (მაგ. თუ მასწავლებელს ჭირდება კლასიდან გასვლა, ნებისმიერი მოწყობილობა, რომელსაც ის იყენებს უნდა დაიკეტოს ან გამოირთოს).
	2	დააყენეთ ანტივირუსული პროგრამული უზრუნველყოფა და ფაიერვოლები.	დარწმუნდით, რომ ყველა მოწყობილობას აქვს ფაიერვოლი და ანტივირუსული პროგრამული უზრუნველყოფა დაყენებული, და განახლებული.
პოლიტიკა	3	ყველა სკოლას უნდა ჰქონდეს პოლიტიკა, რომელიც განსაზღვრავს თუ სად და როგორ შეიძლება იქნას ტექნოლოგია გამოყენებული სკოლის ტერიტორიაზე სხვადასხვა პირის მიერ და თუ როგორ იმართება ბავშვთა დაცვის ინციდენტები - მათ შორის ონლაინ.	მასწავლებლებმა უნდა უზრუნველყონ მობილური ტექნოლოგიებისა და სხვა ელექტრო მოწყობილობების პოლიტიკასთან თანხვედრა. მნიშვნელოვანია, რომ მასწავლებლები წარმოადგენდნენ სწორი ქცევის მოდელს მოწყობილობის გამოყენების საკითხში. სკოლებმა უნდა მიუთითონ სად და როდის შეიძლება მობილური მოწყობილობების გამოყენება
	4	მოსწავლეების სურათები	სკოლებს უნდა ჰქონდეთ პოლიტიკა, რომელიც განსაზღვრავს თუ რამდენად შეიძლება მოსწავლეების ფოტოების გადაღება. აქვს თუ არა პერსონალს უფლება ფოტოები გადაიღოს საგანმანათლებო მიზნებისთვის? შესაბამისი ნებართვა გასცა მშობელმა/მომვლელმა/მოსწავლეებმა? თეორიულად პოლიტიკა უნდა განსაზღვრავდეს, რომ პერსონალური მოწყობილობები არ შეიძლება იქნას გამოყენებული ამ მიზნით რათა დაიცვას მოსწავლეებიც და პერსონალიც.

	#	მხედველობაში მისაღები საკვანძო საკითხები	აღწერა
ფილტრაცია და მონიტორინგი	5	უზრუნველყავით რომ სკოლაში მოწოდებული ინტერნეტი იყოს გაფილტრულიც და ექვემდებარებოდეს მონიტორინგსაც	მოსწავლეებს არ უნდა შეეძლოთ საზიანო ან შეუსაბამო მასალაზე წვდომა სკოლის IT სისტემებიდან. არ შეიძლება, რომ ფილტრაციის სისტემა 100 პროცენტით ეფექტური იყოს და მნიშვნელოვანია, რომ ამ ტექნიკურ მხარდაჭერებს თან ახლდეს კარგი სწავლება და სწავლა ისევე როგორც ეფექტური ზედამხედველობა. როგორც მინიმუმ, ფილტრაცია უნდა აღმოფხვრას არალეგალურ მასალაზე წვდომა, ასევე ისეთ მასალაზე წვდომას, რომელიც მიიჩნევა შეუსაბამოდ ან საზიანოდ. მაგალითად, საზიანო მასალის შემდეგი კატეგორიები უნდა იქნას განხილული: • დისკრიმინაცია • სიძულვილის ენა • ნარკოტიკული ან ფსიქოტროპული ნივთიერებების ბოროტად გამოყენება • ექსტრემიზმი • პორნოგრაფია • კონფიდენციალურობის და ინტელექტუალური ქურდობა • თვით-დაზიანების ან სუიციდის შემცველი მასალა • ექსტრემალური ძალადობა

	#	მხედველობაში მისაღები საკვანძო სფეროები	აღწერა
ონლაინ რეპუტაცია/ციფრული ნაკვალევი	6.	ციფრული ნაკვალევისა და ონლაინ რეპუტაციის გააზრება	მასწავლებლებმა უნდა იცოდნენ, რომ რასაც ისინი ამბობენ და აკეთებენ ონლაინ, შეიძლება გავლენა იქონიოს მათ და სკოლის/კოლეჯის რეპუტაციაზე. მასწავლებლებმა ყოველთვის პროფესიონალურად უნდა იმოქმედონ ონლაინ. ბავშვებს ასევე უნდა მიეწოდოთ ცოდნა ონლაინ რეპუტაციის შესახებ და როგორ მოახდინონ მისი ეფექტური მართვა.

როგორ განახორციელ ოთ პროფესიონალ ური კომუნიკაცია უსაფრთხოდ	7.	მოსწავლეებთან, მშობლებთან და სხვა დაინტერესებულ პირებთან პროფესიონალური ონლაინ კომუნიკაციის მნიშვნელობის აღიარება.	ყოველთვის უნდა არსებობდეს მკაფიო ზღვარი მასწავლებლის პირად და პროფესიონალურ ცხოვრებას შორის - მათ შორის ონლაინ აქტივობისას. სკოლის ელ. ფოსტის მისამართი ყოველთვის პერსონალსა და მოსწავლეებს ან მშობლებს შორის კომუნიკაციისთვის უნდა გამოიყენებოდეს. სკოლებს შეიძლება სურდეთ, რომ უზრუნველყონ კომუნიკაციის პოლიტიკა ან ქცევის კოდექსი, რომელიც კრძალავს ერთი ერთზე კომუნიკაციას და ნებისმიერ კომუნიკაციას, რომელიც არ ხორციელდება საგანმანათლებო მიზნობრიობით ან არა სასკოლო პლატფორმაზე. თეორიულად პერსონალური მოწყობილობები არ უნდა იქნას გამოყენებული მოსწავლეებთან ან მშობლებთან/მომვლელებთან საკონტაქტოდ. ერთი ერთზე ციფრული კომუნიკაცია უნდა ავირიდოთ თავიდან. თუ მიმდინარეობს ვიდეო-კონფერენცია ან დისტანციური სწავლება, სკოლები ნათლად უნდა განსზღვრავდეს როგორც პერსონალის ასევე მოსწავლეების მოლოდინებს. (მაგ. სად წარიმართება ციფრული სწავლება/კომუნიკაცია , ე.ი არა საძინებელში - მხედველობაში იქონიეთ სხვები ვინც შესაძლოა იმყოფებოდეს სახლში/საკლასო ოთახში).
მოსწავლის ქცევა და მოწყვლადობა ონლაინ და გავლენა დაცვასა და კეთილდღეობ აზე	8	რისკებისა და ბენეფიტების გაცნობიერება, რომლებსაც მოსწავლეები შეიძლება გადაეყარონ ონლაინ	მასწავლებლებს უნდა ესმოდეთ თუ რას აკეთებენ ბავშვები და ახალგაზრდები ონლაინ და რა რისკებსა და ბენეფიტებს შეიძლება შეხვდნენ იქ.

11. დასკვნა

საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიებმა (ICT) შეცვალეს თანამედროვე ცხოვრების წესი. მათ უზრუნველყვეს ჩვენი რეალურ დროში კომუნიკაციით, უსაზღვრო და თითქმის შეუზღუდავი წვდომა ინფორმაციაზე და ინოვაციური სერვისების ფართო სპექტრიზე. ამავდროულად, მათ შექმნეს ახალი შესაძლებლობები ექსპლუატაციისა და ბოროტად

სარგებლობისთვის. შესაფერისი დაცვის საშუალებების გარეშე, ბავშვები და ახალგაზრდები - ინტერნეტის ერთერთი ყველაზე აქტიური მომხმარებლები - არიან არასასურველი სექსუალური დევნის, შევიწროვების, და არასასურველი ძალადობრივი, სექსუალური და სხვა დამთრგუნველი მასალის მიმართ დაუცველობის რისკის ქვეშ.

უსაფრთხო კიბერ გარემოს შექმნისათვის შესაფერისი მექანიზმების გარეშე, ბავშვები და ახალგაზრდები დაუცველები რჩებიან. მიუხედავად, ICT-ის დაუცველ მოხმარებასთან დაკავშირებული რისკების შესახებ მზარდი ცნობიერებისა, ჯერ კიდევ ბევრი სამუშაოა შესასრულებელი. შესაბამისად გადამწყვეტი მნიშვნელობისა, რომ მშობლებმა და აღმზრდელებმა განიხილონ და გადაწყვიტონ ბავშვებთან და ახალგაზრდებთან ერთად თუ რა არის შესაფერისი და უსაფრთხო მათი მოხმარებისთვის, ასევე თუ როგორ უნდა მოიქცნენ პასუხისმგებლიანად როდესაც იყენებენ ICT-ებს.

ერთად მუშაობით, მშობლებს, აღმზრდელებს, ბავშვებსა და ახალგაზრდებს შეუძლიათ ისარგებლონ ICT-ების ბენეფიტებით და თანადროულად მოახდინონ ბავშვებისა და ახალგაზრდებისთვის შესაძლო საფრთხეების მინიმიზაცია.

ტერმინთა განმარტება

ქვემოთ მოცემული განმარტებები ძირითადად ეფუძნება 1989 წელს შემუშავებული ბავშვთა უფლებათა კონვენციაში არსებულ ტერმინოლოგიებს, ისევე როგორც ბავშვთა სექსუალური ექსლუატაციის სააგენტოთა შორისი სამუშაო ჯგუფის მიერ ბავშვთა სექსუალური

ექსპლუატაციისა და სექსუალური ძალადობის, 2016[68] (ლუქსემბურგის სახელმძღვანლოები), ევროპის საბჭოს კონვენციის სექსუალური ექსპლუატაციისა და სექსუალური ძალადობისგან ბავშვთა დაცვის შესახებ, 2012[69], ასევე Report Global Kids Online, 2019[70] ტერმინოლოგიის სახელმძღვანელოებს,

მოზარდი

მოზარდები არიან 10-19 წლის ასაკის პირები. მნიშვნელოვანია აღინიშნოს რომ მოზარდი არ არის საერთაშორისო სამართლით გათვალისწინებული ტერმინი, და 18 წლამდე პირები მიიჩნევიან ბავშვებად, მაშინ როდესაც 19 წლის პირები მიიჩნევიან ზრდასრულებად, თუკი სრულწლოვანება ეროვნული კანონმდებლობით უფრო ადრე არ დგება.[71]

ხელოვნური ინტელექტი (AI)

ფართო გაგებით, ტერმინი ეხება სისტემებს რომლებიც არიან წმინდა მეცნიერული ფიქცია (ეგრეთ წოდებული „ძლიერი“ AI-ები თვით-ცნობიერი ფორმით) და სისტემები რომლებიც უკვე ოპერირებენ და რომლებსაც შეუძლიათ ძალიან კომპლექსური დავალებების შესრულება (სახის ან ხმის ამოცნობა, ტრანსპორტის მართვა - ეს სისტემები აღწერილია როგორც „სუსტი“ ან „საშუალო“ AI-ები).[72]

AI სისტემები

AI სისტემა არის მანქანაზე დაფუძნებული სისტემა რომელსაც შეუძლია ადამიანის მიერ განსაზღვრული მიზნებისთვის განახორციელოს პროგნოზები, გასცეს რეკომენდაციები, ან მიიღოს გადაწყვეტილებები რაც გავლენას მოახდენს რეალურ ან ვირტუალურ გარემოებებზე. შექმნილნი არიან განსხვავებული ავტონომიის დონეებით.[73]

Alexa

Amazon Alexa, ცნობილი როგორც უბრალოდ Alexa, არის ვირტუალური ასისტენტი. AI რომელიც შექმნა Amazon-მა. მას შეუძლია ხმოვანი მოქმედებების განხორციელება, მუსიკის გაშვება, დავალებების სიების შედგენა, მაღვიძარების დაყენება, პოდკასტების სტრიმინგი, აუდიო წიგნების გაშვება, და ამინდის, საცობების, სპორტისა და სხვა რეალურ დროში არსებული ინფორმაციის, როგორიცაა ახალი ამბები, მოწოდება. Alexa-ს ასევე შეუძლია აკონტროლოს რამდენიმე ჭკვიანი მოწყობილობა საკუთარი თავის, როგორც სახლის ავტომატიზაციის სისტემის, გამოყენებით. მომხმარებლებს შეუძლიათ Alexa-ს შესაძლებლობები „უნარების“

---

[68] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf .

[69] Council of Europe (2012), Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse: Council of Europe Convention, https:// www .coe .int/ t/ dg3/ children/ 1in5/ Source/ Lanzarote %20Convention _EN .pdf .

[70] Globalkidsonline.net (2019), Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills, http:// globalkidsonline .net/ synthesis -report -2019/ .

[71] UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Documents/ bD _Broch _INDUSTRY _0909 .pdf .

[72] Council of Europe (2020), What’s AI?, https:// www .coe .int/ en/ web/ artificial -intelligence/ what -is -ai .

[73] OECD (2019), Recommendation of the Council on Artificial Intelligence, https:// webcache .googleusercontent .com/ search ?q = cache: hTtMv9k1ak8J: https:// legalinstruments .oecd .org/ api/ print %3Fids %3D648 %26lang %3Den+ & cd = 3 & hl = en & ct = clnk & gl = ch & client = safari.

დაინსტალირებით გააფართოვონ (დამატებითი ფუნქციონირება რომელიც შეიქმნა მესამე პირი მომწოდებლების მიერ, რომლებსაც ხშირად მოიხსენიებენ როგორც აპლიკაციებს, როგორიცაა ამინდის პროგრამები და აუდიო ფუნქციები).[74]

ბავშვის საუკეთესო ინტერესი

აღწერს ყველა საჭირო ელემენტს რათა მიღებულ იქნას გადაწყვეტილება კონკრეტულ სიტუაციაში, კონკრეტული ინდივიდი ბავშვის ან ბავშვთა ჯგუფისთვის.[75]

ბავშვი

ბავშვთა უფლებების შესახებ კონვენციის 1-ლი მუხლის შესაბამისად, ბავშვად ითვლება ყოველი ადამიანი სანამ 18 წლის ასაკს მიაღწევდეს, თუ ეროვნული კანონით, რომელიც ამ ბავშვისადმი გამოიყენება, ის უფრო ადრე არ აღწევს სრულწლოვანებას.[76]

ბავშვის სექსუალური ექსპლუატაცია და ძალადობა (CSEA)

აღწერს ყველა სახის სექსუალურ ექსპლუატაციასა და ძალადობას (CRC, 1989, მუხლი 34). მაგ. „(ა) ბავშვის წაქეზება ან იძულება რათა იგი ჩაერთოს არაკანონიერ სექსუალურ აქტივობაში; (ბ) ბავშვების ექსპლუატაციური გამოყენება პროსტიტუციაში ან სხვა არაკანონიერი სექსუალური პრაქტიკა; (გ) ბავშვთა ექსპლუატაციური გამოყენება პორნოგრაფიულ წარმოდგენებსა და მასალებში“, ისევე როგორც „სექსუალური კონტაქტი რომელიც როგორც წესი მოიაზრება პირზე ძალადობა ნებართვის გარეშე.“[77] ბავშვების სექსუალური ექსპლუატაცია და ძალადობა ინტერნეტში, ან მასთან ონლაინ კავშირის დროს.78

ბავშვის სექსუალური (ექსპლუატაციისა და) ძალადობის მასალა (CSAM)

საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების სწრაფმა განვითარებამ ჩამოაყალიბა ბავშვის სექსუალური ექსპლუატაციისა და მასზე ძალადობის ახალი ონლაინ ფორმები, რომლებიც შესაძლოა განხორციელდეს ვირტუალურად და არ მოიაზრებს ბავშვთან ფიზიკურ, პირად შეხვედრას.[79] მართალია ბევრი იურისდიქცია ბავშვზე სექსუალური ძალადობის ფოტოებსა და ვიდეოებს დღემდე აღიქვამს ‘საბავშვო პორნოგრაფიად’ ან ‘ბავშვთა უხამს გამოსახულებებად’, ეს სახელმძღვანელოები აღნიშნულს ერთიანად მოიხსენიებს როგორც

---

[74] Amazon (2019), Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice, https:// developer .amazon .com/ en -US/ alexa/ alexa -skills -kit .

[75] OHCHR (1990) , Convention on the Rights of the Child, https:// www .ohchr .org/ en/ professionalinterest/ pages/ crc .aspx .

[76] UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Documents/ bD _Broch _INDUSTRY _0909 .pdf

[77] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf .

[78] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf .

[79] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf .;” UNICEF and Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative Report, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20LAYOUT %20MAIN %20REPORT .pdf.

ბავშვზე სექსუალური ძალადობის მასალას (შემდგომში CSAM). ეს შესაბამისობაშია Broadband Commission Guidlines-ებთან და WePROTECT Global Alliance Model National Response-სთან.[80] ეს ტერმინი უფრო ზუსტად აღწერს შინაარსს. პორნოგრაფია მიესადაგება ლეგიტიმურ, კომერციულ ინდუსტრიას, და როგორც ლუქსემბურგის სახელმძღვანელოები განსაზღვრავენ ამ ტერმინის გამოყენებას, იგი:

„შესაძლოა (უნებლიედ ან განზრახ) ემსახურებოდეს სიმძიმის შემცირებას, ბანალურობას, ან ლეგიტიმაციას რაც სინამდვილეში წარმოადგენს ბავშვებზე სექსუალურ ძალადობას და/ან მათ სექსუალურ ექსპლუატაციას [...] „ბავშვთა პორნოგრაფია“ რისკავს იმის მინიშნებას, რომ ქმედებები ხორციელდება ბავშვის თანხმობით და წარმოადგენს ლეგიტიმურ სექსუალურ მასალას“.[81]

ტერმინი SCAM ეხება მასალას, რომელიც წარმოადგენს ბავშვის მიმართ სექსუალური ძალადობრივ და/ან ექსპლუატაციურ ქმედებას. აღნიშნული მოიცავს, თუმცა არ შემოიფარგლება, ბავშვზე სექსუალური ძალადობის ამსახველი მასალის ჩაწერას ზრდასრულის მიერ; ბავშვების სურათებს სადაც ჩართულნი არიან სექსუალურ ქმედებაში; ბავშვთა სექსუალურ ორგანოებს, როდესაც ფოტოები შექმნილი ან/და გამოყენებულია პირდაპირ სექსუალური მიზნებისთვის.

ბავშვები და ახალგაზრდები

აღწერს 18 წლამდე ყველა პირს, სადაც ბავშვები, რომლებიც სახელმძღვანელოებში ასევე მოხსენიებულნი არიან როგორც უმცროსი ბავშვები, მოიცავს ყველა 15 წლამდე პირს, ხოლო ახალგაზრდები შედგებიან 15-დან 18 წლამდე ასაკობრივი ჯგუფის პირებისგან.

დაკავშირებული სათამაშოები

დაკავშირებული სათამაშოები ისეთი ტექნოლოგიების გამოყენებით როგორიცაა Wi-Fi და Bluetooth უკავშირდებიან ინტერნეტს, და როგორც წესი მუშაობენ აპლიკაციებთან ერთად რათა ბავშვებისთვის შესაძლებელი იყოს ინტერაქტიული თამაში. Juniper-ის კვლევის თანახმად, 2015 წელს დაკავშირებული სათამაშოების ბაზარმა 2.8 მილიარდი USD შეადგინა, და პროგნოზირებულია, რომ 2020 წლისთვის 11 მილიარდ USD-ს მიაღწევს. ეს სათამაშოები ბავშვებისგან აგროვებენ და განათავსებენ პერსონალურ ინფორმაციას, მათ შორის სახელებს, გეოლოკაციას, მისამართებს, ფოტოებს, აუდიო და ვიდეო ჩანაწერებს.[82]

კიბერბულინგი, ასევე მოხსენიებული როგორც ონლაინ ბულინგი

---

[80] WePROTECT Global Alliance (2016), Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response., https:// static1 .squarespace .com/ static/ 5630f48de4b00a75476ecf0a/ t/ 582ba50bc534a51764e8a4ec/ 1479255310190/ WePROTECT+G lobal+Alliance+Mode l+National+Response+Guidance .pdf ; Broadband Commission (2019), Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online, https:// broadbandcommission .org/ Documents/ working -groups/ ChildOnlineSafety _Report .pdf

[81] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf

[82] Jeremy Greenberg (2017), Dangerous Games: Connected Toys, COPPA, and Bad Security, https:// georgetownlawtechreview .org/ dangerous -games -connected -toys -coppa -and -bad -security/ GLTR -12 -2017/ .

კიბერბულინგი აღწერს განზრახ აგრესიულ მრავალჯერად ქმედებას ჩადენილს ჯგუფის ან ინდივიდის მიერ ციფრული ტექნოლოგიის გამოყენებით, რომლის სამიზნესაც წარმოადგენს მსხვერპლი რომელიც თავს მარტივად ვერ იცავს.[83] იგი, როგორც წესი, მოიაზრებს „ციფრული ტექნოლოგიისა და ინტერნეტის გამოყენებას რათა გამოქვეყნდეს შეურაცხმყოფელი ინფორმაცია ვინმეს შესახებ, მიზანმიმართულად, შეურაცხმყოფელად, პირადი ინფორმაციის გაზიარებას, ფოტოების ან ვიდეოების, შეურაცხმყოფელი შეტყობინებების გაგზავნას ან მუქარას (ელ. ფოსტით, მყისიერი შეტყობინებით, ჩატით, ტექსტით), ჭორების გავრცელებასა და მცდარი ინფორმაციის გავრცელებას მსხვერპლის შესახებ, ან მიზანმიმართულ გარიყვას ონლაინ კომუნიკაციებიდან“[84]. ეს შეიძლება მოიცავდეს პირდაპირ (როგორიცაა ჩატი ან ტექსტური შეტყობინება), ნახევრად საჯარო (როგორიცაა შევიწროვების ხასიათის მქონე შეტყობინების გამოქვეყნება ელ. ფოსტის სიაში) ან საჯარო კომუნიკაციებს (როგორიცაა ვებგვერდის შექმნა რომელიც მსხვერპლის დაცინვას ისახავს მიზნად).

კიბერზიზღი, დისკრიმინაცია, და ძალადობრივი ექსტრემიზმი

„კიბერზიზღი, დისკრიმინაცია და ძალადობრივი ექსტრემიზმი კიბერ ძალადობის ცალკე ფორმაა, რამდენადაც ის სამიზნედ იღებს კოლექტიურ იდენტობას და არა ინდივიდს [...] ხშირად დაკავშირებულია რასასთან, სქესობრივ ორიენტაციასთან, რელიგიასთან, ეროვნებასთან ან იმიგრაციულ სტატუსთან, სქესთან, და პოლიტიკასთან"[85]

ციფრული მოქალაქეობა

ციფრული მოქალაქეობა ეხება შესაძლებლობას რომ პოზიტიურად, კრიტიკულად და კომპეტენტურად ჩაერთოს პირი ციფრულ გარემოში, ეფექტური კომუნიკაციის, შემოქმედებით, უნარებზე დაყრდნობით, ტექნოლოგიის პასუხისმგებლიანი მოხმარების გზით, სოციალური აქტივობის ისეთი ფორმებით დაკავება, რომელიც პატივს სცემს ადამიანის უფლებებსა და ღირსებას.[86]

ციფრული წიგნიერება

ციფრული წიგნიერება ნიშნავს უნარების ქონას, რომელიც პირს ჭირდება რათა იცხოვროს, ისწავლოს, და იმუშაოს საზოგადოებაში სადაც კომუნიკაცია და ინფორმაციაზე წვდომა იზრდება ციფრული ტექნოლოგიების მეშვეობით, როგორიცაა ინტერნეტ პლატფორმა, სოციალური

---

[83] Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, and David P. Farrington (2019), Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' Online Activities, https:// doi .org/ 10 .1016/ j .childyouth .2018 .11 .0058

[84] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf .;"UNICEF and Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative Report, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20LAYOUT %20MAIN %20REPORT .pdf

[85] UNICEF and Global Kids Online (2019), Global Kids Online Comparative Report, https:// www .unicef -irc .org/ publications/ pdf/ GKO %20LAYOUT %20MAIN %20REPORT .pdf.

[86] Council of Europe (date?), Digital Citizenship and Digital Citizenship Education, https:// www .coe .int/ en/ web/ digital -citizenship -education/ home.

მედია, და მობილური მოწყობილობები.[87] აღნიშნული მოიცავს წმინდა კომუნიკაციას, ტექნიკურ უნარებსა და კრიტიკულ აზროვნებას.

ციფრული მდგრადობა

ეს ტერმინი აღწერს ბავშვის შესაძლებლობას ემოციურად გაუმკლავდეს ონლაინ შეხვედრილ ზიანებს. ციფრული მდგრადობა მოიცავს ემოციური რესურსების ქონას რომელიც საჭიროა იმის გასაგებად თუ როდის დგას ბავშვი ონლაინ რისკის წინაშე, ცოდნას თუ რა უნდა გაკეთდეს დახმარების ძიებისას, გამოცდილებიდან სწავლასა და გამოკეთებას როდესაც საქმე ცუდად მიდის.88

აღმზრდელები

აღმზრდელი არის პირი რომელიც სისტემატიურად მუშაობს რათა გააუმჯობესოს სხვა პირის ცნობიერება მოცემული საგნის შესახებ. აღმზრდელის როლი მოიცავს ორივეს, იმათაც ვინც საკლასო ოთახებში ასწავლიან და იმათაც ვინც შედარებით არაფორმალურ აღმზრდელებს წარმოადგენენ, მაგალითად, სოციალური ქსელური საიტების პლატფორმებისა და სერვისების მომხმარებლები რომლებიც უზრუნველყოფენ ონლაინ უსაფრთხოებაზე ინფორმაციას ან მართავენ საზოგადოებას, ან სკოლაზე დაფუძნებულ კურსებს რათა ბავშვებსა და ახალგაზრდებს დაეხმარონ ონლაინ იყვნენ უსაფრთხოდ.

აღმზრდელების როლი განსხვავდება კონტექსტის მიხედვით, თუ სად მუშაობენ და რა ასაკობრივი ჯგუფის ბავშვებისა და ახალგაზრდების (ან ზრდასრულების) განათლება სურთ მათ.

მმართველები

ასახავს ყველა პირს ვისაც უკავია სკოლის მენეჯმენტში/მმართველობით სტრუქტურაში თანამდებობა.

გრუმინგი/ონლაინ გრუმინგი

გრუმინგი/ონლაინ გრუმინგი ლუქსემბურგის სახელმძღვანელოების დეფინიციის შესაბამისად, წარმოადგენს ბავშვთან ურთიერთობის ჩამოყალიბების პროცესს პირადად ან ინტერნეტის ან ციფრული ტექნოლოგიების გამოყენებით, რათა გაამარტივოს ონლაინ თუ ოფლაინ სექსუალური ურთიერთობა პირთან რომელიც არწმუნებს ბავშვს ამაში.[89] პროცესი რომელიც მიზნად ისახავს შეიტყუოს ბავშვი სექსუალურ ქმედებასა ან დიალოგში მათ მიერ ამის ცოდნის გარეშე, ან პროცესი რომელიც მოიცავს დამნაშავესა და ბავშვს შორის კომუნიკაციასა და სოციალიზაციას, რათა იგი გახადეს უფრო დაუცველი სექსუალური ძალადობის მიმართ. ტერმინი გრუმინგი არ ყოფილა განმარტებული საერთაშორისო სამართალში; ზოგი იურისდიქცია, მათ შორის კანადა, იყენებს ტერმინს 'შეტყუება'.

---

[87] Western Sydney University-Claire Urbach (date?), What Is Digital Literacy?, https:// www .westernsydney .edu .au/ studysmart/ home/ digital _literacy/ what _is _digital _literacy.

[88] Dr. Andrew K. Przybylski, et al. (2014), A Shared Responsibility. Building Children's' Online Resilience Report, https:// parentzone .org .uk/ sites/ default/ files/ Building %20Online %20Resilience %20Report .pdf.

[89] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf

საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები (ICT)

საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები აღწერს ყველა საინფორმაციო ტექნოლოგიას რომელიც ხაზს უსვამენ კომუნიკაციის ასპექტს. აღნიშნული მოიცავს ინტერნეტზე დაკავშირებულ სერვისებსა და მოწყობილობებს, როგორიც, სხვა მრავალთან ერთად, არის კომპიუტერი, ლეპტოპები, ტაბლეტები, სმარტფონები, სათამაშო კონსოლები, ტელევიზორები, და საათები.[90] ის ასევე მოიცავს სერვისებს როგორიცაა რადიო, ასევე ფართოხაზოვანი, ქსელური მოწყობილობები და სატელიტური სისტემები.

ონლაინ თამაში

„ონლაინ თამაში' არის ნებისმიერი ტიპის ერთ-მოთამაშიანი ან მრავალ-მოთამაშიანი კომერციული ციფრული თამაში რომელიც ითამაშება ნებისმიერი ინტერნეტთან დაკავშირებული მოწყობილობით, მათ შორის ამისთვის განსაზღვრულ კონსოლებზე, პერსონალურ კომპიუტერებზე, ლეპტოპებზე, ტაბლეტებსა და მობილურ ტელეფონებზე.

'ონლაინ თამაშის ეკოსისტემა' მოიცავს სხვების მიერ ონლაინ თამაშის ყურებას e-sports-ის, სტრიმინგის ან ვიდეოს გაზიარების პლატფორმების მეშვეობით, რაც, როგორც წესი, აძლევს მაყურებლებს საშუალებას დააკომენტარონ ან ურთიერთქმედება მოახდინონ მოთამაშეებთან და სხვა პირებთან.[91]

მშობლის კონტროლის ინსტრუმენტები

პროგრამული უზრუნველყოფა რომელიც მომხმარებლებს საშუალებას აძლევს, როგორც წესი მშობელს, რათა აკონტროლოს კომპიუტერის ან სხვა ინტერნეტთან დაკავშირებული მოწყობილობის გარკვეული ან ყველა ფუნქცია. როგორც წესი ასეთ პროგრამებს შეუძლიათ შეზღუდონ გარკვეული ტიპის ან χგუფის ვებგვერდები ან ონლაინ სერვისები. ზოგიერთი ასევე იძლევა დროის მენეχმენტის საშუალებას, ე.ი შესაძლებელია რომ მოწყობილობას დღის განმავლობაში ინტერნეტთან წვდომა მხოლოდ გარკვეულ საათებში მიეცეს. უფრო დახვეწილ ვერსიებს შეუძლიათ ყველა მოწყობილობით გაგზავნილი ან მიღებული ტექსტის ჩაწერა. პროგრამები როგორც წესი პაროლით იქნება დაცული.[92]

მშობლები, მომვლელები, მეურვეები

ზოგი ინტერნეტ გვერდი მშობლებს საერთო ენით მიმართავს (როგორიცაა 'მშობლების გვერდი' და 'მშობლების კონტროლი') ამასთან, სასარგებლოა განვმარტოთ ხალხი რომლებიც თეორიულად უნდა ხელს უწყობდნენ ბავშვებს რათა ონლაინში არსებული შესაძლებლობების მაქსიმიზაცია მოახდინონ, უზრუნველყონ ბავშვებისა და ახალგაზრდების მიერ ინტერნეტის გვერდების უსაფრთხო და პასუხისმგებლიანი გამოყენება და გასცენ გარკვეულ ინტერნეტ გვერდებზე წვდომის ნებართვა. წინამდებარე დოკუმენტში, ტერმინი 'მშობლები' მიესადაგება ნებისმიერ პირს (გარდა აღმზრდელებისა) ვისაც ბავშვზე აქვს სამართლებრივი

---

[90] UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Documents/ bD _Broch _INDUSTRY _0909 .pdf

[91] UNICEF (2019), Child Rights and Online Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry, https:// www .unicef -irc .org/ files/ upload/ documents/ UNICEF _CRBDigitalWorldSeriesOnline _Gaming .pdf.

[92] UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Documents/ bD _Broch _INDUSTRY _0909 .pdf .

პასუხისმგებლობა. მშობლის პასუხისმგებლობა შესაძლოა ქვეყნის მიხედვით განსხვავდებოდეს, ისევე როგორც მშობლის უფლებები სამართლებრივად.

პერსონალური ინფორმაცია

ტერმინი აღწერს ინდივიდუალურად იდენტიფიცირებად ინფორმაციას პირის შესახებ, რაც გროვდება ონლაინ. აღნიშნული მოიცავს სრულ სახელს, საკონტაქტო ინფორმაციას როგორიცაა სახლი და ელ. ფოსტის მისამართი, სატელეფონო ნომრები, თითის ანაბეჭდები ან სახის ამოსაცნობი მასალა, სადაზღვეო ნომრები ან ნებისმიერი სხვა ფაქტორი, რაც ფიზიკურად ან ონლაინ იძლევა პირის ლოკალიზაციის საშუალებას. აღნიშნულ კონტექსტში, იგი მიესადაგება ნებისმიერ ინფორმაციას ბავშვისა და მისი გარემოს შესახებ სერვისის მომწოდებლებისგან ონლაინ, მათ შორის დაკავშირებული სათამაშოები და ნივთების ინტერნეტი და ნებისმიერ სხვა დაკავშირებული ტექნოლოგიები.

კონფიდენციალურობა

კონფიდენციალურობა ხშირად იზომება პერსონალური ინფორმაციის ონლაინ გაზიარებით, საჯარო სოციალური მედია პროფილის ქონით, ინფორმაციის ონლაინ ნაცნობებთან გაზიარებით, კონფიდენციალურობის პარამეტრების გამოყენებით, მეგობრებისთვის პაროლების გაზიარებით, კონფიდენციალურობის საკითხზე მღელვარებით.[93]

სექსტინგი

სექსტინგი ხშირად განიმარტება როგორც პირადად შექმნილი სექსუალიზებული მასალის გაგზავნა, მიღება ან მიმოცვლა, მათ შორის, მობილური ტელეფონებისა და/ან ინტერნეტის მეშვეობით, სურათების, შეტყობინებების, ან ვიდეოების[94]. ბავშვების სექსუალური გამოსახულებების შექმნა, გავრცელება და ფლობა ქვეყნების უმრავლესობაში არალეგალურია. თუ ბავშვების სექსუალური გამოსახულებები გამჟღავნდება, ზრდასრულებმა ისინი არ უნდა ნახონ. ზრდასრულის მიერ ბავშვისთვის სექსუალური გამოსახულებების გაზიარება ყოველთვის კრიმინალურ ქმედებას წარმოადგენს და ბავშვებს შორის შეიძლება საზიანო იყოს და შესაძლოა ზომების მიღება და ანგარიშის გაკეთება იყოს საჭირო რათა გაზიარებული გამოსახულებების წაშლა მოხდეს.

სექსუალური გამოძალვა

სექსუალური გამოძალვა არის პირის დაშანტაჟება ამ პირის ფოტოებით რომელიც თავად შექმნა გამოძალვის ჩამდენმა, რთა გამოეძალა სექსუალური ქმედებები, ფული, ან სხვა სარგებელი მიეღო მისგან გამოსახული პირის თანხმობის გარეშე გამოსახულების გაზიარების მუქარით (მაგ. სოციალურ მედიაში გამოსახულებების გამოქვეყნება)“.[95]

---

[93] US Federal Trade Commission (1998), Children’s Online Privacy Protection Act, https:// www .ecfr .gov/ cgi -bin/ text -idx ?SID = 4939e7 7c77a1a1a08c1cbf905fc4b409 & node = 16 %3A1 .0 .1 .3 .36 & rgn = div5.

[94] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf

[95] Terminology and Semantics (2016), Luxembourg Terminology Guidelines for the Protection of Children from Sexual Exploitation and Sexual Abuse, http:// luxembourgguidelines .org/ wp -content/ uploads/ 2017/ 06/ Terminology -guidelines -396922 -EN .pdf

ნივთების ინტერნეტი

ნივთების ინტერნეტი წარმოადგენს საზოგადოებისა და ეკონომიკის გაციფრულებისკენ გადადგმულ კიდევ ერთ ნაბიჯს, სადაც ნივთები და ხალხი ურთიერთდაკავშირებულია საკომუნიკაციო ქსელებით და იტყობინებიან საკუთარი სტატუსისა და/ან გარემოს შესახებ.96

URL

'რესურსის ერთიანი ლოკატორის' აბრევიატურა, ინტერნეტ გვერდის მისამართი[97].

ვირტუალური რეალობა

ვირტუალური რეალობა არის კომპიუტერული ტექნოლოგიის გამოყენება რათა შეიქმნას სამ განზომილებიან სამყაროსთან ურთიერთქმედების ეფექტი, რომელშიც იქმნება შეგრძნება რომ ნივთები სივრცულად არსებობენ.[98]

Wi-Fi

Wi-Fi (Wireless Fidelity) - ტექნიკური სტანდარტების ჯგუფი რომელიც უსადენო ქსელში მონაცემების გადაცემის საშუალებას იძლევა.[99]

მხარდამჭერები:

---

[96] Ntantko (2013), The Internet of Things, Digital Single Market, https:// ec .europa .eu/ digital -single -market/ en/ internet -of -things.

[97] UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https:// www .itu .int/ en/ cop/ Documents/ bD _Broch _INDUSTRY _0909 .pdf.

[98] NASA (date?), Virtual Reality, online under: https:// www .nas .nasa .gov/ Software/ VWT/ vr .html.

[99] US Federal Trade Commission (1998), Children's Online Privacy Protection Act, https:// www .ecfr .gov/ cgi -bin/ text -idx ?SID = 4939e7 7c77a1a1a08c1cbf905fc4b409 & node = 16 %3A1 .0 .1 .3 .36 & rgn = div5.

FAMILIES
EUROPE

ecpat

eWORLDWIDE GROUP

GLOBAL
KIDS
ONLINE

ins@fe

International Centre
FOR MISSING & EXPLOITED CHILDREN

International
Disability
Alliance

internet
matters.org

ITU

LSE
Media and
Communications

parentzone
The experts in digital family life

SWGfL
Safe. Secure. Online

Youth and Media

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

საერთაშორისო ტელეკომუნიკაციის კავშირი

ISBN: 978-92-61-30471-3

გამოქვეყნებულია შვეიცარიაში

ჟენევა, 2020

ფოტო კრედიტები: Shutterstock