

ԵՐԵԽԱՆԵՐԻ ԱՌՑԱՆՑ
ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ՝
ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ ԾՆՈՂՆԵՐԻ ԵՎ
ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ

2020



**Երեխաների առցանց պաշտպանության
ուղեցույց՝ նախատեսված ծնողների եվ
մանկավարժների համար**

2020



ԳՄՍՀ (ISBN)

«ԵՐԵՒԱՆԵՐԻ ԱՌՑԱՆՑ ՊԱՇՏՊԱՆՈՒԹՅԱՆ ՈՒՂԵՑՈՒՅՑ՝ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ ԾՆՈՂՆԵՐԻ ԵՎ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺՆԵՐԻ ՀԱՄԱՐ» հրատարակության անգլերեն տարբերակի համար:

978-92-61-30141-5 (Թղթային տարբերակ)

978-92-61-30471-3 (Էլեկտրոնային տարբերակ)

978-92-61-30131-6 (EPUB տարբերակ)

978-92-61-30481-2 (Mobil տարբերակ)

Թարգմանությունը չի ստեղծվել Հեռահաղորդակցության միջազգային միության (ՀՄՄ) կողմից և չպետք է համարվի ՀՄՄ-ի պաշտոնական թարգմանություն: ՀՄՄ-ն պատասխանատվություն չի կրում թարգմանության բովանդակության կամ սխալի համար:

Այս թարգմանությունն իրականացվել է «Հայաստանի օպերատորների միություն» ՀԿ-ի կողմից՝ Հեռահաղորդակցության միջազգային միության «Երեխաների առցանց պաշտպանություն» համաշխարհային ծրագրի շրջանակներում: Սույն ուղեցույցում ներկայացված տեսակետների համար «Հայաստանի օպերատորների միություն» ՀԿ-ն պատասխանատվություն չի կրում:

Հեռահաղորդակցության միջազգային միության «Երեխաների առցանց պաշտպանություն» համաշխարհային ծրագրի մասին մանրամասն տեղեկատվություն կարող եք ստանալ հետևյալ [հղումով](#):

ՀՄՄ-ի «Երեխաների առցանց պաշտպանության ուղեցույց՝ նախատեսված ծնողների և մանկավարժների համար» ուղեցույցի պաշտոնական տարբերակը ՄԱԿ-ի վեց պաշտոնական լեզուներով հասանելի է հետևյալ [հղումով](#):

Բովանդակություն

Շնորհակալագրեր	4
Նախաբան	6
Ամփոփագիր	8
1. Ներածություն	10
2. Ինչ է նշանակում երեխաների առցանց պաշտպանություն	13
3. Երեխաները և երիտասարդները թվային փոխկապակցված աշխարհում... 15	
4. Խոցելի խմբի երեխաներ	30
5. Նոր առաջացող ռիսկեր և մարտահրավերներ	35
6. Հասկանալ ռիսկերը և վնասները	43
7. Ծնողների, խնամողների և խնամակալների դերը	50
8. Ուղեցույց ծնողների և խնամակալների համար	55
9. Մանկավարժների դերը.....	66
10. Ուղեցույցներ ուսուցիչների համար.....	74
11. Եզրակացություն	86

Շնորհակալագրեր

Այս ուղեցույցները մշակվել են Հեռահաղորդակցության միջազգային միության (ՀՄՄ), տեղեկատվական և հեռահաղորդակցության տեխնոլոգիաների (ՏՀՏ) ոլորտում, ինչպես նաև երեխաների (առցանց) պաշտպանության ոլորտում գործող առաջատար հաստատությունների հեղինակներից կազմված աշխատանքային խմբի կողմից և ներառել են հետևյալ կազմակերպությունները.

ECPAT միջազգային, մանկական առցանց գլոբալ ցանց (Global Kids Online network), Հաշմանդամների միջազգային դաշինք (International Disability Alliance), Հեռահաղորդակցության միջազգային միություն (ITU), Լոնդոնի տնտեսագիտության և քաղաքական գիտությունների դպրոց (London School of Economics and Political Science), Internet matters, Ծնողների միջազգային տարածք և Միացյալ Թագավորության Ապահով Համացանցի կենտրոններ/SWGL:

Աշխատանքային խումբը ղեկավարում էր Կարլ Հոփվուդը (Ապահով Համացանցի կենտրոններ Insafe ցանց (Insafe))¹ և համակարգում Ֆենի Ռոտինոն (ՀՄՄ):

Անգնահատելի ներդրում է ստացվել նաև Եվրոպական միության ընտանեկան կազմակերպությունների ասոցացված համադաշնության (COFACE-Families Europe), Ավստրալիայի էլեկտրոնային անվտանգության հարցերով հանձնակատարի, Եվրոպական հանձնաժողովի, Եվրոպայի խորհրդի, էլեկտրոնային համաշխարհային խմբի (e-WWG), ՏՀԶԿ-ի, Երիտասարդությունը և մեդիան Հարվարդի համալսարանի Բերքման Քլեյնի Համացանցի և հասարակության կենտրոնի, ինչպես նաև առանձին ազգային կառավարությունների և ոլորտի շահագրգիռ կողմերի կողմից, որոնք ունեն մի ընդհանուր նպատակ, այն է՝ համացանցը երեխաների և երիտասարդների համար ավելի լավ և ապահով վայր դարձնելը:

Այս ուղեցույցների իրականացումն անհնար կլիներ առանց հեղինակների կողմից ժամանակի տրամադրման, շահագրգռվածության և մեծ նվիրումի:

ՀՄՄ-ն երախտապարտ է հետևյալ գործընկերներին (կազմակերպությունները նշված են ըստ այբբենական կարգի).

- Ջուլիա Ֆոսսի և Էլլա Սերի (Ավստրալիայի էլեկտրոնային անվտանգության հարցերով հանձնակատար (Australian eSafety Commissioner))
- Մարտին Շմալցրիդ (COFACE- Եվրոպայի ընտանիքներ (COFACE-Families Europe))
- Լիվիա Ստոյկա (Եվրոպայի խորհուրդ (Council of Europe))
- Ջոն Կար (ECPAT միջազգային (ECPAT International))

¹ Միացնելով Եվրոպան (CEF), Եվրոպական դպրոցական ցանցը, Եվրոպական հանձնաժողովի անունից վարում է «Ավելի լավ համացանց» երեխաների համար հարթակը, որը ներառում է Եվրոպական անվտանգ համացանցի կենտրոնների Insafe ցանցի համակարգումը: Լրացուցիչ տեղեկությունները հասանելի են հետևյալ հղմամբ՝ www.betterinternetforkids.eu.

- Մանուելա Մարտա (Եվրոպական հանձնաժողով (European Commission))
- Սալմա Աբբասի (Էլեկտրոնային համաշխարհային խումբ (e-WWG))
- Լաուրի Տաշարսկի (Անհայտ կորած և շահագործման ենթարկված երեխաների որոնման միջազգային կենտրոնը (ICMEC))
- Լյուսի Ռիչարդսոն (Հաշմանդամների միջազգային դաշինք (International Disability Alliance))
- Քերոլին Բանթինգ (Internet matters)
- Ֆենի Ռոտինո (Հեռահաղորդակցության միջազգային միություն (ITU))
- Սոնյա Լիվինգսթոն (Լոնդոնի տնտեսագիտության և համաշխարհային մանկական առցանց դպրոց (London School of Economics & Global Kids Online))
- Բլիֆ Մենինգ և Վիկի Շոթթոլտ (Ծնողների միջազգային տարածք (Parent Zone International))
- Դեյվիդ Ռայթ (Մեծ Բրիտանիայի անվտանգ համացանց կենտրոններ/SWGfL)
- Սանդրա Կորտեսի (Երիտասարդություն և մեդիա (Youth and Media))

Նախարան

ՀՄՄ-ն մշակել է երեխաների առցանց պաշտպանության ուղեցույցների առաջին փաթեթը 2009 թ.-ին: Այն ժամանակ մեր նպատակն էր տրամադրել տարբեր շահագրգիռ կողմերի՝ ծնողների և մանկավարժների, ոլորտի, քաղաքական գործիչների և երեխաների (համացանցի ամենաերիտասարդ օգտատերերի) համար միջազգային նորմերին համապատասխան անվտանգ առցանց և վստահելի տիրույթ:

Այդ օրերից ի վեր համացանցը զարգացել է անճանաչելիորեն: Այն դարձել է անսահմանորեն ավելի հարուստ ռեսուրս երեխաների համար՝ առաջարկելով կրթական խաղեր, զվարճանքի միջոցներ:

Հնարավորությունները շատ են ինչպես սովորելու, այնպես էլ ընկերների, ընտանիքի և արտաքին աշխարհի հետ իմաստալից կապ հաստատելու համար: Բայց այս ամենի հետ մեկտեղ այն դարձել է շատ ավելի վտանգավոր:

Երեխաները բախվում են առցանց բազմաթիվ ռիսկերի և մարտահրավերների, ինչպիսիք են՝ անձնական տվյալների գաղտնիությունը, կեղծ լուրերը, բռնության և անպատշաճ բովանդակություն ունեցող նյութերը, առնչվում են համացանցային խաբեբաների, սեռական բռնության, շահագործման և նմանատիպ խնդիրների հետ:

Բացի այդ, ԲՈՎԻԴ-19 գլոբալ համաճարակի պատճառով, գրանցվել է երեխաների թվի աճ, որոնք առաջին անգամ միանում են առցանց աշխարհին՝ կրթվելու և սոցիալական շփումը պահպանելու համար: Վիրուսի պատճառով դրված սահմանափակումները, մեծահասակների աշխատանքային պարտավորություններին ձեռնամուխ լինելու անհրաժեշտությունը, պատճառ հանդիսացավ, որ շատ երեխաներ սկսեցին առցանց շփվել ավելի վաղ տարիքում և շատ ծնողներ չկարողացան վերահսկել իրենց երեխաներին՝ թողնելով նրանց վտանգի տակ և/կամ հայտնվելու հանցագործների թիրախում, ովքեր զբաղվում են մանկական սեռական բռնության նյութերի արտադրությունով:

Ընդունելով վերոգրյալը՝ ՀՄՄ անդամ երկրները պահանջեցին ավելին, քան Երեխաների առցանց ապահովության ուղեցույցների ժամանակին թարմացումները, որոնք մենք պարբերաբար ձեռնարկում էինք անցյալում: Փոխարենը, այս նոր վերանայված ուղեցույցները քննարկվել, գրվել և նախագծվել են կրկին, որպեսզի արտացոլեն թվային լանդշաֆտի շատ կարևոր տեղաշարժերը, որում հայտնվում են երեխաները մեր ժամանակներում:

Մեր նպատակն էր ուղեցույցների միջոցով բարձրացնել մարտահրավերների շրջանակի մասին օգտվողների իրազեկվածությունը և տրամադրել ռեսուրս, որը կօգներ արդյունավետ կերպով աջակցել երիտասարդների փոխգործակցությանն առցանց աշխարհի հետ:

Այս ուղեցույցների միջոցով կկարողանաք նկատել ոչ միայն հնարավոր ռիսկերն ու սպառնալիքները, այլև տանը և դպրոցում կձևավորվի առողջ և հզոր առցանց միջավայր: Ձեռնարկում ընդգծվում է երեխաների հետ բաց հաղորդակցության, շարունակական երկխոսության և անվտանգ տարածք ստեղծելու կարևորությունը, որտեղ երիտասարդ

օգտատերերը մտահոգությունները վստահ արտահայտելու հնարավորություն կստանան:

Ի լրումն թվային տեխնոլոգիաների և հարթակների նոր զարգացումները արտացոլելուն, այս նոր հրատարակությունն անդրադառնում է կարևոր բացթողման. իրավիճակ, որին բախվում են հաշմանդամություն ունեցող երեխաները, որոնց համար առցանց աշխարհն առաջարկում է հատկապես կարևոր փրկարար օղակ՝ լրացնելու սոցիալական շփման և մասնակցության բացը: Ընդգրկվել է նաև միգրանտ երեխաների և այլ խոցելի խմբերի հատուկ կարիքների հարցերը:

Ուրախ ենք ներկայացնելու նաև մեր նոր (COP) թալիսմանին Սանգոյին, ընկերասեր, աշխույժ և անվախ կերպար, որը ստեղծվել է մի խումբ երեխաների կողմից՝ երիտասարդների հետ աշխատանքի միջազգային նոր ծրագրի շրջանակներում:

Թվային դարաշրջանում, որտեղ ավելի ու ավելի շատ երիտասարդներ են միանում համացանցին, «Երեխաների առցանց անվտանգության» վերաբերյալ այս ուղեցույցներն ավելի կարևոր են, քան երբևէ: Ծնողները և մանկավարժները, ոլորտը, քաղաքական գործիչները և հենց երեխաները, բոլորն էլ կարևոր դեր ունեն երիտասարդների առցանց անվտանգության գործում: Հուսով եմ, որ այս ուղեցույցներն օգտակար կլինեն, երբ Ձեր խնամքի տակ գտնվող երեխաների հետ միասին «արտասովոր ճանապարհորդության» ժամանակ բացահայտեք համացանցի առաջարկած զարմանալի հնարավորությունները:



Տնօրեն՝ Դորին Բոգդան-Մարտին
Հեռահաղորդակցության Զարգացման Գրասենյակ

Ամփոփագիր

Համաձայն ՀՄՄ-ի տվյալների՝ 2019 թվականին համացանցից օգտվողների թիվը կազմում էր 4,1 միլիարդ, ինչը 2018 թվականի գնահատականների համեմատությամբ արտացոլում է 5,3 տոկոս աճ:

Երեխաներն ու երիտասարդներն օգտագործում են համացանցը տարբեր նպատակներով՝ դպրոցական հանձնարարությունների համար տեղեկատվություն փնտրելուց մինչև ընկերոջ հետ զրուցելը: Նրանք շատ լավ տիրապետում են բարդ ծրագրերին և հավելվածներին, միանում են համացանցին բջջային հեռախոսների, պլանշետների և այլ սարքերի միջոցով, ինչպիսիք են՝ ժամացույցները, iPod Touch-ը, էլեկտրոնային գրքեր կարդալու համար նախատեսված սարքերը և խաղային վահանակները:¹

Համացանցը հանդիսանում է նաև կարևոր գործիք խոցելի խմբերի երեխաների և երիտասարդների համար: Միգրանտ երեխաների համար պահպանում է կապը ընտանիքի և ընկերների հետ՝ «պատուհան» բացելով դեպի նոր տան մշակույթը: Այն հաշմանդամություն ունեցող երեխաներին և երիտասարդներին հնարավորություն է տալիս շփվել և ներգրավվել այնպիսի գործողություններում, որոնք անհասանելի են անցանց ռեժիմում և հնարավորություն է տալիս հավասար դիրքերում լինել առցանց հասակակիցների հետ, որտեղ ունակություններն ավելի տեսանելի են, քան հաշմանդամությունը:

Այնուամենայնիվ, համացանցը հասանելիության և հնարավորությունների տրամադրման հետ մեկտեղ նաև ռիսկեր և վնաս է պատճառում:

Օրինակ՝ միգրանտ երեխաների և երիտասարդների համար առցանց անձնական/գաղտնի տեղեկատվության խախտման հետևանքները կարող են ճակատագրական լինել. սխալ ձեռքում տվյալները կարող են օգտագործվել մարդկանց նույնականացնելու և թիրախավորելու համար՝ ելնելով նրանց էթնիկ պատկանելությունից, ներգաղթի կարգավիճակից կամ ինքնության այլ նշաններից²: Աուտիզմի սպեկտրի խանգարում (ASD) ունեցող երեխաների և երիտասարդների համար սոցիալական մարտահրավերներ են ուրիշների մտադրությունները հասկանալու դժվարությունը, իսկ հաշմանդամություն ունեցող երեխաներն ու երիտասարդներն ավելի հակված են բացառման, խառանման և մանիպուլյացիայի:

Շատ ծնողներ և խնամակալներ, մեծ մասամբ, ունեն սխալ պատկերացում: Նրանք կարծում են, որ երեխան ավելի ապահով է, երբ տանը կամ դպրոցում է օգտվում համակարգչից: Սա վտանգավոր և սխալ պատկերացում է, քանի որ համացանցը կարող է երեխաներին և երիտասարդներին տանել աշխարհի գրեթե ցանկացած կետ, և այդ ընթացքում նրանք կարող են ենթարկվել պոտենցիալ վտանգավոր ռիսկերի:

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>.

Այնուամենայնիվ, մի փոքր ավելանում է վտանգների հանդիպելու ռիսկը, երբ երեխաները և երիտասարդները մուտք են գործում համացանց սմարթֆոնի, պլանշետի կամ այլ սարքերի միջոցով: Դա պայմանավորված է նրանով, որ այսպիսի սարքերը ցանկացած վայրից ակնթարթորեն մուտք են գործում համացանց և ավելի քիչ է հավանականությունը, որ վերահսկվում են ծնողների կամ խնամակալների կողմից:

Այս ուղեցույցները մշակվել են երեխաների առցանց պաշտպանության (COP) նախաձեռնության շրջանակներում՝ որպես ՀՄՄ Համաշխարհային կիրառանվտանգության օրակարգի³ մի մաս, որի նպատակն է ստեղծել անվտանգ և ապահով կիրառաշխարհի հիմքեր ոչ միայն այսօրվա երիտասարդության, այլ նաև ապագա սերունդների համար: Այս ուղեցույցները նաև կենտրոնանում են խոցելի խնդիրներ ունեցող երեխաների, մասնավորապես՝ միգրանտ երեխաներ, ատոտիզմի սպեկտրի խանգարում և հաշմանդամություն ունեցող երեխաների խնդիրների վրա:

Ուղեցույցները հանդիսանում են որպես նախագիծ, որոնք կարող են հարմարեցվել և օգտագործվել ազգային կամ տեղական մոտեցումներին, օրենքներին և լուծել խնդիրները, որոնք կարող են վերաբերվել 18 տարեկանից ցածր բոլոր երեխաներին ու երիտասարդներին:

Երեխաների իրավունքների մասին ՄԱԿ-ի կոնվենցիան երեխային սահմանում է որպես 18 տարեկանից ցածր ցանկացած անձ: Այս ուղեցույցներն անդրադառնում են խնդիրներին, որոնց ամբողջ աշխարհում առնչվում են 18 տարեկանից ցածր անձինք: Այնուամենայնիվ, յոթ տարեկանում համացանցից օգտվող երեխան դժվար թե ունենա նույն կարիքները կամ հետաքրքրությունները, ինչ 12-ամյա երեխան կամ 17-ամյա երիտասարդը, որը հասունության շեմին է: Այս ուղեցույցները մշակվել են տարբեր համատեքստերում՝ խորհուրդների կամ առաջարկությունների համար, որովհետև յուրաքանչյուր խնդիր պահանջում է անհատական մոտեցում և տարբեր տեղական, իրավական, մշակութային գործոններ ունեն կարևոր ազդեցություն՝ տվյալ երկրում կամ տարածաշրջանում ուղեցույցների օգտագործելու կամ մեկնաբանելու հարցում:

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

1. Ներածություն

Համաշխարհային մակարդակով համացանցից օգտվող յուրաքանչյուր երրորդ օգտատերը՝ 18⁴ տարեկանից ցածր է, ինչն ապշեցուցիչ է, հաշվի առնելով, որ 2018 թվականին աշխարհի բնակչության կեսից ավելին օգտվել է համացանցից: Զարգացող երկրներում համացանցի օգտատերերից երեխաներն առաջատարն են, մեծանում են համացանցի հետ և առաջին հերթին միանում են բջջային հեռախոսով:⁵

Որքան ավելի շատ երեխաներ են ստանում համացանցին հասանելիություն ամբողջ աշխարհում, այնքան իրենց իրավունքների ձևավորումը կախված կլինի համացանցում տեղի ունեցող փոփոխություններից: Համացանցին հասանելիությունը կարևոր նշանակություն ունի երեխաների իրավունքների պաշտպանության համար:

Թեև աշխարհում համացանցի յուրաքանչյուր երրորդ օգտատերը երեխա է, սակայն աշխարհի երեխաների մեկ երրորդը՝ 346 միլիոն, համացանցից դեռ չեն օգտվում:⁶ Համացանցի առաջարկած հնարավորություններից առավելագույն կերպով օգտվողները հաճախ ամենաքիչ հնարավորությունն ունեն համացանցին միանալու: Մենք տեսնում ենք, որ Աֆրիկայի տարածաշրջանում երեխաների մոտ 60 տոկոսը չունեն համացանցին հասանելիություն՝ Եվրոպայի 4 տոկոսի համեմատ:⁷

Կան նաև սեռով պայմանավորված՝ համացանցի հասանելիությունից օգտվելու զգալի տարբերություններ: Հետազոտությունները⁸ ցույց են տալիս, որ բոլոր տարածաշրջաններում, բացի Ամերիկայից, համացանցի արական սեռի օգտատերերը գերազանցում են կին օգտատերերին: Շատ երկրներում աղջիկները չունեն համացանցի հասանելիության միևնույն հնարավորությունները, ինչ տղաները, և նույնիսկ այնտեղ, որտեղ այդ հնարավորություններն առկա են, աղջիկները հաճախ վերահսկվում և շատ ավելի են սահմանափակվում համացանցից օգտվելու հարցում:

«Թվային անջրպետը» (բաժանումը) ավելին է, քան պարզապես հասանելիության բացակայությունը: Շատ դեպքերում այն երեխաները, ովքեր չունեն թվային հմտություններ կամ խոսում են փոքրամասնությունների լեզուներով, հաճախ չեն կարողանում առցանց համապատասխան բովանդակություն գտնել:

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>.

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>.

Առավել հավանական է նաև, որ հեռավոր բնակավայրերի երեխաները բախվեն գաղտնաբառերի կամ գումարի գողության:

Սովորաբար նրանք ունենում են ավելի ցածր թվային հմտություններ, սակայն ավելի շատ ժամանակ են անցկացնում առցանց (հատկապես խաղեր խաղալով) և ծնողների կողմից ավելի քիչ է սահմանված վերահսկողությունն ու միջամտությունը:⁹

Եվ երեխաները, և մեծահասակները նշում են, որ «թվային անջրպետը» մշտական մտահոգության առարկա է և պահանջում է ներդրումներ ու ստեղծագործ լուծումներ: Այս պարագայում երեխաներն ավելի ու ավելի շատ են օգտվում համացանցից, բայց շատերը չեն ուղղորդվում ծնողների, ուսուցիչների և այլ մեծահասակների կողմից: Սա շարունակում է վտանգել երեխաներին:

Համացանցը դարձել է չափազանց հարստացվող և հզորացնող տեխնոլոգիա: Երեխաներն ու երիտասարդները հանդիսանում են համացանցի և թվային տեխնոլոգիաների հիմնական շահառուները: Այս տեխնոլոգիաները փոխում են բոլորիս միմյանց հետ հաղորդակցվելու ձևը և բացում բազմաթիվ նոր ուղիներ՝ խաղեր խաղալու, երաժշտություն վայելելու, մասնակցելու տարաբնույթ մշակութային միջոցառումների՝ վերացնելով բազմաթիվ խոչընդոտներ: Երեխաները կարող են ընդլայնել իրենց մտահորիզոնը համացանցի միջոցով՝ օգտագործելով տեղեկատվություն հավաքագրելու և հարաբերություններ զարգացնելու հնարավորությունները: Համացանցն ապահովում է տեղեկության հասանելիությունը երիտասարդների համար կարևոր թեմաների վերաբերյալ, որոնք կարող են տաբու լինել իրենց հասարակության մեջ: Երեխաները և երիտասարդները շատ հաճախ համացանցի ընձեռած հնարավորությունները որդեգրելու և հարմարվելու առաջնագծում են:

Այնուամենայնիվ, անհերքելի է, որ համացանցը մի շարք մարտահրավերներ է առաջացրել երեխաների և երիտասարդների անվտանգության համար, որոնք պետք է լուծել, քանի որ դրանք ինքնին կարևոր են, բայց անհերքելի է նաև այն փաստը, որ համացանցը միջոց է, որին կարելի է վստահել: Նույնքան կարևոր է, որ երեխաներին և երիտասարդներին առցանց պաշտպանելու մտահոգությունը չդառնա ազատ խոսքի, ազատ արտահայտվելու կամ նրանց իրավունքի սահմանափակման պատճառ:

Անչափ կարևոր է ապագա սերնդի համացանցից օգտվելու վստահությունը, որպեսզի նրանք ևս կարողանան շարունակել օգտվել դրա զարգացումից: Այսպիսով, առցանց երեխաների և երիտասարդների անվտանգությունը քննարկելիս, կենսականորեն անհրաժեշտ է ճիշտ հավասարակշռություն պահպանել:

Կարևոր է բաց քննարկել երեխաների և երիտասարդների հետ առցանց վտանգները, սովորեցնել նրանց ճանաչել ռիսկը, ինչպես կանխարգելել կամ վարվել վնասների հետ, եթե դրանք իրականանան՝ առանց վտանգներն անտեղի խտացնելու կամ ուռճացնելու:

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>.

Ցանկացած մոտեցում, որը վերաբերում է միայն կամ հիմնականում տեխնոլոգիայի բացասական կողմերին, շատ քիչ հավանական է, որ լուրջ ընդունվի երեխաների և երիտասարդների կողմից: Ծնողները և ուսուցիչները հաճախ կարող են հայտնվել անհարմար իրավիճակում, քանի որ երիտասարդները շատ հաճախ ավելի տեղեկացված են տեխնոլոգիայի և դրա հնարավորությունների մասին, քան ավագ սերունդը: Հետազոտությունները ցույց են տվել, որ երեխաների մեծամասնությունը կարողանում է տարբերակել կիրառական և անուշադրական կատակելուց կամ ծաղրից՝ գիտակցելով, որ կիրառականը նախատեսված է վստա պատճառելու համար: Աշխարհի շատ երկրներում երեխաներն, իսկապես, լավ են հասկանում որոշ ռիսկեր, որոնց բախվում են առցանց¹⁰:

Այնուամենայնիվ, կարելի է եզրակացնել, որ երեխաների առցանց ռիսկերը կառավարելուն ուղղված ջանքերն արդյունավետ են, չնայած որ շատ աշխատանքներ են իրականացվում ամբողջ աշխարհում շատ ու շատ երեխաների իրազեկությունը բարձրացնելու, հատկապես խոցելի խմբերի շրջանում, և համատեղ ջանքերը պետք է կենտրոնանան այդ երեխաներին՝ կիրառական և անուշադրական, առցանց ռիսկերի և նմանատիպ ծառայությունների մասին տեղեկացվածությունը բարձրացնելու համար:

Առջևում շատ մարտահրավերներ կան: Միայն աշխարհին միանալը չէ, որ խնդիրներ է ստեղծում: Տեխնոլոգիական փոփոխությունների տեմպերը մարտահրավերներ են ներկայացնում երեխաների առցանց անվտանգության համար: Շատ երեխաներ հեշտ կողմնորոշվում են բարդ թվային մեդիա դաշտում: Արհեստական ինտելեկտի և մեքենայական ուսուցման, վիրտուալ և ընդլայնված իրականության, մեծ տվյալների, դեմքերի ճանաչման, ռոբոտաշինության և իրերի համացանցի զարգացումներն էլ ավելի են փոփոխել երեխաների մեդիա փորձառությունը:

Շատ կարևոր է, որ բոլոր շահագրգիռ կողմերը պլանավորեն ու մտածեն երեխաների համար այս զարգացումների հետևանքների մասին և գտնեն ուղիներ՝ աջակցելու, զարգացնելու նրանց անհրաժեշտ թվային գրագիտությունը ոչ միայն դիմակայելու, այլև թվային ապագայում հաջողությունների հասնելու համար: Պահանջվում է լրացուցիչ ներդրումներ՝ ծնողների, ուսուցիչների թվային հմտությունները և գրագիտությունը, երեխաների քննադատական մտածողությունը և գնահատող հմտությունները զարգացնելու համար, որոնք թույլ կտան նրանց տարանջատելու տարբեր որակի տեղեկատվության արագընթաց հոսքերը, ինչպես նաև ծնողներին, մանկավարժներին, ինչու չէ նաև երեխաներին դառնալ «թվային քաղաքացիներ»:¹¹

¹⁰ 2016 թվականից ՀՄՄ-ն «Երեխաների առցանց անվտանգություն» ծրագրի շրջանակներում խորհրդակցություններ է իրականացնում երեխաների և մեծահասակ շահագրգիռ կողմերի հետ համապատասխան հարցերի շուրջ, ինչպիսիք են կիրառական և անուշադրական, թվային գրագիտությունը և երեխաների առցանց գործունեությունը:

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

ՀՄՄ-ի ուսումնասիրությունները ցույց են տվել, որ որոշ երկրներ դժվարանում են բավարար ռեսուրսներ հատկացնել երեխաների առցանց /թվային գրագիտության և անվտանգության խնդիրների լուծման համար: Այնուամենայնիվ, երեխաները հայտնում են, որ ծնողները, ուսուցիչները, տեխնոլոգիական ընկերությունները և կառավարությունները, բոլորն էլ կարևոր դերակատարներ են իրենց առցանց անվտանգության ապահովման համար լուծումներ մշակելու գործում: Անդամ պետություններում ՀՄՄ-ի հետազոտությունը ցույց է տալիս, որ զգալի աջակցություն կա գիտելիքի ընդլայնման և համակարգված ջանքեր՝ ավելի մեծ թվով երեխաների առցանց անվտանգությունն ապահովելու համար:

Երեխաների առցանց կարողությունների և ռիսկերի հավասարակշռումը բարդ խնդիր է: ՀՄՄ անդամ երկրները նաև նշել են, որ չնայած երեխաների համար առցանց հնարավորությունները խթանելու ջանքերը պետք է շարունակեն առաջնահերթություն լինել, բայց, միևնույն ժամանակ, այն պետք է մանրակրկիտ հավասարակշռվածություն պահպանի և անվտանգ պայմաններ ապահովի՝ թվային աշխարհին մասնակցելու և դրանից օգտվելու համար¹²:

2. Ինչ է նշանակում երեխաների առցանց պաշտպանություն

Առցանց տեխնոլոգիաները երեխաների և երիտասարդների շփվելու համար, նոր հմտություններ սովորելու, ստեղծագործելու և ավելի լավ հասարակության կայացմանը նպաստելու բազմաթիվ հնարավորություններ են ընձեռում: Բայց դրանք կարող են նաև նոր ռիսկեր առաջացնել, ինչպիսիք են գաղտնիության, անօրինական բովանդակության, ոտնձգությունների, կիբերհարձակման, անձնական տվյալների չարաշահման և նույնիսկ երեխաների սեռական բռնություն:

Այս ուղեցույցները զարգացնում են համապարփակ մոտեցում՝ արձագանքելու բոլոր հնարավոր սպառնալիքներին և վնասներին, որոնց կարող են հանդիպել երեխաները և երիտասարդները՝ թվային գրագիտություն ձեռք բերելու ժամանակ: Նրանք գիտակցում են, որ բոլոր համապատասխան շահագրգիռ կողմերն ունեն իրենց դերը թվային ճկունության, բարեկեցության և պաշտպանության հարցում՝ միաժամանակ օգտվելով համացանցի ընձեռած հնարավորություններից:

Երեխաների պաշտպանությունը ընդհանուր պատասխանատվություն է, և շահագրգիռ կողմերը պետք է ապահովեն կայուն ապագա բոլորի համար:

Որպեսզի դա տեղի ունենա, քաղաքական գործիչները, մասնավոր հատվածը, ծնողները, խնամակալները, մանկավարժները և այլ շահագրգիռ կողմերը պետք է ապահովեն, որ երեխաները կարողանան իրականացնել իրենց ներուժն՝ առցանց և անցանց:

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

Ծնողները, խնամակալները և մանկավարժները պատասխանատվություն են կրում ապահովել երեխաների և երիտասարդների՝ համացանցային կայքերից օգտվելու անվտանգության համար:

Վերջին տարիներին շարժական համացանցի հասանելիությունը ահռելիորեն աճել է և չկա ոչ մի լուծում՝ երեխաներին և երիտասարդներին առցանց պաշտպանելու համար: Սա գլոբալ խնդիր է, որը պահանջում է գլոբալ արձագանք հասարակության բոլոր հատվածներից, այդ թվում՝ երեխաներից և երիտասարդներից:

ՏՀՏ-ների արագ զարգացման պայմաններում, աճող մարտահրավերներին դիմակայելու համար, Երեխաների առցանց պաշտպանության (COP) նախաձեռնությունը¹³, որը բազմաշահառու միջազգային նախաձեռնություն է և մեկնարկել է ՀՄՄ-ի կողմից 2008 թվականի նոյեմբերին, շարունակում է միավորել գլոբալ համայնքի գործընկերներին բոլոր ոլորտներից՝ ստեղծելով անվտանգ և հզոր առցանց միջավայր ամբողջ աշխարհի երեխաների և երիտասարդների համար: Այս ուղեցույցները նախատեսված են համապատասխան շահագրգիռ կողմերի, այդ թվում՝ աշխարհի բոլոր անկյունների երեխաների և երիտասարդների համար, թե ինչպես պաշտպանել իրենց և մյուսների առցանց անվտանգությունը: Ուղեցույցները գործում են որպես նախագիծ, որոնք կարող են ազգային կամ տեղական սովորույթներին և օրենքներին համահունչ ձևով հարմարեցվել և օգտագործվել:

Այս զեկույցը պատրաստվել է «Երեխաների առցանց անվտանգության» նախաձեռնության շրջանակներում բազմաթիվ շահագրգիռ կողմերի և փորձագետների աշխատանքային խմբի մասնակցությամբ և նպատակ ունի ծնողներին, խնամակալներին և մանկավարժներին տրամադրել երեխաների առցանց պաշտպանության վերաբերյալ տեղեկատվություն, խորհրդատվություն, անվտանգության խորհուրդներ:

ՀՄՄ-ի փորձագիտական աշխատանքային խումբը համահեղինակել է այս զեկույցի ուղեցույցները՝ հիմք ընդունելով ՀՄՄ «Երեխաների առցանց անվտանգության» առաջին ուղեցույցը, որը թողարկվել էր 2009 թվականին և թարմացվել 2016 թվականին: ՀՄՄ անդամ պետությունների խնդրանքով, ՀՄՄ-ն սկսել է վերանայման գործընթացը 2019 թվականին, որի նպատակն էր մշակել ուղեցույցների երկրորդ տարբերակը:

Այս նոր ուղեցույցները ներառում են հաշմանդամություն ունեցող երեխաների հատուկ իրավիճակ, երբ խոսքը վերաբերում է առցանց ռիսկերին և վսասներին, ինչպես նաև նոր տեխնոլոգիաների զարգացումներին, ինչպիսիք են բջջային համացանցը, հավելվածները, իրերի համացանցը, համացանցին միացված խաղալիքները, առցանց խաղերը, ռոբոտաշինությունը, մեքենայական ուսուցումը և արհեստական բանականությունը:

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

3. Երեխաները և երիտասարդները թվային փոխկապակցված աշխարհում¹⁴

Գլոբալ առումով արձանագրվել է, որ համացանցի յուրաքանչյուր երրորդ օգտատերը երեխա է, իսկ յուրաքանչյուր երրորդ օգտվողը մինչև 18 տարեկան:¹⁵

2017 թվականի տվյալներով՝ աշխարհի բնակչության կեսն օգտվել է համացանցից, իսկ 15-24 տարեկանների շրջանում՝ համամասնությունը հասել է մոտ երկու երրորդի:

«Մենք մեծացել ենք համացանցի հետ: Նկատի ունեն, որ համացանցը միշտ այստեղ է եղել, մեզ հետ: Մեծերը ասում են. «Վայ հայտնվեց համացանցը», մինչդեռ մեզ համար դա միանգամայն նորմալ է», – *Տղա, 15 տարեկան, Սերբիա:*

Երեխաների և երիտասարդների շրջանում համացանց մուտք գործելու ամենատարածված սարքը բջջային հեռախոսն է: Սա զգալի տեղաշարժ է վերջին տասնամյակի ընթացքում: Եվրոպայում և Հյուսիսային Ամերիկայում համացանց օգտագործողների առաջին սերունդը մուտք է գործել աշխատասեղանի համակարգչի միջոցով, սակայն շատ զարգացող երկրներում համացանցից օգտվողների մեծ մասը միացել է «առաջին անգամ բջջային հեռախոսից»:

Երեխաները և երիտասարդները նախընտրում են օգտագործել բջջային հեռախոսներ, քանի որ կարող են այն տեղափոխել ամենուր: Նրանք ստիպված չեն կիսել դա ընտանիքի այլ անդամների հետ, միշտ կապի մեջ են և կարող են միաժամանակ կատարել մի քանի գործառույթ, ինչպիսիք են տեքստային հաղորդագրությունները, զրուցելը, նկարների փոխանակումը և այլն:

«Հեռախոսից ավելի հեշտ է օգտվել: Մենք կարող ենք այն տանել ցանկացած վայր, ավելի փոքր է և ավելի հեշտ է աշխատացնել: Ինձ ավելի շատ դուր է գալիս այս ձևով [ցուցադրում է թե ինչպես] մատնետրով և ոչ ստեղնաշարով»: *Աղջիկ, 12 տարեկան, Սերբիա:*

¹⁴ Այս գլուխը հիմնականում վերցված է հեղինակ աղբյուրից՝ 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>. Այս համապարփակ հետազոտությունը, որպես «Global Kids Online»-ի բարձրակարգ աշխատանքի ապացույց, 2016-ից մինչև 2018 թվականը կատարել է ուսումնասիրություն 4 տարածաշրջանների 11 երկրներում (ուսումնասիրության մեջ ներգրավված են 9-17 տարեկան 14,733 երեխաներ): Զեկույցը կենտրոնանում է երեխաների համար S<S-ների դրական ազդեցության վրա և միևնույն ժամանակ հարցնում է, թե երբ է S<S-ների օգտագործումը դառնում խնդրահարույց երեխաների կյանքում: Ստորև բերված 4-րդ գլխի բոլոր նկարները վերցված են այս զեկույցից: Որակական և քանակական մեթոդաբանությունը, որի վրա հիմնված են այս բացահայտումները, կարելի է գտնել 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> Ավելի մանրամասն տեղեկատվություն «Global Kids Online» միջազգային հետազոտական նախագծի մասին կարող եք գտնել հեղինակ հղումով՝ <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>

Հարցումները ցույց են տվել, որ համացանցին հասանելիություն ունեցող երեխաների և երիտասարդների շրջանում՝ աղջիկներն ու տղաները համացանց մուտք գործելու համար, բջջային հեռախոսների օգտագործման նույն մակարդակն ունեն, մինչդեռ համեմատության համար նշենք, որ աշխատասեղանի համակարգիչներն ավելի շատ օգտագործվում են տղաների կողմից:

Գործնականում երեխաների և երիտասարդների մեծամասնությունը մուտք է գործում համացանց մեկից ավելի սարքերի միջոցով, և յուրաքանչյուր հարցման մասնակցած երկրում՝ տղաների մոտ նկատվում է ավելի շատ սարքեր օգտագործելու միտում, քան աղջիկների:

Երեխաները և երիտասարդներն առցանց անցկացնում են մեկ օրվա ընթացքում մոտ երկու ժամ, իսկ հանգստյան օրերին այդ ժամանակը կրկնապատկվում է: Չնայած որոշ մարդիկ մշտապես են օգտվում համացանցից, բայց շատերը դեռևս չունեն համացանցին հասանելիություն տանը կամ եթե ունեն, ապա միայն սահմանափակ հնարավորությամբ: Այնուամենայնիվ, վիճակագրությունը շատ տարբեր է: *Կա տեսակետների մի սպեկտր, թե որքան ժամանակ են երեխաներն անցկացնում առցանց:*

Թժվային ինտելեկտի գործակցի ինստիտուտի (DQ Institute) վերջին հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ Ավստրալիայում երեխաները և երիտասարդները կարող են շաբաթական մինչև 38 ժամ անցկացնել համացանցում:¹⁶

«Ես գնում եմ սրճարան, քանի որ տանը համակարգիչ չունենք... Դպրոցում մենք համացանցին հասանելիություն չունենք»: *Տղա, 15–17 տարեկան, Հարավային Աֆրիկա:*

«Ես միշտ համացանցում եմ, բայց այնպես չէ, որ ես այն օգտագործում եմ ամբողջ օրը»: *Տղա, 13–14 տարեկան, Արգենտինա:*

Չնայած, «Գլոբալ առցանց երեխաների» (GKO) եզրակացություններին, որ աղջիկների և տղաների քանակը հավասար է համացանցին հասանելիության առումով, այնուամենայնիվ, որոշ երկրներում տղաներն ավելի շատ ազատություն ունեն, քան աղջիկները, քանի որ աղջիկներին ավելի հաճախ են սահմանափակում և վերահսկում համացանցից օգտվելիս:

Ձվարճանքի աշխարհ

Երեխաները և երիտասարդները հաճախ են ձգտում լինել առցանց մի շարք դրական և ցանկալի պատճառներով: Հարցված 11 երկրներում ամենատարածված զբաղմունքն ինչպես աղջիկների, այնպես էլ տղաների համար տեսահոլովակներ դիտելն է: Համացանցից օգտվող երեխաների և երիտասարդների ավելի քան երեք քառորդն ասում է, որ իրենք առցանց տեսանյութեր են դիտում առնվազն շաբաթը մեկ անգամ՝ միայնակ կամ ընտանիքի անդամների հետ:

¹⁶ DQ Institute (2020), *Child Safety Index*, <https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>

«Երբ մայրս գնեց դյուրակիր համակարգիչ, մենք սկսեցինք ավելի շատ ժամանակ անցկացնել միասին: Ամեն շաբաթ-կիրակի ընտրում էինք մի ֆիլմ և դիտում տատիկիս հետ»: Աղջիկ, 15 տարեկան, Ուրուգվայ:

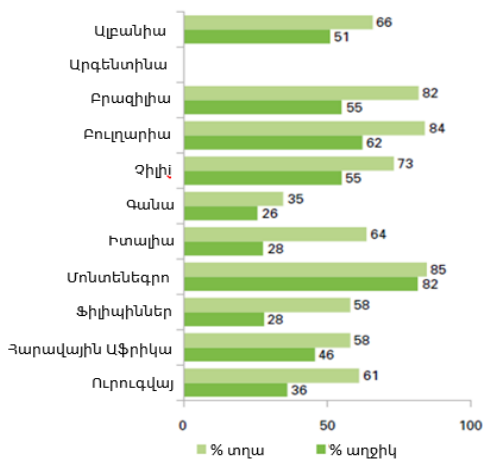
Այդպիսով, երեխաներն ու երիտասարդները հաճույք են ստանում առցանց խաղեր խաղալուց՝ օգտվելով խաղալու և երբեմն սովորելու իրենց իրավունքից: Բոլոր երկրներում հարցվածների մեծ մասը գտնում են, որ տղաներն առցանց խաղեր ավելի շատ են խաղում: Այնուամենայնիվ, համացանցից օգտվող շատ աղջիկներ ևս խաղում են առցանց խաղեր, օրինակ՝ աղջիկների մեծ մասը՝ Բուլղարիայում (60%) և Չեռնոգորիայում՝ (80%) առցանց խաղեր է խաղում:

Ինչպես տեսանյութեր դիտելու, այնպես էլ համացանցին հեշտ հասանելիություն ունենալու դեպքում երեխաները և երիտասարդներն առավել հավանական է, որ ավելի շատ կխաղան օնլայն խաղեր:

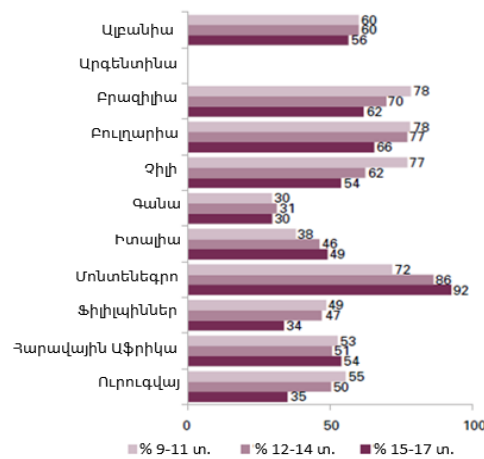
«Ես խաղում եմ առցանց խաղեր և այդպես եմ գումար վաստակում»:
Տղա, 17 տարեկան, Ֆիլիպիններ:

Մեծահասակներն անհանգստանում են, որ երեխաները և երիտասարդներն էկրանների դիմաց չափազանց շատ ժամանակ են անցկացնում և իրենց հիմնական ժամանակը վատնում առցանց ժամանցի համար: Ըստ «Գլոբալ առցանց երեխաներ»-ի՝ այս հիմնական ժամանցային միջոցառումները կարող են օգտակար լինել՝ զարգացնելով հետաքրքրություն և հմտություններ հետազայում ավելի կրթական, տեղեկատվական և սոցիալական առցանց փորձի համար:

Գծապատկեր 1. Երեխաներ, (%) ովքեր առնվազն մեկ անգամ խաղում են օնլայն խաղեր՝ ըստ սեռի և տարիքի¹⁷



Որքան հաճախ եք վերջին ամսվա ընթացքում միայնակ կամ այլ մարդկանց հետ առցանց խաղեր խաղացել: Մասնակիցներ՝ երեխաներ, ովքեր օգտվում են համացանցից:



Որքան հաճախ եք վերջին ամսվա ընթացքում միայնակ կամ այլ մարդկանց հետ առցանց խաղեր խաղացել: Մասնակիցներ՝ երեխաներ, ովքեր օգտվում են համացանցից:

¹⁷ Այս տվյալները վերցված են 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>

1-ին գծապատկերում ներկայացված է երկու գծային պատկեր, որոնք ցույց են տալիս երեխաների կողմից համացանցի օգտագործման վերաբերյալ հարցման պատասխանները.

«Որքան հաճախ եք նախորդ ամսվա ընթացքում միայնակ կամ այլ մարդկանց հետ առցանց խաղեր խաղացել»:

Առաջին գծապատկերը ցույց է տալիս օգտագործման բաժանումն աղջիկների և տղաների, որտեղ տղաներն ամեն դեպքում ավելի շատ են օգտագործում: Մյուս գծապատկերում ներկայացված է բաժանումն ըստ տարիքային խմբերի, որտեղ ներկայացված բաժանումն այնքան էլ հստակ չէ, քանի որ թվարկված տասը երկրներից յոթը՝ (9-11) տարեկանների խումբը, խաղում է նույնքան կամ ավելի հաճախ, քան մյուս երկու խմբերը՝ (12-14 և 15-17):

Աղբյուրը՝ ՅՈՒՆԻՍԵՖ

Նոր կապեր հաստատել

Համացանցն ակնթարթային հաղորդագրությունների գործիքների և սոցիալական ցանցերի հետ դարձել է կարևոր հանդիպման վայր, որտեղ երեխաները և երիտասարդները կարող են օգտվել իրենց խոսքի ազատության իրավունքից՝ կապ հաստատելով ընկերների և ընտանիքի անդամների, ինչպես նաև իրենց հետաքրքրությունները կիսող այլ երեխաների և երիտասարդների հետ: Ուսումնասիրությանը մասնակցած 11 երկրներում՝ շատ երեխաների ու երիտասարդների կարելի է համարել «ակտիվ սոցիալիզատորներ», քանի որ նրանք ամեն շաբաթ մասնակցում են տարբեր սոցիալական առցանց միջոցառումների, ինչպիսիք են ընկերների և ընտանիքի անդամների, հաղորդագրությունների փոխանակման տարբեր գործիքների օգտագործումը և նմանատիպ հետաքրքրություններ ունեցող մարդկանց հետ շփումը:

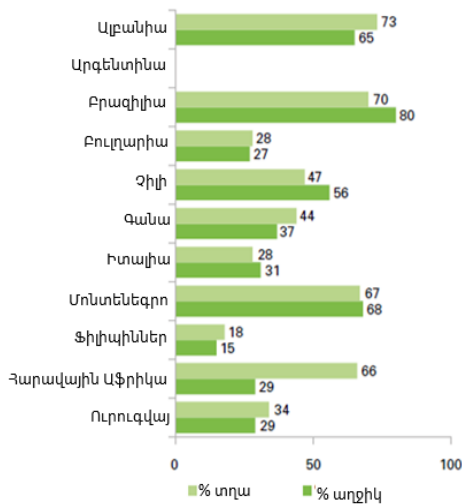
Որոշ երեխաներ նաև հայտնում են, որ այդպես ավելի հեշտ են արտահայտում իրենց իրական «ես»-ը:

«Այս տարբերակով ես կարող եմ ցույց տալ իմ ճշմարիտ եսը՝ չկան կանոններ... Ես ունեմ ավելի քան 5000 առցանց ընկեր»:
Տղան, ով նույնասեռական է, 15 տարեկան, Ֆիլիպիններ:

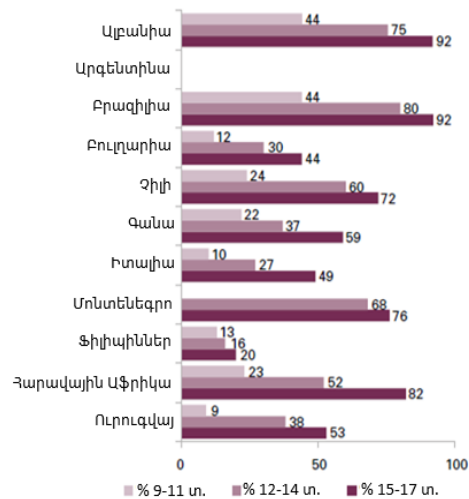
Տարիքի հետ առցանց սոցիալական շփումները տարբեր պատճառներով ավելանում են: Օրինակ՝ որոշ սոցիալական մեդիա կայքեր ունեն նվազագույն տարիքային սահմանափակում երեխաների և երիտասարդների համար, որոնք սովորաբար տարիքի հետ ավելի շատ ազատություն են ստանում:

Գծապատկեր 2: Երեխաներ (%), ովքեր առնվազն շաբաթական երեք կամ ավելի անգամ սոցիալական գործունեություն են իրականացնում առցանց: Ներկայացված է ըստ սեռի:¹⁸

¹⁸ Տվյալները վերցված են. 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>,



Հարց - Որքա՞ն հաճախ եք առցանց որևէ խաղ խաղացել նախորդ ամսվա ընթացքում:
Մասնակիցներ՝ երեխաներ, ովքեր օգտվում են համացանցից:



Հարց - Որքա՞ն հաճախ եք առցանց որևէ խաղ խաղացել նախորդ ամսվա ընթացքում:
Մասնակիցներ՝ երեխաներ, ովքեր օգտվում են համացանցից:

Ծանոթագրություն. Երեխաներին և երիտասարդներին հարցրել են, թե վերջին մեկ ամսվա ընթացքում որքա՞ն հաճախ են կատարել հետևյալ սոցիալական գործողություններն առցանց:

Արդյո՞ք օգտագործել են համացանցը զրուցելու այլ վայրերում գտնվող իրենց ընտանիքի անդամների կամ ընկերների հետ՝ օգտագործելով ակնթարթային հաղորդագրությունների ծրագրեր: Արդյո՞ք մասնակցել են առցանց խմբերի, որպեսզի մարդիկ կիսում են իրենց հետաքրքրությունները կամ հորբիները:

Աղբյուրը՝ ՅՈՒՆԻՍԵֆ

Վերոնշյալ տվյալներից պարզ է դառնում, որ համացանցը նոր հարթություններ է բացում սոցիալականացման համար, թեև ծնողները հաճախ դժգոհում են, որ երեխաների և երիտասարդների առցանց շփումները փոխարինում են անձնական շփմանը:

«Խնջույքի ժամանակ նրանք նստած են սեղանի շուրջ: Նրանցից 10-ն իրենց փոքրիկ սարքերով են»: 15-17 տարեկան դեռահասների ծնող, Զիլի:

«Ինձ, իսկապես, նյարդայնացնում է այն, որ մենք սեղանի շուրջ նստած ճաշում ենք, իսկ հայրիկն անընդհատ օգտագործում է իր հեռախոսը: Ախր դա միակ դեպքն է, երբ մենք բոլորս միասին ենք»: Աղջիկ, 14 տարեկան, Ուրուգվայ:

Համացանցին ավելի լայն հասանելիության շնորհիվ երեխաները և երիտասարդները կարող են ընդլայնել մտահորիզոնը, տեղեկություններ հավաքել և հարաբերություններ ստեղծել: Ունենալով ավելի շատ սոցիալական շփում, անկախ նրանից առցանց է, թե ոչ, նրանք կառուցում են իրենց փորձն ու զարգացնում հմտությունները: GKO-ի հետազոտությունը ցույց է տալիս, որ երեխաներն ու երիտասարդները, ովքեր ավելի ակտիվորեն շփվում են համացանցում, ավելի լավ են կառավարում առցանց գաղտնիությունը, ինչն օգնում է նրանց լինել անվտանգ:

Զվարճանալ ստեղծագործելով

Որոշ առցանց նյութեր, որոնք երեխաները և երիտասարդները գտնում ու գնահատում են, ստեղծվել է այլ երեխաների և երիտասարդների կողմից: «Գլոբալ առցանց երեխաների» կողմից հարցմանը մասնակցած 11 երկրների երեխաների և երիտասարդների 10-20 տոկոսն ամեն շաբաթ ստեղծում և վերբեռնում են իրենց տեսանյութերը, երաժշտությունը, գրում են բլոգ, պատմություն կամ ստեղծում վեբ էջեր:

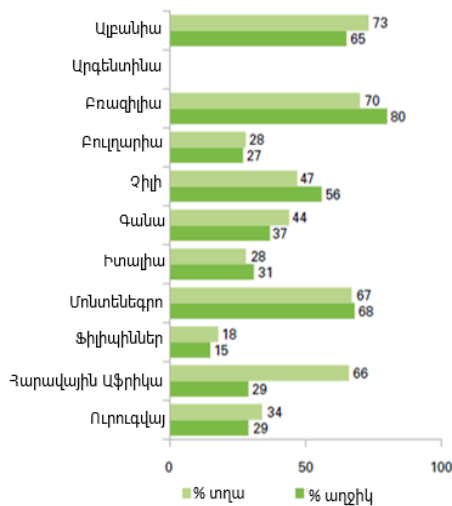
«Ես ունեմ բլոգ և պարբերաբար թարմացնում եմ այն»: Աղջիկ, 15-17 տարեկան, Ֆիլիպիններ:

«Դուք կարող եք կիսվել տեսանյութերով և խաղերով, երաժշտությամբ, նկարներով, գաղափարներով»: Աղջիկ, 9-11 տարեկան, Գանա:

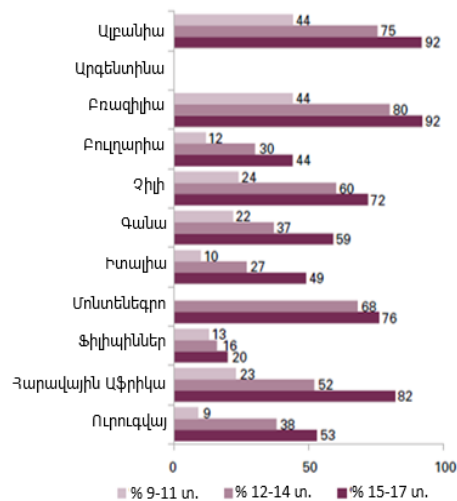
«Ես պատրաստում եմ բացիկներ և տեղադրում եմ առցանց: Իմ ընկերները հավանում են դրանք»: Աղջիկ, 15-17 տարեկան, Ֆիլիպիններ:

«Այո, ես հաքեր եմ և գիտեմ, ինչպես «կոտրել» համակարգիչները, բայց այլևս չեմ անում դա»: Տղա, 15-17 տարեկան, Ֆիլիպիններ:

Գծապարկեր 3: Երեխաներ (%), ովքեր առցանց՝ առնվազն շաբաթը մեկ անգամ ստեղծագործական գործունեություն են իրականացնում՝ ըստ սեռի և տարիքի¹⁹



Չարգ. Որբա՞ն հաժախ եք դուք իրականացրել ստեղծագործական գործունեություն առցանց վերջին ամսվա ընթացքում:
Մասնակիցներ. Երեխաներ, ովքեր օգտվում են ինտերնետից:



Չարգ. Որբա՞ն հաժախ եք դուք իրականացրել ստեղծագործական գործունեություն առցանց վերջին ամսվա ընթացքում:
Մասնակիցներ. Երեխաներ, ովքեր օգտվում են ինտերնետից:

¹⁹ Տվյալները վերցված են 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>.

Գծապատկեր 3-ում ներկայացված երկու գծային պատկեր, որոնք երեխաների հարցման պատասխաններն են նախորդ ամսվա ընթացքում առցանց ստեղծագործական գործունեության վերաբերյալ: Առաջին գծապատկերում ներկայացված է աղջիկների և տղաների ստեղծագործական գործունեությունը համացանցի օգտագործման միջոցով: Մյուս գծապատկերում ներկայացված է բաժանումն ըստ տարիքային խմբերի: Բոլոր երկրներում կատարած հեղափոխության արդյունքների համաձայն՝ (9-11) տարեկանների խումբն ավելի քիչ է օգտագործել համացանցն առցանց ստեղծագործական գործունեության համար, քան մյուս երկու տարիքային խմբերը՝ (12-14 և 15-17), բացառությամբ մի երկրի, իսկ (15-17) տարեկան պատանիների խումբն ամենաշատն է օգտագործել ստեղծագործելու համար:

Ծանոթագրություն. Երեխաներին և երիտասարդներին հարցրել են, թե վերջին մեկ ամսվա ընթացքում որքան հաճախ են կատարել առցանց հեղափոխ ստեղծագործական գործունեությունը՝ ստեղծելով իրենց սեփական տեսահոլովակը, երաժշտությունը, կիսվել նյութերով, ստեղծել բլոգ, պատմություն կամ կայք, վերբերոնել տեսանյութեր կամ ուրիշ օգտատերերի ստեղծած երաժշտությունը:

Աղբյուր՝ ՅՈՒՆԻՍԵՖ

Տեղեկատվություն ստանալու ցանկություն

Ինչպես մեծահասակները, այնպես էլ երեխաներն ու երիտասարդներն օգուտ են քաղում համացանցից՝ օգտվելով տեղեկատվություն ստանալու իրենց իրավունքից: Երեխաների և երիտասարդների մեկ հինգերորդից մինչև երկու հինգերորդին կարելի է համարել «տեղեկատվություն փնտրողներ», քանի որ նրանք ամեն շաբաթ իրականացնում են տեղեկատվության որոնման բազմաթիվ ձևեր՝ նոր բան սովորելու, աշխատանքի կամ ուսման հնարավորությունների մասին տեղեկանալու, նորություններ փնտրելու, առողջության մասին տեղեկատվություն ստանալու կամ մոտակայքում տեղի ունեցող միջոցառումներ գտնելու համար:

Տարբեր տարիքի շատ երեխաներ և երիտասարդներ համացանցից օգտվում են տնային աշխատանքները կատարելու կամ դասերից բացակայելու դեպքում՝ բացթողումը լրացնելու համար:

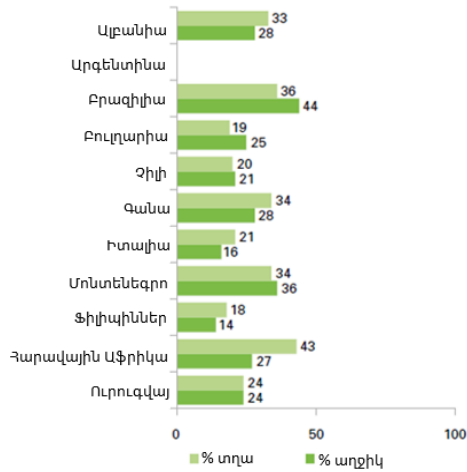
«Ուսուցիչը մեզ խնդրեց փնտրել Գանայի բոլոր նախարարների անունները, որոնք երկրների և նրանց արժույթների մասին տեղեկատվություն: Մենք կարող ենք նորություններ իմանալ այլ երկրների մասին»: Աղջիկ, 12-14 տարեկան, Գանա:

«Համացանցում մենք կարող ենք փնտրել ինչ մեզ անհրաժեշտ է դպրոցում և այն ամենն ինչ մենք չենք կարող գտնել գրքերում»: Աղջիկ, 9 տարեկան, Սերբիա:

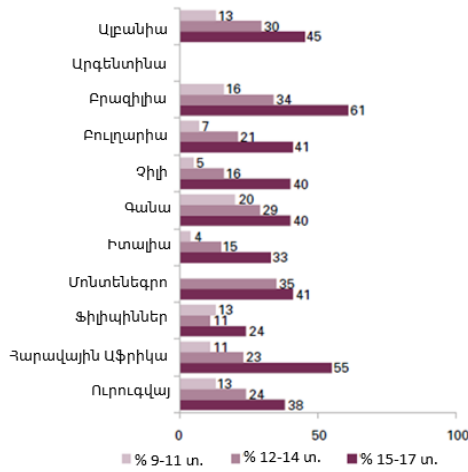
«Ես ձայնողեցի մաթեմատիկայի քննությունը, ուստի ես դիտեցի մի քանի տեսանյութ, որտեղ բացատրվում էր թե ինչ պետք է ուսումնասիրեմ»: Տղա, 15-17 տարեկան, Արգենտինա:

«Եթե մենք դպրոց չգնանք, ապա կարող ենք զրուցել ընկերոջդ հետ և պարզել, թե ինչ ես բաց թողել և այլն: Դրա համար, կարևոր է ունենալ ձեր ընկերոջ WhatsApp-ը»: Աղջիկ, 16-17 տարեկան, Հարավային Աֆրիկա:

Գծապատկեր 4. Երեխաներ (%), ովքեր մեկշաբաթվա ընթացքում, առնվազն, երեք կամ ավելի անգամներ տեղեկատվություն են փնտրում համացանցում՝ ըստ սեռի և տարիքի²⁰:



Հարց. Որքա՞ն հաճախ եք որոնել տեղեկատվություն առցանց նախորդ ամսվա ընթացքում: Մասնակիցներ. Համացանցից օգտվող բոլոր երեխաները:



Հարց. Որքա՞ն հաճախ եք որոնել տեղեկատվություն առցանց նախորդ ամսվա ընթացքում: Մասնակիցներ. Համացանցից օգտվող բոլոր երեխաները:

Գծապատկեր 4-ում ներկայացված է երկու գծային պատկեր, որոնք ցույց են տալիս նախորդ ամսվա ընթացքում երեխաների համացանցից օգտվելու ընթացքում՝ տեղեկատվություն փնտրելու գործողությունների վերաբերյալ հարցման պատասխանները: 1-ին գծապատկերում ցուցադրում է տղաների և աղջիկների համացանցի հնարավորությունների կիրառումը, ինչը մոտավոր հավասար է: Երկրորդում ներկայացված է բաժանումն ըստ տարիքային խմբերի: Սա ցույց է տալիս, որ հեփազոտված բոլոր երկրներում, բացառությամբ մեկի, (9-11) տարեկանների խումբն ավելի քիչ է օգտագործել համացանցն առցանց ստեղծագործական գործունեության համար, քան մյուս երկու տարիքային խմբերը՝ (12-14 և 15-17) տարեկաններ և բոլոր հեփազոտված երկրներում ամենաշատը՝ (15-17) տարեկան երիտասարդների խումբն է, որը համացանցն օգտագործել է տեղեկատվություն փնտրելու համար:

Ծանոթագրություն. Երեխաներին և երիտասարդներին հարցրել են, թե վերջին մեկ ամսվա ընթացքում որքա՞ն հաճախ են նմանափայ տեղեկատվություն փնտրել համացանցում: Արդյո՞ք փնտրել են աշխատանքի կամ ուսման հնարավորությունների մասին տեղեկատվություն, օգտագործել են համացանցը դպրոցական տնային աշխատանքները կատարելու համար, փնտրել են ռեսուրսներ կամ իրադարձություններ, նորություններ, որոնք են առողջության վերաբերյալ տեղեկատվություն իրենց կամ ծանոթ մեկի համար:

Տվյալների բացակայության պատճառով Արգենտինայի մասին տեղեկատվությունը ներկայացված չէ գծապատկերում:

Աղբյուր՝ ՅՈՒՆԻՍԵՖ

20 Տվյալները վերցված են. 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>,

Որոշ երեխաներ և երիտասարդներ ավելի հաճախ են օգտվում տեղեկատվություն փնտրելու համացանցի հնարավորությունից, քան մյուսները: Տվյալները ցույց են տալիս, որ այդ երեխաներն ու երիտասարդներն օգտագործում են համացանցը տեղեկատվության որոնման համար, ընդհանուր առմամբ, ավելի բարձր ունակություններ ունեն առցանց գործունեության տեսանկյունից, իսկ նրանց ծնողները աջակցում և խրախուսում են համացանցի օգտագործումը: Սա հուշում է, երբ երեխաներն ու երիտասարդները մեծանում են ծնողների ճիշտ աջակցության ներքո, նրանք հակված են ավելի շատ առցանց փորձ ձեռք բերել և օգտվել համացանցից՝ ծառայեցնելով ի բարօրություն իրենց:

Ունենալով առցանց հասանելի այդքան շատ տեղեկատվություն, երեխաները և երիտասարդները պետք է ձեռք բերեն անհրաժեշտ հմտություններ՝ գտնելու ճիշտ բովանդակությունը, ինչպես նաև ստուգելու հայտնաբերածի ճշմարտացիությունը:

Աղջիկների և տղաների միջև այս առումով քիչ տարբերություններ կան, քանի որ երեխաները և երիտասարդները դեռահասության տարիքում հմտանում են անհրաժեշտը գտնելու և որոնելու համար: Երեխաները, երիտասարդները, որոնք ավելի շատ են նայում առցանց տեսահոլովակներ, ըստ երևույթին, ունեն լավագույն հմտությունները տեղեկատվության որոնման, գուցե հաճախակի առցանց բովանդակություն որոնելու պատճառով է, որ հեշտությամբ սովորում են գտնել անհրաժեշտը:

Երեխաների և երիտասարդների առցանց գտած տեղեկատվության որակն ու քանակը կախված է նրանց հետաքրքրություններից և շարժառիթներից, իսկ տեղեկության ծավալը՝ փնտրվող լեզվից:

Ավելի շատ տեղեկատվություն առկա է ամենաշատ խոսվող լեզուներով: Այնուամենայնիվ, փոքրամասնություն կազմող լեզուներով ևս կարող են որոնել և գտնել տեղեկություն, սակայն ավելի սահմանափակ քանակով:

«Երբեմն, ես ռումիներեն ինչ-որ բան եմ փնտրում YouTube-ում և լսում, քանի որ այս դպրոցում ոչ ոք չի խոսում մեր լեզվով, և դա շատ հաճելի է, քանի որ ես ամեն ինչ հասկանում եմ»: *Ռոմա տղա, 12 տարեկան, Սերբիա:*

Մի բան է համացանցում տեղեկատվություն փնտրելու հարցում հմուտ լինելը, մեկ այլ բան՝ ստուգել կարողանալը, թե արդյոք ճշմարիտ է առցանց հայտնաբերված տեղեկատվությունը:

«Ես դիտում եմ արտասահմանյան լուրերը, քանի որ ինձ դուր է գալիս տեսնել, թե ինչպես է մի երկիր նայում որոշակի իրավիճակի, և ինչպես է մեկ այլ երկիր տեսնում միևնույն իրավիճակը: Որովհետև միշտ կա երկու կողմ. Օրինակ՝ Ամերիկյան կարող է մի բան տեսնել, իսկ Ռուսաստանը՝ լրիվ այլ»: *Աղջիկ, 16 տարեկան, Սերբիա:*

Երեխաների և երիտասարդների մեծամասնության համեմատ, որոնք հաղորդել են տեղեկատվության որոնման ուժեղ հմտությունների մասին, միայն մի քանի երեխաներ և երիտասարդներ հայտնեցին, որ իրենք լավ գիտեն, ինչպես քննադատաբար գնահատել հայտնաբերված տեղեկատվությունը:

«Այնքան շատ կեղծ լուրեր կան առցանց»: *Տղա, 15 տարեկան, Ֆիլիպիններ*:

Ընդհանուր առմամբ, երեխաներն ու երիտասարդները, ըստ երևույթին, դեռ լիարժեք չեն օգտվում համացանցում տեղեկատվության որոնման և ստուգման հնարավորություններից: Երիտասարդների և երեխաների համար պահանջվում են լրացուցիչ աջակցություն ծնողների, դպրոցների կամ թվային ծառայություն մատուցողների կողմից՝ խրախուսելու, օգնելու և պաշտպանելու իրավունքները թվային աշխարհում:

Դառնալ ակտիվ քաղաքացիներ

Տեղեկատվություն փնտրելուց և բովանդակություն ստեղծելուց բացի, համացանցի միջոցով երեխաները և երիտասարդները կարող են նաև քաղաքացիական կամ քաղաքական գործունեությամբ զբաղվել: Համաձայն Երեխայի իրավունքների կոնվենցիայի՝ երեխան ունի քաղաքացիական իրավունքներ, այդ թվում՝ լսված լինելու, ինքնարտահայտվելու և ուրիշների հետ հանդիպելու իրավունքը: Սակայն «Գլոբալ առցանց երեխաների» հետազոտությունից պարզ է դառնում, որ համեմատաբար քիչ թվով երեխաներ և երիտասարդներ են օգտվում առցանց քաղաքացիական ներգրավվածության հնարավորություններից:

Ավելի հավանական է, որ երիտասարդներն առցանց կներգրավեն քաղաքականության մեջ:

«Հրմ...քաղաքականություն... աղջիկս երևի դա հատուկ չի փնտրում համացանցում: Բայց նա, օրինակ այդ մասին կարդում է Ֆեյսբուքում»: *13-14 տարեկան երեխայի ծնող, Արգենտինա*:

«Բայց նրանք նաև իրենց կարծիքն են հայտնում... Twitter-ում...»: *15-17 տարեկան երեխայի ծնող, Արգենտինա*:

Վտանգի ենթարկվելը և վնասվելուց տառապելը

Երեխաներն ու երիտասարդներն առցանց հայտնվելիս ենթարկվում են նոր ռիսկերի, ինչը կարող է վնաս պատճառել նրանց: Նրանք կարող են տեղեկություններ ստանալ ինքնավնասվելու կամ ինքնասպան լինելու մասին, բախվել ատելության խոսքի, բռնության կամ սեռական բնույթի նյութերի: «Գլոբալ առցանց երեխաներ»-ի կողմից տարբեր երկրներում անցկացված հարցումը ցույց է տվել, որ առցանց գործունեությամբ ավելի լայն շրջանակով զբաղվող երեխաներն ու երիտասարդներն ավելի հաճախ են հանդիպում առցանց ռիսկերի, որպես հետևանք սկսում են ավելի զգուշավոր մոտեցում ցուցաբերել՝ դառնալով համացանցի ավելի վստահ օգտատեր:

Կարևոր է հիշել, որ ռիսկը միշտ չէ, որ հանգեցնում է վնասի: Երեխաները և երիտասարդները, ովքեր ենթարկվում են առցանց ռիս-

կերի, կարող են չվնասվել, եթե ունենան համապատասխան գիտելիքներ և ճկունություն՝ հաղթահարելու վատ փորձը: Հետևաբար, կարևոր է պարզել, թե նրանցից ովքեր են առավել խոցելի առցանց վնասների նկատմամբ և ինչ է անհրաժեշտ երեխաներին ու երիտասարդներին արդյունավետ պաշտպանելու համար՝ առանց անհիմն սահմանափակելու նրանց հնարավորությունները, որպեսզի ռիսկերը չվերածվեն վնասների:

Ընդհանուր առմամբ, «Գլոբալ առցանց երեխաներ»-ի կողմից հարցմանը մասնակցած երեխաների և երիտասարդների մոտ 20 տոկոսն ասել է, որ վերջին մեկ տարում տեսել են կայքեր կամ առցանց քննարկումներ ֆիզիկական վնաս պատճառող մարդկանց մասին, իսկ երեխաների և երիտասարդների մոտ 15 տոկոսը տեսել է ինքնասպանության հետ կապված բովանդակություն: Հարցումը նաև ցույց տվեց, որ երեխաները և երիտասարդները ենթարկվում են ատելության խոսքի:

Չիլիում 15-17 տարիքային խմբի դեռահասների գրեթե կեսը հայտնում է, որ համացանցում նախորդ տարվա ընթացքում ինչ-որ բան տեղի է ունեցել, որն անհանգստացրել կամ վրդովեցրել է իրենց: Երբ խնդրեցին մանրամասնել, նրանք նշեցին հարցերի լայն շրջանակ, ներառյալ համացանցային խարդախությունները, պոռնոգրաֆիկ թռուցիկ գովազդները, վիրավորական վարքագիծը, տհաճ, սարսափելի նորությունները կամ նկարները, խտրականությունը և ոտնձգությունները: Բուլղարիայում երեխաներն ու երիտասարդները ռիսկի են ենթարկվում արագ քաշի կորստին նպաստող կայքերի պատճառով, որոնք դիտում էին հարցման մասնակիցների մեկ քառորդը:

«Այլ մարդկանց մասին տգեղ մեկնաբանություններ կան»։ *Աղջիկ, 13-14 տարեկան, Հարավային Աֆրիկա:*

Հարցման մասնակից երեխաների և երիտասարդների մեկ քառորդից մինչև մեկ երրորդը բախվել են բռնության կամ սեռական բնույթի բովանդակության: Երբեմն երեխաները և երիտասարդները պատահաբար են հանդիպում սեռական բնույթի բովանդակության, իսկ որոշ դեպքերում ընկերներն են խորհուրդ տվել սեռական բնույթի բովանդակություն կամ ուղարկվել են անձանոթ մարդիկանց կողմից: Որոշ երեխաներից և երիտասարդներից այլ մարդիկ խնդրել էին սեքսուալ բնույթի նկարներ ուղարկել:

«Իսկապես, ես վրդովվեցի, երբ մի տղա ինձ պոռնոգրաֆիկ նկարներ ուղարկեց»։ *Աղջիկ, 12-14 տարեկան, Գանա:*

«Մի անգամ, պատահել է, որ անձանոթը հարցնում էր իմ «գինը», այսինքն՝ որքան կարժենա իմ կողմից սեքսուալ ծառայությունը: *Տղա, 16 տարեկան, Ֆիլիպիններ:*

Մի քանի երկրներում շատ երեխաներ և երիտասարդներ հայտնում էին, որ բախվել են մի շարք առցանց ռիսկերի, բայց շատ քչերն էին նշում, որ դրա հետևանքով իրենք նեղվել են: Հարցման արդյունքները տարբերվում են ըստ երկրների և պարզ է դառնում, որ երիտասարդներն ավելի հազվադեպ են կրում վնասներ, քան փոքր երեխաները, հավանաբար այն պատճառով, որ նրանք ավելի շատ ժամանակ են անցկացնում առցանց և հակված են ներգրավվել

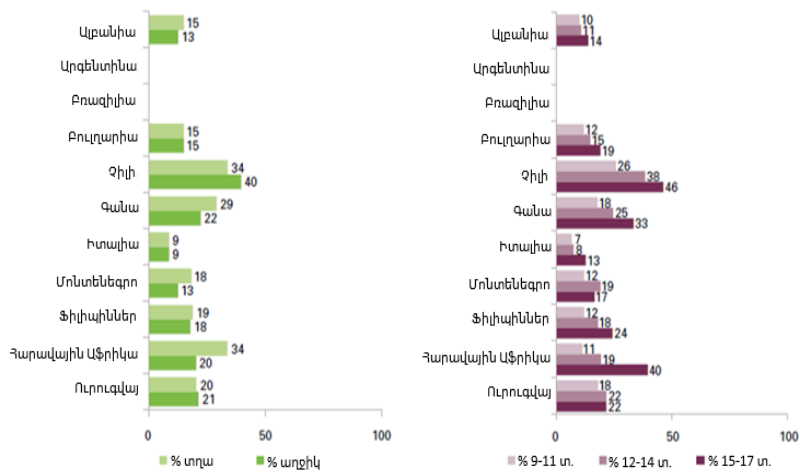
առցանց գործունեության ավելի լայն շրջանակում:

«Ես Ինստագրամում էի և բացեցի մի զվարճալի նյութի մեկնաբանությունները, քանի որ ուզում էի տեսնել, թե ինչ են մեկնաբանում այլ օգտատերեր ևս, սակայն, երբ սեղմեցի հղման վրա՝ մերկ կանայք հայտնվեցին»: *Տղա, 10 տարեկան, Սերբիա:*

«Ես ձիեր սիրում եմ, և դա բոլորը գիտեն: Ես փնտրում էի իմ էկրանի համար նկարներ և բացվեց ձիուն կտրտող մարդու սարսափելի նկարը»: *Աղջիկ, 10 տարեկան, Սերբիա:*

«Ես շատ վախեցա... Տեսա մի տղայի նկար, ում գնդակահարեցին»: *Տղա, 12-14 տարեկան, Գանա:*

Գծապատկեր 5. Երեխաներ (%), ովքեր վնաս են կրել առցանց՝ ըստ սեռի և տարիքի²¹



Չարք. Նախորդ տարվա ընթացքում Ձեզ հետ երբևէ պատահել է որևէ բան, որը ձեզ ինչ-որ կերպ անհանգստացրել կամ վրդովեցրել է (օրինակ՝ ստիպել է ձեզ անհարմար զգալ, վախ կամ ինչ-որ նման բան, որը չպետք է տեսնեիք):
Մասնակիցներ. Համացանցից օգտվող բոլոր երեխաները:

Չարք. Նախորդ տարվա ընթացքում Ձեզ հետ երբևէ պատահել է որևէ բան, որը ձեզ ինչ-որ կերպ անհանգստացրել կամ վրդովեցրել է (օրինակ՝ ստիպել է ձեզ անհարմար զգալ, վախ կամ ինչ-որ նման բան, որը չպետք է տեսնեիք):
Մասնակիցներ. Համացանցից օգտվող բոլոր երեխաները:

Գծապատկեր 5-ում ներկայացված է երկու գծային պատկեր, որոնք ցույց են տալիս համացանցի օգտագործման վերաբերյալ հարցմանը մասնակցած երեխաների պատասխանները, որտեղ խնդրում են երեխաներին կիսվել փորձով: Առցանց նրանց Ինչ-որ բան անհանգստացրել կամ վրդովեցրել է՝ ստիպելով անհարմար զգալ, վախ կամ տեսնել են ինչ-որ բան, որ չպետք է տեսնեին: Առաջին գծապատկերում պատկերված է օգտագործման բաժանումն աղջիկների և տղաների միջև՝ արտահայտված տոկոսով: Մյուս գծապատկերում ներկայացված է բաժանումն ըստ տարիքային խմբերի: Սա ցույց է տալիս, որ բոլոր հետազոտված երկրներում, բացառությամբ մեկի, (9-11) տարեկանների խումբն ավելի քիչ է հայտնում միջադեպերի մասին, քան մյուս երկու տարիքային խմբերը՝ (12-14 և 15-17) տարեկան և բոլոր հետազոտությանը մասնակցած երկրները, բացառությամբ մեկի, ամենաշատ միջադեպերն են արձանագրել (15-17) տարեկան երիտասարդները:

Աղբյուրը՝ ՅՈՒՆԻՍԵՖ

21 Այս տվյալները վերցված են՝ «Գլոբալ առցանց երեխաներ» (2019). Global Kids Online: Comparative Report, UNICEF Office of Research – Innocenti.

Երեխաները և երիտասարդները կարող են արժանանալ վիրավորական վերաբերմունքի ինչպես առցանց, այնպես էլ անցանց: Առցանց հարթակներում մասսը կարող է լինել վիրավորական կամ տհաճ հաղորդագրությունների, ինչպես նաև սպառնալիքի տեսքով: Այսպիսի խնդիրները հաճախ անվանում են «կիբերհարձակում»: Ինչպես երեխաները, այնպես էլ երիտասարդները կարող են հավասարապես տուժել առցանց շփումներից: Մոտավորապես հավասար է նաև անձամբ և առցանց հարթակում ուրիշների կողմից բռնության ենթարկված երեխաների և երիտասարդների թիվը:

«Բոլորը սկսեցին ծաղրել ու հումորներ անել մի տղայի վերաբերյալ: Արդյունքում՝ նա դուրս եկավ խմբից»: *Տղա, 13-14 տարեկան, Արգենտինա:*

«Ես անհանգստացած եմ կիբերհարձակման վտանգից, քանի որ այն կարող է ինձ շատ էմոցիոնալ վնաս պատճառել»: *Աղջիկ, 14 տարեկան, Ուրուգվայ:*

Ինչպես են երեխաները և երիտասարդներն արձագանքում առցանց վիրավորական խնդիրներին: Սկզբում նրանք դիմում են ընկերներին կամ քույր-եղբայրներին: Հետո կարող են ասել ծնողներին: Հարցմանը մասնակցած երկրներում շատ քիչ երեխաներ և երիտասարդներ են աջակցություն խնդրել ուսուցիչներից: Թեև երիտասարդներն ավելի շատ ռիսկերի են հանդիպում, քան փոքր երեխաները, սակայն նրանք ավելի մեծ խնդիրների դեպքում ավելի քիչ են տառապում և նեղվում, ինչը ենթադրում է, որ փորձի հետ ավելի ճկուն են դառնում:

Հարկ է նշել, որ երեխաները և երիտասարդները միշտ չէ, որ տարանջատում են «առցանց»-ը և «անցանց»-ը՝ որպես տարբեր տարածքներ: Երեխաների և երիտասարդների համար առցանց փորձառությունները՝ լավ թե վատ, միահյուսված են նրանց կյանքի այլ ասպեկտների հետ:

Գաղտնիությունն առաջնահերթություն է

Անձնական կյանքի անձեռնմխելիությունը երեխայի իրավունքն է՝ համաձայն երեխայի իրավունքների մասին կոնվենցիայի: Այն կարևոր է ինքնավարության, ինքնորոշման հասնելու և փոխկապակցված է երեխայի տեղեկատվության իրավունքի, խոսքի ազատության և մասնակցության համար: Երեխաները և երիտասարդները կարող են պաշտպանվել շահագործումից՝ պաշտպանելով իրենց գաղտնիությունը: Նրանք պետք է ուշադիր կառավարեն իրենց թվային ինքնությունը և հնարավորինս պաշտպանեն անձնական տվյալները:

Շատ երեխաներ և երիտասարդներ հայտնում են, որ ունեն գաղտնիության պահպանման վերաբերյալ համապատասխան հմտություններ համացանցում և միջանձնային հարաբերությունների կառավարման գործում: Օրինակ՝ նրանք քաջատեղյակ են, թե ինչ տեղեկատվություն կարելի է տարածել առցանց և ինչը չի կարելի,

ինչպես փոխել սոցիալական մեդիայի գաղտնիության կարգավորումները կամ հեռացնել մարդկանց իրենց կոնտակտներից: Սա խոսում է այն մասին, որ երեխաների և երիտասարդների շրջանում համացանցային անվտանգությունը խթանելու վաղ ջանքերը բավականին հաջող են եղել: Շատ երեխաներ և երիտասարդներ մշակել են առցանց պաշտպանվելու ռազմավարություններ և գիտակցում են, որ համացանցից օգտվելու համար պետք է հաշվի առնել որոշակի ռիսկեր:

«Ես ունեմ մեկ ֆեյսբուքյան հաշիվ իմ իսկական ընկերների համար, և մյուսը՝ ընկերների համար, որոնց հետ ես նոր եմ ծանոթացել առցանց»: *Աղջիկ, 14 տարեկան, Ֆիլիպիններ:*

«Երբ ես առցանց եմ, ես ինքս եմ պատասխանատու իմ արածի համար»: *Աղջիկ, 17 տարեկան, Ուրուգվայ:*

Ավելի խնդրահարույց է, երբ երեխաներն ու երիտասարդները իրենք են առցանց բացահայտել և տրամադրել իրենց մասին տեղեկատվություն, լուսանկարներ, ինչպես նաև շփվել պոտենցիալ խարդախի, անպատշաճ և անցանկալի անձի հետ:

Երեխաները և երիտասարդները երբեմն նաև սկսում են իրական կյանքում ևս շփվել այն մարդկանց հետ, ում հետ ծանոթացել են առցանց, թեև դա դեռ, համեմատաբար, հազվադեպ հանդիպող երևույթ է: Բոլոր երկրներում երեխաների և երիտասարդների մեկ քառորդից քիչն է առցանց ծանոթի հետ գնացել դեմ առ դեմ հանդիպման:

Հավանաբար, զարմանալի է, որ երեխաների և երիտասարդների մեծ մասին դուր է գալիս դեմ առ դեմ հանդիպումները, քանի որ այսպիսով նրանք կարողանում են մեծացնել ընկերների շրջանակը: Սակայն հանդիպում է փոքրաթիվ դեպքեր, երբ երեխաներն ու երիտասարդները հայտնում են, որ նման հանդիպումներն այնքան էլ հաջողված չեն եղել, որն էլ անհանգստության պատճառ է հանդիսանում:

Ծնողները, ովքեր կիսվում են իրենց երեխաների մասին տարբեր տվյալներով, պետք է մտածեն, թե ինչ ազդեցություն կարող է ունենալ դա երեխայի վրա: Անհանգստացնող է փաստը, որ «կիսվելով» (ծնողները տարածում են իրենց երեխաների մասին տեղեկություններ ու լուսանկարներ առցանց) կարող է խախտել երեխայի գաղտնիության իրավունքը, հանգեցնել բուլիինգի, ամաչելու տեղիք տալ կամ բացասական հետևանքներ ունենալ հետագա կյանքում:²² Հաշմանդամություն ունեցող երեխաների ծնողները կարող են կիսվել իրենց երեխաների մասին տեղեկատվությամբ՝ փնտրելով աջակցություն կամ խորհուրդ, ինչը հաշմանդամություն ունեցող երեխաներին ենթարկում է ավելի մեծ ռիսկի:

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.

Տունն այնտեղ է, որտեղ Վայ-Ֆայ (Wi-Fi) կա

Նպատակ ունենալով, որպեսզի երեխաները և երիտասարդները չենթարկվեն առցանց ռիսկերի, անհրաժեշտ է բարելավել համացանցից օգտվելու վերաբերյալ ուղեցույցները՝ նախատեսված ծնողների, ուսուցիչների, խնամակալների համար: «Մեծահասակները մեծ ազդեցություն ունեն երիտասարդների դաստիարակության հարցում, որպեսզի հետևեն իրենց, անհրաժեշտ է, որ նրանք օրինակ ծառայեն»:
Աղջիկ, 13 տարեկան, Ուրուգվայ:

Երեխաների և երիտասարդների առցանց ռիսկերից չվնասվելու երաշխիքներից մեկը՝ երեխաների և երիտասարդների կողմից համացանցից օգտվելու վերաբերյալ ուղեցույցը բարելավվելն է ծնողների և այլոց համար:

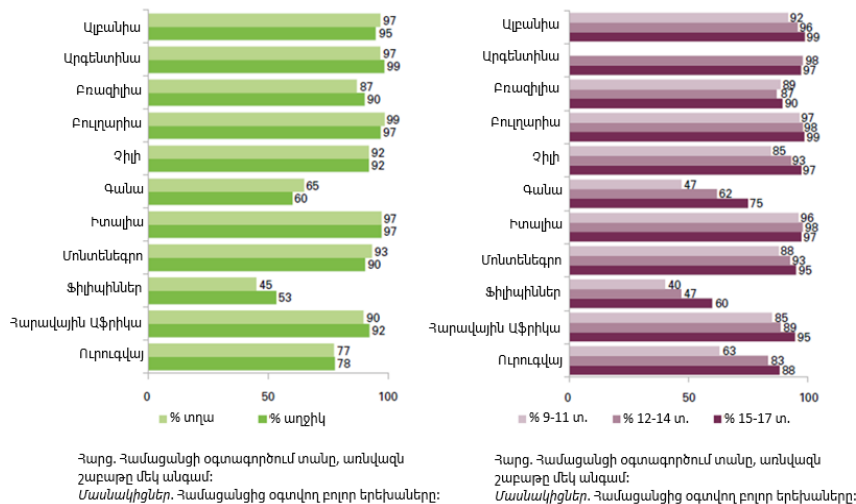
«Մեծահասակները մեծ ազդեցություն ունեն երիտասարդների դաստիարակության հարցում, որպեսզի հետևեն իրենց, անհրաժեշտ է, որ նրանք օրինակ ծառայեն»:
Աղջիկ, 13 տարեկան, Ուրուգվայ:

Սկզբունքորեն, ծնողները կարող են աջակցել երեխաներին և երիտասարդներին համացանցից օգտվելիս, քանի որ հիմնականում տանը եղած ժամանակ են մուտք գործում համացանց:

Սակայն, բախվելով բարդ և արագ զարգացող տեխնոլոգիաներին, շատ ծնողներ բավականաչափ վստահ կամ իրավասու չեն զգում՝ վերահսկելու իրենց թվացյալ տեխնոլոգիական գիտելիքներ ունեցող երեխաներին և երիտասարդներին: Ծնողները մտավախություն ունեն «էկրանային ժամանակի», համացանցից «կախվածության և օտար վտանգի» համար: Հետևաբար, շատ դեպքերում նրանք կենտրոնանում և սահմանափակում են երեխաների և երիտասարդների համացանցից օգտվելու ժամանակը, օրինակ՝ սահմանափակում նրանց առցանց ժամանակը, արգելում թվային սարքերի օգտագործումը ննջասենյակներում, ճաշի ժամանակ կամ քնելուց առաջ, փոխարենն անհրաժեշտ է հնարավորություն տալ կամ ուղղորդել նրանց ավելի արդյունավետ առցանց մասնակցության:

Շատ երկրներում ծնողներն ամենից շատ ներգրավված են փոքր երեխաների համացանցի ապահով օգտագործման և թվային տարածությունում նրանց օգնելու հարցում, միևնույն ժամանակ ավելի շատ են սահմանափակում նրանց, քան երիտասարդներին: Երեխաների մեծանալուն համընթաց՝ ծնողները հակված են ավելի քիչ միջամտել, չնայած դեռահասների համար, անկասկած, օգտակար է նրանց ուղղորդումն առցանց հնարավորությունների, ինչպես նաև ռիսկերի վերաբերյալ:

Գծապատկեր 6. Երեխաներ (%), ովքեր օգտվում են համացանցից տանը, շաբաթական առնվազն մեկ անգամ՝ ըստ սեռի և տարիքի:²³



Գծապատկեր 6-ում ներկայացված են երկու գծային պատկեր, որոնք ցույց են տալիս երեխաների՝ շաբաթական առնվազն մեկ անգամ համացանցի օգտագործումը տանը, հարցման պատասխանները: Առաջին գծապատկերում ներկայացված է օգտագործման բաժանումն աղջիկների ու տղաների և համարյա նույն տոկոսով՝ բոլոր երկրների համար: Մյուս գծապատկերում ներկայացված է բաժանումն ըստ տարիքային խմբերի: Այսպես տեսնում ենք, որ հարցված երկրների մեծ մասի (9-11) տարեկանների խումբն օգտվում է նույնքան, որքան մյուս երկու տարիքային խմբերը՝ (12-14 և 15-17) տարեկաններ, բացառությամբ մեկ երկրի, որտեղ (15-17) տարեկանների խումբն ամենաշատ մուտք է արձանագրել:

Աղբյուր՝ ՅՈՒՆԻՍԵՖ

Փորձի բացակայությունն է պատճառներից մեկը, թե ինչու ծնողները չեն համարձակվում միջամտել երեխաների և երիտասարդների կողմից համացանցի օգտագործմանը:

4. Խոցելի խմբի երեխաներ

Երեխաները և երիտասարդները կարող են խոցելի լինել տարբեր պատճառներով: 2019-թվականին²⁴ իրականացված հետազոտությունը ցույց է տվել, որ «խոցելի խմբի երեխաները և երիտասարդները, լավագույն դեպքում, ստանում են նույն ընդհանուր առցանց անվտանգության խորհուրդները, ինչպես բոլոր մյուս երեխաները և երիտասարդները,

²³ Այս թվերը վերցված են. «Գլոբալ առցանց երեխաներ» (2019). *Global Kids Online: Comparative Report*, UNICEF Office of Research – Innocenti.

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>.

մինչդեռ պահանջվում է մասնագետի միջամտություն»:

Թեև այստեղ առանձնացված են կոնկրետ խոցելի խմբերի երեք օրինակ (միգրանտ երեխաներ, աուտիզմի սպեկտրի խանգարումներով երեխաներ և հաշմանդամություն ունեցող երեխաներ), սակայն կան նաև շատ ուրիշներ:

Միգրանտ երեխաներ

Միգրանտ երեխաներն ու երիտասարդները հաճախ գալիս են մի երկիր (կամ արդեն ապրում են այնտեղ)՝ ունենալով որոշակի սոցիալ-մշակութային փորձ և ակնկալիքներ: Թեև տեխնոլոգիան սովորաբար համարվում է կապ հաստատելուն և ինտեգրվելուն օժանդակող, սակայն առցանց ռիսկերն ու հնարավորությունները տարբեր իրավիճակներում կարող են էապես տարբեր լինել: Ավելին, էմպիրիկ տվյալները և հետազոտությունները²⁵ ցույց են տալիս, ընդհանրապես, թվային մեդիայի կենսական անհրաժեշտությունը.

- Կարևոր է կողմնորոշվելու համար (նոր երկիր մեկնելիս):
- Այն ունի կարևոր գործառույթ՝ ընդունող երկրի հասարակությանը/մշակույթին ծանոթանցնելու:
- Սոցիալական մեդիան կարող է առանցքային դեր խաղալ ընտանիքի և հասակակիցների կապը պահպանելու և ընդհանուր տեղեկություններ ստանալու համար:

Բազմաթիվ դրական կողմերի հետ մեկտեղ, թվային մեդիան կարող է նաև մարտահրավերներ առաջացնել միգրանտների համար, այդ թվում՝

- *Ենթակառուցվածք*. կարևոր է մտածել առցանց անվտանգ տարածքների մասին, որպեսզի միգրանտ երեխաներն ու երիտասարդները կարողանան օգտվել գաղտնիությունից և անվտանգությունից:
- *Ռեսուրսներ*. միգրանտներն իրենց գումարի մեծ մասը ծախսում են կանխավճարային հեռախոսային քարտերի համար:
- *Ինֆեգրում*. միգրանտ երեխաներն ու երիտասարդները, բացի տեխնոլոգիաների հասանելիությունից, պետք է նաև լավ թվային կրթություն ստանան:

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>

Աուտիզմի սպեկտրի խանգարում ունեցող երեխաներ (ԱՍԽ)

Վարքագծի ախտորոշման գործընթացն «Ախտորոշիչ և վիճակագրական» ձեռնարկում (DSM-5)²⁶ աուտիզմի սպեկտրն ամփոփում է հոգեկան խանգարումների երկու հիմնական տիրույթ:

- Սահմանափակ և կրկնվող վարքագիծ (նմանության անհրաժեշտություն):
- Սոցիալական և հաղորդակցական վարքագծի հետ կապված դժվարություններ:
- Մտավոր հաշմանդամության (մտավոր հետամնացությամբ), լեզվական խնդիրներ և այլն:

Տեխնոլոգիան և համացանցը երեխաներին ու երիտասարդներին անսահման հնարավորություններ են տալիս սովորելու, հաղորդակցվելու և խաղալու: Այնուամենայնիվ, այս առավելությունների հետ մեկտեղ կան բազմաթիվ ռիսկեր, որոնց նկատմամբ ԱՍԽ ունեցող երեխաները և երիտասարդները կարող են ավելի խոցելի լինել, օրինակ.

- Համացանցը կարող է աուտիզմով տառապող երեխաներին և երիտասարդներին հնարավորություն ընձեռել շփվելու և հատուկ հետաքրքրություններ ունենալու, որոնք նրանք կարող են չունենալ ցանցից դուրս:
- Սոցիալական մարտահրավերները, ինչպիսիք են ուրիշների մտադրությունները հասկանալու դժվարությունը, կարող են այս խմբին խոցելի դարձնել վատ մտադրություններով «ընկերների» պատճառով:
- Առցանց մարտահրավերները հաճախ կապված են աուտիզմի հիմնական հատկանիշների հետ: Կոնկրետ, հատուկ ուղեցույցը կարող է բարելավել անհատների առցանց փորձը, սակայն հիմքում ընկած մարտահրավերները մնում են:

²⁶ Cardwell C. Nuckols (2013), *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf.

Հաշմանդամություն ունեցող երեխաներ

Համաձայն թվային միջավայրում հաշմանդամություն ունեցող երեխաների փորձառությունների վերաբերյալ առաջին խորհրդատվական հետազոտության՝ այս երեխաները ներկայացնում էին, որ շատ առումներով իրենց թվային և առցանց կյանքը շատ նման է հաշմանդամություն չունեցող երեխաների կյանքին: Այնուամենայնիվ, կային մի շարք հստակ և կարևոր տարբերություններ²⁷. դրանք դիտարկելիս կարևոր է նկատի ունենալ, որ հաշմանդամություն ունեցող երեխաների առջև ծառայած մարտահրավերներն ու խոչընդոտները զգալիորեն տարբերվում են՝ կախված հաշմանդամության տեսակից և բնույթից: Նրանց հատուկ կարիքները պետք է դիտարկվեն անհատական հիմունքներով:²⁸

Հաշմանդամություն ունեցող երեխաներն ու երիտասարդները առցանց բախվում են միևնույն ռիսկերի, ինչ հաշմանդամություն չունեցող երեխաներն ու երիտասարդները, բայց նրանք կարող են բախվել նաև իրենց հաշմանդամության հետ կապված հատուկ ռիսկերի:

12 տոկոսով ավելի հավանական է, որ նրանք ենթարկվեն կիրբերհարձակման, քան հաշմանդամություն չունեցող երեխաներն ու երիտասարդները: Հաշմանդամություն ունեցող որոշ երեխաներ և երիտասարդներ կարող են ավելի քիչ հմուտ լինել միջանձնային հարաբերություններն առցանց կառավարելու կամ ճշմարիտ և կեղծ տեղեկատվությունը տարբերելու հարցում: Ոմանք կարող են նաև հեշտությամբ մանիպուլյացիայի ենթարկվել ինչպես փող ծախսելու, այնպես էլ անհամապատասխան տեղեկատվության փոխանակման ժամանակ: Հաշմանդամություն ունեցող երեխաները և երիտասարդները հաճախ բախվում են բացառման, խարանձան և խոչընդոտների (ֆիզիկական, տնտեսական, հասարակական և վերաբերմունքի առումներով): Այս փորձառությունները կարող են բացասական ազդեցություն ունենալ հաշմանդամություն ունեցող երեխայի համար, ով փնտրում է սոցիալական շփում և ընկերական հարաբերություններ առցանց տիրույթում, բայց կարող են նաև դրական լինել, նպաստել ինքնագնահատականի ձևավորմանը և ստեղծել աջակցող կապեր:

Այնուամենայնիվ, դա կարող է նաև նրանց ավելի բարձր ռիսկի ենթարկել համացանցի միջոցով գրումինգի [սեռական ոտնձգություն կատարելու նպատակով երեխաների վստահությունը ձեռք բերելը], առցանց հարկադրանքի և/կամ սեռական ոտնձգության դեպքերի համար:

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 *ibid.*

Հետազոտությունները ցույց են տալիս, որ երեխաները և երիտասարդները, ովքեր դժվարություններ են ունենում առօրյա կյանքում, և նրանք, ովքեր տուժում են հոգեւոցիալական դժվարություններից, կարող են հանդիպել նմանատիպ միջադեպերի և վտանգների:²⁹

Հաշմանդամություն ունեցող երեխաների և երիտասարդների նկատմամբ գրումինգի, առցանց ծանոթություններ հաստատելու և/կամ սեռական ոտնձգությունների հեղինակները կարող են լինել ոչ միայն հանցագործները, որոնք թիրախ են դարձնում երեխաներին և երիտասարդներին, այլ նաև նրանք, ովքեր թիրախ են դարձնում հաշմանդամություն ունեցող երեխաներին և երիտասարդներին: Նման հանցագործները կարող են լինել «նվիրյալներ»-ոչ հաշմանդամ մարդիկ, ովքեր սեռական հետաքրքրություն ունեն հաշմանդամություն ունեցող անձանց նկատմամբ (առավել հաճախ անդամահատվածներ և շարժունակության միջոցներ օգտագործող անձինք), իսկ ոմանք նույնիսկ կարող են իրենք հաշմանդամ ձևանալ:³⁰ Նման մարդկանց գործողությունները կարող են ներառել հաշմանդամություն ունեցող երեխաների և երիտասարդների, (որոնք իրենց բնույթով անվնաս են) լուսանկարներ և տեսանյութեր ներբեռնելը և/կամ դրանց տարածումը հատուկ ֆորումների կամ սոցիալական ցանցերի հաշիվների միջոցով: Ֆորումներում և սոցիալական ցանցերում զեկուցման գործիքները (reporting tools) հաճախ չունեն նման գործողությունների դեմ պայքարելու համապատասխան միջոցներ:

Հաշմանդամություն ունեցող որոշ երեխաներ և երիտասարդներ համացանցից օգտվելիս հաճախ կարող են բախվել դժվարությունների կամ նույնիսկ չկարողանան ընդհանրապես օգտվել առցանց միջավայրից՝ անհասանելի դիզայնի պատճառով (օրինակ՝ հավելվածները, որոնք թույլ չեն տալիս մեծացնել տեքստի չափը), պահանջվող հարմարավետության բացակայությունը (օրինակ՝ էկրանի ընթերցման ծրագրակազմը կամ հարմարվողական համակարգչային կառավարումը), անհրաժեշտ աջակցության անհրաժեշտությունը (օրինակ՝ ուսուցում, ինչպես օգտագործել սարքավորումները, անհատական աջակցություն սոցիալական շփումների ժամանակ):³¹

Հաշմանդամություն ունեցող երեխաների և երիտասարդների որոշ ծնողներ երբեմն կարող են լինել չափազանց հոգատար/պաշտպանող, քանի որ նրանք չգիտեն, ինչպես լավագույնս առաջնորդեն իրենց երեխային համացանցից օգտվելիս կամ պաշտպանեն նրանց սպառնալիքներից (bulling) կամ ոտնձգությունից:³²

29 Andrew Schrock et al. (2008), *Solicitation, Harassment, and Problematic Content*, https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft_0.pdf.

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>.

Հաշմանդամություն ունեցող երեխաների և երիտասարդների որոշ ծնողներ երբեմն գաղտնիության խախտմամբ կիսվում են նաև իրենց երեխայի մասին տեղեկություններով կամ մեղիայով (լուսանկարներ, տեսանյութեր) աջակցություն կամ խորհուրդ ստանալու համար՝ վտանգելով երեխային ինչպես այդ պահին, այնպես էլ ապագայում: Սա նաև վտանգ է պարունակում, որ նման ծնողները հայտնվեն անտեղյակ կամ անբարեխիղճ մարդկանց թիրախում, ովքեր առաջարկում են բուժումներ, թերապիաներ, կամ «խնամք» իրենց երեխայի հաշմանդամության համար:³³

5. Նոր առաջացող ռիսկեր և մարտահրավերներ Իրերի Համացանց (IoT)

Համացանցը փոխել է մարդկանց ապրելակերպը: Այն ապահովում է հասանելիություն մարդկության ստեղծած ողջ գիտելիքներին՝ ցանկացած ժամանակ և ցանկացած վայրում: Ոմանց համար կյանքը դարձել է շատ ավելի հեշտ և «հարմարավետ», քան երբևէ եղել է: Բայց այս փոփոխությունը նաև ոչնչացրեց որոշ ավանդական մոտեցումներ՝ լինի բիզնեսում, թե անձնական կյանքում: Օրինակ՝ որոշ նախկին բիզնես մոդելներ ամբողջությամբ փոխվել կամ ժխտվել են, իսկ անձնական մակարդակում դեմ առ դեմ շփումները կարծես թե նվազել են համացանցի զարգացման հետևանքով:

Կարևոր է դիտարկել բաց համացանցը և իրերի համացանցը: Բաց համացանցը պարզապես վիրտուալ է: Այն գոյություն չունի առօրյա իրականության մեջ և դրա հետ շփվելը մեր ընտրությունն է: Նույնը չենք կարող ասել Իրերի համացանցի մասին, որտեղ ֆիզիկական օբյեկտները ներծծված են ցանցային իրականության հետ, ինչպես նաև այն միտված է բարելավելու մեր կյանքը: Նման օրինակ է հանդիսանում «tweeting toaster»-ը:

Իրերի Համացանցի (IoT) հնարավորություններն անսահման են: IoT-ն արդեն հասանելի է կրելու պարագաներում, տան էլեկտրական սարքերում, տեսախցիկներում, մեքենաներում, զուգարաններում, էներգիայի հաշվիչներում, բժշկական սենսորներում... այս ցանկն անվերջ է: IoT-ն ամեն ինչը դեպի լավը փոխելու ներուժ ունի:

Իրոք, ոմանք այն համարում են «չորրորդ արդյունաբերական հեղափոխության» անբաժանելի մասը:

Երբ այս իրերն օգտագործվում են երեխաների միջավայրում (այսինքն՝ նրանց տներում), նրանք կարող են ենթարկվել ռիսկերի, օրինակ՝ կապված խելացի կրելի սարքերի կամ հագուստի օգտագործման հետ, որոնք կարող են ցույց տալ իրենց գտնվելու վայրը:

Այստեղ տեսնում ենք հսկայական շուկայական հնարավորություններ: Ինչևէ, այստեղ կա նաև որոշ հավանական խնդիրներ:

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.

Տեխնիկական/Գաղտնիության խնդիրներ

- Սարքի անվտանգություն–պատշաճ անվտանգությունը կարող է համեմատաբար թանկ լինել-դյուրագագություն վիրուսների/չարամիտի ծրագրերի նկատմամբ:
- Հաղորդակցության անվտանգություն–կողավորումն ավելի թույլ է, քանի որ էներգիան սահմանափակող գործոն է: Այն ենթարկվում է երրորդ անձանց կողմից մանիպուլյացիաների / ինքնության գողության և այլն:
- Միշտ միացված հաղորդակցություն–աճում է կախվածությունը սարքերից, որոնք հիմնված են միշտ միացված հաղորդակցություններին:
- Ամպում տվյալների անվտանգություն–իրականում երբեք չես իմանա, ով է օգտագործում տվյալներդ:

Սոցիալականացման խնդիրներ

- Մարդկանց բացառում
- Տվյալների չարաշահման հավանականություն
- Տեխնոլոգիաների ներուժն ընտանեկան բռնության իրավիճակները դյուրին դարձնելու համար:³⁴

Տնտեսական խնդիրներ

- Աշխատանքի կորուստ

Շրջակա միջավայրի խնդիրներ

- Աղտոտում յուրաքանչյուր փուլում (50 միլիարդ սարք այս պահից հինգ տարվա ընթացքում):

Միացված խաղալիքներ և ռոբոտաշինություն

Տեխնոլոգիական առաջընթացի աճի հետ մեկտեղ մարդկանց կյանքում տեղի են ունեցել հիմնարար փոփոխություններ, որոնք վերաբերում են ոչ միայն մեծահասակներին, այլև «խաղալիքների համացանցի» առաջացման շնորհիվ նաև երեխաներին և երիտասարդներին: Քանի որ մեր կյանքում ավելի շատ ասպեկտներ վերածվում են համակարգչային տվյալների, պետք է ուշադրություն դարձնել, ինչպես կարող ենք պաշտպանել երեխաներին և երիտասարդներին՝ տրամադրելով նրանց ապահով ու անվտանգ թվային աշխարհում զարգանալու հնարավորություն:

Ռոբոտաշինության վերաբերյալ կարծիքները փոխվել են, և շատ բանավեճեր են եղել մանկության «ռոբոտացման շուրջ»:³⁵

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>

Մի ժամանակ ռոբոտները դիտվում էին որպես ծանծրալի, կեղտոտ, վտանգավոր, արդյունաբերական և աշխատուժի համար գործարանային միջավայրում վտանգ ներկայացնող, իսկ այժմ ռոբոտները վերածվել են այնպիսի գործիքի, որոնք համարվում են բարդ, աջակցող և սոցիալական, ինչի հետ կարելի է շփվել տներում և հանգստի ժամանակ: Չնայած խաղալիքները վաղուց ձևափոխվել են ռոբոտների, տեղի են ունեցել հսկայական փոփոխություններ՝ ռոբոտներին դարձնելով ավելի բարդ: Նրանք ստանում են ոչ միայն դասական գիտաֆանտաստիկ ռոբոտի ձևն ու տեսքը, այլև կյանքի են կոչվում քայլող, խոսող և մտածող խաղալիքներով:

«Ռոբոտացման» հետևում տեղի են ունեցել որոշ նշանակալի տեխնոլոգիական փոփոխություններ, որոնք կարելի է ամփոփել հետևյալ կերպ.

Հաշվողական հզորության էքսպոնենցիալ աճ

- Բջջային կապ
- Տվյալների ապահովում և ցանցային տեղեկատվություն
- Սենսորների, խոսափողերի և տեսախցիկների չափսերով մինիմալացում
- Ռոբոտային ամպային հաշվարկ
- Առաջընթաց արհեստական բանականության և մեքենայական ուսուցման ոլորտում:

Թերևս ամենատարածված ռոբոտներից մեկը, որի հետ այսօր շփվում են երեխաներն ու երիտասարդները (Siri) Սիրին է: Որքան էլ զվարճալի լինի թվային օգնականի հետ զրույցը, այն ցույց է տալիս արհեստական ինտելեկտի (AI) հասունության խորությունը և առաջնորդող ալգորիթմները: Սոցիալական ռոբոտը կարող է սահմանվել որպես «արհեստական, մարմնավորված սարք, որը կարող է զգալ (սոցիալական) միջավայրը և նպատակաուղղված, ինքնուրույն շփվել այդ միջավայրի (գործակալների) հետ՝ հետևելով իր դերին կից սոցիալական կանոններին»: Սոցիալական ռոբոտները կարող են հատկապես գրավիչ լինել երեխաների և երիտասարդների համար, քանի որ նրանք նոր տեխնոլոգիաների վաղ ընդունողներ են և հաճախ թիրախ են դառնում նաև որպես նոր տեխնոլոգիաների օգտագործողներ:

Երեխա-ռոբոտ փոխազդեցության բնորոշ առանձնահատկությունները ներառում են.

- Շարժունակություն
- Ինտերակտիվություն/փոխադարձություն
- «Բնականացում» (ավելի շատ խոսք, ժեստեր և տեսողական, քան տեքստ)
- Փոխազդեցության կարգավորելիություն
- Անհատականացում
- (Ապա-)մարմավորում
- Մինչ գործընթացները արտացոլում են.
- Անթրոպոմորֆիզմ (մարդու բնութագրերի կամ վարքի դրսևորում)
- Սոցիալական ներկայություն

- Ներգրավվածություն
- Ընկալվող նմանություն

Երեխաների և երիտասարդների ճանաչողական զարգացման համար կան մի շարք հնարավոր դրական և բացասական հետևանքներ, որոնք բխում են ռոբոտների հետ նրանց փոխազդեցությունից: Դրական արդյունքները ներառում են բարելավված ուսուցում, որն անհատականացված է երեխայի համար, անընդհատ թարմացվում և հեշտացնում է ինքնուսուցումը: Ավելի քիչ դրական արդյունքները բխում են «կրթական փուչիկներից», որը նման է «ֆիլտրի փուչիկներին» համացանցում, որտեղ բովանդակությունը սահմանափակված է: Նման դեպքերում երեխայի գիտելիքների մասնատման և փաստերի բազմազանությունը ճիշտ մատուցելու վտանգ կա, մինչդեռ դասավանդման ոճը հիմնված է զուտ ալգորիթմական ուսուցման վրա: Օրինակ, երբ երեխան հարց է տալիս Alexa-ին (ինչպես նա կարող է հարց տալ Google-ին կամ Bing-ին), նա ստանում է միայն մեկ պատասխան, ինչը դժվարացնում է նրան քննադատաբար գնահատելու իրեն ներկայացվող բովանդակությունը:

Նման մտահոգությունները վերաբերում են նաև երեխայի ինքնության զարգացմանը: Հետազոտությունների վրա հիմնված ուսումնասիրությունները³⁶ ցույց են տվել, որ ռոբոտները կարող են կարևոր դեր խաղալ երեխաների և երիտասարդների կյանքում՝ օգնելով նրանց ընդլայնել և բարելավել իրենց ինքնության որոնումը պատանեկության ընթացքում:

Այնուամենայնիվ, ռոբոտները բարձրացնում են գաղտնիության հետ կապված խնդիրները, և վտանգ կա, որ դրանք կարող են օգտագործվել օրինակ՝ որպես հսկողության մեքենաներ՝ իրենց մոտ գտնվող որևէ մեկին ծայնագրելու համար, հետևաբար, առաջացնում են անվտանգության զգալի մտահոգություններ ինչպես ծնողների, այնպես էլ երեխաների և երիտասարդների համար:

Երբ խոսքը վերաբերում է հարաբերությունների ասպեկտներին, ապա ռոբոտների հետ հարաբերությունները միշտ չէ, որ արտացոլում են իրական հարաբերություններն իրական կյանքում: Մի կողմից, դա կարող է հանգեցնել նրան, որ երեխաները և երիտասարդները մեկուսացվեն հասարակությունից և հարմարավետություն գտնեն ալգորիթմում, որը հանգստացնում և մխիթարում է իրենց: Այնուամենայնիվ, դա կարող է նաև նշանակել, որ ռոբոտները կարող են հնարավորություն տալ «քննարկել» այն ամենը, ինչի մասին դժվար է խոսել ծնողների և հասակակիցների հետ: Մեր հարաբերությունները ռոբոտների հետ միշտ լինելու են ծառայող/վարպետ հարաբերություն, սակայն ռոբոտներն ավելի ու ավելի են կարողանում «ձևացնել, թե զգում են», և այդ պատճառով երեխաները և երիտասարդները կարող են համարել այդ հարաբերություններն անկեղծ և փոխադարձ:

Ինչպես նշել է Յոխեն Փիթերը. «ռոբոտներն ավելի շատ բան ունեն առաջարկելու, քան ավանդական խաղալիքները, բայց դրանք նաև մեծ ռիսկեր են ներկայացնում ամենաերիտասարդ օգտագործողների համար»³⁷

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

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

Առցանց խաղեր

Խաղային արդյունաբերությունը գերազանցել է և կինոյին, և երաժշտությանը հաճախորդների և եկամուտների առումով: Ավելին, բջջային խաղերը հասանելի են շարժական բջջային սարքերի միջոցով և ավելի շատ մարդիկ են խաղեր խաղում, քան նախկինում: Առցանց խաղերի վերաբերյալ 2019թ. հետազոտությունը ցույց է տալիս, որ խաղացողների 51,8 տոկոսն արական սեռի ներկայացուցիչներ են, իսկ 48,2 տոկոսը՝ իգական: 18 տարեկան և ավելի բարձր տարիքի 4500 օգտատեր Ֆրանսիայից, Գերմանիայից, Հնդկաստանից, Իտալիայից, Ճապոնիայից, Սինգապուրից, Կորեայի Հանրապետությունից, Միացյալ Թագավորությունից և Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներից պատասխանել են, որ շաբաթական առնվազն մեկ անգամ խաղում են տեսախաղեր:³⁸

Իսկ 2010 թվականից ի վեր Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներում վիդեոխաղեր խաղացողների 21-ը տոկոսը 18 տարեկանից ցածր տարիքային խմբում են:³⁹

Ֆրանսիայում, Գերմանիայում, Իսպանիայում և Միացյալ Թագավորությունում կատարված վերջին հետազոտությունները ցույց են տվել, որ 6-64 տարեկանների 54 տոկոսը խաղում է տեսախաղեր, որոնց 77 տոկոսը՝ շաբաթական առնվազն մեկ ժամ: Ավելին, Գերմանիայում, Իսպանիայում, Իտալիայում, Միացյալ Թագավորությունում և Ֆրանսիայում 6-15 տարեկան երիտասարդների երեք քառորդը տեսախաղեր խաղացողներ են, որոնք կազմում են ավելի քան 24 միլիոն GameTrack եվրոպական հինգ շուկաներում: Նրանք խաղում են տարբեր սարքերով, սակայն 10 խաղացողներից 7-ը հիմնականում խաղում են «խելացի» սարքերով:⁴⁰

Ամբողջ աշխարհում կա ավելի քան 2,5 միլիարդ տեսախաղ: PUBG խաղն ուներ խաղացողների ամենաբարձր քանակությունը՝ 1 ժամում 3 միլիոն խաղացող:⁴¹

Աշխարհում խաղային վիդեո բովանդակություն դիտելու առաջատար հարթակներից մեկը Twitch-ն է, որը 2017 թվականին կազմել է խաղային տեսաբովանդակության հարթակի եկամուտի 54 տոկոսը:

Հավելվածից գնումներն առցանց խաղերի բաղկացուցիչ մասն են կազմում: Բարելավված համացանց կապի և արագության շնորհիվ ավելի շատ խաղացողներ ներբեռնում են իրենց խաղերը՝ ֆիզիկականը գնելու փոխարեն: Հարավային Աֆրիկայում 2018-ից 2019 թվականներին առցանց գործարքները գեյմերների համար աճել են 13 տոկոսով:⁴²

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/>.

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>.

Չնայած լսարանը դիվերսիֆիկացվում է, խաղերի արդյունաբերությունում դեռևս գերակշռում են տղամարդ ծրագրավորողները և հաճախ սպասարկում է ենթադրյալ հետերոսեքսուալ արական լսարանին: Ցավոք սրտի, դա հաճախ կարող է հանգեցնել չափից ավելի սեքսուալացված կին կերպարների առկայության խաղերում:

Բջջային խաղերի շարքին զուգահեռ, հսկայական աճ է գրանցվել նաև առցանց խաղերի ոլորտում: Ոչ բոլոր խաղերը կարելի է խաղալ առցանց, բայց բոլոր խաղային սարքերը այժմ կարող են առցանց միանալ: Առցանց խաղեր խաղալը նաև նշանակում է, որ օգտատերերը կարող են խաղեր խաղալ համացանցում ուրիշների հետ: Որոշ խաղեր օգտատերերին թույլ են տալիս խաղալ միայն այն մարդկանց, ում հետ իրենք «ընկերներ» են, բայց մյուսները կարող են ձեզ միավորել աշխարհի տարբեր երկրների այլ խաղացողներին՝ երբեմն պատահական, երբեմն՝ հմտության մակարդակի կամ ըստ նախասիրությունների:

Կան մի շարք տարբեր բնույթի խաղեր, որոնք անընդհատ փոխվում են:

Հանրաճանաչ խաղերից և ժանրերից մի քանիսը թվարկված են ստորև.

Առաջին անձի հրաձիգ խաղեր (FPS) – մարտախաղեր, որոնք կենտրոնացած են հրազենի կամ առաջին դեմքի տեսանկյունից՝ հրթիռների վրա հիմնված մարտ օրինակ՝ Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield

Գործողություն–արկածային–խաղեր, որոնցում խաղացողն անցնում և ուսումնասիրում է այնպիսի միջավայրեր, որոնք հաճախ ներառում են մարտական և գլուխկոտրուկների լուծում, օրինակ՝ Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War

Սպորտային խաղեր, որոնք խթանում են իրական աշխարհի պրոֆեսիոնալ սպորտի ռազմավարությունը և ֆիզիկան, օրինակ՝ Fifa, Madden NFL, NBA

Ավազատուփ/Բաց աշխարհ (Sandbox/Open World)–Սրանք խաղեր են, որտեղ առկա են նվազագույն սահմանափակումներ: Խաղացողը հնարավորություն ունի ըստ իր ցանկության փոփոխել վիրտուալ աշխարհները: օրինակ՝ Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout.

Բազմաթիվ խաղացողներով առցանց ճակատամարտային խաղեր (Multiplayer Online Battle Arena (Moba)) – առցանց խաղեր, որոնք խաղում են երկու մրցակից թիմերով, ովքեր փորձում են գրավել կամ ոչնչացնել միմյանց բազան: Օրինակ՝ Dota 2, League of Legends, Heroes of Storm, Paragon:

Մտահոգություններ կան առցանց խաղերից կախվածություն ձեռք բերելու վերաբերյալ, որը Առողջապահության համաշխարհային կազմակերպության կողմից 2018 թվականին սահմանվել է որպես «խաղային խանգարում»:⁴³ Այն Հիվանդությունների միջազգային դասակարգիչների 11-րդ խմբագրման մեջ (ՀՄԴ-11)⁴⁴ սահմանվել է որպես *խաղային վարքագծի օրինակ («թվային խաղեր» կամ «տեսախաղեր»)*, որը բնութագրվում է խաղերի նկատմամբ վերահսկողության խախտմամբ, այլ գործունեության նկատմամբ խաղերի առաջնահերթության բարձրացումն այն աստիճան, որ խաղերն ավելի կարևոր և առաջնահերթ դեր ունեն, քան առօրյա գործերը՝ չնայած բացասական հետևանքների առաջացմանը: Կարելի է նշել, որ խաղային խանգարման ախտորոշման համար անհրաժեշտ է վարքագիծը դիտարկել առնվազն 12 ամիս:

Խաղերի (gaming) հետ կապված մեկ այլ առանցքային խնդիր է առցանց շահումով խաղերի հղումը:⁴⁴ Որոշ խաղեր խրախուսում են օգտվողներին իրենց բախտը փորձել և «թալան տուփերը» վերցնել, օրինակ, երբ խաղացողը տուփ է գնում՝ օգտագործելով ներխաղային արժույթը (խաղի արժույթը ձեռք է բերվում իրական փողերով), որպեսզի ստանա պատահական պարգև:⁴⁵

Վերջին հետազոտությունները ցույց են տվել, որ «թալան տուփերը» համաշխարհային շուկայի կողմից գնահատվում են 20 միլիարդ ֆունտ ստեռլինգ:⁴⁶

Արհեստական բանականություն և մեքենայական ուսուցում

Արհեստական ինտելեկտը (AI) մեծ հետաքրքրության է արժանանում մեդիայի կողմից: Արհեստական բանականության հավելվածներն ավելի ու ավելի տարածում են ստանում:

Կարևոր է սահմանել արհեստական բանականությունը և մեքենայական ուսուցումը, սակայն չկա համընդհանուր և բազմակողմանի սահմանում: Դա կախված է նպատակից, կենտրոնացումից և կոնկրետ առաջադրանքներից: Սահմանումների այս բազմազանությունը նաև արտացոլում է «մարդկային բանականության» բազմազան սահմանումները: Տարբերություն կա նաև հատուկ և ընդհանուր առաջադրանքների միջև. մարդիկ լավ են կատարում ընդհանուր առաջադրանքները, մինչդեռ կոնկրետ առաջադրանքների համար արհեստական բանականությունը իսկապես առաջադեմ է:

Մեքենայական ուսուցումն ամենից հաճախ վերաբերում է մեթոդներին, որտեղ մեքենաները կարող են սովորել տվյալների հիման վրա:

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 Parentzone.org.uk (date?), What Are Loot Boxes?, <https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes>.

46 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>.

Այն նպատակ ունի ընդհանրացնել տվյալները՝ մոդելներ ստեղծելու համար: Մեքենայական ուսուցումը ներկայացնում է արհեստական բանականության ներկայիս հավելվածների 80 տոկոսը:

Կան մի շարք խնդիրներ, որոնք պետք է հաշվի առնել, երբ խոսքն արհեստական բանականության մասին է.

- **Անհասկանալի խնդիրներ**–խնդրի սահմանումը հաջողության բանալին է:
- **Տվյալների առկայություն**–շատ հաճախ տվյալները սխալ են, տեղին չեն, «կեղտոտ» կամ անբավարար են: Տվյալները, որոնք օգտագործվում են սովորեցնելու և զարգացնելու արհեստական բանականությունը և ալգորիթմական ծառայություններն ամենայն հավանականությամբ, ձեռք են բերվում չափահաս օգտատերերից: Սա կարող է նշանակել, որ ալգորիթմական որոշում կայացնող համակարգերի և օրինաչափությունների ճանաչումը, որոնք օգտագործում են արհեստական բանականություն, կարող են լինել շատ մեծահասակակենտրոն և, հետևաբար, հանգեցնել այնպիսի ծառայությունների, որոնք սխալ են հասկանում/սխալ դասակարգում երեխաներին վերաբերվող ռիսկերը/վարքը: Նմանապես, այն տվյալների հավաքածուները և մոդելները, որոնք օգտագործվում են ձևավորելու և տեղեկացնելու արհեստական բանականության որոշումների կայացման գործընթացները կարող են ճշգրիտ չներկայացնել կամ հաշվի չառնել որոշ մարդկանց կարիքներ՝ պայմանավորված նրանց էթնիկ պատկանելությամբ, սեռով, հաշմանդամությամբ և այլն:
- Հետևաբար, այս թերի ներկայացված խմբերի երեխաները կարող են զգալ հավելյալ անհարմարություն, որը հետագայում բարդանում կամ շահագործվում է արհեստական բանականության կողմից:
- **Ըմբռնման անտեսում**. Երբեմն պատահականորեն ամեն ինչ նորմալ է աշխատում կամ մոդելը լավ է, բայց այլ բանի համար, քան սկզբնական դրված խնդիրն էր. Օրինակ՝ ՉԼՄ-ներում կգտնեք պատմություններ, երբ AI-ն սխալ է ճանաչել պատկերները որոնումների ժամանակ:⁴⁷
- **Սխալների արժեքը**.⁴⁸

Արհեստական բանականությունը զարմանահրաշ զարգացում է, սակայն առեղծվածը, որը նա ստեղծում է, նման է ինքնավար մեքենայի առեղծվածին:⁴⁹

47 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-occurring-adversarial-examples>.

48 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-occurring-adversarial-examples>.

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

6. Հասկանալ ռիսկերը և վնասները

Գծապատկեր 7-ը ցույց է տալիս երեխաների համար առցանց ռիսկերի դասակարգումը: Ընդունված է, որ կան նաև առողջության և բարեկեցության հետ կապված ռիսկեր (չափազանց օգտագործում, քնի պակաս և այլն):

Գծապատկեր 7. Երեխաների համար առցանց ռիսկերի դասակարգում⁵⁰

Գծապատկեր 7-ը ցույց է տալիս մատչելի, որը դասակարգում է երեխաների համար առցանց ռիսկերը: Երեք սյունակները վերնագրված են՝ 1) Բովանդակություն (երեխան որպես սրացող (զանգվածային արտադրությունների), 2) Կապ (երեխան որպես մասնակից (մեծահասակների նախաձեռնությամբ), 3) Վարքագիծ (երեխան որպես գործող անձ (հանցագործ/զոհ)): Չորս փոփոխվող վերնագրված են՝ ագրեսիվ, սեքսուալ, արժեքներ, կոմերցիոն: Յուրաքանչյուր փոփոխվող համար. ագրեսիվ՝ 1 բռնի/դաժան բովանդակություն, 2 ուրիշություն, 3 ահաբեկում, հասակակիցների թշնամական գործունեություն: Սեքսուալ. 1 պոռնոգրաֆիկ բովանդակություն, 2 գրումինգ, սեռական բռնություն անձանոթների հետ հանդիպելիս, 3 սեռական ուրիշություն, սեքսուալ:

Արժեքները՝ 1. ռասիստական/ատելություն պարունակող բովանդակություն, 2. գաղափարական համոզում, 3. պոռնոգրաֆիկ վնասակար բովանդակություն, որը ստեղծվել է օգտատերերի կողմից:

⁵⁰ 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/>

	Բովանդակություն Երեխան որպես ստացող (զանգվածային արտադրության)	Կապ Երեխան որպես մասնակից (մեծահասակների կողմից նախաձեռնված գործունեության)	Վարքագիծ Երեխան որպես գործող անձ (հանցագործ/զոհ)
Ազդեցիկ	Բռնի / դաժան բովանդակություն	Ոտնձգություն / հետապնդում	ահաբեկում, հասակակիցների թշնամական գործունեություն
Սեքսուալ	Պոռնոգրաֆիկ բովանդակություն	«Գրումինգ», սեռական բռնություն անձանոթների հետ հանդիպման ժամանակ	«Սեքստինգ», սեռական ոտնձգություններ
Արժեքներ	Ռասիզմ/ատելության բովանդակություն	Գաղափարական համոզմունքներ	Օգտատերերի կողմից ստեղծված պոտենցիալ վնասակար բովանդակություն
Կոմերցիոն	Գովազդներ, մարքեթինգային արշավներ	Անձնական տվյալների շահագործում և չարաշահում	Շահումով խաղ, հեղինակային իրավունքի խախտում

Գովազդ, մարքեթինգային արշավներ, 2 անձնական տվյալների շահագործում և չարաշահում, 3 առցանց շահումով խաղ, հեղինակային իրավունքի խախտում:

Աղբյուր՝ *EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig, and lafsson (2011))*

Դեպքի ուսումնասիրություն 1

Սա մի տղայի օրինակ է, ով դիտել է տեսահոլովակ, որը ցույց է տալիս ԴԱԻՇ-ի կողմից հորդանանյան ավիաընկերության օդաչուի սպանությունը:⁵¹ Տղան պատմությունն ու կատարվածը լսել է ռադիոյով հեռարձակվող լուրերից, երբ մայրիկի հետ դպրոցից տուն էր գնում: Նա հարցրեց մայրիկին այս մասին, բայց նա պատրաստ չէր խոսել այդ մասին: Մայրիկն անջատեց ռադիոն, և նրանք լուռ քշեցին տուն: Տղան իսկապես անհանգստացած էր իր լսածով. օդաչուն ողջ-ողջ այրվել էր, և երբ նա տուն հասավ, առցանց որոնում կատարեց՝ ավելին իմանալու և փորձելու հասկանալու, թե ինչ է տեղի ունեցել: Որոնողական համակարգի առաջարկած բաներից մեկը եղել է տեսահոլովակ, որը ցույց է տվել տեղի ունեցածը. այն տեղադրվել էր լրատվական ալիքի կողմից: Տղան ասաց, որ գիտեր, որ չպետք է դիտեր նման բովանդակության տեսանյութ, բայց կանգ առնել չէր կարող, և նա դիտեց ամբողջ տեսանյութը:

Դա տխրեցրել էր նրան. նա մղձավանջներ էր տեսնում և շատ էր նեղվել այդ վատ փորձառությունից, սակայն նա ոչ մեկին չէր ասել, որովհետև վախենում էր նրանց արձագանքից և անկեղծորեն զգում էր, որ իրեն կմեղադրեն:

Հավանաբար, մոր արձագանքը հասկանալի է և ցույց է տալիս, որ մեծահասակների համար առցանց բովանդակության հետ պայքարելը խնդրահարույց է: Անկախ նրանից, թե որքան դժվար կարող է լինել այդպիսի խոսակցությունները, այնուամենայնիվ, կարևոր է դրանք ունենալ երեխաների հետ: Ծնողները պետք է պատրաստ լինեն լսելու իրենց երեխաներին և ստեղծեն այնպիսի միջավայր, որտեղ կարող են քննարկումներ ծավալվել նրանց անհանգստացնող ցանկացած հարցի շուրջ:

⁵¹ 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/>.

Բովանդակություն

- Անօրինական և պոտենցիալ վնասակար բովանդակության ազդեցությունը, ինչպիսիք են պոռնոգրաֆիան, շահումով խաղերը, կայքերը և այլ բովանդակություն, որոնք վնասում են և անվայել են երեխաների և երիտասարդների համար: Շատ դեպքերում այս կայքերի օպերատորներն արդյունավետ միջոցներ չեն ձեռնարկում՝ երեխաների և երիտասարդների մուտքը սահմանափակելու համար:
 - Այլ օգտվողների հետ շփման ազդեցություն:
 - Ինքնավնասում, կործանարար և բռնի պահվածք:
 - Արմատականացման, ռասիզմի և այլ խտրական խոսքի ու նկարների հանդիպելը:
 - Համացանցում հայտնաբերված ոչ ճշգրիտ կամ թերի տեղեկատվության, անհայտ կամ ոչ հավաստի աղբյուրից ստացված տեղեկատվությունը հիմք ընդունելը կամ օգտագործելը:
 - Անօրինական և վնասակար բովանդակության ստեղծում, ընդունում և տարածում :

Առցանց մանիպուլացիա

Երեխաները և երիտասարդներն ավելի ու ավելի են հայտնվում առցանց միջավայրում, ինչպիսիք են սոցիալական ցանցերը, որտեղ բացահայտում են ալգորիթմորեն ֆիլտրված տարբեր բովանդակություն՝ այս կամ այն կերպ նրանց շահարկելու մտադրությամբ: Օրինակները ներառում են քաղաքական մանիպուլյացիա (որոշակի քաղաքական տեսակետների առաջնորդում), կեղծ լուրեր (քաղաքական, առևտրային կամ այլ նպատակներով կեղծ տեղեկությունների տարածում), գովազդ (երեխաների և երիտասարդների վաղ վերաբերմունքի ձևավորում որոշակի բրենդների կամ ապրանքների նկատմամբ):

Այս ալգորիթմականորեն հարմարեցված միջավայրերը կարող են մեծ ազդեցություն ունենալ երեխաների և երիտասարդների առողջ զարգացման, կարծիքների, նախասիրությունների, արժեքների և սովորությունների ձևավորման գործում՝ նրանց մեկուսացնելով «ֆիլտրի փուչիկներում» և թույլ չտալով ազատ ուսումնասիրել, հասանելիություն ունենալ բազմաթիվ կարծիքների և բովանդակության:

Կապ

- Այլ անձ ներկայանալ, հաճախ որպես այլ երեխա՝ նպատակ ունենալով մեկ ուրիշին վնասելու, անհանգստացնելու կամ ահաբեկելու:

Երեխաներին սեռական նպատակներով առցանց առաջարկ անելը կամ «գրումինգ»

«Սեռական շահագործումից և սեռական բնույթի բռնություններից երեխաների պաշտպանության մասին» Եվրոպայի խորհրդի կոնվենցիան (Լանզարոտեի կոնվենցիա) նախատեսում է, որ «գրումինգը» չափահասի կողմից տեղեկատվական և հաղորդակցական

տեխնոլոգիաների միջոցով դիտավորությամբ կատարված առաջարկն է՝ հանդիպելու երեխային, որը չի հասել սեքսուալ բնույթի գործողությունների համար օրենքով սահմանված տարիքին՝ սեռական բռնության գործողություններ կատարելու կամ երեխաների նկատմամբ սեռական ոտնձգությունների համար նյութեր ստեղծելու շարժառիթով: Պարտադիր չէ, որ շփումը հանգեցնի անձամբ հանդիպման: Այն կարող է մնալ առցանց, այնուամենայնիվ, լուրջ վնաս պատճառել երեխային, օրինակ՝ երեխաների սեռական բռնության վերաբերյալ նյութերի արտադրության, պահելու և փոխանցելու միջոցով:⁵²

Երեխաներին սեռական նպատակներով առաջարկ անելու կամ գրումինգի համատեքստում ավելի շատ ուշադրություն է դարձվում վիկտիմիզացիայի գործընթացին, քանի որ հետազոտությունը հիմնականում ներգրավել է հենց երեխաներին և երիտասարդներին:

Դեպքի ուսումնասիրություն 2

Սա 13-ամյա աղջկա օրինակն է, որին Ինստագրամում տղամարդու կողմից ոչ պատշաճ նկարներ էին ուղարկվում: Տղամարդը կիսվում էր մերկ լուսանկարներով և նաև խնդրել էր աղջկան ուղարկել իր մերկ լուսանկարները: Աղջիկը չկատարեց նրա խնդրանքը, այլ արգելափակեց տղամարդուն, զեկուցեց նրա մասին Ինստագրամին, ինչպես նաև խոսեց իր ընկերներից մի քանիսի հետ՝ պարզելու նույն դեպքը նրանց հետ պատահել է, և, այո, պատահել էր: Թեև նա արել էր բոլոր ճիշտ քայլերը, սակայն աղջիկը ծնողներին չասաց՝ վախենալով նրանց արձագանքից: Նա համոզված էր, որ նրան կասեն, որ այլևս չի կարող օգտվել Instagram-ից, և դա նրա համար ընդունելի տարբերակ չէ: Նա բացատրեց, որ Instagram-ն այն վայրն էր, որտեղ բոլոր ընկերները կիսվում էին լուրերով, բամբասանքներով և կազմակերպում իրենց սոցիալական պայմանավորվածությունները, քննարկում, թե ինչ է տեղի ունեցել դպրոցում այդ օրը և այլն: Աղջիկն անկեղծորեն հավատացած էր, որ իր ծնողները (ցանկանալով պաշտպանել իրեն) կասեն, որ պետք է դադարեցնի օգտագործել հարթակը (Instagram): Խնդիրն այն է, որ աղջիկը ոչ մի սխալ բան չէր արել, նկարներն ուղարկող տղամարդն էր անպատշաճ պահում իրեն:

⁵² 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/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98> .

Ծնողների համար հասկանալի արձագանք է, որ ցանկանում են պաշտպանել իրենց երեխաներին, բայց, անշուշտ, ճիշտ չէ պատժել երեխային ինչ-որ մեկի արածի համար: Պետք է համաձայնվել, որ այս աղջիկը Instagram-ում արածի մեծ մասը կամ ամբողջը բացարձակապես ճիշտ էր:

Կարևոր է, որ ծնողները մտածեն իրենց արձագանքի մասին, երբ երեխաները պատմում են իրենց խնդրի մասին, որին նրանք հանդիպել են առցանց: Նրանք նաև պետք է լսեն և աջակցությունը ցուցաբերեն իրենց երեխաներին:

Բուլինգ և ոտնձգություն

Բուլինգը բուլինգ է, որտեղ և ինչպես էլ, որ պատահի: *Առցանց ահաբեկումը* կարող է հատկապես տխրեցնել և վսասել, քանի որ այն կարող է լայնորեն տարածվել հրապարակայնության ավելի մեծ աստիճանով: Ավելին, էլեկտրոնային եղանակով շրջանառվող բովանդակությունը ցանկացած պահի կարող է նորից հայտնվել, ինչը դժվարացնում է ահաբեկման զոհ դարձած անձի համար միջադեպի փակումը: Այն կարող է պարունակել վնասակար տեսողական պատկերներ կամ վիրավորական խոսքեր. բովանդակությունը հասանելի է օրական 24 ժամ: Էլեկտրոնային միջոցներով ահաբեկումը կարող է տեղի ունենալ 24/7 ռեժիմով, այն կարող է ներխուժել զոհի անհատական տարածք, նույնիսկ այնպիսի «անվտանգ» վայրեր, ինչպիսին է տունը, անձնական տեղեկությունները կարող է շահարկվել, նկարները փոփոխվել և փոխանցվել ուրիշներին: Ավելին, այն կարող է իրականացվել անանուն:⁵³

Երեխաներն ու երիտասարդները, ովքեր զոհ են դարձել անցանց ռեժիմում, ամենայն հավանականությամբ, զոհ կդառնան նաև առցանց:⁵⁴ Համաձայն վերջին ուսումնասիրությունների՝ հաշմանդամություն ունեցող երեխաներն ավելի հավանական է, որ ենթարկվեն տարբեր տեսակի վիրավորանքների, մասնավորապես, ավելի հավանական է, որ ենթարկվեն սեռական բնույթի վիքտիմիզացիայի⁵⁵, ինչի ռիսկն ավելի բարձր է առցանց իրավիճակներում: Վիկտիմիզացիան կարող է ներառել ահաբեկում, ոտնձգություն, բացառում և խտրականություն՝ հիմնված երեխայի փաստացի կամ ընկալվող հաշմանդամության կամ նրա հաշմանդամության հետ կապված ասպեկտների, ինչպիսիք են՝ նրանց վարքագիծը կամ խոսելը, կամ օգտագործվող սարքավորումներն ու ծառայությունները:

53 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>.

54 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.

55 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>

Որոշ ռիսկեր կարող են ներառել՝

- *Ջրպարտություն և հեղինակությանը հասցված վնաս* :
- *Բանկային քարտերի չթույլատրված օգտագործում*, ծնողների կամ այլ անձանց բանկային քարտեր, որոնք կարող են օգտագործվել անդամավճարների, այլ ծառայությունների վճարների և ապրանքներ գնելու համար:
- *Համացանցի օգտատերերին անձնավորելու հանցավոր փորձեր*՝ հիմնականում ֆինանսական շահի համար: Որոշ դեպքերում դա կարող է ներառել ինքնության գողություն, թեև դա սովորաբար կապված է մեծահասակներին խաբելու փորձերի հետ:
- *Անցանկալի գովազդ*. որոշ ընկերություններ կայքերի միջոցով երեխաներին փոստադր են ուղարկում՝ ապրանքներ վաճառելու համար: Սա բարձրացնում է օգտատիրոջ համաձայնության հարցը և այն, ինչպես պետք է դա ստանալ: Այս ոլորտում օրենսդրությունը բավարար չէ, և շատ դժվար է որոշել, թե երբ են երեխաները և երիտասարդները ի վիճակի հասկանալ տվյալների փոխանցումը: Իրոք արդեն իսկ մեծ մտահոգություն է, թե ինչպես համացանցում այս կանոնները կիրառեն և բջջային հեռախոսի հասանելիությունը մեծացնում է խնդիրը:
- *Անցանկալի շփում*. հատկապես չափահաս խաբեբաների հետ, ովքեր ներկայանում են որպես երեխաներ և երիտասարդներ:

Վարքագիծ

Անձնական տեղեկատվության բացահայտում, որը հանգեցնում է ֆիզիկական վնասի վտանգի:

Ֆիզիկական վնաս՝ առցանց ծանոթների իրական կյանքում հանդիպելու՝ ֆիզիկական և սեռական բռնության հնարավորությամբ:

«Սեքստինգ»՝ ինտիմ նկարների փոխանակում, որը կարող է հանգեցնել սեռական ոտնձգության, սեռավարության, գրումինգի և նկարի վրա հիմնված ոտնձգության:⁵⁶

Սեքստինգ

Դեռահասների կողմից տարածված վարքագիծ է «սեքստինգ»-ը (սեքսուալ բնույթի լուսանկարների կամ տեքստերի փոխանակում բջջային հեռախոսների միջոցով): Այսպիսի լուսանկարներով և տեքստով հաճախ կիսվում են հարաբերությունների մեջ գտնվող կամ պոտենցիալ զուգընկերների հետ, բայց երբեմն դրանք արդյունքում տարածվում են շատ ավելի լայն լսարանների համար:

⁵⁶ 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>

Համարվում է, որ քիչ հավանական է, որ երիտասարդ դեռահասները համարժեք պատկերացում ունենան այս վարքագծի հետևանքների և դրանցից բխող հնարավոր ռիսկերի մասին:⁵⁷

Սեքստինգի հետ կապված լուրջ մտահոգությունն այն է, որ երեխաներն ու երիտասարդները կարող են ստեղծել երեխաների սեռական բռնության անօրինական նյութեր, ինչը կարող է հանգեցնել լուրջ իրավական պատժամիջոցների:

Որոշ վտանգներ ներառում են.

- *Կազմակերպությունների կողմից թիրախավորում փոստադրի և գովազդների միջոցով*, որոնք օգտագործում են համացանցային կայքերը տարիքային և/կամ հետաքրքրությունների վրա հիմնված ապրանքները խթանելու համար:

- *Վարքագիծ, որը հանգեցնում է առողջության հետ կապված ռիսկերի, ինչպիսիք են՝ էկրանի դիմաց ժամանակ անցկացնելը, համացանցի և/կամ առցանց խաղերի հարկադիր և չափից ավելի օգտագործում՝* ի վնաս սոցիալական շփման և/կամ բնության գրկում անցկացվող ժամանցի, որոնք կարևոր են առողջության, վստահության ամրապնդման, սոցիալական զարգացման և ընդհանուր բարեկեցության համար:

- *Գրագողության և առանց թույլտվության բովանդակություն (հարկապես լուսանկարներ) վերբեռնելու միջոցով սեփական կամ այլոց իրավունքների ոտնահարում:* Պարզ է, որ առանց թույլտվության անպատշաճ իրավիճակներում լուսանկարելը և վերբեռնելը կարող է վնաս հասցնել լուսանկարում պատկերված անձին:

- *Այլ մարդկանց հեղինակային իրավունքի խախտում*, օրինակ՝ ներբեռնելով երաժշտություն, ֆիլմեր կամ հեռուստահաղորդումներ, որոնց համար պետք է վճարել:

- *Անձի տարիքի խեղաթյուրում՝* կան երեխա, որն իրեն ավելի մեծ է ձևացնում, որպեսզի հասանելի լինի տարիքին անհամապատասխան կայքերին, կան ավելի մեծ անձ, որը ձևացնում է, թե երեխա է:

- *Ծնողի էլ. փոստի հաշվի օգտագործումն առանց նրանց համաձայնության.* որոշ առցանց հաշիվներ ակտիվացնելու համար պահանջվում է ծնողի համաձայնությունը, որոնք ակտիվացնելուց հետո ծնողների համար դժվար կլինի ջնջել: Երեխաներն ու երիտասարդներն օգտագործում են այս մեթոդը՝ թույլտվությունը շրջանցելու համար:

EU Kids Online 2020 հարցումը ցույց է տալիս, ինչպես են երեխաներն ու երիտասարդներն օգտագործում նոր մեդիան ի տարբերություն նրան, թե ինչպես են կարծում, որ օգտագործում են դրանք:⁵⁸

57 UNICEF (2011), *Child Safety Online: Global Challenges and Strategies*, http://www.unicef.it/allegati/child_safety_online_1.pdf.

58 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>.

Մեկ այլ հետազոտություն բացահայտում է, թե ինչ են երեխաները կարծում, թե ինչպես պետք է իրենց իրավունքները պաշտպանվեն թվային միջավայրում,⁵⁹ ինչպես նաև ուսումնասիրում հաշմանդամություն ունեցող երեխաների փորձառությունները թվային միջավայրում:⁶⁰

Առցանց անվտանգության արշավի հիմնական նպատակն է փոխել վարքագիծը, ներառյալ՝ երեխաների և երիտասարդների կողմից ավելի անվտանգ առցանց վարքագծի խրախուսումը, արդյունավետ առցանց դաստիարակությունը և խրախուսումն անձնաց, ովքեր շփվում են երեխաների և երիտասարդների հետ, սովորեցնել նրանց առցանց լինել անվտանգ (ընտանիքի չափահաս անդամներ, ուսուցիչներ և այլն):

Երեխաների և երիտասարդների համացանցային անվտանգությունը պետք է դիտարկել ոչ թե առանձնացված, այլ որպես մեկ ամբողջություն, որն ունի ընդհանրություններ մի շարք նախաձեռնությունների շրջանակներում, որը վերաբերվում է երեխաներին և երիտասարդներին, նրանց անվտանգությանը և համացանցին:

7. Ծնողների, խնամողների և խնամակալների դերը

Ծնողները պետք է աջակցեն երեխաներին և երիտասարդներին, որպեսզի նրանք կարողանան անվտանգ օգտվել տեխնոլոգիայից: Նրանք պետք է հավասարակշռված մոտեցում ունենան և ճանաչեն օգուտների լայն շրջանակը, որը կարող է ապահովել համացանցը: Ծնողները կարող են հակված լինել կենտրոնանալու բազմաթիվ դրական կրթական հմտությունների/ օգուտների վրա, որոնք կարելի է ձեռք բերել առցանց, բայց կարևոր է, որ նրանք նաև հաշվի առնեն և գնահատեն սոցիալական օգուտները, որոնք երեխաները կարող են ստանալ առցանց: Խաղը և անձնական հետաքրքրությունները բացահայտելը կարող են լինել երեխաների համացանցի օգտագործման հիմնական դրդապատճառները:

Պատկերացումն այս ամենի մասին ծնողներին կարող է օգնել ավելի լավ ներգրավվել և աջակցել երեխաներին: Որպեսզի համոզված լինեն, որ երեխաները և երիտասարդները անվտանգ ու պատասխանատու կերպով են օգտագործում համացանցային կայքերը, ծնողները և խնամակալները պետք է տեղյակ լինեն հետևյալի մասին.

1. Ծանոթանալ ռիսկերին և հնարավորություններին, որոնց կարող են հանդիպել իրենց երեխաները և երիտասարդները առցանց:

⁵⁹ 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>.

⁶⁰ 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. Կարևոր է, որպեսզի կարողանան ճանաչել պոտենցիալ վտանգները, որոնց կարող են հանդիպել իրենց երեխաները՝ միևնույն ժամանակ հիշելով, որ այդ ռիսկերը պարտադիր չի, որ վնասեն:

3. Ակտիվորեն ներգրավված լինել այն ամենով, ինչ անում են իրենց երեխաները առցանց, բովանդակության տեսակը, որը նրանք դիտում, կիսվում կամ ստեղծում են, ծառայությունները, հարթակները և խաղերը, որոնք նրանք օգտագործում են, և այն մարդկանց, ում հետ նրանք շփվում են: Ծնողների համար միշտ օգտակար է փորձել այն ծառայությունները, որոնք իրենց երեխաներն օգտագործում են:

4. Ծնողները պետք է ուսումնասիրեն ուսուցման և զվարճանքի հետաքրքիր/լավ կայքեր և խաղեր, որոնք նրանք կարող են օգտագործել իրենց երեխաների հետ: Լավ կայքը կամ խաղը պետք է ունենա հատուկ անվտանգության էջ՝ հստակ հղումներով, հաշվետվությունների մեխանիզմներով և ուղեցույցներով երեխաների, երիտասարդների և նրանց ծնողների/խնամակալների համար:

5. Երեխաների և երիտասարդների հետ կանոնավոր, ազնիվ և բաց երկխոսություն վարել, որը համապատասխանում է տարիքին և փոխվում է ժամանակի ընթացքում:

ա) Համոզվել, որ երեխաներն ու երիտասարդները հասկանում են ռիսկերը, որոնց կարող են հանդիպել, պայմանավորվել գործողությունների մասին, որոնք նրանք կձեռնարկեն, եթե հանդիպեն դրանց. Օրինակ՝ Ձեզ պատմեն այդ ամենի մասին:

բ) Խրախուսել երեխաներին և երիտասարդներին մտածել, ինչպես կարող են լինել լավ «թվային քաղաքացի»՝ մտածելով իրենց և ուրիշների մասին, օգնել նրանց որդեգրելու առցանց վարքագծի դրական ձև:

գ) Խրախուսել քննադատական մտածելակերպն առցանց տեսած տեղեկության մասին, շփման մասին և բացատրել, որ առցանց տիրույթում տեսած ամեն ինչ չէ, որ իրական է: Խոսել սեփական կերպարի մանիպուլյացիայի և կեղծ լուրերի մասին, որոնք փորձում են շահագործել մարդկանց:

դ) Խոսել հասակակիցների ճնշումների և առցանց ընկերներին բաց թողնելու վախի մասին:

ե) Խոսել կախվածություն առաջացնող և ներքաշող տեխնոլոգիաների հրապուրանքի, մասնավորապես՝ անվճար ծառայությունների մասին, որտեղ առցանց անցկացրած ժամանակը և նրանց կողմից փոխանակվող տվյալները արժույթ են կամ բիզնես մոդել:

5. Համոզվել, որ երեխան գիտի, երբ և որտեղ կարող է դիմել օգնություն ստանալու համար: Դա կարող է լինել ծնողը կամ խնամակալը, ուսուցիչը կամ մեկ այլ վստահելի մեծահասակ:

Ձևավորել վերաբերմունք, որ եթե ինչ-որ անհանգստացնող բան ունենան առցանց, պետք է քննարկեն վստահելի մեծահասակի հետ:

6. Պայմանավորվել միացված սարքերի օգտագործման ընտանեկան կանոնների մասին՝ հասկանալով, որ ծնողները կամ խնամակալները պետք է օրինակ ծառայեն առցանց վարքագծի համար:

7. Համոզվել, որ երեխաները հավասարակշռված թվային «դիետա» ունենան, այնպես, որ նրանց առցանց ժամանակն արդյունավետ ծախսված լինի՝ ներառելով սովորելը, ստեղծագործելը, տարաբնույթ առցանց զվարճանքը և դրական ձևերով շփումը: Օգտագործել ներկառուցված գործիքներ՝ ստուգելու, որքան ժամանակ է ծախսվում հավելվածների և ծառայությունների համար:

8. Համոզվել, որ դուք և ձեր երեխաներն ընդունակ, կարող «գործիք» օգտագործողներ եք: Կան բազմաթիվ գործիքներ, որոնք կարող են օգնել ծնողներին համացանցին միացված տեխնոլոգիայի «կառավարման» հարցում ինչպես տանը, այնպես էլ տանից դուրս:

ա) Հաշվի առնել բոլոր միացված սարքերը, ոչ միայն ակնհայտ սմարթֆոնները, պլանշետները և համակարգիչները: Ներառեք խաղային վահանակներ, անձնական օգնականներ, միացված հեռուստացույցներ և ցանկացած այլ սարք, որը միանում է առցանց:

բ) Օգտագործել տարիքային վարկանիշները՝ որոշելու համար, թե որ բովանդակությունը, խաղերը, հավելվածները և ծառայությունները պետք է հասանելի լինեն երեխաներին և երիտասարդներին: Իմացեք, որ տարիքային վարկանիշները կարող են տարբերվել հավելվածների խանութներում և իրական հարթակներում: Մտածեք օգտագործել կարգավորումները՝ վերահսկելու համար, թե ինչ հավելվածներ և խաղեր կարելի է ներբեռնել և օգտագործել:

գ) Փորձել օգտագործել ցանցային զտիչ, որը հաճախ կոչվում է ծնողական վերահսկողություն, և անվտանգ որոնման համակարգեր կամ հսկիչներ՝ զտելու համար բովանդակությունը, որը երեխաներին և երիտասարդներին հասանելի կլինի առցանց:

դ) Որպես ընտանիք՝ հասկանալ, թե ինչպես և երբ պետք է բողոք ներկայացնել որևէ բովանդակության համար, որից դժգոհ եք, անհանգստացած կամ մտավախություններ ունեք, կամ կարծում եք, որ խախտում են ընդհանուր դրույթները և պայմանները: Իմանալ, թե ինչպես արգելափակել անցանկալի կամ չպահանջված շփումները:

ե) Շատ ուշադիր մտածեք մոնիտորինգային հավելվածները և տեխնոլոգիաներն օգտագործելուց, որոնք հետևում են երեխայի կողմից համացանցի օգտագործմանը:

Նրանք կարող են ունենալ անցանկալի հետևանքներ՝ դառնալով ավելի գաղտնի վարքագծի դրսևորման պատճառ և կարող են դիտվել որպես ընտանեկան բռնության և վերահսկման իրավիճակ: Եթե դուք իսկապես օգտագործում եք դրանք, ապա բացատրեք ձեր երեխային, թե ինչն էք վերահսկում և ինչու:

զ) Կարևոր է հաշվի առնել, որ երեխաները և երիտասարդները մեծանում և դառնում են ավելի հասուն: Վերագնահատեք վերահսկողության և սահմանափակումների կիրառությունը՝ համոզվելու համար, որ դրանք համապատասխանում են տարիքին. կարևոր է զարգացնել երեխայի ճկունությունը, որպեսզի կարողանա զարգանալ առցանց:

9. Սովորեցրեք ձեր երեխաներին չտրամադրել մուտքի գաղտնաբառերն ընկերներին կամ հարազատներին: Ուշադիր եղեք, թե երբ և որտեղ են նրանք կիսվում անձնական տեղեկություններով, օրինակ՝ պրոֆիլը, որը բաց է ամբողջ աշխարհի համար, կարող է օգտագործել ոչ անձնական պրոֆիլի լուսանկար և նվազագույնի հասցնել տարիքի, դպրոցի և գտնվելու վայրի մասին անձնական տվյալները:

10. Մի կարծեք, որ համացանցում բոլորը թիրախավորում են ձեր երեխային: Ընդհանուր առմամբ, մանկական կայքերը կարող են անվտանգ լինել և կարող են հիանալի ստեղծագործական, սոցիալական և կրթական փորձառություն տրամադրել երեխային, բայց հիշեք, որ անհրաժեշտ է լինել ներգրավված և տեղեկացված:

11. Հանգստություն պահպանեք և մի շտապեք եզրակացություններ անել, եթե լսեք կամ տեսնեք որևէ բան, որն անհանգստացնում է ձեր երեխային կամ նրա առցանց ընկերներից մեկի պահվածքում: Խուսափեք սարքերից զրկելու կամ առգրավելու սպառնալիքներից, քանի որ դրանք կարող են սոցիալական կարևոր դեր ունենալ որոշ երիտասարդների համար: Եթե երեխան վախենում է, որ կզրկեք նրան իր սիրելի սարքերից, նա, ամենայն հավանականությամբ, ավելի ու ավելի դժկամությամբ կկիսվի իր հետ տեղի ունեցած խնդիրներով կամ մտահոգություններով:

12. Սեփական փորձի հիման վրա սովորելը թվային ճկունության զարգացման կենսական տարրերից է: Եթե երեխաներն առցանց վտանգի կամ խնդիրների են առնչվում, ապա ծնողները կարող են օգնել երեխաներին գտնել դրանց լուծման ուղիներ, որպեսզի նրանք կարողանան ապահով կերպով օգուտ քաղել դրական կողմերից, երբ անհրաժեշտությունը կա, և հնարավորության դեպքում խուսափեն խնդիրներից:

Ու՛ր դիմել օգնության համար

Շատ երկրներ ունեն օգնության թեժ գծեր, որտեղ երեխաները և երիտասարդները կարող են հայտնել խնդրի մասին: Այս գծերի մասին տեղեկատվությունը լայնորեն հանրայնացվում է, և տարբեր երկրներ տարբեր մոտեցումներով են այս տեղեկատվությունը տարածում: Կարևոր է, որ երեխաները և երիտասարդները գիտակցեն, որ երբեք ուշ չէ որևէ խնդրի մասին հայտնելու համար, և որ դրանով նրանք կարող են օգնել ուրիշներին:

Թեև երեխաները և երիտասարդները ընդունում են, որ երբեմն թույլ են տալիս ռիսկային վարքագիծ դրսևորել, սակայն նրանց շատ չի անհանգստացնում այսպիսի ռիսկերը, և նրանք նախընտրում են խնդիրները լուծել ինքնուրույն կամ հասակակիցների օգնությամբ: Սա հուշում է, որ նրանք դիմում են իրենց ծնողներին կամ այլ մեծահասակներին միայն պոտենցիալ, շատ «լուրջ» խնդիրների դեպքում:

Սա խնդիր է հատկապես տարիքով ավելի հասուն տղաների համար, ովքեր ավելի հավանական է, որ օգտագործեն միայն «Հաղորդել չարաշահման մասին»⁶¹ կոճակը (օրինակ, որը մշակվել է Վիրտուալ գլոբալ աշխատանքային խմբի կողմից)՝ ծնողներին կամ այլ մեծահասակներին հավելյալ դիմելու փոխարեն⁶²: Մենք տեսնում ենք, որ երեխաները և երիտասարդները, ովքեր գիտակցում են ռիսկերը, հաճախ չեն կիսում նոր տեխնոլոգիաների մասին տեսակետը, որը ենթադրում է, որ մեծահասակները պետք է լինեն երեխաների և երիտասարդների վարքագիծը դատելու և վերահսկելու գլխավոր դերում⁶³:

Անհրաժեշտ է զգույշ լինել անցանց և առցանց աշխարհների միջև պարզ տարբերություններ դնելու հարցում, քանի որ մեր առօրյա կյանքն անմիջականորեն կապված է առցանց տեխնոլոգիաներից:

Շատ երեխաների և երիտասարդների համար տեխնոլոգիաների ընձեռած հնարավորությունները նշանակում են զգույշ բանակցություններ՝ (օրինակ՝ բացահայտելու նրանց ինքնությունը, մտերիմ հարաբերությունների հաստատումը և սոցիալականացման հնարավորության բարձրացումը) և ռիսկերի (գաղտնիության, թյուրիմացությունների և չարաշահումների հետ կապված), որոնք ընձեռում է համացանց-միջնորդավորված հաղորդակցությունը:⁶⁴

Ծնողները և մանկավարժները պետք է տեղյակ լինեն, որ եթե նրանք կասկածում են առցանց սեռական բռնություն, ապա հանցագործը պետք է արգելափակվի և հաղորդակցությունը պահպանվի որպես ապացույց:

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

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

63 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.

64 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).

Ծնողները երբեք չպետք է դիտեն իրենց երեխայի կամ այլ երեխաների կողմից ստեղծված սեռական պատկերները: Այս նյութերը պետք է փոխանցվեն իրավապահ մարմիններին, և երեխաների նկատմամբ առցանց բռնության կամ շահագործման մասին պետք է զեկուցվի համապատասխան մարմին: Ծնողները երբեք չպետք է ներկայանան իրենց երեխայի փոխարեն, որպեսզի «ապացուցեն» բռնությունը:

Ավելի մանրամասն երեխաների սեռական նկարների մասին զեկուցելու մասին տեղեկատվություն, կարող եք գտնել հետևյալ հղումներով.

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. Ուղեցույց ծնողների և խնամակալների համար

Անվտանգության խորհուրդները հիմնված են հավաքագրված տվյալներից և առկա հետազոտությունների վերլուծությունից:

Ձեկույցի այս բաժինը նպատակ ունի ուղեցույցներ տրամադրել ծնողներին և խնամակալներին (և մանկավարժներին առանձին ցանկով)՝ օգնելու նրանց սովորեցնել երեխաներին և երիտասարդներին, ինչպես ապահով, դրական և արժեքավոր փորձառություն ունենալ առցանց ռեժիմում:

Ծնողները, խնամակալները և հոգաբարձուները պետք է հաշվի առնեն կայքերի ճշգրիտ բնույթը, ինչպես նաև հասկանան՝ արդյո՞ք իրենց երեխան ճիշտ կերպով է ըմբռնում վտանգները և որքան՞ով է հավանական, որ ծնողը կարող է նվազեցնել ռիսկերը՝ նախքան երեխային հարմար միջավայր որոշելը:

Համացանցն ունի մեծ ներուժ և հնարավորություն է ընձեռում երեխաներին և երիտասարդներին անհրաժեշտը գտնելու համար:

Առցանց վարքագծի դրական և պատասխանատու ձևերի ուսուցումը հիմնական նպատակն է: Աղյուսակ 1-ում հարցերը տարանջատվում են առանցքային ոլորտների, որոնք պետք է հաշվի առնեն ծնողները և խնամակալները:

Աղյուսակ 1. Ծնողների և խնամակալների ուշադրության հիմնական ոլորտները

Ծնորդներ/խնամակալներ			
	#	Ուշադրության արժանացնելու հիմնական ոլորտները	Նկարագրություն
Ձեր տեխնոլոգիայի ապահովությունն ու անվտանգությունը	1	Քննարկում անցկացրե՛ք երեխայի հետ: Փորձե՛ք նրանց հետ ինչ որ բանով զբաղվել առցանց:	<p>Հետաքրքրվե՛ք, թե ինչով են նրանք առցանց զբաղվում, զրուցեք նրանց հետ: Կարևոր է, որ երեխաները և երիտասարդները ծնողների անվստահությունը չզգան: Զտու՛մը, մոնիտորինգը և արգելափակումները կարևոր են, բայց այն պետք է տեղի ունենա քննարկման և երկխոսության արդյունքում: Երբ երեխաները և երիտասարդները ժամանակ են անցկացնում տանից դուրս, նրանք կարող են հասանելիություն ունենալ նաև այլ սարքերի միջոցով (հնարավոր է չսահմանափակված), այստեղ է կարևոր երեխայի հետ վստահելի շփումը՝ հասկանալու համար, արդյո՞ք նրանք խնդիրների դեպքում կտեղեկացնեն Ձեզ:</p> <p>Պետք չէ չափազանցված կերպով արձագանքել, եթե երեխան կամ երիտասարդն ասում է, որ առցանց իր հետ ինչ որ բան է պատահել: Կարևոր է Ձեր արձագանքը, նրանք պետք է իրենց ապահով և վստահ զգան, որ կարող եք օգնել: Այդ դեպքում նրանք ապագայում կրկին կդիմեն Ձեր օգնությանը:</p>

Օգտակար կլինի, որ երեխաները և երիտասարդները պատկերացնեն, թե ինչ է համացանցը, որպեսզի նրանք ավելի լավ հասկանան, ինչ է համացանցային «տարածքը», որտեղ իրենց նախընտրած հավելվածներ են՝ Instagram, Snapchat, YouTube:

Համացանցը հաճախ կարող է արստրակտ վայր թվալ երեխաների և երիտասարդների համար և չունենալով որոշակի պատկերացում դրա մասին, բարդ կլինի նրանց համար հասկանալ ռիսկերը և ճանաչել դրանք: Հնարավոր անալոգիան կարող է լինել մի մեծ քաղաք, որն ունի շատ գեղեցիկ վայրեր և բարեհամբույր մարդիկ, բայց նաև տարածքներ, որոնք դուք չէիք այցելի, քանի որ դրանք կարող են ռիսկային լինել: Սա կօգնի երեխաներին և երիտասարդներին մտածել տարբեր խնդիրների մասին, որոնց կարող են նրանք հանդիպել առցանց:

Ծնողները պետք է հետաքրքրություն ցուցաբերեն այն ամենի հանդեպ, ինչ իրենց երեխան անում է առցանց և պատրաստ լինեն կիսվելու իրենց թվային փորձառությանը, որը կնպաստի վստահության ձեռք բերմանը և բաց երկխոսությանը:

	<p>2 Նույնականացրե՛ք տեխնոլոգիաները, սարքերը և ծառայությունները ձեր ընտանիքում և տանը:</p>	<p>Նույնականացրե՛ք ձեր տան/ընտանիքի բոլոր սարքերը, որոնք միացված են համացանցին, այդ թվում՝ բջջային հեռախոսները, դյուրակիր համակարգիչները, պլանշետները, ինչպես նաև խելացի հեռուստացույցները, խաղային սարքերը և այլն: Նույնականացրե՛ք առցանց ծառայությունները և հավելվածները, որոնք օգտագործվում են Ձեր ընտանիքի անդամների կողմից:</p>
	<p>3 Տեղադրե՛ք արգելապատնեշ (firewall) և հակավիրուսային ծրագրեր բոլոր սարքերում:</p> <p>Մտածե՛ք՝ արդյո՞ք գտման և արգելափակման կամ մոնիտորինգի ծրագրերը կարող են օգնել/աջակցել և հարմար են ձեր ընտանիքին:</p>	<p>Համոզվե՛ք, որ ձեր սարքերում տեղադրված է թարմացված հակավիրուսային ծրագրեր և համակարգչային վնասակար ծրագրերից պաշտպանություն (malware protection): Սովորեցրե՛ք երեխաներին համացանցի անվտանգության հիմունքները:</p> <p>Օր.՝ արդյո՞ք Ձեր օպերացիոն համակարգը թարմացված է, օգտվո՞ւմ եք հավելվածի վերջին տարբերակից: Տեղադրվա՞ծ են համակարգի խոցելիությունը վերացնող վերջին կարկատները՝ ծրագրային լրացումները (անգ. security patch):</p> <p>Սարքերի և ծրագրերի ֆիլտրումն ու մոնիտորինգը օգտակար է, բայց վստահության և գաղտնիության հարցերը նույնպես պետք է հաշվի առնվեն: Ծնողները պետք է խոսեն իրենց երեխաների հետ, թե ինչու են նրանք օգտագործում նման</p>

			միջոցներ, որպեսզի ապահովեն ընտանիքի անվտանգությունը:
Կանոններ	4	<p>Ընտանիքում համաձայնության եկեք համացանցից և անձնական սարքերից օգտվելու վերաբերյալ՝ հատուկ ուշադրություն դարձնելով գաղտնիության խնդիրներին, տարիքային ոչ համապատասխան կայքերին, հավելվածներին և խաղերին, բուլինգին, էկրանի դիմաց անցկացվող ժամանակին և անձանոթ մարդկանց կողմից ներկայացվող վտանգին:</p> <p>Նաև համոզվե՛ք, որ տանը կա աջակցության մշակույթ, որպեսզի երեխաները և երիտասարդները զգան, որ կարող են աջակցություն փնտրել և</p>	<p>Հենց այն պահից, երբ երեխաներն ու երիտասարդները սկսում են օգտագործել տեխնոլոգիաները, ժամանակն է, որ քննարկե՛ք և հաստատե՛ք համաձայնեցված կանոնների ցանկը: Այս կանոնները պետք է ներառեն, երբ երեխաներն ու երիտասարդները կարող են օգտվել համացանցից և ինչպես պետք է օգտագործեն, ինչպես նաև էկրանի դիմաց անցկացվող ժամանակի ակնկալիքները:</p> <p><i>Թվային օրինակելի կերպար</i> (անգ. Digital Role Model) - Կարևոր է, որ ծնողները ճիշտ օրինակ ծառայեն իրենց երեխաների համար: Երեխաներն ավելի հավանական է, որ որդեգրեն ճիշտ վարքագիծ, եթե այդ վարքը դրսևորվի ծնողների/խնամակալների կողմից:</p> <p>Սա վերաբերվում է նաև լուսանկարներ անելուն և տարածելուն. նախքան առցանց որևէ նկար տեղադրելն անհրաժեշտ է համաձայնություն ստանալ: Ծնողները մինչ կիսվելը պետք է մտածեն համացանցում և սոցիալական ցանցերում իրենց երեխայի հետ կապված անձնական պատմությունների կամ լուսանկարների վերաբերյալ: Հաշվի առե՛ք երեխայի գաղտնիության իրավունքը</p>

	<p>ստանալ ծնողներից/խնամակալներից:</p>	<p>ինչպես ներկայի, այնպես էլ ապագայի համար:</p> <p>Երեխաները և երիտասարդները պետք է կարողանան գալ և խոսել ցանկացած առցանց (և անցանց) ճնշումների և մարտահրավերների մասին, որոնց բախվում են: Քննարկում սկսելու ուղիներից մեկը լրատվամիջոցներում հայտնվող համացանցի/առցանց վարքագծի մասին պատմություններն են: Սա կապաանձնավորի խնդիրը, բայց թույլ կտա երեխաներին և երիտասարդներին կարծիք հայտնել:</p>
<p>Ծնողների և խնամակալների կրթությունը</p>	<p>5 Տեղյակ եղե՞ք Ձեր երեխաների կողմից օգտագործվող առցանց և բջջային ծառայություններից (օրինակ՝ սոցիալական ցանցեր, կայքեր, հավելվածներ, խաղեր և այլն) և խորը պատկերացում կազմե՞ք, թե երեխաներն ինչպես են անցկացնում իրենց ժամանակն առցանց:</p>	<p>Անհրաժեշտ է հասկանալ, ինչպես կարելի է ապահովել, որ երեխաներն ու երիտասարդները հնարավորինս անվտանգ օգտագործեն հավելվածներն ու հարթակները, այդ թվում՝ հաշիվները մասնավոր դարձնելը, սահմանափակումների մասին տեղյակ լինելը և այլն:</p> <p>Օգտագործեք գործիքները, որոնք գալիս են շարժական սարքերի հետ, ինչպիսիք են՝ Family Link-ը կամ ծնողական վերահսկողության այլ գործիքներ:</p> <p>Փորձեք որոշակիորեն հասկանալ երեխաների և երիտասարդների առցանց լինելու դրդապատճառները: Ինչու են նրանք օգտագործում որոշակի կայքեր և ծառայություններ: Այս ըմբռնումը նաև կօգնի ավելի լավ հասկանալ սոցիալական և</p>

		<p>էմոցիոնալ մարտահրավերները, որոնց կարող են հանդիպել երեխաները և երիտասարդները (որոնք երբեմն կարող են հանգեցնել ռիսկային վարքագծի) և տալ պատկերացում, ինչպես ձևավորել ճկունություն:</p>
<p>Ինտերնետ կայքերի առանձնահատկությունների ստուգում</p>	<p>6 . Հաշվի առեք «Թվային համաձայնության» տարիքը</p>	<p>Որոշ երկրներ ունեն օրենքներ, որոնք սահմանում են նվազագույն տարիքը, երբ ընկերությունը կամ կայքը կարող է խնդրել երիտասարդին տրամադրել իր մասին անձնական տվյալներ՝ առանց նախապես հաստատված ծնողի համաձայնությունը ստանալու: «Թվային համաձայնության» այս տարիքը սովորաբար տատանվում է 13-16 տարեկանների միջև: Որոշ երկրներում լավ պրակտիկա է համարվում պահանջել ծնողների համաձայնությունը՝ նախքան երիտասարդներից անձնական տվյալները խնդրելը, մինչդեռ այլ երկրներում դա ամրագրված է օրենքով (տե՛ս GDPR 8-րդ հոդվածը ԵՄ անդամ երկրների համար): Շատ վեբ կայքեր, որոնք նախատեսված են փոքր երեխաների համար, հարցնում են ծնողների համաձայնությունը՝ նախքան նոր օգտատիրոջը միանալ թույլատրելը: Ստուգե՛ք յուրաքանչյուր ծառայության նվազագույն տարիքային պահանջները:</p>
	<p>7 Վերահսկել վարկային</p>	<p>Շատ սարքեր, հավելվածներ և ծառայություններ կարող են</p>

		<p>քարտերի և վճարման այլ մեխանիզմների օգտագործումը</p>	<p>օգտագործվել գնումներ կատարելու համար և խնամքով կառավարել հասնալիությունը ծնողական հաշիվների՝ պահպանված վճարային մեխանիզմներով և կրեդիտ քարտերով: Կարևոր է պահպանել վարկային և դեբետային քարտերը և չհրապարակել PIN կոդը՝ չթույլատրված մուտքը կանխելու համար:</p>
	8	<p>Ձեկուցում/տեղեկացնել</p>	<p>Տեղյակ եղե՛ք, ինչպես հաղորդել խնդիրների մասին այն հարթակներում, որոնք օգտագործում են ձեր երեխաները, ինչպես ջնջել կամ փոփոխություններ կատարել երեխաների պրոֆիլներում: Համոզվե՛ք, որ նրանք ևս տեղեկացված են: Նաև տեղեկացե՛ք խնդիրների դեպքում թե՛ գծերին հաղորդում տալու մասին:</p>
	9	<p>Գովազդ, թերի տեղեկատվություն և ապատեղեկատվություն</p>	<p>Տեղյակ եղե՛ք, որ գովազդը կարող է անտեղի կամ ապակողմնորոշիչ լինել: Խոսե՛ք երեխաների հետ, թե ինչպես նրանք կարող են բողոք ներկայացնել գովազդի մասին և ավելի շատ վերահսկել, ինչ տեսնում են առցանց: Կարևոր է գիտակցել, որ առցանց տեսածը մեծ ազդեցություն ունի երեխաների և երիտասարդների կարծիքի ձևավորման գործում: Զբաղվեք նրանց հետ՝ օգնելու նրանց զարգացնել առցանց մեդիա գրագիտությունը:</p>

<p>Երեխաների կրթությունը</p>	<p>10</p>	<p>Ստեղծեք աջակցության մշակույթ</p>	<p>Երեխաները և երիտասարդները պետք է գիտակցեն, որ առցանց աշխարհն անցանց աշխարհի արտացոլումն է՝ լավ և վատ փորձառություններով: Կարևոր է, որ երեխաները և երիտասարդները վստահ զգան, որ կարող են ձեզանից օգնություն և աջակցություն խնդրել, եթե ինչ-որ բան սխալ է արված, ինչպես նաև կարողանան առցանց աջակցություն ցուցաբերել ուրիշներին:</p> <p>Երեխաները և երիտասարդները պետք է կարողանան ճանաչել առցանց ռիսկերը. որոշներն ակնհայտ են, իսկ մյուսներն՝ ավելի ոչ այնքան, ինչպիսիք են՝ հարկադրանքը, շանտաժը: Այս մեխանիզմները բոլորն օգտագործվում են հանցագործների կողմից:</p> <p>Երեխաները և երիտասարդները նույնպես պետք է հասկանան, որ առցանց մուտքը պատասխանատվություն է ենթադրում: Նրանք պետք է իմանան, որ օրենքները գործում են ինչպես առցանց, այնպես էլ անցանց, և որ անհրաժեշտ է ճիշտ վարքագիծ ունենալ:</p>
	<p>11.</p>	<p>Երբեմն երեխաներն ու երիտասարդները ցանկանում են հանդիպել իրենց առցանց ընկերների հետ: Կարևոր է, որ դուք ճիշտ քայլեր ձեռնարկեք՝ ներկայաց-</p>	<p>Երեխաները և երիտասարդները կարող են իրական վտանգի ենթարկվել, եթե նրանք անձամբ հանդիպեն անծանոթին, ում հետ միայն առցանց են շփվել: Առցանց մարդիկ կարող են չլինել այնպիսին, ինչպիսին ներկայանում են: Այնուամենայնիվ, եթե ամուր առցանց ընկերություն է ձևավորվում և երեխան ցանկանում է հանդիպում կազմակերպել, ապա ներկայացրեք նրան վտանգը, բացատրեք, որ կարելի է գնալ հանդիպման, բայց Դուք կգերադասեիք գնալ նրա հետ կամ համոզեք, որ մեկ այլ վստահելի մեծահասակ ուղեկցի նրան:</p>

	<p>առցանց զրուցակցի հետ հանդիպելու վտանգները:</p>	<p>Ակնհայտ է, որ դա կախված կլինի երեխայի տարիքից:</p> <p>Կարևոր է նաև տեղեկացված լինել, որ ավելացել է ոչ կոնտակտային հանցագործությունները, նրանք ձգտում են չհանդիպել երեխային, բայց նրանից ստանալ սեռական բնույթի բովանդակություն:</p>
12	<p>Անձնական տեղեկատվության կարևորությունը</p>	<p>Օգնե՛ք երեխաներին հասկանալ և կառավարել անձնական տվյալները: Բացատրեք, որ երեխաները և երիտասարդները պետք է հրապարակեն միայն տեղեկությունը, որը դուք և նրանք հարմար եք գտնում ուրիշներին ներկայացնելու համար: Նրանք չպետք է կիսվեն անձը հաստատող տեղեկություններով: Հիշեցրեք երեխաներին և երիտասարդներին, որ նրանք առցանց համբավ ունեն, որը պետք է կառավարվի: Որևիցե բովանդակությամբ կիսվելուց հետո այն կարող է դժվար լինել փոխել/հարմարեցնել:</p>

<p>Երեխաների կրթությունը</p>	<p>13</p>	<p>Համոզվե՛ք, որ երեխաները և երիտասարդները հասկանում են, ինչ է նշանակում տեղադրել լուսանկարներ համացանցում, ներառյալ իրենց և ընկերների լուսանկարները:</p>	<p>Բացատրե՛ք երեխաներին, որ լուսանկարները կարող են բացահայտել բազմաթիվ անձնական տեղեկություններ: Երեխաները և երիտասարդները պետք է հասկանան տեսախցիկների օգտագործման և բովանդակություն վերբեռնելու ռիսկերը: Նախընտրելի է, որ ուրիշների նկարները չվերբեռնվեն առանց նրանց համաձայնության: Սա պետք է վերաբերվի նաև ծնողներին, ովքեր լուսանկարում և բեռնում են իրենց երեխաների նկարները: Հավասարապես կարևոր է, որ երեխաները և երիտասարդները հասկանան, որ երբեմն կարող են լինել այլ անձինք՝ իրենց ընկերների և ընտանեկան ցանցում, ովքեր կարող են տեղեկատվությունը դուրս հանել, ուստի նրանք պետք է խոսեն իրենց ընկերների և ընտանիքի հետ, ինչպես նաև կրթեն նրանց չկիսվելու ավելորդ տեղեկատվությամբ: Խրախուսե՛ք ձեր երեխաներին իրենց կամ իրենց ընկերների լուսանկարները չհրապարակեն հստակ ճանաչելի մանրամասներով, ինչպիսիք են՝ նկարում առկա փողոցի անունները, մեքենաների համարանիշները կամ դպրոցական շապիկին երևացող իրենց դպրոցի անունը:</p>
-------------------------------------	-----------	---	--

9. Մանկավարժների դերը

Անչափ կարևոր է, որ մանկավարժները ոչ թե ենթադրություններ անեն, թե ինչ գիտեն կամ չգիտեն երեխաները և երիտասարդներն առցանց անվտանգության խնդիրների մասին, այլ գիտակցեն, որ մանկավարժների դերը շատ կարևոր է երեխաներին և երիտասարդներին գաղտնաբառերի կարևորության մասին սովորեցնելու, ինչպես նաև դրանք անվտանգ պահելու, ամուր գաղտնաբառ ստեղծելու գործում, շատ դեռահասներ կիսում են գաղտնաբառերը միմյանց հետ, և դա հաճախ դիտվում է որպես իսկական ընկերության նշան: Երեխաների և երիտասարդների գաղտնիության վերաբերյալ շատ բանավեճեր կան առցանց, և Լոնդոնի տնտեսագիտության դպրոցի կողմից իրականացված ապացույցների ուսումնասիրությունը ցույց է տվել, որ երեխաներն ու երիտասարդները կարևորում են իրենց գաղտնիությունը և ներգրավվում են պաշտպանական ռազմավարություններում, բայց նրանք նաև գնահատում են առցանց լինելու հնարավորությունը:

Ուսումնասիրությունը ցույց տվեց, որ *ծնողների աջակցությունը կարևոր է երեխաների և երիտասարդների համար*, քանի որ նրանք զգում են որոշակի ռիսկ՝ անկախ պաշտպանիչ վարքագիծ սովորելիս: Նաև նշվել է, որ *«պեդր է հաշվի առնել մեդիա գրագիտության ռեսուրսները և վերապատրաստումները ծնողների, մանկավարժների և երեխաների աջակցությամբ զբաղվող աշխատողների, քանի որ ապացույցները ցույց են տալիս, որ մեծահասակների կողմից ռիսկերի և պաշտպանիչ ռազմավարությունների իմացության մեջ զգալի բացեր կան՝ երեխաների և երիտասարդների տվյալների և առցանց գաղտնիության հետ կապված»*:⁶⁵

Դպրոցները հնարավորություն ունեն փոխակերպելու կրթությունը և օգնելու աշակերտներին իրացնել իրենց ներուժը և բարձրացնել ստանդարտները SCS-ների միջոցով: Այնուամենայնիվ, կարևոր է նաև, որ երեխաներն ու երիտասարդները սովորեն անվտանգության կանոնները, երբ նրանք օգտագործում են այս նոր տեխնոլոգիաները, հատկապես ավելի համագործակցային տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են՝ սոցիալական ցանցերի հարթակները և ծառայությունները, որոնք արդյունավետ և ստեղծագործ սոցիալական ուսուցման կարևոր կողմն են: Երեխաներն ու երիտասարդներն այժմ հեշտությամբ կարող են ստեղծել իրենց սեփական բովանդակությունը և լայնորեն տարածել այն սոցիալական մեդիա հարթակների միջոցով, որոնցից շատերը նաև թույլ են տալիս ուղիղ հեռարձակում:

Մանկավարժները կարող են օգնել երեխաներին և երիտասարդներին օգտագործել տեխնոլոգիան ողջամիտ և անվտանգ:

⁶⁵ 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>.

- Համոզվել, որ դպրոցն ունի մի շարք կոշտ քաղաքականություն և գործելակերպ, որ դրանց արդյունավետությունը կանոնավոր կերպով վերանայվում և գնահատվում է:

- Նպաստել թվային հմտությունների և թվային գրագիտության զարգացմանը՝ ներառելով թվային քաղաքացիության կրթությունն իրենց ուսումնական ծրագրերում: Կարևոր է ներառել սոցիալական և էմոցիոնալ ուսուցման հայեցակարգերն առցանց անվտանգության կրթության մեջ, քանի որ դրանք կաջակցեն ուսանողների զգացմունքների ըմբռնմանը և կառավարմանը՝ առողջ և հարգալից հարաբերություններ ստեղծելու ինչպես առցանց, այնպես էլ անցանց:

- Համոզվել, որ բոլորը տեղյակ են ընդունելի օգտագործման քաղաքականության (acceptable use policy=AUP) և դրա օգտագործման մասին: Կարևոր է ունենալ AUP, որը պետք է համապատասխանի տարիքին:

- Ստուգել՝ արդյո՞ք դպրոցի հակաբուլինգային քաղաքականությունը ներառում է հղումներ համացանցում և բջջային հեռախոսներում, այլ սարքերի միջոցով ահաբեկելուն կամ կամ արդյունավետ պատժամիջոցներ այդ քաղաքականության խախտման համար:

- Առցանց անվտանգության համակարգողի նշանակում:

- Ապահովել, որ դպրոցական ցանցն անվտանգ և ապահով լինի:

- Համոզվել, որպետզի ծառայություն մատուցողը լինի լիցենզավորված համացանց ծառայություններ մատուցող:

- Օգտագործել ֆիլտրներ և մոնիթորինգային ծրագրեր:

- Բոլոր երեխաների և երիտասարդների համար կազմակերպել առցանց անվտանգության թեմայով ուսուցում՝ նշելով, թե որտեղ, ինչպես, երբ այն կանցկացվի:

- Համոզվել, որ ողջ անձնակազմը (ներառյալ աջակցող անձնակազմը) անցել է համապատասխան վերապատրաստում, որ նրանց վերապատրաստման ծրագիրը պարբերաբար թարմացվում է:

- Դպրոցում ունենալ կոնտակտային անձ, ով կկարողանա հավաքել և արձանագրել առցանց անվտանգության միջադեպերը, որոնք դպրոցին ավելի լավ պատկերացում կտան ցանկացած խնդրի կամ միտումների մասին, որոնք պետք է լուծվեն:

- Ապահովել, որ ղեկավար անձնակազմը պատշաճ տեղեկացված լինի դպրոցում առցանց անվտանգության մասին:

- Ունենալ առցանց անվտանգության բոլոր միջոցառումների կանոնավոր աուդիտ:

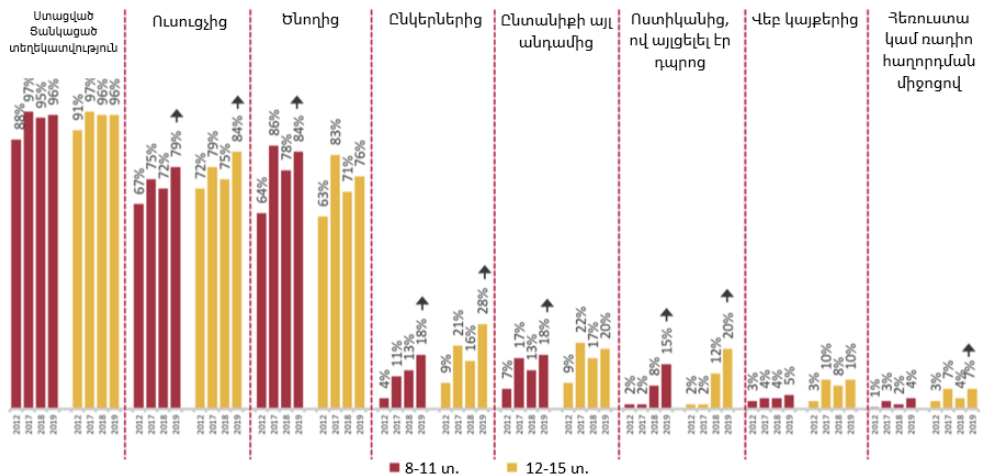
- Գնահատել կրթական և հոգեբանական, համացանցի և առցանց տեխնոլոգիաների ազդեցությունները երեխաների և երիտասարդների շրջանում:

- Վերջին տարիներին կտրուկ աճել է երեխաների և երիտասարդների կողմից համացանց տեխնոլոգիաների օգտագործումը, ինչն ուղեկցվում է համացանցում անվտանգության հարցերի աճող մտահոգությամբ: Պատմականորեն այնպես է ստացվել, որ պարբերաբար բարոյական խուճապ է եղել կոմունիկացիոն տեխնոլոգիաների պոտենցիալ վտանգի մասին, և դա հատկապես վերաբերվել է երիտասարդ կանանց: Այնուամենայնիվ, երբ իրականում ուսումնասիրվում են նման վտանգները, պարզվում է, որ շատ հաճախ մեղավորը ոչ թե տեխնոլոգիան է որպես այդպիսին, այլ տեխնոլոգիան օգտագործող երեխաների և երիտասարդների գործունեությունը որքան աճում է, այնքան մեծանում է ծնողական վերահսկողության կորստի վերաբերյալ անհանգստությունները: Համարվում է, որ մանկավարժները կենսական դեր ունեն համացանցի օգտագործման անվտանգության խթանման և ապահովման գործում: Ամբողջ աշխարհում ծնողները կարծում են, որ դպրոցները պետք է կենտրոնական դեր ունենան երեխաների և երիտասարդների կողմից տեխնոլոգիաների անվտանգ օգտագործման և կրթելու գործում, սակայն հետազոտությունները ցույց են տալիս նաև, որ երեխաների և երիտասարդների համար առցանց խնդիրների վերաբերյալ տեղեկատվության հիմնական աղբյուրը հանդիսանում է դպրոցը և ծնողները⁶⁶: Այս տեսակի կրթության մեջ ներառվող իրավասությունների վերաբերյալ առաջարկություններն որոշվել են Եվրոպայի խորհրդի թվային քաղաքացիական կրթության ծրագրի շրջանակներում:⁶⁷

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.

67 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>.

Գծապատկեր 8. Երեխաներ, ովքեր նշում են, որ համացանցից անվտանգ օգտվելու վերաբերյալ ստացել են տեղեկատվություն կամ խորհուրդ: Գծապատկերում ներառված են նրանք, ովքեր տանից են միանում համացանցին (2012) կամ այլ վայրերից (2017, 2018, 2019)՝ ըստ տարիքի:⁶⁸



Երեխաներ, ովքեր նշում են, որ համացանցից անվտանգ օգտվելու վերաբերյալ ստացել են տեղեկատվություն կամ խորհուրդ: Գծապատկերում ներկայացված է համացանցին տանից կամ այլ վայրերից (2012) միացողների վերաբերյալ տեղեկատվությունը՝ (2017, 2018, 2019) ըստ տարիքային խմբի (8-11 և 12-15 տարեկան): Գծապատկերում ցույց է տրված տարիներն ըստ տարիքի՝ նշելով ստացված տեղեկության աղբյուրը :

Ներկայացված է տեղեկատվություն յոթ աղբյուրից՝ ուսուցիչ, ծնող, ընկերներ, ընտանիքի այլ անդամ, դպրոց եկող ոստիկան, կայքեր, հեռուստա/ռադիոհաղորդում: Շատ աղբյուրների համար թվերի կայուն աճ կա 2012, 2017, 2018 և 2019 թվականներին:

Աղբյուրը: Ofcom

Առցանց անվտանգության վաղ մոտեցումները հիմնականում կենտրոնացած էին տեխնոլոգիական լուծումների վրա, ինչպիսիք են գտիչ ծրագրաշարի օգտագործումը, սակայն վերջին տարիներին տեղեկատվական տեխնոլոգիաների շարժունակության աճ է գրանցվել, և արդյունքում ավանդական համակարգիչներն այլևս համացանց մուտք գործելու միակ միջոցը չեն: Բջջային հեռախոսների, պլանշետների, անհատական թվային օգնականների և խաղային սարքերի քանակի աճն ապահովում է լայնաշերտ կապեր: Երեխաները և երիտասարդները կարող են օգտվել համացանցից դպրոցում, տանը, գրադարանում, համացանց սրճարանում, արագ սննդի կետում, ակումբում կամ նույնիսկ հասարակական տրանսպորտով դպրոց գնալիս: Դպրոցները հնարավորություն են տալիս աշխատել համացանցում՝ համագործակցելով փակ ցանցի շրջանակներում կամ պարզապես շրջապատված լինելով այլ երեխաների և երիտասարդների կողմից:

68 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.

Ակնհայտ նախնական միջոցառումները ներառում են ցանցում արդյունավետ անվտանգության ապահովում: Երեխաները և երիտասարդները կարող են ունենալ անձնական սարքեր, որոնք ընդգրկված չեն ցանցի պաշտպանության ներքո, և այդ պատճառով կրթությունը, քննարկումները և երկխոսությունը կարևոր են:

- Անվտանգության առցանց քաղաքականությունը պետք է մշակվի և իրականացվի՝ ներգրավելով շահագրգիռ խմբերի և կողմերի լայն շրջանակ: Դրանք ներառում են.

- ուսուցիչներ,
- դպրոցի ղեկավարություն,
- օժանդակ անձնակազմ,
- ծնողներ կամ խնամակալներ,
- տեղական ինքնակառավարման մարմինների անձնակազմ,
- հնարավորության դեպքում համացանց ծառայություններ մատուցողներին և դպրոցներին:

Այս բոլոր խմբերն ունեն պատկերացումներ, որոնք կարող են օգնել սահմանել դպրոցի քաղաքականությունը: Կարևոր է, որ նրանց բոլորի հետ խորհրդակցեն: Այնուամենայնիվ, պարզապես քաղաքականություն ունենալը բավարար չէ: Յուրաքանչյուր ոք, ով ներգրավված է այս գործում, պետք է ձեռնարկի ակտիվ պրակտիկա, որը կօգնի անձնակազմին բացահայտել և հասնել երեխաների և երիտասարդների անվտանգ վարքագծի: Այս բոլոր խմբերին ի սկզբանե ներգրավելով՝ յուրաքանչյուրը պետք է զգա նման քաղաքականության արդիականությունը, ինչպես նաև իր անձնական պատասխանատվությունը՝ դրանք իրականություն դարձնելու համար:

Անվտանգ SCS ուսումնական միջավայրի ստեղծումն ունի մի քանի կարևոր տարրեր, որոնք ներառում են հետևյալը.

- ամբողջական իրազեկման ենթակառուցվածք,
- պարտականություններ, քաղաքականություն և ընթացակարգեր,
- տեխնոլոգիական գործիքների արդյունավետ շարք,
- էլեկտրոնային անվտանգության համապարփակ կրթական ծրագիր,
- ծրագիր, որը նախատեսված է հաստատությունում յուրաքանչյուրի համար,
- ստուգման գործընթաց, որը մշտապես վերահսկում է SCS ուսումնական միջավայրի արդյունավետությունը:

Սրանք բոլորը պետք է ներառվեն դպրոցում առկա երեխաների անվտանգության քաղաքականության մեջ, այլ ոչ թե դիտվեն որպես մի բան, որը կառավարվում է բացառապես SCS թիմի կողմից: Համացանցում կամ բջջային հեռախոսի միջոցով բուլինգի և իրական կյանքում տեղի ունեցող բուլինգի միջև տարբերություն դնելն անհմաստ է:

Այնուամենայնիվ, սա չի նշանակում, որ տեխնոլոգիան չի կարող նույնպես լինել լուծման կարևոր մասը՝ կարգավորելով.

- վիրուսների կանխարգելում և պաշտպանություն,
- մոնիտորինգի համակարգեր՝ հետևելու, թե ով ինչ է ներբեռնել, երբ է ներբեռնել և որ համակարգիչն է օգտագործվել,
- գտում և բովանդակության վերահսկում դպրոցական ցանցի միջոցով՝ անպատշաճ բովանդակությունը նվազագույնի հասցնելու համար:

Նոր տեխնոլոգիաների խնդիրները կապված են դրանից օգտվող երեխաների և երիտասարդների տարիքից, բայց այդ խնդիրը չի վերաբերում բոլոր երեխաներին և երիտասարդներին:

2008թ.-ի վերջում Ամերիկայի Միացյալ Նահանգներում Ինտերնետ անվտանգության տեխնիկական աշխատանքային խումբը պատրաստեց զեկույց երեխաների անվտանգության և առցանց տեխնոլոգիաների վերաբերյալ, որը տրամադրեց օգտակար գրականության ակնարկ, հրապարակված հետազոտությունների մասին, որոնք վերաբերում էին առցանց սեռական ոտնձգություններին, ահաբեկմանը և խնդրահարույց բովանդակության բացահայտմանը:⁶⁹ Այս զեկույցում նշվել է, որ «Մտահոգություն կա, որ հիմնական լրատվամիջոցներն ուժեղացնում են այս վախերը՝ դրանք անհամաչափ դարձնելով երիտասարդության առջև ծառայած ռիսկերին»: Ավելի քան տասը տարի անց էլ, դեռ այն իրավիճակն է, որ ծնողներն ու մանկավարժները «ոմբակոծվում» են ուշադրություն գրավող վերնագրերով, որոնք ավելի հավանական է, որ կխրախուսեն մեծահասակներին սահմանափակել առցանց ծառայություններից օգտվելու հնարավորությունը, քան կրթել և հզորացնել երեխաներին՝ դրանք անվտանգ օգտագործելու համար:

Վտանգ կա, որ հայտնի ռիսկերը կմնան թաքնված, ինչպես նաև նվազեցնում է հավանականությունը, որ հասարակությունը կանդրադառնա դրանց առաջացնող գործոններին, որոնք ակամա կարող են փաստակար լինել: Երեխաների և երիտասարդների դեմ ուղղված համացանցային հանցագործությունների մեղիա լուսաբանումը հաճախ արտացոլում է այդ ոլորտում աշխատող մասնագետների և գիտնականների բևեռացված դիրքորոշումները: Ճոճանակը ճոճվում է նրանց միջև, ովքեր կարծում են, որ երեխաների և երիտասարդների համար սպառնալիքի խեղաթյուրման վտանգ կա և այն մարդկանց, ում թվում է, թե սպառնալիքը թերագնահատվել է:

Այնուամենայնիվ, մտահոգիչ է, որ համացանցի միջոցով կառավարվող տեխնոլոգիան կարող է խոցելի դարձնել որոշ երեխաների և երիտասարդների, իսկ մանկավարժները, ծնողները և խնամակալները ունեն պատասխանատվություն այս հարցում: Երեխաները և երիտասարդներն առցանց կարող են թիրախավորվել տարբեր ձևերով, որոնք ներառում են.

69 *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.

- տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների միջոցով երեխայի հետ հանդիպելու նպատակով կատարված առաջարկը՝ սեռական մոլումներ առաջացնելու («գրումինգ») նկատառումով,

- խնդրահարույց կամ անօրինական նյութերի ազդեցությունը,
- միջավայրի ազդեցությունը, որը կարող է նպաստել երիտասարդների վնասակար վարքագծին,
- կիրքերի հարձակում,

Երեխաների համար առցանց ռիսկերը դասակարգելու օգտակար միջոցը ներկայացված է Գծապատկեր 7-ում:

Ոչ ֆորմալ կրթության կարգավորումներ

Դպրոցի և տան հետ մեկտեղ, երեխաներն, ամենայն հավանականությամբ, մուտք են գործում համացանց և օգտվում ծառայություններից ոչ ֆորմալ միջավայրում, օրինակ՝ երիտասարդական ակումբներում կամ եկեղեցական խմբերում: Երեխաների և երիտասարդների համար առցանց և անցանց կյանքի միահյուսումը նշանակում է, որ նրանք, ովքեր աշխատում են երեխաների հետ նման միջավայրերում, հավանաբար ազդեցություն ունեն երեխաների թվային միջավայրի և նրանց առցանց անվտանգության համար, նույնիսկ, եթե դա նրանց հիմնական գործառույթը չէ: Հետևաբար, բոլոր նրանք, ովքեր աշխատում են ոչ ֆորմալ միջավայրերում, պետք է որոշակիորեն հասկանան ռիսկերն ու հնարավորությունները և կարողանան պատշաճ կերպով աջակցել երեխաներին կամ տալ նրանց անհրաժեշտ փորձառությունը:

Մանկավարժների համար նախատեսված ուղեցույցների հիմնական նկատառումները և սկզբունքները նույնպես կիրառվում են նման միջավայրերում, սակայն կարող են լինել որոշ համատեքստային տարբերություններ կամ լրացուցիչ նկատառումներ:

Սարքերի կառավարում, ֆիլտրում և հաղորդակցություն

Աջակցող անձնակազմը, կամավորները և երեխաները հավանական է, որ մուտք ունենան տարբեր ծառայություններին՝ օգտվելով իրենց սարքերից այլ վայրերում, որտեղ հասանելի բովանդակությունը կարող է ավելի քիչ ֆիլտրված լինել, քան դպրոցներում: Հետևաբար, ավելի մեծ ուշադրություն է անհրաժեշտ դարձնել ոչ պաշտոնական միջավայրերին՝ վստահ լինելու համար, որ օգտվողները հասկանում են, թե ինչպես ապահովել և կառավարել իրենց սեփական սարքը: Հավասարապես, ուսուցիչները և աշակերտները պետք չէ չափից շատ ապավինեն ֆիլտրման համակարգերին:

Ինչևէ, ոչ ֆորմալ կարգավորումները ևս պետք է ունենան ուժեղ և լավ աջակցվող երեխաների պաշտպանության քաղաքականություններ և ուղեցույցներ, սակայն որոշ կարգավորումների դեպքում մանկավարժները կամ կամավորները կարող են մուտք չունենալ կազմակերպության սարքին կամ էլ. փոստին:

Հետևաբար, լրացուցիչ ուշադրություն պետք է դարձնել անձնական սարքերի օգտագործմանը և թե/ինչպես է դա ապահով կերպով վերահսկվում/կառավարվում քաղաքականության մեջ և գործնականում:

Նմանապես, ավելի հավանական է, որ հիմնական սոցիալական մեդիան և հաղորդագրությունների փոխանակման ծառայություններն ավելի հաճախ օգտագործվեն ոչ ֆորմալ միջավայրերում, քան դպրոցներում, առանց «կրթական» տեխնոլոգիաների, սարքավորումների և աջակցության հասանելիության:

Ուսուցում և աջակցություն

Ոչ ֆորմալ միջավայրերում աշխատող մանկավարժներն ու կամավորներն ավելի քիչ հնարավորություններ ունեն թրեյնինգներում ներգրավվելու, հմտությունները թարմացնելու կամ հասանելիություն ունենալ տարաբնույթ աջակցության, ինչը կարող է հասանելի լինել ֆորմալ միջավայրում գործող ուսուցիչներին:

Պետք է հասկանալ, ինչպես են ոչ ֆորմալ կազմակերպությունները գտնում, տրամադրում և ֆինանսավորում նման թրեյնինգները և աջակցությունը:

Աղյուսակ 2-ում ներկայացված են մանկավարժների ուշադրության կենտրոնում գտնվող որոշ հիմնական ոլորտները:

	#	Դիտարկման հիմնական ոլորտները	Նկարագրություն
Սարքերի անվտանգությունն ու ապահովությունը	1	Համոզվեք, որ բոլոր սարքերն ապահով են և գաղտաբառով պաշտպանված:	Ուսուցիչները նույնքան խոցելի են, որքան բոլորը՝ կիրեռ անվտանգության տեսանկյունից, վիրուսներից և հարձակումներից: Կարևոր է, որպեսզի ուսուցիչները համոզվեն, որ ցանկացած սարք, որ նրանք օգտագործում են համապատասխան ձևով պաշտպանված են (օրինակ՝ երբ ուսուցիչը դուրս է գալիս դասասենյակից, ապա ցանկացած սարք, որ օգտագործում են դասասենյակում պետք է փակ (locked) լինի, ուսուցիչը պետք է դուրս գա համակարգից կամ անջատի սարքը:
	2	Տեղակայեք հակավիրուսային ծրագրեր և արգելապատնեշ (firewall):	Համոզվեք, որ բոլոր սարքերն ունեն տեղակայված և թարմացված արգելապատնեշ (firewall) և հակավիրուսային ծրագրեր:

Քաղաքականություն	3	Բոլոր դպրոցները պետք է ունենան քաղաքականություն, որը կկառավարի թե տեխնոլոգիան, ինչպես և որտեղ կարող է օգտագործվել դպրոցում՝ տարբեր օգտատերերի կողմից, ինչպես նաև երեխաների առցանց պաշտպանության վերաբերյալ:	Ուսուցիչները պետք է համոզված լինեն, որ նրանք հետևում են մոբայլ տեխնոլոգիաների և այլ էլեկտրական սարքերի օգտագործման քաղաքականությանը: Կանոն է, որ ուսուցիչները ձևավորեն սարքերի օգտագործման ճիշտ վարքագիծ: Դպրոցները պետք է հստակեցնեն, թե որտեղ և երբ կարող են մոբայլ սարքավորումներն օգտագործվել:
	4	Աշակերտների լուսանկարները:	Դպրոցները պետք է ունենան աշակերտներին լուսանկարելու վերաբերյալ մշակված քաղաքականություն: Կարո՞ղ է արդյոք կրթական նպատակներով անձնակազմը լուսանկարել երեխաներին: Արդյո՞ք համապատասխան իրավունք տրված է ծնողների/խնամակալների և հենց աշակերտների կողմից: Ի դեպ, կալիստեր, եթե քաղաքականությունը պահանջեր, որ անձնական սարքերը չօգտագործվեն այս նպատակի համար, որպեսզի աշակերտները և անձնակազմը լինեն պաշտպանված:

<p>Ֆիլտրացում և մոնիտորինգ</p>	<p>5</p>	<p>Համոզվեք, որ դպրոցի կողմից տրամադրվող ինտերնետ հոսքը ֆիլտրվում և վերահսկվում է:</p>	<p>Աշակերտները չպետք է կարողանան դպրոցի SS համակարգերից մուտք գործել վնասակար կամ ոչ պատշաճ բովանդակություն: Հաշվի առեք, որ ոչ մի ֆիլտրման համակարգ երբեք չի կարող լինել 100 տոկոս արդյունավետ: Այդ իսկ պատճառով կարևոր է տեխնիկական լուծումների հետ միասին կրթել նաև երեխաներին:</p> <p>Բովանդակության ֆիլտրումն առնվազն պետք է կանխի անօրինական բովանդակության, ինչպես նաև անպատշաճ կամ վնասակար համարվող բովանդակության հասանելիությունը: Որպես օրինակ՝ պետք է դիտարկել վնասակար բովանդակության հետևյալ կատեգորիաները.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Խտրականություն • Ատելության խոսք • Թմրամիջոցների կամ այլ նմանատիպ նյութերի չարաշահում • Ծայրահեղականություն • Պոռնոգրաֆիա • Հենություն և հեղինակային իրավունքների գողություն • Ինքնավնասման կամ ինքնասպանության
--------------------------------	----------	--	---

			վերաբերյալ բովանդակություն • էքստրեմալ բռնություն
Առցանց համբավ/թվային հետք	6	Գնահատել առցանց համբավի և թվային հետքի կարևորությունը:	Ուսուցիչները պետք է տեղեկացված լինեն, որ ինչ նրանք անում կամ ասում են առցանց, կարող է անդրադառնալ ինչպես իրենց, այնպես էլ դպրոցի/քոլեջի համբավի վրա: Ուսուցիչները միշտ պետք է պրոֆեսիոնալ կերպով վարվեն առցանց: Երեխաներին նաև պետք է սովորեցնել առցանց հեղինակության կարևորությունը ինչպես նաև արդյունավետ կառավարումը:
Ինչպես անվտանգ հաղորդակցվել պրոֆեսիոնալ կերպով	7	Ընդունել ուսանողների, ծնողների և այլ շահագրգիռ կողմերի հետ պրոֆեսիոնալ առցանց հաղորդակցության կարևորությունը:	Միշտ պետք է հստակ սահման լինի ուսուցչի անձնական և մասնագիտական կյանքի միջև. սա ներառում է առցանց գործունեությունը: Անձնակազմի, աշակերտների կամ ծնողների միջև ցանկացած հաղորդակցություն պետք է կատարվի դպրոցի էլ. հասցեի միջոցով: Դպրոցները կարող են ցանկանալ ունենալ հաղորդակցման քաղաքականություն կամ վարքագծի կանոններ, որոնք արգելում են անհատական

			<p>հաղորդակցություն և ցանկացած հաղորդակցություն, առանց կրթական նպատակի կամ ոչ դպրոցական հարթակներում:</p> <p>Իդեալական կլինի, եթե անհատական սարքերը չօգտագործվեն աշակերտների կամ ծնողների/խնամակալների հետ շփվելու համար:</p> <p>Պետք է խուսափել անհատական թվային հաղորդակցությունից: Եթե վիդեո կոնֆերանս կամ հեռավար ուսուցում է անցկացվելու, դպրոցները պետք է հստակեցնեն ակնկալիքները անձնակազմի և աշակերտների համար: (Օրինակ՝ ննջասենյակից չմիանալ վիդեո կոնֆերանսին կամ դասին, ինչպես նաև հաշվի առնել, թե ովքեր են այդ պահին Ձեր կողքին տանը կամ դասարանում)</p>
<p>Աշակերտների վարքագիծը, խոցելիությունը և պաշտպանությունը առցանց</p>	<p>8</p>	<p>Հասկանալ ռիսկերն ու օգուտները, որոնց կարող են ենթարկվել աշակերտները, երբ նրանք առցանց են:</p>	<p>Ուսուցիչները պետք է հասկանան, թե աշակերտներն ու երիտասարդները ինչ են անում առցանց և ինչ ռիսկերի ու առավելությունների են հանդիպում նրանք:</p>

10. Ուղեցույցներ ուսուցիչների համար

Հասկանալի է, որ անհատ ուսուցիչները չեն ունենա վերահսկողություն ստորև դիտարկվող որոշ ոլորտներում (տես աղյուսակ 2), ինչպիսիք են ֆիլտրումը և մոնիտորինգը: Ակնկալվում է, որ այդ գործողությունները կիրականացվեն դպրոցի կամ կրթական հաստատության կողմից:

Աղյուսակ 2. Մանկավարժների դիտարկման հիմնական ոլորտները

	#	Դիտարկման հիմնական ոլորտները	Նկարագրություն
Սարքերի անվտանգությունն ու ապահովությունը	1	Համոզվեք, որ բոլոր սարքերն ապահով են և գաղտաբառով պաշտպանված:	Ուսուցիչները նույնքան խոցելի են, որքան բոլորը՝ կիրեռ անվտանգության տեսանկյունից, վիրուսներից և հարձակումներից: Կարևոր է, որպեսզի ուսուցիչները համոզվեն, որ ցանկացած սարք, որ նրանք օգտագործում են համապատասխան ձևով պաշտպանված են (օրինակ՝ երբ ուսուցիչը դուրս է գալիս դասասենյակից, ապա ցանկացած սարք, որ օգտագործում են դասասենյակում պետք է փակ (locked) լինի, ուսուցիչը պետք է դուրս գա համակարգից կամ անջատի սարքը:
	2	Տեղակայեք հակավիրուսային ծրագրեր և արգելապատնեշ (firewall):	Համոզվեք, որ բոլոր սարքերն ունեն տեղակայված և թարմացված արգելապատնեշ (firewall) և հակավիրուսային ծրագրեր:

Քաղաքականություն	3	Բոլոր դպրոցները պետք է ունենան քաղաքականություն, որը կկառավարի թե տեխնոլոգիան, ինչպես և որտեղ կարող է օգտագործվել դպրոցում՝ տարբեր օգտատերերի կողմից, ինչպես նաև երեխաների առցանց պաշտպանության վերաբերյալ:	Ուսուցիչները պետք է համոզված լինեն, որ նրանք հետևում են մոբայլ տեխնոլոգիաների և այլ էլեկտրական սարքերի օգտագործման քաղաքականությանը: Կան որ է, որ ուսուցիչները ձևավորեն սարքերի օգտագործման ճիշտ վարքագիծ: Դպրոցները պետք է հստակեցնեն, թե որտեղ և երբ կարող են մոբայլ սարքավորումներն օգտագործվել:
	4	Աշակերտների լուսանկարները:	Դպրոցները պետք է ունենան աշակերտներին լուսանկարելու վերաբերյալ մշակված քաղաքականություն: Կարող է արդյոք կրթական նպատակներով անձնակազմը լուսանկարել երեխաներին: Արդյո՞ք համապատասխան իրավունք տրված է ծնողների/խնամակալների և հենց աշակերտների կողմից: Ի դեպ, կլինե՞ր, եթե քաղաքականությունը պահանջեր, որ անձնական սարքերը չօգտագործվեն այս նպատակի համար, որպեսզի աշակերտները և անձնակազմը լինեն պաշտպանված:

<p>Ֆիլտրացում և մոնիտորինգ</p>	<p>5</p>	<p>Համոզվեք, որ դպրոցի կողմից տրամադրվող ինտերնետ հոսքը ֆիլտրվում և վերահսկվում է:</p>	<p>Աշակերտները չպետք է կարողանան դպրոցի SS համակարգերից մուտք գործել վնասակար կամ ոչ պատշաճ բովանդակություն: Հաշվի առեք, որ ոչ մի ֆիլտրման համակարգ երբեք չի կարող լինել 100 տոկոս արդյունավետ: Այդ իսկ պատճառով կարևոր է տեխնիկական լուծումների հետ միասին կրթել նաև երեխաներին:</p> <p>Բովանդակության ֆիլտրումն առնվազն պետք է կանխի անօրինական բովանդակության, ինչպես նաև անպատշաճ կամ վնասակար համարվող բովանդակության հասանելիությունը: Որպես օրինակ՝ պետք է դիտարկել վնասակար բովանդակության հետևյալ կատեգորիաները.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Խտրականություն • Ատելության խոսք • Թմրամիջոցների կամ այլ նմանատիպ նյութերի չարաշահում • Ծայրահեղականություն • Պոռնոգրաֆիա • Հենություն և հեղինակային իրավունքների գողություն • Ինքնավնասման կամ ինքնասպանության
--------------------------------	----------	--	---

			վերաբերյալ բովանդակություն • էքստրեմալ բռնություն
Առցանց համբավ/թվային հետք	6	Գնահատել առցանց համբավի և թվային հետքի կարևորությունը:	Ուսուցիչները պետք է տեղեկացված լինեն, որ ինչ նրանք անում կամ ասում են առցանց, կարող է անդրադառնալ ինչպես իրենց, այնպես էլ դպրոցի/քոլեջի համբավի վրա: Ուսուցիչները միշտ պետք է պրոֆեսիոնալ կերպով վարվեն առցանց: Երեխաներին նաև պետք է սովորեցնել առցանց հեղինակության կարևորությունը ինչպես նաև արդյունավետ կառավարումը:
Ինչպես անվտանգ հաղորդակցվել պրոֆեսիոնալ կերպով	7	Ընդունել ուսանողների, ծնողների և այլ շահագրգիռ կողմերի հետ պրոֆեսիոնալ առցանց հաղորդակցության կարևորությունը:	Միշտ պետք է հստակ սահման լինի ուսուցչի անձնական և մասնագիտական կյանքի միջև. սա ներառում է առցանց գործունեությունը: Անձնակազմի, աշակերտների կամ ծնողների միջև ցանկացած հաղորդակցություն պետք է կատարվի դպրոցի էլ. հասցեի միջոցով: Դպրոցները կարող են ցանկանալ ունենալ հաղորդակցման քաղաքականություն կամ վարքագծի կանոններ, որոնք արգելում են անհատական

			<p>հաղորդակցություն և ցանկացած հաղորդակցություն, առանց կրթական նպատակի կամ ոչ դպրոցական հարթակներում: Իդեալական կլինի, եթե անհատական սարքերը չօգտագործվեն աշակերտների կամ ծնողների/խնամակալների հետ շփվելու համար: Պետք է խուսափել անհատական թվային հաղորդակցությունից: Եթե վիդեո կոնֆերանս կամ հեռավար ուսուցում է անցկացվելու, դպրոցները պետք է հստակեցնեն ակնկալիքները անձնակազմի և աշակերտների համար: (Օրինակ՝ ննջասենյակից չմիանալ վիդեո կոնֆերանսին կամ դասին, ինչպես նաև հաշվի առնել, թե ովքեր են այդ պահին Ձեր կողքին տանը կամ դասարանում)</p>
<p>Աշակերտների վարքագիծը, խոցելիությունը և պաշտպանությունը առցանց</p>	<p>8</p>	<p>Հասկանալ ռիսկերն ու օգուտները, որոնց կարող են ենթարկվել աշակերտները, երբ նրանք առցանց են:</p>	<p>Ուսուցիչները պետք է հասկանան, թե աշակերտներն ու երիտասարդները ինչ են անում առցանց և ինչ ռիսկերի ու առավելությունների են հանդիպում նրանք:</p>

11. Եզրակացություն

Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաները (ՏՀՏ) վերափոխել են ժամանակակից ապրելակերպը: Նրանք մեզ տրամադրել են իրական ժամանակի հաղորդակցություն, տեղեկատվություն առանց սահմանների և գրեթե անսահմանափակ հասանելիություն և նորարարական ծառայությունների լայն շրջանակ: Միևնույն ժամանակ, նրանք նաև շահագործման և չարաշահումների նոր հնարավորություններ են ստեղծել: Առանց համապատասխան պաշտպանության, երեխաները և երիտասարդները համացանցի ամենաուժեղ օգտատերերի թվում են և գտնվում են սեռական շահարկումների, ոտնձգությունների և բռնության, սեռական և այլ անհանգստացնող նյութերի անցանկալի ազդեցության վտանգի տակ:

Առանց անվտանգ կիբեր միջավայր ստեղծելու համապատասխան մեխանիզմների՝ երեխաներն ու երիտասարդները կլինեն խոցելի: Թեև ՏՀՏ-ների անապահով օգտագործման հետ կապված ռիսկերի մասին իրազեկվածությունն աճում է, այնուամենայնիվ, դեռ զգալի աշխատանք կա անելու: Հետևաբար, կարևոր է, որ ծնողները և մանկավարժները երեխաների և երիտասարդների հետ քննարկեն և որոշեն, թե ինչն է համապատասխան և անվտանգ նրանց օգտագործման համար կամ ինչպե՞ս պատասխանատու վարքագիծ ձևավորել ՏՀՏ-ն օգտագործելիս:

Միասին աշխատելով՝ ծնողները, մանկավարժները, երեխաները և երիտասարդները կարող են քաղել ՏՀՏ-ի օգուտները՝ միևնույն ժամանակ նվազագույնի հասցնելով երեխաների և երիտասարդների համար հնարավոր վտանգները:

Տերմինաբանություն

Ստորև բերված սահմանումները հիմնականում գոյություն ունեցող տերմինաբանություններն են, այնպես ինչպես ներկայացված են 1989թ. ընդունված «Երեխայի իրավունքների կոնվենցիայում», երեխաների սեռական շահագործման միջգերատեսչական աշխատանքային խմբի կողմից 2016թ.-ին⁷⁰ ընդունված «Սեռական շահագործումից և սեռական բնույթի բռնություններից երեխաների պաշտպանության մասին» տերմինաբանական ուղեցույցներում (Լյուքսեմբուրգյան ուղեցույցներ), Եվրոպայի Խորհրդի Կոնվենցիայով ընդունված «Սեռական շահագործումից և սեռական բնույթի բռնությունից Երեխաների Պաշտպանություն» 2012թ.⁷¹, ինչպես նաև «Համաշխարհային առցանց երեխաներ» զեկույցում, 2019թ.⁷²:

Դեռահաս

Դեռահասներ համարվում են 10-19 տարեկան անձինք: Կարևոր է նկատել, որ միջազգային իրավունքի համաձայն «դեռահասներ»-ը պարտադիր տերմին չէ, և 18 տարեկանից ցածր անձինք համարվում են երեխաներ, մինչդեռ 19 տարեկանները համարվում են չափահաս, բացառությամբ այն դեպքերի, երբ ազգային օրենսդրությամբ⁷³ չափահասության տարիքն ավելի վաղ է նախատեսված:

Արհեստական բանականություն կամ արհեստական ինտելեկտ (ԱԲ/ԱԻ) (անգլ. Artificial Intelligence, AI)

Ամենալայն իմաստով տերմինն անորոշ կերպով վերաբերում է համակարգերին, որոնք զուտ գիտական ֆանտաստիկա են (այսպես կոչված «ուժեղ» ԱԻ-ներ՝ ինքնագիտակցված ձևով) և համակարգեր, որոնք արդեն գործում են և ունակ են կատարել շատ բարդ առաջադրանքներ (դեմքի կամ ձայնի ճանաչում, տրանսպորտային միջոցներ վարելը. այս համակարգերը բնութագրվում են որպես «թույլ» կամ «չափավոր» ԱԻ-ներ):⁷⁴

70 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> .

71 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 .

72 Globalkidsonline.net (2019), Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills, <http://globalkidsonline.net/synthesis-report-2019/> .

73 UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf .

74 Council of Europe (2020), What's AI?, <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai> .

Արհեստական բանականության համակարգեր

ԱԲ համակարգը մեքենայական համակարգ է, որը կարող է կատարել մարդու կողմից սահմանված նպատակների որոշակի փաթեթի համար կանխատեսումներ, առաջարկություններ կամ որոշումներ, որոնք ազդում են իրական կամ վիրտուալ միջավայրերի վրա և նախագծված են աշխատելու տարբեր մակարդակների ինքնավարությամբ:⁷⁵

Ալեքսա (անգլ. *Alexa*)

Ամազոն Ալեքսա, կամ պարզապես **Ալեքսա**, վիրտուալ ԱԲ օգնական է՝ ստեղծված Ամազոնի կողմից: Ի վիճակի է ձայնային փոխազդեցության, երաժշտության նվագարկման, անելիքների ցուցակներ կազմելու, զարթուցիչների միացման, փողքաստերի հոսքի, աուդիոգրքերի նվագարկման և եղանակի, երթևեկության, սպորտի և այլ իրական ժամանակի տեղեկությունների, օրինակ՝ նորությունների տրամադրման: Ալեքսան կարող է նաև կառավարել մի քանի խելացի սարքեր՝ օգտագործելով իրեն որպես տան ավտոմատացման համակարգ: Օգտատերերը կարող են ընդլայնել Ալեքսայի հնարավորությունները՝ տեղադրելով «հմտություններ» (լրացուցիչ գործառույթներ, որոնք մշակվել են երրորդ անձանց կողմից, ինչպես նաև կարգավորումներում, որոնք ավելի հաճախ կոչվում են հավելվածներ, օրինակ՝ եղանակը ցույց տվող ծրագրերը և աուդիո գործառույթները):⁷⁶

Երեխայի լավագույն շահը

Նկարագրում է բոլոր տարրերը, որոնք անհրաժեշտ են որոշակի իրավիճակում որոշակի անհատ երեխայի կամ երեխաների խմբի համար որոշում կայացնելուց:⁷⁷

Երեխա

«Երեխայի իրավունքների մասին» կոնվենցիայի 1-ին հոդվածի համաձայն՝ երեխա է համարվում մինչև 18 տարեկան յուրաքանչյուր ոք, եթե ազգային օրենսդրության համաձայն ավելի վաղ չափահաս չի համարվել:⁷⁸

75 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>.

76 Amazon (2019), *Alexa Skills Kit Official Site: Build Skills for Voice*, <https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>.

77 OHCHR (1990), *Convention on the Rights of the Child*, <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>.

78 UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

Երեխաների սեռական շահագործում և բռնություն (ԵՄՇԲ)

Նկարագրում է սեռական շահագործման և սեռական բնույթի բռնության բոլոր ձևերը (CRC, 1989թ., հոդված 34), օրինակ՝ «ա) երեխային դրդելը կամ հարկադրելը որևէ անօրինական սեռական գործունեության, բ) երեխաների շահագործումը մարմնավաճառության կամ սեռական այլ ապօրինի գործողություններում, գ) երեխաների շահագործական օգտագործումը պոռնոգրաֆիկ ներկայացումներում և նյութերում», ինչպես նաև «սեռական շփում, որը սովորաբար ենթադրում է անձի հանդեպ բռնություն՝ առանց համաձայնության»:⁷⁹ Երեխաների նկատմամբ սեռական շահագործումը և բռնությունը գնալով ավելի հաճախ են տեղի ունենում համացանցի միջոցով կամ առցանց միջավայրի հետ որոշակի կապով:⁸⁰

Երեխայի սեռական (շահագործման և) բռնության նյութ (ԵՄԲՆ)

ՏՀՏ-ի արագ զարգացումը ստեղծել է երեխաների առցանց սեռական շահագործման և բռնության նոր ձևեր, որոնք կարող են տեղի ունենալ վիրտուալ կերպով և պարտադիր չէ, որ ներառեն ֆիզիկական դեմ առ դեմ հանդիպում երեխայի հետ:⁸¹ Թեև մանկական սեռական բռնության վերաբերյալ շատ նկարներ ու տեսանյութեր դեռևս պիտակավորում են որպես «մանկական պոռնոգրաֆիա» կամ «երեխաների անպարկեշտ նկարներ», այս ուղեցույցներում հավաքականորեն այն կանվանենք երեխաների սեռական բռնության նյութ (այսուհետ՝ ԵՄԲՆ): Սա համապատասխանում է *Լայնաշերտ կապի հանձնաժողովի* (Broadband Commission) ուղեցույցներին և Մենք Պաշտպանում ենք Գլոբալ դաշինքի մոդելի ազգային արձագանքին (WePROTECT Global Alliance Model National Response):⁸² Այս տերմինն ավելի ճշգրիտ է նկարագրում բովանդակությունը:

Պոռնոգրաֆիան վերաբերում է օրինական, առևտրային արդյունաբերությանը, և ինչպես տերմինի օգտագործումը նշվում է Լյուքսեմբուրգի ուղեցույցներում. «կարող է (կամա թե ակամա) նպաստել տրիվիալիզացիայի նվազմանը, և/կամ նույնիսկ օրինականացնելուն, ինչն իրականում սեռական բռնություն է կամ երեխաների սեռական շահագործում [...]»:

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>.

80 *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>.

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> .;” UNICEF and Global Kids Online (2019), *Global Kids Online Comparative Report*, <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>.

82 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+Global+Alliance+Model+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.

«Մանկական պոռնոգրաֆիա» տերմինը կարող է ենթադրել, որ գործողությունները կատարվում են երեխայի համաձայնությամբ և ներկայացնում են օրինական սեքսուալ բնույթի նյութ»:⁸³

ԵՄԲԼ տերմինը վերաբերում է նյութին, որը ներկայացնում է երեխայի նկատմամբ սեռական բռնության և/կամ շահագործման գործողություններ: Սա ներառում է, բայց չի սահմանափակվում մեծահասակների կողմից երեխաների նկատմամբ սեռական բռնությունները, սեռական բացահայտ վարքագծի մեջ ընդգրկված երեխաների լուսանկարներ՝ բացահայտ սեռական բնույթի վարքագծով, երեխաների սեռական օրգաններ, երբ նկարները ստեղծվում կամ օգտագործվում են հիմնականում սեռական նպատակներով:

Երեխաներ և երիտասարդներ

Նկարագրում է 18 տարեկանից ցածր բոլոր անձանց, որտեղ ուղեցույցներում երեխաները նշվում են նաև որպես կրտսեր երեխաներ և ընդգրկում են 15 տարեկանից ցածր բոլոր անձանց, իսկ երիտասարդները՝ 15-18 տարեկան տարիքային խումբը:

Կապակցված խաղալիքներ (Connected toys)

Կապակցված խաղալիքները միանում են համացանցին՝ օգտագործելով տեխնոլոգիաներ, ինչպիսիք են անլար (Wi-Fi) համացանց հասանելիություն և անլար խոսնակը (Bluetooth-), և սովորաբար գործում են տարբեր հավելվածների հետ՝ երեխաներին ապահովելով ինտերակտիվ խաղալու հնարավորությամբ: Համաձայն Juniper Research-ի տվյալների՝ 2015 թվականին կապակցված խաղալիքների շուկան հասել է 2,8 միլիարդ ԱՄՆ դոլարի և կանխատեսվում է, որ մինչև 2020 թվականը կավելանա մինչև 11 միլիարդ ԱՄՆ դոլար: Այս խաղալիքները հավաքում և պահում են երեխաների անձնական տվյալները, այդ թվում՝ անունները, աշխարհագրական դիրքը, հասցեները, լուսանկարները, աուդիո և վիդեո նյութերի ձայնագրությունները:⁸⁴

Կիբեռհալածանք, որը նաև կոչվում է առցանց ահաբեկում

Կիբեռհալածանքը նկարագրվում է որպես դիտավորյալ ագրեսիվ գործողություն, որը բազմիցս իրականացվում է խմբի կամ անհատի կողմից՝ օգտագործելով թվային տեխնոլոգիաներ և թիրախավորելով զոհին, որը չի կարող հեշտությամբ պաշտպանվել:⁸⁵

⁸³ 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>.

⁸⁴ 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/>.

⁸⁵ 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>.

Այն սովորաբար ներառում է «թվային տեխնոլոգիաների և համացանցի օգտագործումն ինչ-որ մեկի մասին վիրավորական տեղեկատվություն հրապարակելու համար, դիտավորյալ անձնական տեղեկություններ, լուսանկարներ կամ տեսանյութեր վիրավորական կերպով տարածելը, սպառնալից կամ վիրավորական հաղորդագրություններ ուղարկելը (էլեկտրոնային փոստի, ակնթարթային հաղորդագրությունների, տեքստերի միջոցով), լուրեր և «զոհի» մասին կեղծ տեղեկատվություն տարածելը կամ դիտավորյալ բացառել նրանց առցանց հաղորդակցությունից»⁸⁶: Այն կարող է ներառել *ուղիղ* (օրինակ՝ զրույցի կամ տեքստային հաղորդագրությունների փոխանակում),⁸⁷ *կիսահրապարակային* (ինչպես օրինակ՝ էլեկտրոնային փոստի միջոցով անհանգստացնող հաղորդագրություն տարածելը) կամ *հանրային հաղորդակցություն* (օրինակ՝ վեբկայքի ստեղծում, որը նվիրված է «զոհին» ծաղրելուն):

Կիրերատելություն, խտրականություն և բռնի

ճայրահեղականություն

«Կիրերատելությունը, խտրականությունը և բռնի ճայրահեղականությունը կիրերբռնության հստակ ձև են, այն ավելի շատ ուղղված է կոլեկտիվ ինքնությանը, քան անհատներին. հաճախ վերաբերում են ռասային, սեռական կողմնորոշմանը, կրոնին, ազգությանը կամ ներգաղթի կարգավիճակին, սեռին/գենդերին և քաղաքականությանը»:⁸⁸

Թվային քաղաքացիություն

Թվային քաղաքացիությունը վերաբերում է թվային միջավայրում դրական, քննադատաբար և գրագետ ներգրավվելու կարողությանը՝ հենվելով արդյունավետ հաղորդակցման և ստեղծագործելու հմտություններին, կիրառել սոցիալական մասնակցության ձևեր, որոնք հարգում են մարդու իրավունքները և արժանապատվությունը տեխնոլոգիաների պատասխանատու օգտագործման միջոցով:⁸⁹

86 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>

87 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>.

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

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

Թվային գրագիտություն

Թվային գրագիտություն նշանակում է ունենալ այնպիսի հմտություններ, որոնք անհրաժեշտ են հասարակությունում ապրելու, սովորելու և աշխատելու համար, որտեղ հաղորդակցությունն ու տեղեկատվության հասանելիությունն ավելի ու ավելի են հասանելի դառնում թվային տեխնոլոգիաների միջոցով, ինչպիսիք են՝ համացանցային հարթակները, սոցիալական լրատվամիջոցները և շարժական սարքերը:⁹⁰ Այն ներառում է հստակ հաղորդակցություն, տեխնիկական հմտություններ և քննադատական մտածողություն:

Թվային ճկունություն

Այս տերմինը նկարագրում է երեխայի կարողությունը՝ էմոցիոնալ կերպով դիմակայելու առցանց հանդիպած վնասներին: Թվային ճկունություն տերմինը ներառում է զգացմունքային ռեսուրսների առկայություն, որն անհրաժեշտ է երեխայի առցանց վտանգված լինելը հասկանալու և գիտակցելու համար, թե ինչպես փնտրել օգնություն, ինչպես սովորել փորձից և վերականգնվել, երբ ամեն ինչ սխալ է ընթանում:⁹¹

Մանկավարժներ

Մանկավարժն այն մարդն է, ով համակարգված աշխատում է տվյալ առարկայի վերաբերյալ մեկ այլ անձի ըմբռնումը բարելավելու ուղղությամբ: Մանկավարժների դերն ընդգրկում է նաև նրանց, ովքեր դասավանդում են դասարաններում, նաև ոչ ֆորմալ մանկավարժներին, ովքեր, օրինակ՝ օգտագործում են սոցիալական հարթակներն ու ծառայություններն՝ առցանց անվտանգության մասին տեղեկատվություն տրամադրելու, համայնքում կամ դպրոցում դասընթացներ վարելու համար՝ հնարավորություն տալով երեխաներին և երիտասարդներին լինել անվտանգ համացանցում:

Մանկավարժների աշխատանքը կտարբերվի՝ կախված այն համատեքստից, որում նրանք աշխատում են երեխաների ու երիտասարդների (կամ մեծահասակների) տարիքային խմբի հետ:

Կառավարիչներ

Նկարագրում է բոլոր այն անձանց, ովքեր պաշտոն են զբաղեցրել դպրոցի կառավարման կառուցվածքում:

90 Western Sydney University-Claire Urbach (date?), What Is Digital Literacy?, https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy.

91 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>.

Գրումինգ/առցանց գրումինգ

Գրումինգ/առցանց գրումինգը, ինչպես սահմանված է Լյուքսեմբուրգի ուղեցույցներում, թվային տեխնոլոգիաների կիրառմամբ (առցանց) անչափահասի (երեխայի կամ դեռահասի) հետ մտերմիկ հարաբերությունների, վստահության և էմոցիոնալ կապի հաստատումն է՝ համոզելով նրան սեռական հարաբերություններ սկսել տվյալ անձի հետ:⁹² Գործընթացն երեխայի իմացությամբ կամ առանց, սեռական վարքագծի կամ խոսակցությունների, հանցագործի ու երեխայի միջև շփում և սոցիալականացում է ներառում՝ նրանց սեռական բռնության նկատմամբ ավելի խոցելի դարձնելու նպատակով: Գրումինգ տերմինը չի սահմանվել միջազգային իրավունքում:

Որոշ իրավասություններ, ներառյալ Կանադան, օգտագործում են «գայթակղություն» տերմինը:

Տեղեկատվական և հաղորդակցության տեխնոլոգիաներ (S<S)

Տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաները նկարագրում են բոլոր տեղեկատվական տեխնոլոգիաները, որոնք ընդգծում են հաղորդակցության ասպեկտը:Սա ներառում է համացանցին միացող բոլոր ծառայություններն ու սարքերը, ինչպիսիք են՝ համակարգիչները, դյուրակիր համակարգիչները, պլանշետները, սմարթֆոնները, խաղային վահանակները, հեռուստացույցները և ժամացույցները,⁹³ ինչպես նաև ռադիոն, լայնաշերտ, ցանցային սարքավորումներ, արբանյակային համակարգեր և այլն:

Առցանց խաղ

«Առցանց խաղը» սահմանվում է որպես ցանկացած տեսակի մեկ կամ բազմախաղացող կոմերցիոն թվային խաղ, որը խաղում են համացանցին միացված ցանկացած սարքի միջոցով, այդ թվում՝ հատուկ խաղային վահանակներ, աշխատասեղանի համակարգիչներ, դյուրակիր համակարգիչներ, պլանշետներ և բջջային հեռախոսներ:

«Առցանց խաղերի էկոհամակարգը» սահմանվում է որպես ուրիշների տեսախաղերը դիտելն էլ-սպորտի, տեսանյութերի փոխանակման հարթակների միջոցով, որոնք սովորաբար հնարավորություն են տալիս դիտողներին մեկնաբանել կամ շփվել խաղացողների և լսարանի այլ անդամների հետ:⁹⁴

92 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>

93 UNICEF and ITU (2015), Guidelines for Industry on Child Online Protection, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

94 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.

Ծնողական վերահսկողության գործիքներ

Ծրագրային ապահովում, որը թույլ է տալիս օգտվողներին, սովորաբար ծնողներին, կառավարել համակարգչի կամ այլ սարքի որոշ կամ բոլոր գործառույթները, որոնք կարող են միանալ համացանցին: Սովորաբար, նման ծրագրերը կարող են սահմանափակել մուտքը դեպի որոշակի տեսակի կամ դասի կայքեր կամ առցանց ծառայություններ: Որոշ ծրագրեր նաև հնարավորություն են տալիս իրականացնել ժամանակի կառավարում, այսինքն՝ սարքը կարող է կարգավորվել այնպես, որ համացանց հասանելի լինի միայն որոշակի ժամերին: Ավելի առաջադեմ տարբերակները կարող են ձայնագրել սարքից ուղարկված կամ ստացված բոլոր տեքստերը: Ծրագրերը սովորաբար պաշտպանված են գաղտնաբառով:⁹⁵

Ծնողներ, խնամակալներ

Ինտերնետային մի քանի կայքեր դիմում են ծնողներին ընդհանուր ձևով (օրինակ՝ «ծնողների էջում» և «ծնողական հսկողության» բաժնում): Հետևաբար, օգտակար կլինի սահմանել այն մարդկանց, ովքեր իրականում պետք է երեխաներին հնարավորություն ընձեռեն՝ առավելագույն կերպով օգտվելու առցանց հասանելի հնարավորություններից, ապահովել, որ երեխաներն ու երիտասարդներն անվտանգ և պատասխանատվությամբ օգտվեն համացանցային կայքերից և տրամադրեն իրենց համաձայնությունը՝ հատուկ համացանցային կայքեր մուտք գործելու համար: Այս փաստաթղթում «ծնողներ» տերմինը վերաբերում է ցանկացածին (բացառությամբ մանկավարժների), ով իրավական պատասխանատվություն ունի երեխայի համար: Ծնողական պատասխանատվությունը, ինչպես նաև օրինական ծնողական իրավունքները տարբեր է լինում ըստ երկրների:

Անհատական տվյալներ

Տերմինը նկարագրում է անձի մասին անհատական տեղեկատվությունը, որը հավաքագրվում է առցանց: Այն ներառում է անձի լրիվ անունը, կոնտակտային տվյալները, ինչպիսիք են՝ տան և էլ. հասցեները, հեռախոսահամարները, մատնահետքերը կամ դեմքի ճանաչումը, ապահովագրական տվյալները կամ որևէ այլ գործոն, որը թույլ է տալիս անձի հետ ֆիզիկապես, առցանց շփումը կամ նրա տեղայնացումը: Այս համատեքստում այն նաև վերաբերում է երեխայի և նրա շրջապատի մասին ցանկացած տեղեկատվության, որը հավաքագրվում է առցանց ծառայություններ մատուցողների կողմից, այդ թվում՝ կապակցված խաղերը, իրերի համացանցը և ցանկացած այլ համացանցին միացված տեխնոլոգիա:

95 UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

Գաղտնիություն

Գաղտնիությունը հաճախ չափվում է առցանց անձնական տեղեկատվության փոխանակման, սոցիալական մեդիայում հանրային պրոֆիլ ունենալու, առցանց ծանոթների հետ տեղեկատվությամբ կիսվելու, գաղտնիության կարգավորումների կիրառման, ընկերների հետ գաղտնաբառերը կիսելու, գաղտնիության մասին մտահոգվելու տեսանկյունից:⁹⁶

Սեքստինգ

Սեքստինգը սովորաբար սահմանվում է որպես բջջային հեռախոսների և/կամ համացանցի միջոցով ինքնաստեղծ սեռական բովանդակության ուղարկում, ստացում կամ փոխանակում, այդ թվում՝ պատկերներ, հաղորդագրություններ կամ տեսանյութեր:⁹⁷ Երեխաների սեռական պատկերների ստեղծումը, տարածումը և պահպանումն անօրինական է շատ երկրներում: Եթե ի ցույց է դրվում երեխաների սեռական նկարները, ապա մեծահասակները չպետք է դիտեն դրանք: Չափահասի կողմից երեխայի հետ սեռական պատկերների փոխանակումը հանցավոր արարք է, և կարող է վնասել երեխաներին, այդ մասին անհրաժեշտ կլինի տեղեկացնել և իրականացնել գործողություններ՝ հեռացնելու տարածված պատկերները:

Սեքս-շանտաժ կամ երեխաների սեքսուալ շորթում

Սեքս-շանտաժն «անձի նկատմամբ իրականացվող շանտաժն է, որն այդ անձի կողմից ստեղծված նկարների օգնությամբ՝ նրանից սեռական հարաբերություններ, փող կամ այլ օգուտներ կորզելու նպատակով՝ սպառնալով տարածել տվյալ անձի մասնակցությամբ նկարները (օրինակ՝ տեղադրել նկարները սոցիալական ցանցերում)»:⁹⁸

Իրերի Ինտերնետ

Իրերի համացանցը հանդիսանում է հասարակության և տնտեսության թվայնացման հաջորդ քայլը, որտեղ օբյեկտներն ու մարդիկ փոխկապակցված են հաղորդակցական ցանցերի միջոցով:⁹⁹

96 US Federal Trade Commission (1998), Children's Online Privacy Protection Act, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

97 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>.

98 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>.

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

Իրերի Համացանցի (IoT) հայեցակարգը վերաբերում է խելացիորեն կապված սարքերի և համակարգերի օգտագործմանը՝ ներկառուցված սենսորներից, մեքենաներից և այլ ֆիզիկական օբյեկտներից՝ հավաքված տվյալներից օգտվելու համար:

URL

Հապավումը նշանակում է «միատեսակ ռեսուրսների որոնիչ»՝ համացանցային էջի հասցե:¹⁰⁰

Վիրտուալ իրականություն

Վիրտուալ իրականությունը համակարգչային տեխնոլոգիաների օգտագործումն է՝ ինտերակտիվ եռաչափ աշխարհի էֆեկտ ստեղծելու համար, որտեղ օբյեկտներն ունեն տարածական ներկայության զգացում:¹⁰¹

WI-FI

Wi-Fi-ը (Wireless Fidelity) տեխնիկական ստանդարտների խումբ է, որը թույլ է տալիս տվյալների փոխանցումն անլար ցանցերի միջոցով:¹⁰²

¹⁰⁰ UNICEF and ITU (2015), *Guidelines for Industry on Child Online Protection*, https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf.

¹⁰¹ NASA (date?), *Virtual Reality*, online under: <https://www.nas.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>.

¹⁰² US Federal Trade Commission (1998), *Children's Online Privacy Protection Act*, <https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>.

