

حمید ضیایی پرور، طاهره ساعدی

اینترنت و کودکان در ایران



طرح مساله

- توسعه زیر ساختهای اینترنت در کشورهای مختلف عملاً منجر به توسعه دسترسی افراد مختلف از جمله کودکان به فناوری های اطلاعاتی و فضای مجازی شده است. کودکان که افراد تا سن ۱۸ سال تعریف می شوند در برابر فضای مجازی و فناوری های مبتنی بر اینترنت آسیب پذیر تر از دیگران هستند.
- کشورهای مختلف برای نحوه استفاده کودکان از اینترنت، قوانین و مقررات خاص و حمایتی را وضع کرده اند

• اینکه اینترنت و فضای مجازی چه فرصتها و تهدیدهایی را پیش روی کودکان در دنیا و از جمله ایران قرار می دهد نیازمند تحقیقات گسترده است.

• از جمله اینکه نحوه مصرف اینترنت توسط کودکان در کشورهای مختلف و از جمله ایران، چگونه است؟

• چه فرصتها و تهدیدهایی پیش روی کودکان در استفاده از اینترنت وجود دارد؟



روش تحقیق

- روش تحقیق محقق در این پژوهش، فرا تحلیل مبتنی بر تحقیقات رسمی یونیسف در ۱۱ کشور جهان و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بوده است. و یافته های دو پژوهش با روش تحلیل مضمون با هم مقایسه شده است.
- محقق برای یافتن پاسخ این سوالات به دو منبع اصلی مراجعه کرد:
- ۱- یونیسف (با همکاری مدرسه سیاسی و اقتصادی لندن) 2019
- ۲- پژوهشگاه فرهنگ و ارتباطات (با همکاری دانشگاه تهران) 1400

چین و کودکان

- رگولاتور فضای سایبری چین پیش نویس دستورالعملی برای سخت تر کردن محدودیت های مربوط به استفاده از اپ، پایانه های هوشمند و فروشگاه های اپلیکیشن برای کاربران زیر سن قانونی آماده کرده است.
- اداره فضای مجازی چین با احضار نمایندگان ۴ شرکت فناوری به آنها دستور داد محتوای مستهجن مربوط به کودکان را حذف کنند.



چین و کودکان

- به پلتفرم‌ها دستور داده تمام محتوای غیر قانونی را اصلاح و پاکسازی کنند. طبق مقررات ابلاغی رگولاتور فضای سایبری چین، شرکت‌های فعال در حوزه‌های قمار آنلاین، پخش زنده محتوا، تولید محتوای صوتی و ویدئویی در چین باید یک قابلیت «حالت جوان» برای حفاظت از افراد زیر سن قانونی در پلتفرم‌شان ایجاد کنند.

آمریکا و کودکان



- در آمریکا قوانین سخت گیرانه برای حفاظت از کودکان در فضای مجازی وضع شده است. اخیراً یکی از کمیته‌های سنای آمریکا مدیران شرکت‌های فناوری بزرگ را گرد هم آورد تا در حضور جمعی از خانواده‌های قربانیان سوء استفاده از کودکان، زوایای این مشکل را بیشتر روشن کند.

- در این جلسه، از جمله مدیران شرکت‌های ایکس، تیک تاک، اسنپ، دیسکورد و متا حضور داشتند تا به دفاع از شرکت‌های خود در برابر اتهاماتی پردازند که بدلیل عدم محافظت کافی از کودکان در برابر آسیب‌ها و سوء استفاده‌های موجود بر آنها وارد می‌شود. (فیلم. دقیقه ۲ تا ۳)

• در این نشست، سناتور جاش هاولی، رئیس جلسه از زا کربرگ خواست که مستقیماً از خانواده‌های حاضر در جلسه عذرخواهی کند. مدیر عامل متا نیز این خواسته را انجام داد.

• به تازگی قانونگذاران فلوریدا و یوتا آمریکا لایحه‌ای را به تصویب رساندند که بر اساس آن پلتفرم‌های رسانه‌های اجتماعی اجازه نمی‌دهند نوجوانان زیر ۱۶ سال حساب کاربری داشته باشند. پلتفرم‌ها را ملزم می‌کند تا حساب‌های کاربری موجود و متعلق به افراد زیر ۱۶ سال را نیز حذف کنند



تحقیقات یونیسف

- از سال ۲۰۱۶ تا ۲۰۱۸، در ۱۱ کشور:
- آلبانی، آرژانتین، برزیل، بلغارستان، شیلی، غنا، ایتالیا، مونته نگرو، فیلیپین، آفریقای جنوبی و اروگوئه. در مجموع، محققان ۱۴۷۳۳ مورد را بررسی کردند
- کودکان ۹ تا ۱۷ ساله که به همراه یکی از والدین از اینترنت استفاده می کنند
- در سطح جهانی، تخمین زده شده است که در حال حاضر از هر سه کودک، یک کودک کاربر اینترنت است. از هر سه کاربران اینترنت یک کودک زیر ۱۸ سال است

• از هر سه کودک، یک کودک کاربر اینترنت و از هر سه کاربر اینترنت، یک کودک زیر ۱۸ سال است.

• در بین بچه‌هایی که با آنها صحبت کردیم، تلفن‌های همراه محبوب‌ترین وسایلی هستند که برای آنلاین شدن استفاده می‌شوند.

• تماشای کلیپ‌های ویدیویی برای دختران و پسران محبوب‌ترین است، به طوری که بیش از سه چهارم کودکانی که از اینترنت استفاده می‌کنند حداقل هر هفته ویدیوهای آنلاین را تماشا می‌کنند، چه به تنهایی یا با خانواده و دوستان.



- علی‌رغم نگرانی‌ها در مورد مصرف سرگرمی‌های آنلاین توسط کودکان، متوجه شدیم که **فعالیت‌های سرگرمی** ممکن است فرصت‌های مفیدی برای کودکان باشد تا علاقه و مهارت‌های مورد نیاز برای پیشرفت به سمت تجربیات آنلاین آموزشی، اجتماعی و مدنی را توسعه دهند.

- اینترنت همچنین به محل ملاقاتی حیاتی برای کودکان تبدیل شده است تا از طریق **برقراری ارتباط با دیگران** به صورت آنلاین از حق آزادی بیان خود استفاده کنند.

- بسیاری از کودکان مورد بررسی را می‌توان «اجتماع‌کننده‌های فعال» در نظر گرفت که هر هفته در تعدادی از **فعالیت‌های اجتماعی آنلاین** شرکت می‌کنند - مانند چت کردن با دوستان و شبکه‌سازی با کسانی که علایق مشترکشان را دارند. تحقیقات ما نشان می‌دهد که کودکانی که به صورت آنلاین فعال‌تر معاشرت می‌کنند، در **مدیریت حریم خصوصی آنلاین** خود بهتر هستند، که به حفظ امنیت آنها کمک می‌کند.

• مانند بزرگسالان، کودکان از اینترنت برای استفاده از حق خود برای اطلاعات استفاده می کنند. داده‌های ما نشان می‌دهد که **کودکانی که برای یافتن اطلاعات آنلاین می‌شوند، معمولاً بزرگ‌تر هستند،** در طیف وسیع‌تری از فعالیت‌های آنلاین شرکت می‌کنند و والدینی با نگرش حمایت‌کننده و توانمند نسبت به استفاده از اینترنت دارند.

• نکته مهم، ماهر بودن در جستجوی اطلاعات در اینترنت یک چیز است در حالی که **توانایی ارزیابی انتقادی صحت این اطلاعات** چیز دیگری است. در مقایسه با نسبت کودکانی که مهارت‌های جستجوی اطلاعات قوی را گزارش کردند، کودکان کمتری گفتند که در ارزیابی انتقادی اطلاعاتی که یافته‌اند خوب هستند.

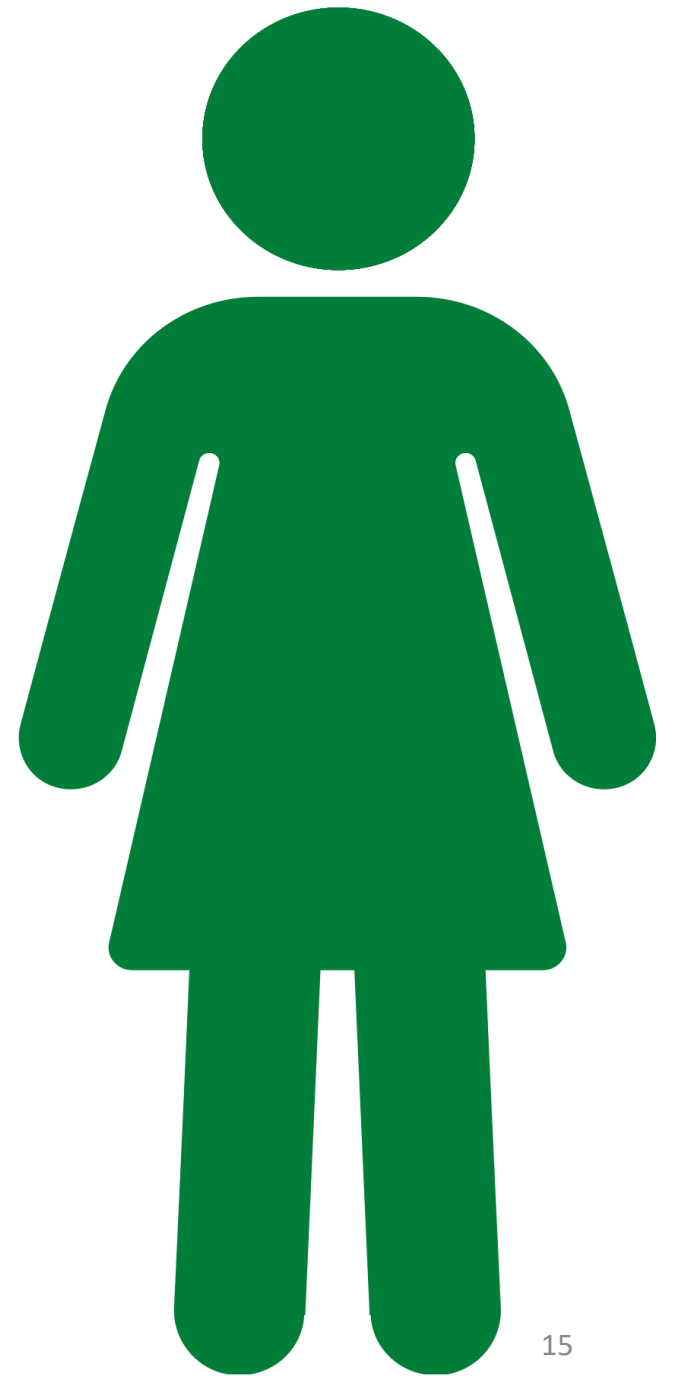
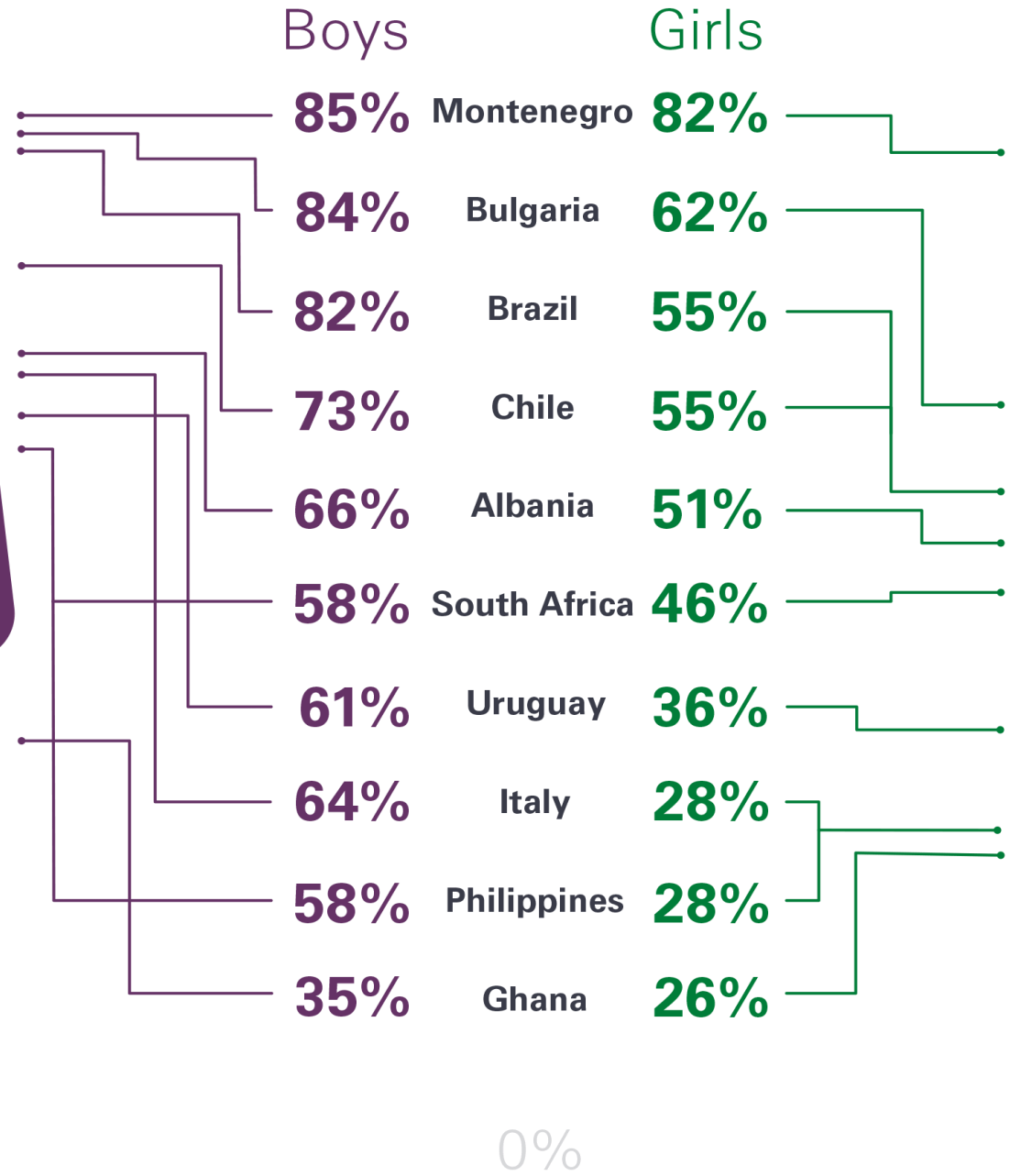
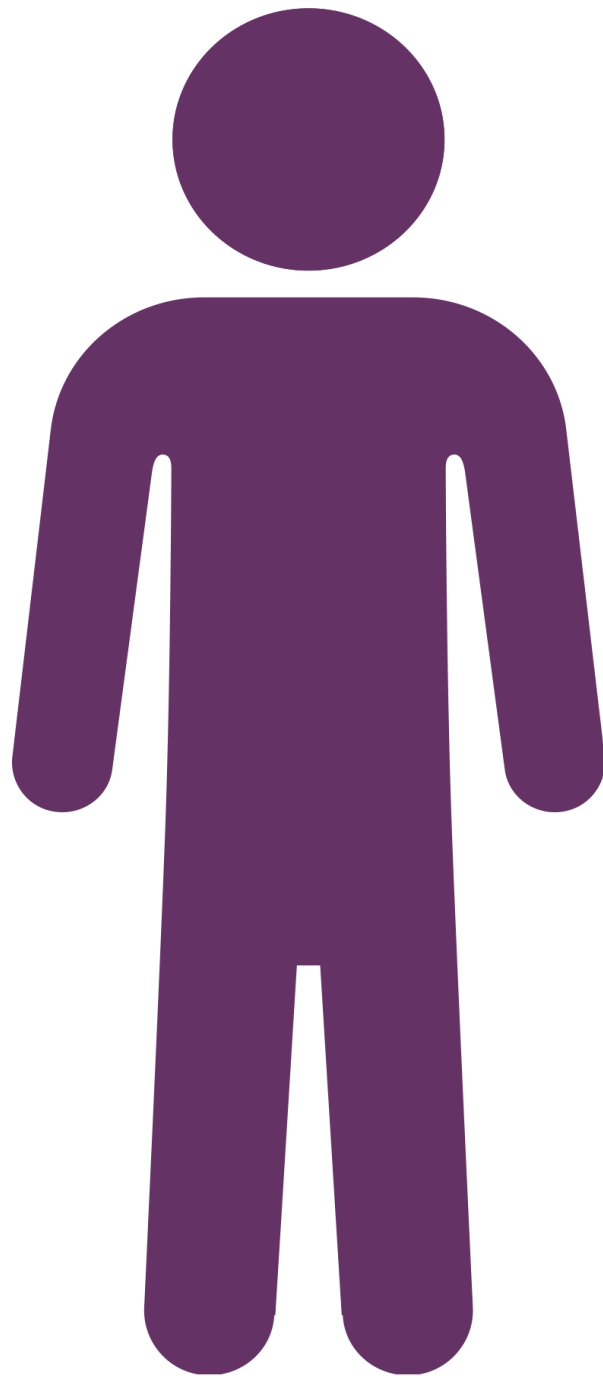
• نوجوانان مسن تر معمولاً فرصتها و مهارت های بیشتری را به دست می آورند و در مقایسه با کودکان کوچکتر با خطرات بیشتری در دنیای دیجیتال مواجه می شوند.

• کودکانی که به دستگاه های دیجیتال بیشتری دسترسی دارند در فعالیت های آنلاین بیشتری شرکت می کنند.

• کودکان در غنا و فیلپین کمتر از اینترنت استفاده می کنند. در غنا، دسترسی کودکان به اینترنت در مدرسه کاملاً محدود است زیرا زیرساخت های فناوری اطلاعات و ارتباطات این کشور توسعه نیافته است و تعداد کمی از مدارس دارای آزمایشگاه های کامپیوتری با اتصال به اینترنت هستند.

- کودکان واقعا اینترنت را به عنوان یک منبع اطلاعاتی ارزش می دهند
- کودکان اطلاعات آنلاین را برای حمایت از فعالیت های یادگیری رسمی و کنجکاوی طبیعی آنها برای یادگیری چیزهای جدید جستجو می کنند
- سیاست منع استفاده کودکان از تلفن همراه در مدرسه، به این معنی که استفاده از اینترنت تلفن همراه جایگزین قابل دسترس برای کودکان در مدرسه نیست هم در غنا و هم در فیلپین اجرا می شود
- در همه کشورها، خانه دسترسی بیشتری به اینترنت برای کودکان بیشتری نسبت به مدرسه (یا مکان های دیگر) فراهم می کند. اما بسیاری از کودکان، اغلب در کشورهای فقیرتر، دسترسی به اینترنت در خانه ندارند

مقایسه دسترسی کودکان به اینترنت در ۱۰ کشور جهان



• فعالیت های سرگرمی کودکان را قادر می سازد تا علاقه و دیجیتالی را توسعه دهند. مهارت هایی برای پیشرفت بیشتر به سمت فعالیت های جستجوی اطلاعات، خلاقیت، تعامل اجتماعی و مشارکت مدنی

• کودکان سطح بالایی از **تماشای ویدیو و بازی آنلاین** را گزارش می کنند و لذت کودکان از این موارد - حتی از سنین پایین - از تحقیقات کیفی مشهود است

• همچنین در مورد **مواجهه کودکان با تصاویر جنسی** (آنلاین یا آفلاین) تفاوت های زیادی در کشور وجود دارد و تفاوت های سنی و جنسیتی نیز مشخص است. شواهدی برای خطرات رفتاری نشان می دهد که این خطرات نادرتر هستند.

• از هر ۱۰ کودک، ۱ تا ۳ کودک گزارش می دهند که به شیوه ای آزار دهنده یا ناپسند در فضای آنلاین، با تفاوت های جنسی و سنی اندک، رفتار می کنند.

• خطرات تماس نیز نسبتاً نادر است. بین ۱ تا ۲ کودک از هر ۱۰ کودک می گویند که با فردی روبرو شده اند که برای اولین بار به صورت آنلاین با او آشنا شده اند.

• از آنجایی که این می تواند شدیدترین خطر باشد، ما این سوال را پیگیری کردیم و متوجه شدیم که اکثر کودکان تجربیات مثبتی از چنین جلساتی را گزارش می کنند

• قرار گرفتن کودکان در معرض **خودکشی آنلاین** - محتوای مرتبط **کمتر** رایج است اما از یک الگوی مشابه پیروی می کند.

• **قرار گرفتن کودکان در معرض سخنان نفرت پراکنی آنلاین** در کشورها ی مختلف متفاوت است از کمتر از یک کودک از هر هفت کودک در کشورها ی با درآمد متوسط پایین، به یک نفر در کشورها ی با درآمد متوسط افزایش می یابد.

• یافته ها نشان می دهد که هرچه کودکان بیشتر در فعالیت های آنلاین شرکت کنند، مهارت های دیجیتالی آنها بهتر رشد می کند (وبه طور بالقوه، از مزایای آنلاین بیشتری برخوردار خواهند شد)، کودکان در عین حال بیشتر در معرض محتوای مخاطر آمیز و بالقوه مضر هستند.

- پسرها بیشتر از دخترها برای بازی آنلاین از اینترنت استفاده می کنند
- آموزش، سرگرمی، تفریح، توسعه مهارت‌های شخصی بیشترین استفاده کودکان از اینترنت است
- پیام رسان ها و شبکه های اجتماعی به منظور برقراری ارتباط با دوستان و خانواده استفاده می شود
- در همه کشورها، والدین درجاتی از میانجیگری از هر دو نوع را انجام می دهند. والدین اغلب از بچه ها شکایت دارند
- والدین عموماً مسئول ایجاد تعادل بین فرصت ها و خطرات آنلاین کودکان در نظر گرفته می شوند، و تحقیقات کیفی نشان می دهد که کودکان اغلب در مورد چنین روشی دیدگاه مثبت دارند
- استفاده از موسیقی و به اشتراک گذاری عکس و فیلم از خودشان در شبکه های اجتماعی مهمترین فعالیت کودکان است

تحقیقات در ایران

- در ایران نیز از سال ۱۳۹۸ به پیشنهاد و با حمایت مرکز توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اجرای پژوهش کودکان و اینترنت با هدف تدوین سیاستهای بومی مدیریت مصرف اینترنت برای کودکان در دستور کار پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات قرار گرفت.



پرسشنامه اینترنتی

• اجرای این طرح در پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با اپیدمی بین المللی کرونا همزمان شد و تعطیلی مدارس و عدم امکان ارتباطات مستقیم با کودکان، بر اساس پروتکل‌های بهداشتی، اجرای آن را دشوار ساخت. با اینحال سرانجام امکان انجام این پروژه با همکاری وزارت آموزش و پرورش از طریق پرسشنامه اینترنتی فراهم شد. استفاده از سامانه شاد به عنوان یک زیرساخت اینترنتی مبنای قرار گرفت. پیمایش ملی کودکان و اینترنت بین ۱۱۰۶۹ کودک ۹ تا ۱۷ سال در سراسر کشور اجرا شده است که ۴۹ درصد پاسخگویان را دختران و ۵۱ درصد را پسران تشکیل داده‌اند.



پژوهشگاه ملی پژوهش‌ها و مطالعات
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

مرکز طرح‌های ملی

اینترنت و کودکان در ایران فرصت‌ها و تهدیدها

مدیر علمی

محمد سلگی

ناظران علمی

فاطمه جواهری و علیرضا کرمانی

شورای علمی

محمد رضا بهمنی، سید حسن الحسینی، بهرام صالح صدق پور، مروئه وامقی، علیرضا کرمانی، داریوش مطلبی، فاطمه فلاح مین باشی
پیام روشن فکر، محمد صادق افراسیابی، حسین ابطحی و حمید ضیایی پرور

تدوین طرح فنی نمونه گیری و وزن دهی داده ها

حسن تقیان

تدوین گزارش

حدیث میرزامحمدی اردکان

گردآوری اطلاعات

مسعود حسینی گهر، مهدی اسماعیلی و نیلوفر شرفی

امور پژوهش، انتشار و توزیع

خاطره بخشنده و سعیده زادقناد

یافته ها

- گزارش نهایی یافته های این پژوهش در دو فصل تنظیم شده و به غیر از فصل اول که در برگیرنده کلیات پژوهش است. در دیگر فصول، با داده هایی از کودکان و تجربیات آنها در فضای مجازی مواجه هستیم که سابقه ای در کشور، در سطح ملی ندارد. مشخصات پاسخگویان، دسترسی به اینترنت، فرصت ها و رفتارها، زیست بوم دیجیتال، مهارتها، ریسکها و خطرها، سلامت و منابع و هویت کودک عناوین فصلهای در نظر گرفته شده در این گزارش هستند.

روش تحقیق

- **کودک** : در این پژوهش دامنه سنی کودکان مورد مطالعه را افراد ۹ تا ۱۷ سال تعیین شده است.
- **ابزار پیمایش** : ابزار اصلی این پیمایش پرسشنامه بوده است.
- جامعه هدف این تحقیق شامل کودکان ۹ تا ۱۷ ساله ایست که در داخل مرزهای جغرافیایی ایران زندگی میکنند و کاربر اینترنت هستند.
- جامعه آماری این طرح، کلیه دانش آموزانی است که در سال تحصیلی ۴۰۰ - ۱۳۹۹ در کلیه مدارس عادی سراسر کشور در حال تحصیل بوده اند
- جامعه آماری به ۳۱ استان تقسیم شده است.. در تقسیمبندی بعدی، جامعه آماری هر استان به دو بخش جامعه شهری و روستائی تقسیم میشود. علاوه بر آن در هر یک از بخشهای شهری و روستائی هر استان، جامعه آماری به چهار بخش، مدارس دخترانه ابتدائی، مدارس پسرانه ابتدائی، مدارس دخترانه متوسطه و مدارس پسرانه متوسطه تقسیم شده است.

تعداد نمونه اختصاص یافته به بخشهای مختلف هر یک از استانها

نمونه مناطق روستائی					نمونه مناطق شهری					استان
مقطع متوسطه		مقطع ابتدائی		کل نمونه روستائی	مقطع متوسطه		مقطع ابتدائی		کل نمونه شهری	
پسر	دختر	پسر	دختر		پسر	دختر	پسر	دختر		
۴۱	۳۴	۸۸	۸۱	۲۴۴	۲۰۶	۱۹۲	۲۲۶	۲۱۳	۸۳۷	آذربایجان شرقی
۴۱	۳۲	۱۰۱	۹۵	۲۶۹	۱۷۲	۱۵۸	۱۸۸	۱۷۸	۶۹۶	آذربایجان غربی
۱۸	۱۲	۳۵	۳۲	۹۷	۷۵	۷۱	۸۴	۷۹	۳۰۹	اردبیل
۲۰	۲۴	۴۸	۴۴	۱۳۶	۲۸۰	۲۷۳	۳۳۹	۳۲۲	۱۲۱۴	اصفهان
۱۴	۱۵	۲۸	۲۴	۸۱	۱۶۰	۱۵۳	۱۹۰	۱۸۰	۶۸۳	البرز
۱۲	۱۲	۲۲	۲۱	۶۷	۴۱	۳۹	۴۳	۴۰	۱۶۳	ایلام
۱۵	۱۶	۳۴	۳۴	۹۹	۷۲	۶۷	۸۶	۷۹	۳۰۴	بوشهر
۴۱	۴۲	۸۱	۷۴	۲۳۸	۶۷۱	۶۵۷	۸۱۲	۷۶۹	۲۹۰۹	تهران
۲۱	۲۰	۴۰	۳۸	۱۱۹	۵۶	۵۵	۶۰	۵۷	۲۲۸	چهارمحال و بختیاری
۱۳	۱۱	۳۴	۳۲	۹۰	۵۵	۵۴	۵۹	۵۷	۲۲۵	خراسان جنوبی
۸۲	۷۳	۱۸۳	۱۶۹	۵۰۷	۳۲۷	۳۱۸	۴۰۰	۳۸۵	۱۴۳۰	خراسان رضوی
۱۹	۱۷	۴۴	۴۱	۱۲۱	۵۳	۵۰	۵۶	۵۳	۲۱۲	خراسان شمالی
۱۹	۱۷	۴۴	۴۱	۱۲۱	۵۳	۵۰	۵۶	۵۳	۲۱۲	خراسان جنوبی

دسترسی به اینترنت

درصد فراوانی	فراوانی	
۳۲,۰	۳۵۴۵	۸ سال
۱۱,۹	۱۳۱۲	۹ سال
۱۵,۲	۱۶۷۸	۱۰ سال
۱۰,۶	۱۱۶۹	۱۱ سال
۹,۹	۱۰۹۱	۱۲ سال
۵,۱	۵۶۷	۱۳ سال
۳,۴	۳۷۳	۱۴ سال
۲,۴	۲۶۱	۱۵ سال
۱,۳	۱۴۶	۱۶ سال
۱,۰	۱۰۹	۱۷ سال
۷,۴	۸۱۸	بی پاسخ
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	جمع
۱۰,۱		میانگین

فعالیت در سایتها، شبکه های اجتماعی، رسانه های جمعی یا بازیهای اینترنتی

جمع		بله		خیر		
درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	درصد	فراوانی	
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۵۶,۶	۶۲۶۷	۴۳,۴	۴۸۰۲	پیامرسانهای فوری (مثل تلگرام، واتس اپ، ایمو و غیره)
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۵۲,۱	۵۷۶۴	۴۷,۹	۵۳۰۵	موتورهای جست و جو مثل گوگل
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۳۰,۳	۳۳۵۱	۶۹,۷	۷۷۱۸	سایت هایی که اطلاعات علمی ارائه می دهند (مثل رشد، ویکی پدیا و غیره)
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۲۱,۰	۲۳۲۶	۷۹,۰	۸۷۴۳	سایت بازی های اینترنتی (مثل ماینکرافت، کلش آو کلنز، کلش رویال، و غیره)
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۱۸,۴	۲۰۳۷	۸۱,۶	۹۰۳۲	پیامرسانهای ملی (مثل سروش، بیسفون، گپ، بله، و غیره)
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۱۳,۴	۱۴۸۵	۸۶,۶	۹۵۸۴	شبکه های اجتماعی بزرگ جهانی (مثل فیس بوک و توییتر و غیره)
۱۰۰,۰	۱۱۰۶۹	۱۳,۷	۱۵۲۰	۸۶,۳	۹۵۴۹	سایر برنامه ها

دسترسی به اینترنت

- ۵۹,۱ درصد پاسخگویان وقتی برای اولین بار که از اینترنت استفاده کرده اند ۱۰ سال و کمتر داشته اند
- ۵,۹ درصد گفته اند هرگز به اینترنت دسترسی ندارند.
- پرکاربردترین روش کودکان و نوجوانان برای اتصال به اینترنت استفاده از اینترنت تلفن همراه است که ۷۴,۴ درصد گفته اند از این روش استفاده می کنند و در رتبه دوم استفاده از وای فای خانگی است
- بیشترین فضایی که کودکان در آنها بیشتر آنلاین می شوند خانه و در رتبه دوم مدرسه است. ۲۸ درصد گفته اند تقریباً همیشه در خانه آنلاین هستند و ۲۲,۴ درصد نیز گفته اند که در مدرسه همیشه آنلاین هستند.

• بیشترین ابزار دسترسی کودکان به اینترنت تلفن همراه هوشمند است
و ۵۰٫۲ درصد کودکان دستگاه تلفن هوشمند شخصی دارند.





فرصتها و رفتارها:
در مجموع میزان
ارتباط کودکان و
نوجوانان با
دوستانشان بیش از
سایر گروهها است

زیست بوم دیجیتال:

- ۵۶,۶ درصد کودکان گفته اند در **پیام رسان های فوری** فعال هستند.
- در مراتب بعدی میزان فعالیت در موتورهای جستجو مثل گوگل با ۵۲,۱ درصد و سایتهایی که اطلاعات علمی ارائه میدهند با ۳۰,۳ درصد بیشتر است. همچنین ۲۱ درصد گفته اند در سایت بازیهای اینترنتی فعال هستند.
- این میزان برای **پیام رسان های ملی ۱۸,۴ درصد** و برای شبکه های اجتماعی بزرگ جهانی ۱۳,۴ درصد است. همچنین ۱۳,۷ درصد کودکان و نوجوانان کاربر اینترنت گفتهاند در برنامه هایی علاوه بر آنچه در سوال مطرح شدهاند فعالیت دارند.
- ۲۲,۴ درصد کودکان و نوجوانان گفته اند **در اینترنت هیچ احساس امنیتی** ندارند و احساس امنیت ۴۲,۵ درصد آنها کم است.
- ۲۸,۴ درصد گروه نمونه معتقدند افراد در اینترنت اصلاً مهربان و یاری رسان نیستند و ۵۱,۸ درصد گفته اند در حد کمی مهربان و یاری رسانند.
- ۲۵,۴ درصد کودکان گفته اند اگر کسی در اینترنت بر خلاف میل یا علاقه آنها کاری انجام دهد نمی دانند چکار کنند.

مهارتها

- بیشترین میزان مهارت دیجیتال کودکان و نوجوانان مربوط به نصب برنامه ها بر روی دستگاه موبایل است
- در مرتبه دوم توانایی حذف افراد از فهرستهای مخاطبین و در مرتبه سوم ذخیره سازی عکس هایی است که در اینترنت پیدا
- ۶۷٫۵ درصد گفته اند می توانند تنظیمات حریم خصوصی خود را تغییر دهند. ۷۰ درصد نیز گفته اند توانایی زیاد یا خیلی زیاد در ارسال آنلاین ویدیو یا موسیقی هایی که خودشان ساخته اند دارند.

- کمترین میزان مهارت کودکان و نوجوانان کاربر اینترنت مربوط به خرید درون برنامه‌های و شناسایی اعتبار سایتها و اعتماد به آنها است.
- ۵۴,۳ درصد کودکان و نوجوانان کاربر اینترنت به میزان زیاد و خیلی زیاد معتقدند که بیش از والدینشان درباره اینترنت میدانند.



ریسکها و خطرها

- کمترین فعالیتی که از سوی کودکان انجام شده است ارسال عکسها یا ویدیوهای شخصی به فردی که هرگز ندیده اند بوده .
- ۲۳,۶ درصد کودکان و نوجوانان در سال گذشته به ندرت افرادی را به فهرست دوستان و مخاطبینشان اضافه کرده اند که هرگز آنها را ندیده اند.
- بیشترین فعالیت پرخطر در بین موارد مطرح شده که بین کودکان و نوجوانان انجام می شود تجربه جستجوی دوستان یا مخاطبین جدید بوده است.

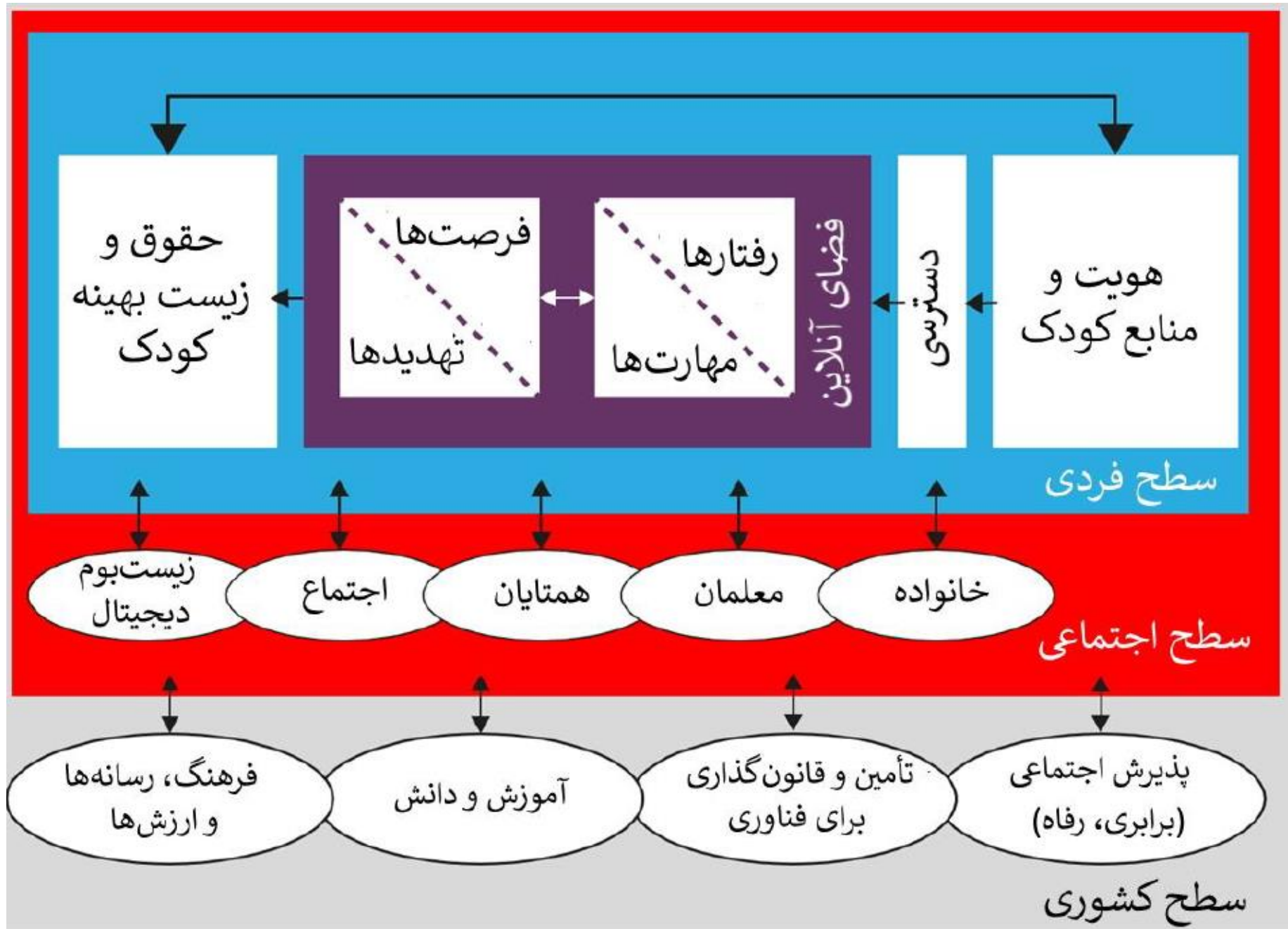
- ۲۴,۵ درصد کودکان کاربر اینترنت معتقدند اطلاعاتی در فضای مجازی وجود دارد که موجب ناراحتی همسالانشان می شود.
- ۴,۴ درصد کودکان و نوجوانان کاربر اینترنت تجربه مواجهه با خطر یا عمل زننده به صورت رو در رو و حضوری داشته اند. همچنین ۲۸,۳ درصد گفته اند تجربه مواجهه با عمل زننده از راه تلفن، شبکه های اجتماعی یا اینترنت را داشته اند.



جمع بندی

- مقایسه یافته های تحقیقاتی میان وضعیت اینترنت در ایران با ۱۱ کشور بررسی شده توسط یونیسف و مدرسه لندن، نشان می دهد که در بسیاری از موارد مشابهت هایی میان همه کشورها وجود دارد از جمله:
- فرصتهای اینترنت و فضای مجازی برای کودکان مانند جستجو، آموزش و کسب تجربه و سرگرمی
- تهدیدهای اینترنت و فضای مجازی برای کودکان مانند نفرت پراکنی، سوء استفاده جنسی ، نقض حریم خصوصی
- با این حال مهمترین تفاوت ها میان ایران و ۱۱ کشور، سطح دسترسی و کیفیت اینترنت است.

الگوی طرح کودکان جهان در اینترنت



شکل بندی فرصتها و تهدیدهای اتصال به اینترنت

کودک به عنوان عمل کننده	کودک به عنوان مشارکت کننده	کودک به عنوان گیرنده پیام		
خود راه اندازی یا یادگیری جمعی	تماس با دیگرانی که برای او جذابند	منابع تربیتی	یادگیری و ادبیات و منابع دیجیتالی	فرصت ها
انضمام به مشارکت مدنی	تبادل در میان گروه های مورد علاقه	اطلاعات جهانی	مشارکت مدنی	
محتوای خلاقیت برانگیز	الهام بخشی خلاقانه	تنوع منابع	خلاقیت و خودبیانی	
بیان هویت	شبکه اجتماعی اشتراک تجارت با دیگران	توصیه (شخصی/سلامتی/جنسی)	هویت یابی و ارتباطات اجتماعی	
دانلود غیر منطقی، هک کردن	برداشتن اطلاعات شخصی	آگهی، هرزنامه، سرمایه گذاری	تجاری	
دیگران را مورد اذیت قرار دادن	مورد اذیت واقع شدن	پرخاشگری/وحشت/محتوای تربیت انگیز	خشونت آمیز	خطرات
تولید محتوا جنسی صدمه زننده	ملاقات با بیگانگان	محتوا با متن جنسی صدمه زننده	جنسی	
تدارک توصیه هایی برای خودکشی	خود آزاری ناخوشایندی	توصیه هایی برای مصرف مواد مخدر	ارزش ها	

پایان

• موفق باشید

• حمید ضیایی پرور

• طاهره ساعدی

Reporter.ir•