

# 保护上网儿童父母和 教育工作者指南

2020





# 保护上网儿童父母和 教育工作者指南

2020

# 致谢

本指南由国际电信联盟（国际电联）与活跃在信息通信技术（ICT）行业以及保护（上网）儿童领域的主要机构一些撰稿人组成的工作组制定，其中包括以下组织：

国际终止儿童卖淫及贩卖儿童协会（ECPAT International）、全球儿童在线网络、国际残疾人联盟、国际电信联盟（国际电联）、伦敦政治经济学院、“互联网很重要”组织（Internet matters）、父母地带国际组织（Parent Zone International）以及英国的“更安全的互联网中心/SWGfL”（UK Safer Internet Centres/SWGfL）。

工作组主席是Karl Hopwood（“更安全的互联网中心的Insafe网络”（Insafe））<sup>1</sup>，并且由Fanny Rotino（国际电联）负责协调。

欧洲COFACE-家庭协会、澳大利亚电子安全专员、欧盟委员会、欧盟理事会、电子世界集团公司（e-WWG）、国际失踪与被剥削儿童中心（ICMEC）、哈佛大学青年与媒体/伯克曼-克莱因互联网与社会中心以及各国政府和私营部门利益攸关方也都做出了宝贵的贡献，它们的共同目标是为儿童和青少年打造更好、更安全的互联网。

没有各位撰稿人投入的时间、热情和奉献精神，本《指南》就不可能问世。

对于贡献了宝贵时间和见解的下述合作伙伴，国际电联表示衷心感谢（按照合作伙伴所属单位的英文名称字母排序）：

- Julia Fossi和Ella Serry（澳大利亚电子安全专员）
- Martin Schmalzried（欧洲COFACE-家庭协会）
- Livia Stoica（欧盟理事会）
- John Carr（国际终止儿童色情业及贩卖儿童协会）
- Manuela Marta（欧盟委员会）
- Salma Abbasi（电子世界集团公司）
- Laurie Tasharski（国际失踪与被剥削儿童中心）
- Lucy Richardson（国际残疾人联盟）
- Carolyn Bunting（“互联网很重要”组织）
- Fanny Rotino（国际电联）
- Sonia Livingstone（伦敦政治经济学院和“全球上网儿童”）

---

<sup>1</sup> 在“连通欧洲机制（CEF）”下，欧洲学校网（European Schoolnet）代表欧盟委员会管理“让孩子们用上更好的互联网”平台，其中包括协调欧洲互联网安全中心网络Insafe网络。更多信息请访问 [www.betterinternetforkids.eu](http://www.betterinternetforkids.eu)。

- Cliff Manning和Vicki Shotbolt（“父母地带国际组织”）
- David Wright（英国更安全的互联网中心/SWGfL）
- Sandra Cortesi（青年与媒体）

## ISBN

978-92-61-30145-3（纸质版）

978-92-61-30475-1（电子版）

978-92-61-30135-4（EPUB版）

978-92-61-30485-0（Mobi版）



打印本报告之前，请考虑到环境影响

© ITU 2020

一些保留的权利。该作品通过创作共享署名-非商业-共享3.0 IGO许可（CC BY-NC-SA 3.0 IGO）向公众授权。

根据本许可证的条款，如果作品被适当引用，您可以出于非商业目的复制、重新分发和改编作品。在使用该作品时，不应建议国际电联认可任何具体的组织、产品或服务。不允许未经授权使用国际电联的名称或标志。如果您改编作品，那么您必须在相同或等效的创作共用许可下使您的作品获得许可。如果您创作了这部作品的译文，你应该加上下面的免责声明以及建议的引文：“这部译文不是由国际电信联盟（ITU）创作的。国际电联对本译文的内容或准确性不承担任何责任。英文原版应为具有约束力的真实版本”。欲了解更多信息，请访问：<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>。



早在2009年国际电联就制定了第一套《保护上网儿童指南》。我们当时的目标是为不同的利益攸关方 – 父母和教育工作者、行业、政策制定者以及儿童 – 提供一个国际一致商定的框架，让年龄最小的互联网用户安全、快乐且自信地上网。

自那时以来，互联网的发展已超越了所有人的认知。它已成为向儿童提供教育游戏、有趣活动的无限丰富资源，而且还有许许多多不同的分享、学习以及与朋友、家人和外部世界进行互联的有意义方式。但与此同时，当孩子们在无人陪伴的情况下上网时，互联网也已成为险象环生之处。

从隐私问题、假新闻和利用人工智能造假，到暴力和不适当的内容、网上的骗子，以及网上的性诱骗、性虐待和性剥削的恶魔等等，儿童及其监护人们面临着林林总总的风险和挑战。

此外，在新冠病毒疫情全球大流行的情况下，首次进入网络世界的儿童人数激增，在网上继续他们的学习和保持社交活动。为防止病毒而实施的隔离措施不仅意味着许多年幼的儿童比他们的父母可能计划的时间更早开始网上互动，而且由于许多父母需要兼顾工作，因此无法监督他们的孩子，使青少年有可能接触到不适当的内容或成为犯罪分子进行儿童性虐待犯罪的目标。

认识到这一点，国际电联成员国要求我们不仅要像过去那样对《保护上网儿童指南》及时地定期进行更新。而且对指南的这些新的修订要从头开始重新思考、重新编写和重新设计，以反映出当今儿童所处数字化环境的重大转变。

对于所有使用本指南的人而言，我们的目的是提高人们对重大挑战的认识，为人们提供资源，帮助人们有效地支持青少年与网络世界的互动。这些指南将使你意识到潜在的风险和威胁，并帮助你在家庭和课堂上创造一个健康而赋能的网络环境。指南还强调与儿童进行开诚布公的交流和持续对话的重要性，以创造出安全的空间，让青少年用户感到有能力提出心中所关注的事情。

除了反映数字技术和平台的新发展外，新版指南还填补了一项重要的空白：残疾儿童所面临的情况，网络世界为他们提供了一条特别重要的生命线，使他们能够充分地、充实地参与社会。本书还考虑到了移民儿童和其他弱势群体的特殊需要。

令我感到自豪的是，经修订后的本指南是全球努力合作的产物，由国际电联作为具有真正全球影响力的机构牵头，协调来自有关社群各个不同的利益攸关方的专家共同编写而成。

我还很高兴地向大家介绍我们新的保护上网儿童的吉祥物Sango（桑哥），这是一个友善、勇敢和无畏的角色，完全是由许多儿童自己一起设计的，这个吉祥物是国际电信新的国际青年人推广计划中的组成部分。

在这个越来越多青少年开始上网的时代，这些保护上网儿童的指南比以往任何时候都更加重要。父母和教育工作者、产业界、政策制定者以及儿童本身，都在儿童的上网安全方面发挥着重要作用。希望大家在陪伴自己所照顾的孩子进行意义非凡的成长过程中，在发现互联网所提供的众多神奇的可能时，能感受到这些指南对大家的帮助。

电信发展局主任  
多琳·伯格丹-马丁

致谢	ii
前言	v
内容提要	1
1. 引言	3
2. 什么是保护上网儿童？	6
3. 互联世界中的儿童和青少年	7
4. 弱势儿童	18
5. 新的风险和正在出现的风险与挑战	21
6. 了解风险与危害	27
7. 父母、看护人和监护人可以发挥的作用	32
8. 父母、看护人和监护人指南	35
9. 教育工作者的作用	40
10. 针对教育工作者的指南	45
11. 结论	48
术语	49

## 表和图清单

### 表目录

表1: 父母、看护人和监护人需考虑的关键方面	35
表2: 教育工作者需考虑的关键方面	45

### 图目录

图1: 至少每周玩网络游戏的儿童(%)，按性别和年龄分类	9
图2: 至少每周在网上进行三次或三次以上社交活动的儿童(%)，按性别分类	10
图3: 至少每周在网上进行一次创作活动的儿童(%)，按性别和年龄分类	11
图4: 至少每周进行三次或三次以上信息搜索活动的儿童(%)，按性别和年龄分类	12
图5: 遭受过网上伤害的儿童(%)，按性别和年龄分类	15
图6: 至少每周在家使用互联网的儿童(%)，按性别和年龄分类	17
图7: 儿童上网风险分类	27
图8: 表示曾获得过有关如何安全使用互联网的信息或建议的儿童，其上网地点在家中(2012年)或其他地方(2017年、2018年、2019年)，按年龄分类	41

## 内容提要

根据国际电联数据，2019年估计有41亿人在使用互联网，比2018年的数据增长了5.3%。

儿童和青少年使用互联网的目的多种多样，从获取学校课程的信息到与朋友聊天。他们能高度熟练地掌握复杂的程序和应用，使用手机、平板电脑和其他手持设备（如手表、苹果媒体播放器（iPod Touch）、电子书阅读器和游戏机）连接互联网<sup>1</sup>。

互联网还成为不同的弱势儿童和青少年群体在生活中的重要工具。对于移民儿童来说，它保持了儿童与家人和朋友的联系，并提供了一个了解新家所在地文化的窗口。它使残疾儿童和青少年能够进行社交活动，参与那些在线下无法参加的活动，还提供了在网上与同龄人平等相处的机会，而在网上人们更容易看见他们的能力而不是他们的残疾。

然而，互联网在提供了联网和机会的同时，也带来了风险和伤害，使有些人比另一些人更容易受到伤害。例如，对于移民儿童和青少年来说，在网上泄露机密信息的后果可能很严重 – 如果信息落入坏人手中，数据可能会被用来识别身份，并根据其种族、移民身份或其他身份标识来锁定目标<sup>2</sup>；对于患有自闭症谱系障碍（ASD）的儿童和青少年来说，如果遇到难以理解他人的意图等社交困难时，可能会使这一群体的儿童容易受到居心不良的“朋友”的伤害；而残疾儿童和青少年更经常受到排斥、羞辱和操纵。

许多父母和监护人都误以为他们的孩子在家中或学校里使用计算机上网比在外边上网更安全。这种误解很危险，因为互联网可以在网上将儿童和青少年带到世界任何地方，而且在此过程中，他们会面临潜在的风险就像他们在现实世界中也会面临风险一样。此外，儿童和青少年通过智能手机、平板电脑或其他手持设备访问互联网时，受到伤害的风险反而略有增加。这是因为这些手持设备可以在任何地方即时访问互联网，而且不太可能受到父母或看护人的监控。

这些指南是国际电联全球网络安全议程（GCA）的一部分 – 是依据保护上网儿童（COP）举措的指导制定的<sup>3</sup>，目的不仅是为今天的青少年，而且也为未来几代人的安全可靠的网络世界打下基础。这些指南还关注弱势群体的儿童，特别是移民儿童、患有自闭症障碍（ASD）的儿童以及残疾儿童。

各国或各地均可以这些指南为蓝图，根据各自国家或地方的习俗和法律进行相应的改变和应用，用于解决可能影响所有18岁以下儿童和青少年的问题。

<sup>1</sup> 国际电联（2019年），《衡量数字化发展：2019年的事实和数字》，<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2019.pdf>。

<sup>2</sup> 联合国儿童基金会（2017年），《2017年世界儿童状况：数字化世界中的儿童》，<https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>。

<sup>3</sup> 国际电联（2020年），《全球网络安全议程（GCA）》，<https://www.itu.int/en/action/cybersecurity/Pages/gca.aspx>。

联合国《儿童权利公约》规定，儿童系指18岁以下的任何人。这些指南探讨了世界各地18岁以下的所有人面临的问题。但相比刚升入中学的12岁少年或即将跨入成年行列的17岁青年，7岁儿童这样年幼的互联网使用者所具有的需求和兴趣与上述青少年很可能会相当不同。由于需要个别考虑具体需求，而且不同的地方、法律和文化因素对任何特定国家或地区如何使用或解释这些指南具有重要影响，因此，这些指南针对不同情况因地制宜提供了咨询或建议。

## 1. 引言

全球平均而言，每三个互联网用户中就有一个是18岁以下的人<sup>4</sup>，鉴于截至2018年全球一半以上的人口在使用互联网，这个数字是惊人的。在发展中国家，儿童是使用互联网的领头羊，他们与互联网一起成长，最先使用移动设备上网。<sup>5</sup>

随着全世界越来越多的儿童获得上网机会，网络上发生的事情将逐渐地决定他们如何实现自己的权利。互联网接入是实现儿童权利的根本。

每三个孩子中就有一个是互联网用户，但全世界仍有约3.46亿儿童没有接入互联网。<sup>6</sup>那些从互联网提供的机会中最有可能获益的人往往是联网最少的人。我们看到，在非洲地区，约有60%的儿童没有上过网，而欧洲只有4%的儿童没有上过网。<sup>7</sup>

在使用互联网方面，不同性别的儿童也有显著差异。研究表明<sup>8</sup>，在除美洲以外的每个地区，互联网男性用户的数量都超过女性用户。在许多国家，女孩没有与男孩同样的上网机会，即使在有机会的时候，女孩在使用互联网时往往也受到更多的监控和限制。

数字鸿沟涉及的范围超过了上网的问题。依赖手机上网而不是使用电脑上网的儿童可能只能获得次优的在线体验，而那些缺乏数字化技能或者使用少数民族语言的儿童往往无法在网上找到相关内容。农村地区的儿童更有可能遭遇密码或金钱失窃的事情。他们的数字化技能往往也较低，花在网上的时间较多（尤其是玩游戏），而且得到父母的指导和监督更少。<sup>9</sup>

儿童和成人都报告说，数字鸿沟是一个持续的问题，需要定向的投资和有创造力的解决方案。这些环境中上网的儿童人数越来越多，但许多儿童并没有从父母、教师和其他重要成年人的适当形式的指导中受益。这种情况持续地置儿童于危险之中。

互联网已成为一种力量巨大的增强和赋能技术。儿童和青少年已成为互联网以及相关数字化技术的主要受益者。这些技术正改变着我们所有人相互之间的交流方式，并带来了许多新的游戏方式、新的音乐欣赏方式，使我们可以开展和参与各种各样的文化活动，消除了众多的障碍。儿童可以利用获取信息和培养关系的机会，在网上拓宽视野。利用信息通信技术给儿童提供了受教育的机会，促进了儿童参加其他形式的线下活动。互联网提供了获得卫生、教育服务和其他对青少年很重要但在社会中可能是禁忌的话题的信息的途径。儿童和青少年常常处于互联网最前沿，随时准备利用和适应互联网提供的各种可能性。

<sup>4</sup> Livingstone, S., Carr, J., 和Byrne, J. (2015年)《每三个人中就有一个：全球互联网治理在解决儿童权利方面的任务》。全球互联网治理委员会：系列报告。伦敦：CIGI和Chatham出版社，<https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>

<sup>5</sup> 国际电联 (2020年)，《衡量信息社会报告》，[https://www.itu.int/dms\\_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf](https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICTOI-2018-SUM-PDF-E.pdf)。

<sup>6</sup> 联合国儿童基金会 (2017年)，《2017年世界儿童状况：数字化世界中的儿童》，<https://www.unicef.org/uzbekistan/media/711/file/SOWC:%20Children%20in%20a%20Digital%20World.pdf>。

<sup>7</sup> 联合国儿童基金会。

<sup>8</sup> Araba Sey和Nancy Hafkin (2019年)，联合国大学领导的平等研究小组报告（联合国大学和EQUALS全球伙伴关系），<https://i.unu.edu/media/cs.unu.edu/attachment/4040/EQUALS-Research-Report-2019.pdf>。

<sup>9</sup> 联合国儿童基金会 (2019年)，《在互联的世界中成长》。联合国儿童基金会因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨。<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

然而，不可否认的是，互联网也因此给儿童和青少年的安全带来了诸多挑战。必须解决这些问题，因为这不仅关系到儿童和青少年的重要权益，而且很重要是要使所有有关人员都知道互联网是一种可以信赖的媒体。同样重要的是，不能让保护儿童和青少年上网的关切变成攻击言论自由、表达自由或结社自由的理由。

对下一代而言，使他们能自信地使用互联网至关重要，以便他们能够继续从互联网的发展中获益。因此，在讨论儿童和青少年的网上安全问题时，取得正确的平衡非常重要。

必须开诚布公地讨论儿童和青少年上网时存在的风险，教会他们如何识别风险，并在风险发生时预防被伤害或应对伤害，而不需要过度吓唬他们或夸大危险。

任何只论及技术的负面影响或过多地论及技术的负面影响的方法，都非常不太可能被儿童和青少年接受。父母和教师经常会发现自己的知识有限，因为年轻人通常会比年长的人更加了解技术及其潜力。研究表明，大多数儿童都能区分网络欺凌与网上的玩笑或戏弄，认识到网络欺凌的目的是伤害。在世界许多地方，儿童已经对他们在网上面临的某些风险有了很切实的了解。<sup>10</sup>

然而，虽然可以认为经过努力，已经取得了一定的效果，使儿童掌握了一定的管理网络风险的技能，但是，对于提高全世界更多儿童的意识，仍有改进余地，特别是对于弱势群体，必须协同努力将重点放在这些儿童身上，重点是提高对网络欺凌和其他形式的网络风险受害者提供支持服务的意识。

未来还有许多挑战。不仅仅有接入互联世界的问题。技术变革的速度也给儿童安全上网带来了挑战。许多儿童行走在复杂的数字化媒体环境之中。人工智能和机器学习、虚拟和增强现实、大数据、面部识别、机器人技术和物联网的发展都将进一步改变儿童的媒体实践。

至关重要的是，所有利益攸关方都要对这些发展对儿童的影响进行规划和思考，并设法支持儿童培养必要的数字化素养，不仅要在数字化的未来中生存，而且要在数字化的未来中茁壮成长。还要进一步投资于父母和教师的数字化技能和素养，以支持儿童发展批判性思维和评价技能，使他们能够驾驭质量不一的快节奏信息流，最终从父母和教育工作者到儿童，都变成数字化时代的公民。<sup>11</sup>

国际电联的磋商表明，一些国家难以分配足够多的资源用于解决儿童上网的数字化素养和安全问题。然而，根据儿童的报告，在制定支持他们在线安全的解决方案方面，父母、教师、技术公司和政府都是重要的参与者。据对国际电联成员国的一份调查，成员国大力支持加强知识共享和协调努力以确保更多的儿童可以安全上网。

<sup>10</sup> 自2016年以来，国际电联就网络欺凌、数字化素养以及儿童在线活动等有关问题，依据保护上网儿童（COP）举措与儿童和成年利益攸关者开展了一系列磋商。

<sup>11</sup> 欧洲委员会（2016年），《数字化公民教育》，<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

平衡儿童的上网机会和风险仍然是一项挑战。国际电联成员国还表示，虽然必须将努力增加儿童的上网机会一事继续作为优先事项，但也必须谨慎平衡儿童的上网机会与安全条件，因为只有在安全的条件下儿童才能参与数字化世界并从中受益。<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> 国际电联新闻（2018年），《庆祝保护儿童上网10周年》，<https://news.itu.int/celebrating-10-years-child-online-protection/>。

## 2. 什么是保护上网儿童？

在线技术为儿童和青少年提供了许多交流、学习新技能、发挥创造力和为建设更好的社会做贡献的机会。但这些技术也可能带来新的风险，例如使儿童面临诸如隐私权、非法内容、骚扰、网络欺凌、滥用个人数据、性诱骗甚至儿童性虐待等问题。

这些指南制定了一整套方法，帮助儿童和青少年应对在获取数字化素养时可能遇到的所有潜在威胁和伤害。指南认为所有相关的利益攸关方都可以在儿童的数字化复原力、福祉和保护方面发挥作用，同时可以充分利用互联网带来的机会。

保护儿童是所有人的责任，必须依靠所有相关的利益攸关方为大家保证一个可持续的未来。为此，政策制定者、私营部门、父母、看护人、教育工作者和其他利益攸关方必须确保儿童在网上和网下都能发挥其潜力。

父母、监护人和教育工作者也有责任确保儿童和青少年安全和负责任地使用互联网网站。

近年来，移动互联网接入大幅度增加，而又不存在一举解决保护儿童和青少年上网问题的神奇高招。这是一个全球性的问题，需要包括儿童和青少年自己在内的社会各界采取全球性的对策。

为了应对信息通信技术快速发展带来的日益严重的挑战，国际电联于2008年11月发起了一项涉及众多利益攸关方的国际举措，“保护上网儿童（COP）”举措<sup>13</sup>，继续将全球各界所有行业的合作伙伴聚集在一起，为世界各地的儿童和青少年创造安全和赋能的上网体验。这项举措为包括世界各地的儿童和青少年在内的所有利益攸关方制定了关于如何保证自己和他人安全上网的指南。这些指南作为蓝图，可以根据各个国家或地方的习惯和法律进行调整和使用。

本报告由众多利益攸关方专家工作组根据COP举措编写，旨在为父母、监护人和教育工作者提供有关儿童在线保护的信息、建议和安全提示。

国际电联的一个专家工作组在第一版《国际电联COP指南》的基础上，共同撰写了本报告的指南，于2009年发布并于2016年更新。应国际电联成员国的要求，国际电联于2019年启动了旨在制定第二版指南的审查程序。

这些新指南包括了残疾儿童在网络风险和伤害方面的特殊情况，以及随着新技术的发展而产生的问题，如移动互联网、应用程序、物联网、联网玩具、网络游戏、机器人技术、机器学习和人工智能等。

<sup>13</sup> 国际电联（2020年），《保护上网儿童》，<https://www.itu.int/en/cop/Pages/default.aspx>。

### 3. 互联世界中的儿童和青少年<sup>14</sup>

据估计，在全球范围内，有三分之一的儿童是互联网用户，互联网用户中有三分之一的年龄在18岁以下。<sup>15</sup> 2017年，全球有一半的人口使用互联网；在15至24岁年龄段的人群中，这一比例上升到约三分之二。

“互联网伴随着我们的成长。我的意思是，互联网一直伴随着我们。大人们的感觉是‘哇，互联网出现了’，而对我们来说，这简直再平常不过了。” – 男孩，15岁，塞尔维亚

在儿童和青少年中，最受欢迎的上网设备是移动电话。这代表了过去十年来一个显著变化。在欧洲和北美，第一代互联网用户是通过台式电脑登录的，但大多数发展中国家的模式是“移动优先”的互联网用户。

儿童和青少年更喜欢使用手机，因为他们可以随身携带手机，不用和其他家庭成员分享手机；手机可以同时实现几个功能，比如发短信、通话、点击和分享图片、上网等，而且手机一直处于开机状态。

“手机在某种程度上更简单。我们可以把它带到任何地方，它的体积更小，使用起来更方便。我更喜欢这种方式，用手指而不是键盘[来使用它]。” 女孩，12岁，塞尔维亚

调查显示，在有会上网的儿童和青少年中，女孩和男孩使用手机上网的水平相似。相比之下，通常使用台式电脑的男孩更多。

实际上，大多数儿童和青少年使用的上网设备都超过了一种，在进行调查的每个国家，男孩使用的设备往往都多于女孩的设备。

儿童和青少年每周在工作日平均每天上网约两小时，在周末每天的上网时间大约是工作日的两倍。有些认为自己永远在线。但是，还有许多人在家中无法上网 – 或只能有限地上网。然而，统计数字差异很大，对于儿童上网时间的长短也有不同的看法。DQ研究所最近的一些研究表明，在澳大利亚，儿童和青少年每周上网时间可能高达38小时。<sup>16</sup>

“我到网吧去是因为我家里没有电脑……我们在学校也无法上网。” 男孩，15-17岁，南非

<sup>14</sup> 本章主要取材于以下资料：联合国儿童基金会（2019年）。《在互联的世界中成长》。联合国儿童基金会因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。作为“全球儿童在线”较高质量证据工作的一部分，这项综合研究自2016年至2018年汇集了来自4个区域11个国家的儿童的意见（14,733名9-17岁的儿童）。报告聚焦于信息通信技术对儿童的积极影响，同时探询信息通信技术的使用何时会成为儿童生活中的问题。本书第4章的以下所有图表均来自该报告。这些研究结果所依据的定性和定量方法可参见Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., 和Saeed, M. (2019)。《全球儿童在线比较报告》，孤儿院研究报告。联合国儿童基金会因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨。在线版本：<https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-online-comparative-report.html> 关于“全球儿童在线”国际研究项目的更多信息请访问以下网址：<http://globalkidsonline.net>。

<sup>15</sup> Livingstone, S., Carr, J., 和Byrne, J. (2015年)《每三个人中就有一个：全球互联网治理在解决儿童权利方面的任务》。全球互联网治理委员会：系列报告。伦敦：CIGI和Chatham出版社，<https://www.cigionline.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>。

<sup>16</sup> DQ研究所（2020年），儿童安全指数，<https://www.dqinstitute.org/child-online-safety-index/>。

“我整天都[连着网]，但并不是说我整天都在使用它。”男孩，13-14岁，阿根廷。

尽管“全球儿童在线”（GKO）的调查显示总体上女孩和男孩上网的数量相近，然而，在一些国家，男孩比女孩有更多使用互联网的自由，女孩在使用互联网时受到更多的监视和限制。

### 充满乐趣的世界

儿童和青少年上网往往有各种积极和愉快的原因。在进行调查的11个国家中，对女孩和男孩来说，最喜爱的活动是观看视频短片。超过四分之三的使用互联网的儿童和青少年表示，他们至少每周都会在网上观看视频，要么是自己独自观看，要么是和家人一起观看。

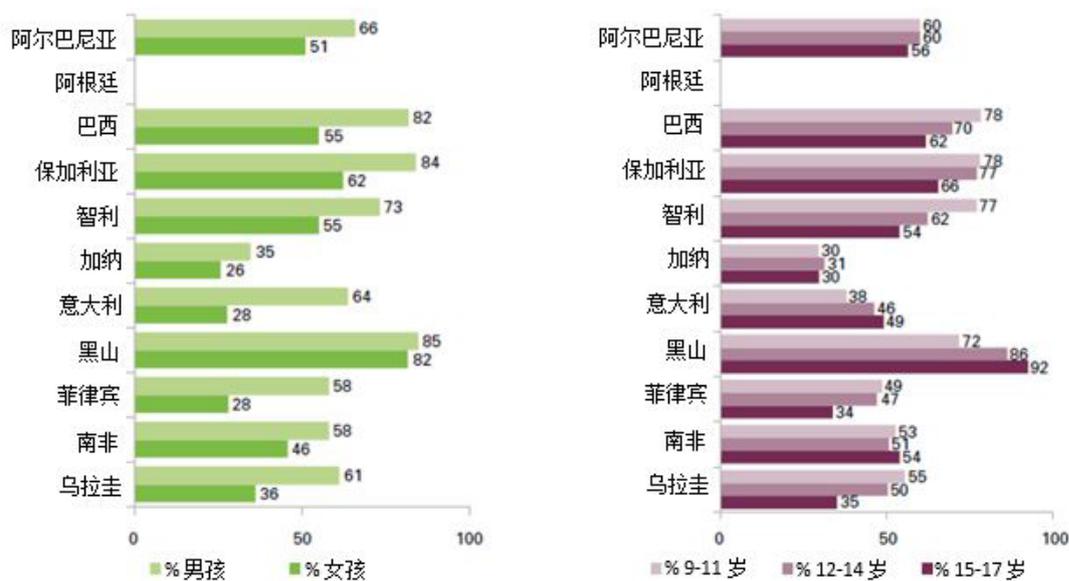
“当我妈妈买了笔记本电脑后，我们开始花更多的时间在一起；每个周末我们都会选择一部电影，和我奶奶一起看。”女孩，15岁，乌拉圭。

儿童和青少年也喜欢在网上玩游戏，行使他们游戏的权利，有时也行使他们学习的权利。在所有进行调查的国家中，男孩玩网络游戏的可能性更大。不过，许多使用互联网的女孩也玩网络游戏；例如，在保加利亚（60%）和黑山（80%），大多数女孩都玩网络游戏。与看视频一样，当儿童和青少年比较容易接触互联网时，他们玩网络游戏的可能性也更大。

“我玩网络游戏，从中赚钱。”男孩，17岁，菲律宾。

成人担心儿童和青少年接触屏幕的时间过长，或者认为他们的网上娱乐只是纯粹的浪费时间。根据“全球儿童在线”的调查，这些主流娱乐活动可以为儿童和青少年提供有用的入门机会，这可以帮助他们培养兴趣和技能，进一步向更具教育作用、信息作用和社交作用的在线体验发展。

图1: 至少每周玩网络游戏的儿童(%)，按性别和年龄分类<sup>17</sup>



问题 C4z-aa: 在过去的一个月里,你独自或与他人一起玩网络游戏的频率是多少? 基础: 所有使用互联网的儿童。

问题 C4z-aa: 在过去的一个月里,你独自或与他人一起玩网络游戏的频率是多少? 基础: 所有使用互联网的儿童。

资料来源: 联合国儿童基金会

### 建立新的联系

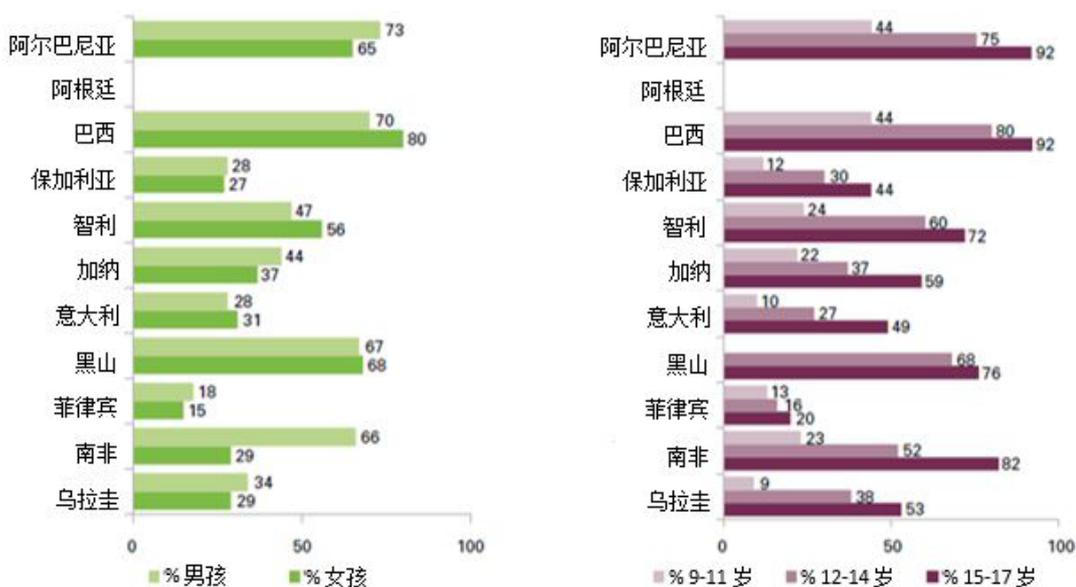
互联网及其即时通讯工具和社交网络已经变成了孩子们重要的聚会场所,在这里,儿童和青少年与他们的朋友和家人以及其他与他们有共同兴趣的儿童和青少年进行联系,以此行使他们言论自由的权利。在进行调查的11个国家中,许多儿童和青少年都可以被认为是“积极的社交者”,因为他们每周都会参加一系列的在线社交活动—比如与朋友和家人聊天,使用各种信息发送工具,与兴趣相投的人建立联系。一些儿童还报告说,他们发现在网上更容易表达真实的自我。

“在网上,我可以展现真实的自我,没有规则.....我在网上有5000多个朋友”。一个认定自己是同性恋的男孩,15岁,菲律宾。

由于各种原因,网络社交互动也会随着年龄的增长而增加。例如,一些社交媒体网站对儿童和青少年有最低年龄限制,通常随着年龄的增长能获得更多的自由。

<sup>17</sup> 这一图表来自: 联合国儿童基金会(2019年)。《在互联的世界中成长》。联合国儿基会-因诺琴蒂研究中心,佛罗伦萨 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

图2：至少每周在网上进行三次或三次以上社交活动的儿童（%），按性别分类<sup>18</sup>



问题 C4：在过去的一个月里，以下这些网上社交活动你多久进行一次？基础：所有使用互联网的儿童。

问题 C4：在过去的一个月里，以下这些网上社交活动你多久进行一次？基础：所有使用互联网的儿童。

注：儿童和青少年被问及他们在过去一个月内进行以下网上社交活动的频率：使用互联网与来自不同地方或背景的人聊天；访问社交网站；与住得较远的家人或朋友交谈；使用即时通讯；参与人们分享其兴趣或爱好的网站的活动。

资料来源：联合国儿童基金会

从以上数据可以看出，尽管父母们经常抱怨儿童和青少年的网上互动代替了现实世界中的与人接触，互联网为社交活动开辟了新的维度。

“在一次聚会中，他们坐在一张桌子旁。他们10个人每人都带着自己的小设备。”智利，15-17岁青少年的家长。

这种行为并不是儿童和青少年独有的行为。有些父母在社交聚会时也会打电话或浏览互联网 – 这让许多儿童和青少年感到困扰。

“在餐桌旁大家一起吃饭时，爸爸使用他的电话。那是我们大家在一起的仅有时间，这真的让我很生气”。女孩，14岁，乌拉圭

随着互联网的普及，儿童和青年可以拓宽视野，收集信息，扩大关系。通过更多的社交互动，无论是在线上还是面对面，他们都能积累经验和技能。GKO的研究表明，在互联网上更积极地进行社交活动的儿童和青少年更善于管理自己的网络隐私，这有助于保护他们的安全。

<sup>18</sup> 这一图表来自：联合国儿童基金会（2019年）。《在互联网的世界中成长》。联合国儿童基金会 因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

## 创造的快乐

儿童和青少年发现并重视的一些在线内容是由其他儿童和青少年制作的。通常情况下，在“全球儿童在线”调查的11个国家中，有10%至20%的儿童和青少年每周都会创作并上传自己的视频或音乐，或者每周写一篇博客、写一个故事，或者制作网页。

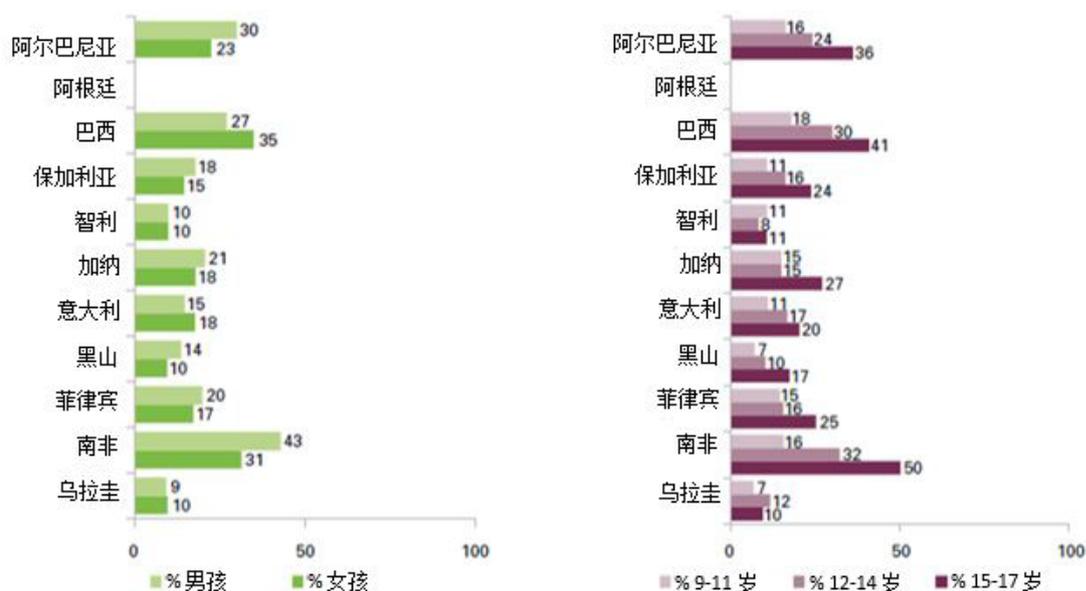
“我有一个博客，并定期更新。”女孩，15-17岁，菲律宾

“你可以分享视频和游戏。你可以分享音乐。你也可以分享图片、想法、游戏。”女孩，9-11岁，加纳

“我做自制手工卡片，我把它们发到网上。我的朋友们喜欢这些卡片。”女孩，15-17岁，菲律宾

“是的，我知道如何[黑进电脑]，但现在不做了。”男孩，15-17岁，菲律宾

**图3：至少每周在网上进行一次创作活动的儿童（%），按性别和年龄分类<sup>19</sup>**



问题 C4m-n：在过去的一个月里，你在网上进行创作活动的频率是多少？注：在乌拉圭，没有询问孩子们在线创作博客的问题。基础：所有使用互联网的儿童。

问题 C4m-n：在过去的一个月里，你在网上进行创作活动的频率是多少？注：在乌拉圭，没有询问孩子们在线创作博客的问题。基础：所有使用互联网的儿童。

注：儿童和青少年被问及在过去一个月里他们在网上进行以下创作活动的频率：创作自己的视频或音乐并在网上分享；在网上创作博客或故事或网站；转发别人创作的视频或音乐。

资料来源：联合国儿童基金会

## 对信息的渴望

与成年人一样，儿童和青少年也在利用互联网享受他们获得信息的权利。五分之一到五分之二儿童和青少年都可以被认为是“信息寻求者”，因为他们每周都在网上进

<sup>19</sup> 这一图表来自：联合国儿童基金会（2019年）。《在互联网的世界中成长》。联合国儿童基金会因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

行多种形式的信息搜索 – 学习新知识、寻找工作或学习机会、查找新闻、获取健康信息或查找附近的活动。

许多不同年龄段的儿童和青少年都使用互联网做作业，甚至在缺课后进行补习。

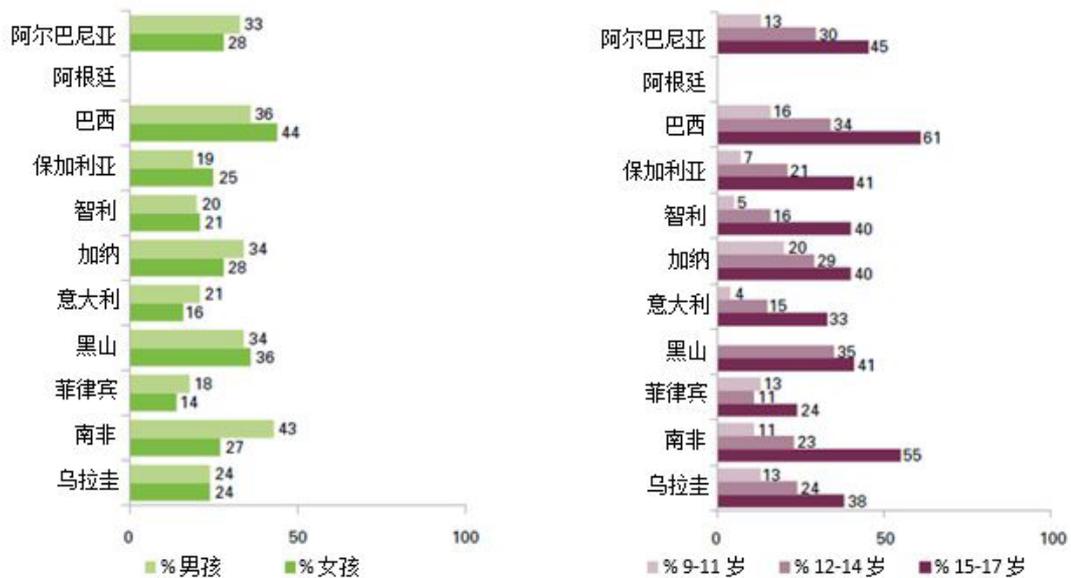
“他们让我们查找加纳各个部长的名字，搜索有关不同国家及其货币的信息。你可以查到其他国家的新闻。”女孩，12-14岁，加纳

“在互联网上，我们可以搜索所有我们需要在学校学的东西，而在书本上我们找不到。”女孩，9岁，塞尔维亚

“我数学没有及格，所以我看了几部视频[视频内容]，在视频上了解了我必须学习的内容。”男孩，15-17岁，阿根廷

“如果我们没有去学校，你可以和你的朋友聊天，了解你错过了什么东西。所以，拥有朋友的社交应用WhatsApp就很重要。”女孩，16-17岁，南非

**图4：至少每周进行三次或三次以上信息搜索活动的儿童（%），按性别和年龄分类<sup>20</sup>**



问题 C4：在过去的一个月里，你进行网上信息搜索活动的频率是多少？基础：所有使用互联网的儿童。

问题 C4：在过去的一个月里，你进行网上信息搜索活动的频率是多少？基础：所有使用互联网的儿童。

注：儿童和青少年被问及在过去一个月里他们进行以下信息搜索活动的频率：通过网上搜索了解新的东西；寻找工作或学习机会的信息；使用互联网完成学校作业；寻找有关当地社区的资源或活动；在网上寻找新闻；为自己或认识的人寻找健康信息。由于数据缺失，省略了阿根廷的情况。

资料来源：联合国儿童基金会

有些儿童和青少年比其他人更有可能使用互联网搜索信息。数据显示，利用互联网进行各种信息搜索活动的儿童和青少年往往年龄较大，有能力参与更广泛的在线活动，而且父母对他们使用互联网持支持和扶持态度。这表明，随着儿童和青少年年龄的

<sup>20</sup> 这一图表来自：联合国儿童基金会（2019年）。《在互联的世界中成长》。联合国儿童基金会-因诺琴蒂研究中心，佛罗伦萨 <https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf>。

增长，在父母正确的支持下，他们往往会获得更多的上网经验，并能利用互联网为自己谋取利益。

面对网上如此之多的信息，儿童和青少年必须掌握必要的技能，才能找到正确的内容，并核查他们所找到的内容的真实性。

女生和男生在这方面的差异不大，儿童和青少年到了十几岁的时候，在网上寻找自己需要的东西的能力会越来越专业。在网上看视频短片较多的儿童和青少年似乎拥有更好的信息搜索技巧，也许是因为他们更频繁地搜索网上内容，学会了如何找到自己需要的东西。

儿童和青少年在网上收集的信息的质量和数量取决于他们的兴趣和动机。但是，他们所找到的信息也会受到可获得的信息范围的影响，使用最广泛的语言的信息量会更多。不过，少数族裔群体也可以从信息搜索机会中获益——即使信息的数量比较有限。

“有时候，因为在这个学校里没有人说我们的语言，我在视频分享网站YouTube上用罗姆语输入一些东西，听到我们的声音，这很好，我都能听懂。”罗姆男孩，12岁，塞尔维亚。

善于在互联网上搜索信息是一回事，能不能核查网上找到的信息是否真实是另一回事。

“我看国外的新闻，因为我喜欢看一个国家如何看待一个局势，另一个国家如何看待这个同样的局势。因为事情总有其两面性。例如，美国可以用一个不同的角度看待事情，俄罗斯可能会用另一个不同的角度看待事情。”女孩，16岁，塞尔维亚

与自称具有较强信息搜索能力的儿童和青少年的比例相比，只有少数儿童和青少年表示他们善于批判性地评估其所找到的信息。

“网上假新闻太多了。”男孩，15岁，菲律宾

总的来说，儿童和青少年似乎还没能充分利用网上搜索和查证信息的机会。要做到这一点，年龄较小的儿童尤其需要来自父母、学校或数字供应商的更多支持，以鼓励和帮助他们在数字化世界中增进自己的权利。

## 成为积极的公民

除了寻求信息和创造内容外，儿童和青少年还可以通过互联网参与公民或政治活动。根据《儿童权利公约》，儿童享有公民权，包括发表意见的权利、表达自我的权利和与他人见面的权利。但“全球儿童在线”的研究表明，利用网络参与公民活动机会的儿童和青少年相对较少。

青少年最容易在网上进行政治参与。

“政治……可能她不会专门去找。比如我的女儿，但是她会在脸书（Facebook）上读到这方面的内容。”阿根廷13-14岁孩子的家长

“但他们也会在推特上发表意见……这也是这种事情的一部分。”阿根廷15-17岁儿童的家长

## 遇到风险和受到伤害

儿童和青少年在上网时面临新的风险，这可能使他们受到伤害。他们可能会看到关于如何自我伤害或自杀的信息。他们还可能会遇到仇恨言论或暴力材料或性的材料。“全球儿童在线”在各国进行的调查表明，从事更多样化的网络活动的儿童和青少年经历了更多的网络风险，这可能是他们接触网络的机会增多或对互联网的探索更加自信的结果。

重要的是要记住，风险并不总是导致伤害。对于暴露在网络风险下的儿童和青少年，如果他们具备应对网络风险的知识 and 应变能力，那么他们可能不会受到伤害。因此，重要的是要确定他们中哪些人最容易受到网上伤害，以及在什么情况下风险就会转化为伤害，以便在不过度限制儿童和青少年成长机会的情况下为他们上网提供有效的保护。

总体而言，在“全球儿童在线”的调查中，约有20%的儿童和青少年表示，在过去的一年中，他们看到过有关人们受到身体伤害或人们自残的网站或网上讨论，约有15%的儿童和青少年看到过与自杀有关的内容。调查还显示儿童和青少年遇到过仇恨言论。

在智利的15-17岁年龄组的青少年中，几乎有一半的人报告说，在过去的一年里，网上发生过一些让他们感到困扰或不安的事情。当要求他们详细说明时，他们提到了一系列广泛的问题，包括互联网诈骗、弹出式色情广告、伤害的行为、令人不快或可怕的新闻故事或图片、歧视和骚扰。在保加利亚，儿童和青少年面临着宣传快速减肥的网站的风险，四分之一的受调查对象曾浏览过这类网站。

“有些人的评论令人感到厌恶。”女孩，13-14岁，南非

在接受调查的儿童和青少年中，有四分之一到三分之一的人在網上遇到过暴力内容或以各种媒体形式存在的有关性的内容。有时，儿童和青少年偶然遇到了性内容；有的时候，朋友推荐了性内容，或者是其他人，包括陌生人向他们发送了性内容。有些儿童和青少年向其他人索要性有关的图像。

“当那个家伙给我发色情图片时，我真的非常生气。”女孩，12-14岁，加纳。

“我曾经遇到过一个陌生人问‘我的价格’—意思是进行一次性活动要花多少钱。”男孩，16岁，菲律宾。

在一些国家，许多儿童和青少年都经历过各种网络风险，但因此感到受到伤害并报告的人则要少得多。调查结果因国家而异，青少年比年龄较小的孩子更容易受到伤害，这可能是因为他们在网上花费的时间更多，往往参与的网络活动范围也更广。

“我曾在‘照片墙’（Instagram）上点击了一条评论，它太有趣了，所以我想看看其他人怎么说，我点击了一个链接，突然就弹出了裸体女人图像。”男孩，10岁，塞尔维亚。

“我喜欢马，大家都知道。我当时搜索一些壁纸图片，偶然发现了一张可怕的照片，一个男人在砍马。”女孩，10岁，塞尔维亚。

“我当时非常害怕.....我看到一个男孩被枪杀的图片。”男孩，12-14岁，加纳。

图5：遭受过网上伤害的儿童（%），按性别和年龄分类<sup>21</sup>



问题 F11：在过去的一年里，网上是否曾经有东西以某种方式让你感到困扰或不安（例如使你感到不舒服、害怕或是你本就不应该看到的东西）？基础：所有使用互联网的儿童。

问题 F11：在过去的一年里，网上是否曾经有东西以某种方式让你感到困扰或不安（例如使你感到不舒服、害怕或是你本就不应该看到的东西）？基础：所有使用互联网的儿童。

资料来源：联合国儿童基金会

儿童和青少年在网上和线下都可能受到伤害性的对待。在网络平台上，伤害可能是由伤害性或下流的信息造成的，也有可能是被排除在群体活动之外或受到了威胁。这些经历通常被称为“网络欺凌”。但儿童和青少年在日常的线下互动中也会受到类似的伤害。在现实世界中和在网上有大约相同比例的儿童和青少年遭受过被他人欺负的经历。

“每个人都开始对一个男孩进行挑逗和开玩笑。他后来离开了这个群体。”男孩，13-14岁，阿根廷。

“我很担心网络欺凌，因为它会给我造成很大的情感伤害。”女孩，14岁，乌拉圭。

儿童和青少年如何应付网上的伤害经历？最初，他们会求助于朋友或兄弟姐妹。然后，他们可能会告诉父母。在进行调查的国家中，很少有儿童和青少年会寻求老师的帮助。虽然青少年比低龄的孩子遇到的风险更多，但他们并没有受到相应的更大伤害—这说明随着经验的积累，他们的恢复能力也在增强。

值得注意的是，儿童和青少年并不总是将“线上”和“线下”视为不同的场所。对儿童和青少年来说，网上的经历—不管是好的还是坏的—都与他们生活的其他方面交织在一起。

### 隐私权是一个优先事项

<sup>21</sup> 这一图表来自：全球儿童在线（2019年）。《全球儿童在线：比较报告》，联合国儿童基金会-因诺琴蒂研究中心。

根据《儿童权利公约》，隐私是儿童的权利。它对儿童实现自主和自决很重要，并与儿童的知情权、言论自由和参与权相互关联。儿童和青少年可以通过捍卫自己的隐私来保护自己免受利用。他们需要谨慎管理自己的数字身份，并尽可能地保护自己的个人数据。

许多儿童和青少年报告说，他们在管理自己的网上人际关系方面具有很高超的隐私技巧，例如，他们知道哪些信息应该在网上分享，哪些信息不应该在网上分享，或者他们知道如何改变社交媒体的隐私设置或从联系人名单中删除某人。这表明，在儿童和青少年当中促进互联网安全的早期努力相当成功。许多儿童和青少年已经开发出自我保护的上网策略，并意识到他们在使用互联网时需要考虑某些风险。

“我有一个脸书账号，用于我真正的朋友，还有一个用于我在网上认识的朋友。”女孩，14岁，菲律宾。

“当我上网的时候，我要为我自己所做的事情负责。”女孩，17岁，乌拉圭。

更为严重的是，儿童和青少年在网上可能会将自己的私人信息、照片和通信暴露在潜在的滥用以及不适当和不需要的接触中。

儿童和青少年还有可能在现实世界中与他们在网上认识的人进行接触，尽管这种情况仍然比较少见。在所有的国家，只有不到四分之一的儿童和青少年曾经与他们在网上认识的人后来进行过面对面的会见。

也许令人惊讶的是，儿童和青少年大多喜欢这种面对面的见面，并在见面后感到开心——这表明他们利用这种方式扩大了自己的朋友圈。另一方面，即使在少数情况下，儿童和青少年报告说他们因这些接触而感到不安，这也仍是值得关注的。

父母在分享有关他们的孩子和青少年的内容时，需要考虑这对孩子的影响。有人担心，“分享子女信息”（父母在网上分享子女的信息和照片）可能会侵犯到儿童的隐私权，导致欺凌，造成尴尬，或对以后的生活带来负面影响。<sup>22</sup> 残疾儿童的父母可能为了寻求支持或建议而分享这些信息，使残疾儿童面临更高风险的不利后果。

### 有Wi-Fi的地方就是家

确保网络风险不会对儿童和青少年造成伤害的方法之一是，加强对父母及其他人的指导，教导他们了解儿童和青少年正确使用互联网的方法。

“成年人对青少年的影响很大，应该给他们树立好榜样。”女孩，13岁，乌拉圭。

原则上，父母在支持儿童和青少年使用互联网方面处于有利地位，因为儿童和青少年主要是在家里上网。

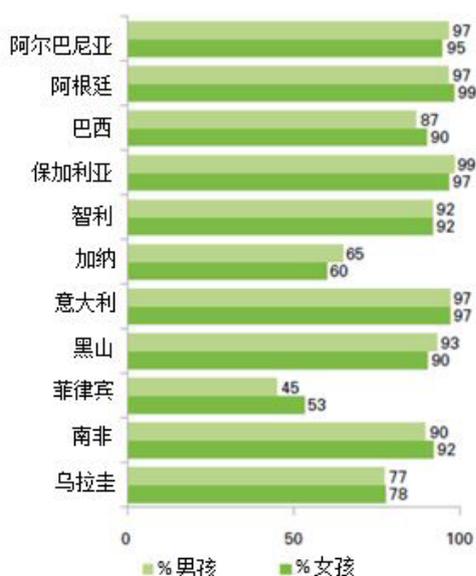
但是，面对复杂而快速发展的技术，许多父母并没有足够的信心和能力来监督看似精通技术的他们的孩子和青少年。父母们还受到“屏幕使用时间”、“网瘾”和“危险的陌生人”等常见困扰的影响。因此，父母们更倾向于限制孩子和青少年使用互联网——

<sup>22</sup> 联合国儿基会 因诺琴蒂研究中心（2017年），《网络2.0和3.0时代的儿童隐私权：政策的挑战和机遇》，[https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child\\_privacy\\_challenges\\_opportunities.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/Child_privacy_challenges_opportunities.pdf)。

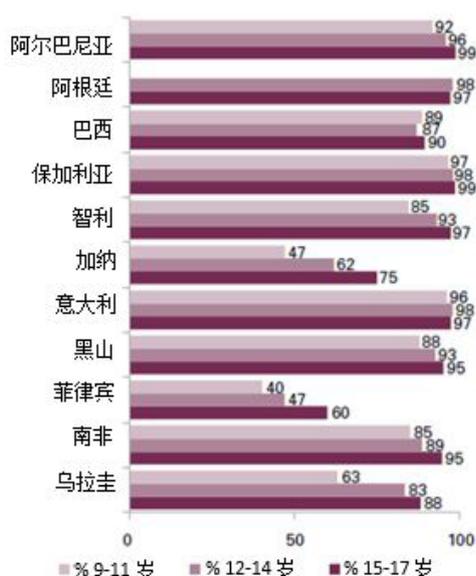
例如，限制他们的上网时间，或禁止他们在卧室、用餐时间或睡前使用数码设备 – 而不是协助他们或指导他们更有效地使用网络。

在大多数国家，父母对年幼儿童使用互联网的指导最多，帮助他们驾驭数字化空间，同时对他们施加的限制比给青少年的限制多。随着孩子年龄的增长，他们往往会减少干预，尽管十几岁的孩子肯定还是会受益于父母对网络机会和风险的建设性指导。

**图6：至少每周在家使用互联网的儿童（%），按性别和年龄分类<sup>23</sup>**



问题 B6b：至少每周在家里使用互联网。基础：所有使用互联网的儿童。



问题 B6b：至少每周在家里使用互联网。基础：所有使用互联网的儿童。

资料来源：联合国儿童基金会

父母犹豫不愿意参与孩子和青少年使用互联网的活动的的原因之一是他们自己缺乏专业知识。

<sup>23</sup> 这一图表来自：全球儿童在线（2019年）。《全球儿童在线：比较报告》，联合国儿基会-因诺琴蒂研究中心。

## 4. 弱势儿童

儿童和青少年可能因各种不同的原因处于弱势地位。2019年开展的一项研究<sup>24</sup>表明：“弱势儿童的数字化生活很少会像因‘现实生活’中的不幸那样获得同样细致入微的关注。”此外，该报告还指出，“尽管需要专家的干预，但他们[弱势儿童和青少年]最多也就能得到与所有其他儿童和青少年一样的一般性网上安全建议。”

虽然本部分重点介绍了三个关于弱势儿童的具体例子（移民儿童、孤独症谱系障碍（ASD）儿童和残疾儿童），但是还有许多其他例子。

### 移民儿童

具有移民背景的儿童和青少年经常是带着特定的社会文化经验和期望来到一个国家（或者已经生活在该国）。人们通常认为技术促进互连互通和参与，但上网风险和机遇在不同情况下可能会存在很大差异。此外，实证研究结果和研究<sup>25</sup>表明，数字化媒介总体上发挥了至关重要的作用：

- 数字化媒介对于初来乍到适应（新国家）的新环境很重要。
- 数字化媒介在拨款和熟悉接受国的社会/文化方面发挥核心作用。
- 社交媒体在与家人和同龄人保持联系以及获取一般信息方面可以发挥关键作用。

除了许多积极作用以外，数字化媒介也会给移民带来挑战，其中包括：

- 基础设施 – 重要的是要考虑安全的网络空间，以便移民儿童和青少年可以从保护隐私和安全中受益。
- 资源 – 移民将大部分钱花在预付费电话卡上。
- 融合 – 除了获得技术外，移民儿童和青少年也需要接受良好的数字化教育。

### 患有自闭症谱系障碍（ASD）的儿童

自闭症谱系总结了DSM-5<sup>26</sup>行为诊断过程中的两个核心领域。

- 受限制和重复性行为（需要坚持千篇一律）。
- 社交和沟通行为困难。
- 经常与智障、语言问题和类似问题同时出现。

<sup>24</sup> Adrienne Katz（2018），《数字化世界的弱势儿童》，<https://pwxp5srs168nsac2n3fnjyaa-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2019/02/Vulnerable-Children-in-a-Digital-World-FINAL.pdf>。

<sup>25</sup> 《为儿童提供更好的互联网（2017年）》，2017年互联网安全论坛会议进程报告，<https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>。

<sup>26</sup> Cardwell C. Nuckols（2013年），《精神疾病诊断和统计手册》，[https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013\\_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf](https://dhss.delaware.gov/dsamh/files/si2013_dsm5foraddictionsmhandcriminaljustice.pdf)。

技术和互联网为儿童和青少年学习、交流和娱乐提供了无限机会。但是，除了这些好处之外，患有自闭症谱系障碍的儿童和青少年还面临许多风险，例如：

- 互联网可以为患有自闭症的儿童和青少年提供离线环境无法提供的社交和培养特殊兴趣的机会。
- 社交挑战，例如难以理解他人的意图等，可能导致这个群体易受居心不良的“朋友”的伤害。
- 上网的挑战通常与自闭症的核心特征有关：切实具体的指导可以改善个人的上网体验，但潜在挑战依然存在。

## 残疾儿童

根据针对残疾儿童在数字化环境中体验的第一批咨询性研究，这些儿童感觉自己的数字化和网络生活在许多方面与正常儿童非常相似。但是，仍然存在若干项明显和重要的差异<sup>27</sup>。在考虑这些因素时，必须牢记，残疾儿童所面临的挑战和阻碍因缺陷类型和性质会有很大差异。他们的特殊需要应得到个别考虑<sup>28</sup>。

残疾儿童和青少年上网所面临的风险与非残疾儿童和青少年类似，但他们也可能面临与残疾有关的特定风险。与非残疾儿童和青少年相比，他们遭受网络欺凌的可能性高出12%。一些残疾儿童和青少年在管理线上人际关系或区分真假信息方面可能缺乏技巧。还有一些人在花钱、分享不当信息等方面容易受到操纵。残疾儿童和青少年在参与社区活动时经常面临被排斥、被侮辱并遇到（身体、经济、社会 and 态度）各种障碍。这样的经历会对残疾儿童在网络空间中寻求社交互动和友谊产生负面影响，而这些活动本可以带来积极的影响，有助于树立自尊并建立支持网络。但是，这也会让他们更易面临诱骗、网上教唆和/或性骚扰事件的风险。研究表明，线下遇到困难的儿童和青少年和受到心理社会困境影响的儿童和青少年人发生此类事件的风险更高。<sup>29</sup>

对残疾儿童和青少年进行诱骗、网上教唆和/或性骚扰的罪犯不仅包括针对儿童和青少年的先决型犯罪者，还包括针对残疾儿童和青少年的先决型犯罪者。这些犯罪者可能包括“慕残者”，即在性方面对残疾人（最常见的是截肢者和使用行走辅助工具的人）产生爱慕之情的非残疾人，其中一些人甚至伪装成残疾人<sup>30</sup>。这些人的行为包括下载残疾儿童和青少年（本质上是无害的）的照片和视频和/或通过专门的论坛或社交媒体账户共享这些照片和视频。论坛和社交媒体上的报告工具通常不具备适当的手段来处理此类行为。

<sup>27</sup> Lundy 等人（2019年），《前进两步，后退一步：关于数字化环境中残疾儿童的报告》，<https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>。

<sup>28</sup> 同上。

<sup>29</sup> Andrew Schrock 等人（2008年），《教唆、骚扰和问题内容》，[https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF-LitReviewDraft_0.pdf)。

<sup>30</sup> Richard L Bruno（1997年），《慕残者、扮残者和自残者：两起做作性残疾障碍案例》，《性与残疾期刊》，<https://link.springer.com/content/pdf/10.1023/A:1024769330761.pdf>。

由于设计未考虑到无障碍获取因素（例如，不支持放大文本尺寸的应用）、拒绝所需调适要求（例如屏幕阅读器软件或自适应计算机控件）或需要适当的支持（例如提供设备使用方法指导，一对一的支持以引导社交互动）<sup>31</sup>，一些残疾儿童和青少年可能会在使用中遇到困难，甚至在网络环境中受到排挤。

由于不了解如何最好地指导孩子使用互联网或保护他们免受欺凌或骚扰，一些残疾儿童和青少年的父母可能对他们保护过度<sup>32</sup>。一些残疾儿童和青少年的父母在寻求支持或建议时可能会分享孩子的信息或媒体（照片、视频），从而使他们在现在和将来都面临隐私被侵犯的风险。这还会带来以下风险，即，无知者或不法之徒因此盯上此类父母，号称可为孩子的残疾提供治疗、疗法或“治愈”方法等<sup>33</sup>。

---

<sup>31</sup> UNO（2008年），《残疾人权利国际公约》及其《任择议定书》<https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-c.pdf> 关于这些权利的导则，请查看第九条“无障碍”和第二十一条“表达意见的自由和获得信息的机会”。

<sup>32</sup> Lundy等人（2019年），《前进两步，后退一步：关于数字化环境中残疾儿童的报告》，<https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>。

<sup>33</sup> Sonia Livingstone 等人（2019年），联合国儿童基金会-因诺琴蒂研究中心简报：《儿童网上参与存在阶梯吗？》，[https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB\\_2019-02%2013-2-19.pdf](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf)。

## 5. 新的风险和正在出现的风险与挑战

### 物联网

互联网改变了人们的生活方式。通过互联网，可以随时随地获取人类的全部知识。对于某些人来说，生活比以往任何时候都更加轻松、“舒适”。但是这种转变也摧毁了一些传统的生活方式，无论是商业还是个人生活方面。例如，一些过去的商业模式已经完全改变或被全盘否定，而从个人角度看，面对面的交流似乎也随着互联网的兴起而减少了。

考虑开放的互联网和物联网也很重要：开放的互联网只是虚拟的，它在现实生活中并不存在，与它互动是一种选择。而物联网则不然，因为互联互通的生活中充满了实物，意在改善我们的生活 – **智能化烤面包机**就是这样一例！

物联网会带来无数的可能性。物联网已经应用在在可穿戴设备、房屋照明、照相机、汽车、厕所、包装、能量计、医用传感器当中……这样的例子举不胜举。物联网拥有改变一起、让一切变得更好的潜力。事实上，有人认为物联网已嵌入了“第四次工业革命”。

当这些物品在儿童附近（即在他们的家中）使用时，会使他们面临风险，例如与使用智能可穿戴设备或衣服相关的风险，因为这些设备可能会分享儿童的位置信息。

巨大的市场机遇也可能带来一些潜在问题：

### 技术与隐私问题

- 设备安全性 – 安全性强，但可能价格相对昂贵；不然则可能易受病毒/恶意软件的攻击。
- 通信安全性 – 由于能量是限制因素，可能加密性较弱。易受第三方操纵/身份盗用等。
- 始终在线通信 – 人们日益依赖于需要始终在线通信的设备。
- 云中的数据的安全 – 实际上，您不知道谁在使用您的数据。

### 社会问题

- 人们面临被排斥的状况。
- 潜在的数据滥用。
- 技术有被用于家庭内施虐情况的可能<sup>34</sup>。

### 经济问题

- 失业

<sup>34</sup> Julie Inman Grant, 2019年《“智能”不一定安全：互联设备的兴起扩大了家庭暴力》，<https://www.esafety.gov.au/about-us/blog/when-smart-not-necessarily-safe-rise-connected-devices-extending-domestic-violence>。

## 环境问题

- 各个阶段的污染（从现在开始计算的五年内，500亿台设备）。

## 联网玩具和机器人

随着技术的进步，人们的生活也发生了根本变化。这些变化不仅涉及成年人，而且由于“玩具互联网”的出现，也涉及儿童和青少年。随着我们生活中日益增多的方方面面被转换为计算机化数据，因而需要考虑如何保护儿童和青少年，并为他们提供在安全的数字化世界中成长的机会。

关于机器人技术的看法已经改变，围绕童年“机器人化”<sup>35</sup>一直有很多争论。机器人曾经被认为是沉闷、肮脏和危险的工业用品，在工厂环境中对劳工构成威胁，而如今机器人已经演变为一种工具，被认为是先进、辅助性和社交性的，可以在家中和闲暇时光进行互动的工具。虽然机器人玩具早已流行，但情况已发生了巨大的变化，机器人变得更加复杂。他们不再只是采用经典科幻小说中机器人的造型和形式，而是现在通过走路、说话和思考玩具的形式再次活跃起来。

机器人化背后发生了一些重大的技术变化，总结如下：

- 计算能力呈指数型增长。
- 移动连接。
- 数据化和联网信息。
- 传感器、麦克风和相机的小型化。
- 机器人云计算。
- 人工智能和机器学习的进步。

Siri也许是当今儿童和青少年最常与之互动的机器人之一。与数字助理的对话可能比较有趣，却反映出人工智能背后、驱动人工智能的算法的成熟度。社交机器人可以定义为“一种人工的具象化设备，能够根据附加在其角色上的社会规则来感知其（社交）环境，并且有目的、自主地与该环境中的（代理）进行互动。”社交机器人可能对儿童和青少年特别具有吸引力，因为他们从幼年就开始使用新技术，而且往往也是新技术的目标用户。此外，儿童和青少年通常会对许多事物感兴趣，但领域各有不同。因此，儿童和青少年可能更容易受到与机器人互动的影

儿童与机器人互动的典型特征包括：

- 移动性
- 互动性/相互性
- “自然化”（语音、手势和视觉、而非文本）

<sup>35</sup> Jochen Peter于2017年互联网安全论坛期间，《向儿童提供更好的互联网（2017年）》，2017年互联网安全论坛会议进程报告，<https://www.betterinternetforkids.eu/documents/167024/1738388/Report+on+the+proceedings+of+the+Safer+Internet+Forum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>。

- 互动的可调整性
- 个性化
- （抽象化）或具体化

而过程则反映出：

- 拟人化（显示人的特征或行为）
- 社交存在感
- 参与性
- 感知到的相似性

儿童和青少年与机器人的互动对他们的认知发展有一系列潜在的影响，既有积极的也有消极的。积极的结果包括改善学习，这种学习是针对孩子个性化的，不断更新，而且有助于自学。不太积极的结果源于“教育气泡”，这类似于互联网上的“过滤气泡”，其内容是受到限制的。在这种情况下，儿童获取的知识和提供的大量事实存在碎片化的风险，而教学方式则完全基于算法学习。例如，当一个孩子向Alexa提出一个问题（就像他们向谷歌（Google）或“必应”（Bing）提出一个问题一样），他们只会得到一个答案，这使得他们很难对呈现的内容进行批判性地评估。

类似的关切也适用于儿童的身份发展。科研型的研究<sup>36</sup>表明，机器人可以通过帮助儿童和青少年扩大和改善整个青春期的身份探索，在他们的生活中发挥重要作用。但是，机器人会带来隐私问题，例如它们可能会被用作监视机器，用来记录附近的任何人，从而给父母、儿童和青少年带来重大安全隐患。

在关系方面，与机器人的关系可能并不总是反映现实生活中的真实关系。一方面，这可能导致儿童和青少年与社会疏离，并从为他们提供抚慰和安慰的算法中寻求慰藉。但是，这也可能意味着机器人可以提供一个庇护所，可以“讨论”在与父母和同伴的对话中难以启齿的事情。我们与机器人的关系将永远是主仆的关系，但是机器人会越来越“假装感同身受”，因此，儿童和青少年可能会落入陷阱，认为这种关系是真实和相互的。

正如Jochen Peter所说，“机器人比传统玩具拥有更多的优势，但它们也给最年轻的用户带来巨大的风险”<sup>37</sup>。

## 网络游戏

按照客户规模和收入计算，游戏行业已超越电影和音乐行业。此外，随着移动游戏（可以在小型移动设备上接入的游戏）的出现，玩游戏的人比以往任何时候都多。《2019年网络游戏状况》研究对法国、德国、印度、意大利、日本、新加坡、大韩民国、联合王国、美利坚合众国的4500名消费者进行了调查，根据调查反馈，男性玩家

<sup>36</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019年)。《儿童与机器人关系的形成：实证研究的叙述性文献综述》。《国际社会研究期刊》。

<sup>37</sup> Van Straten, C. L., Peter, J., & Kühne, R. (2019年)。《儿童与机器人关系的形成：实证研究的叙述性文献综述》。《国际社会研究期刊》。

占51.8%，女性玩家占48.2%，18岁及以上的玩家每周至少玩一次电子游戏<sup>38</sup>。自2010年以来，美国21%的视频游戏玩家的年龄在18岁以下<sup>39</sup>。

在法国、德国、西班牙和英国进行的最新研究发现，年龄在6至64岁之间的人群中有54%玩视频游戏，其中77%的人每周至少玩一个小时。此外，在德国、西班牙、意大利、英国和法国，6至15岁的人群中有四分之三是视频游戏玩家，在GameTrack五个欧洲市场中，这相当于2400多万人。他们在各种设备上玩游戏，但十分之七的游戏玩家是在游戏主机或智能设备上玩<sup>40</sup>。

全世界有超过25亿个视频游戏玩家。《绝地求生》（PUBG）游戏的峰值玩家人数在1小时内达到300万<sup>41</sup>。

Twitch是全球观看游戏视频内容的领先平台之一，其收入占2017年游戏视频内容平台收入的54%。

游戏内购买已成为网络游戏中越来越重要的部分。随着互联网连接性和速度的提高，越来越多的玩家开始下载游戏，而不是购买实体拷贝版。在南非，从2018年到2019年，游戏玩家的在线交易额增长了13%<sup>42</sup>。

尽管受众越来越多元化，但游戏行业仍然由男性开发者主导，经常迎合假定的异性恋男性受众。不幸的是，这通常会导致女性角色带有过度明显的性别特征，并且明显缺少非男性、非白人的角色。

除了移动游戏之外，网络游戏也经历了巨大的增长。并非所有游戏都可以在线玩，但是所有游戏主机现在都可以联网。玩网络游戏还意味着用户可以与互联网上的其他人一起玩游戏。某些游戏仅允许用户与他们的“朋友”一起玩，而其他游戏则可以将您与世界各地的其他玩家分组 – 有时是随机分组，有时是基于技能水平或偏好分组。

现在有若干不同类型的游戏，而且这些游戏也在不断变化。以下列出一些流行的游戏和类型：

**第一人称射击类游戏（FPS）** – 通过第一人称视角（例如，《使命召唤》、《守望先锋》、《生化奇兵》、《战地》）以枪为主的动作游戏或者基于枪炮的战斗游戏。

**动作-冒险类游戏** – 玩家穿越和探索经常涉及战斗和解谜环境的游戏，例如《侠盗猎车手》（GTA）、《超级马里奥》、《神秘海域》、《塞尔达传说》、《战神》。

<sup>38</sup> Limelight Networks（2019年），《市场研究：2019年网络游戏状况》，[http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D\\_SOOG2019\\_MR\\_8.5x11.pdf](http://img03.en25.com/Web/LLNW/%7B02ca9602-173c-43a4-9ee1-b8980c1ea459%7D_SOOG2019_MR_8.5x11.pdf)。

<sup>39</sup> Statista.com（2019年），2019年美国视频游戏玩家的平均年龄|Statista，<https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>。

<sup>40</sup> Isfe.eu（2019年），《2019年GameTrack游戏内消费》，<https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/12/GameTrack-In-Game-Spending-2019.pdf>。

<sup>41</sup> WEPC（2018年），《2018年视频游戏行业统计、趋势与数据 – 终极榜单》，<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>。

<sup>42</sup> Chris Cleverly（2019年），《非洲移动游戏报告》，<https://medium.com/kamari-coin/mobile-gaming-in-africa-cc8bb6d7c49b>。

**体育类游戏** – 激发现实世界职业体育策略和物理规律的游戏，例如《FIFA》足球游戏、《Madden NFL》橄榄球游戏、《NBA》篮球游戏。

**沙盒/开放世界类游戏** – 涉及的故事讲述或限制极少或没有，因此玩家可以随意漫游和更改虚拟世界，例如《我的世界》、《泰拉瑞亚》、《天际》、《辐射》

**多人在线战术竞技类（MOBA）游戏** – 由两个互相竞争的团队进行的网络游戏，试图占领或摧毁对方的基地，例如《刀塔2》、《英雄联盟》、《风暴英雄》、《虚幻争霸》

人们担心网络游戏成瘾，该疾病被世界卫生组织于2018年定义为游戏障碍<sup>43</sup>。《国际疾病分类》第11版将其定义为一种游戏行为的模式（“玩数字游戏”或“玩视频游戏”），其特征是游戏的控制力受损，相比于其他活动对游戏的重视程度不断提高，以致于游戏优先于其他生活兴趣和日常活动；尽管有负面效果出现，但依旧持续游戏甚至加大游戏力度。值得注意的是，要诊断出游戏障碍，观察到与之相关的行为模式至少需要持续了12个月。

另外一个关于游戏的重大关切是游戏与在线赌博的联系。例如，一些游戏鼓励用户在战利品盒上试试运气，其中玩家使用游戏中货币（游戏中货币是用真钱购买的）购买一个盒子，以获取随机奖励<sup>44</sup>。

最近的研究发现，全球战利品盒市场的价值估计高达200亿英镑<sup>45</sup>。

## 人工智能和机器学习

人工智能引起了媒体的极大兴趣。正在测试的人工智能应用范围越来越广。人工智能还引发了人们对人工智能可能产生的负面偏差的担忧和顾虑。

有必要对人工智能和机器学习进行定义，但是没有普遍通用的定义。这取决于目的、重点和具体任务。这种定义的多样性也反映了“人类智能”的各种定义。具体任务和一般性任务之间也有区别：人类擅长一般性任务，而对于具体任务，人工智能确实很先进。

机器学习最常指的是机器可以根据数据进行学习的方法。它旨在对数据进行概括以创建模型。机器学习占当前人工智能应用的80%。

在人工智能方面，有许多问题需要思考：

- 问题的定义含糊不清 – 问题的定义是成功的关键。
- 数据是否可用 – 通常，数据是错误的、不合适的、“脏的”或不足够。用于训练和开发人工智能和算法服务的数据可能会从成人用户那里获得。这可能意味着使用人工智能的算法决策系统和模式识别很可能是以成人为中心的，因此导致服务误解儿

<sup>43</sup> 世界卫生组织（2018年），世界卫生组织 | 游戏障碍，<https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>。

<sup>44</sup> Parentzone.org.uk（日期？），《什么是战利品盒？》，<https://parentzone.org.uk/article/what-are-loot-boxes>。

<sup>45</sup> RSPH（2019年），《游戏中的皮肤 – 赌博与青少年的健康和福祉之间的高风险关系？》<https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76-b300ba35676d88f9.pdf>。

童的风险/行为并错误地进行归类。同样，由于种族、性别、残疾等原因，用于塑造人工智能决策过程并为之提供信息的数据集和模型可能无法准确地代表或考虑某些人的需求。因此，这些代表性不足群体中的儿童可能会经历更多、交叉劣势，情况还因人工智能而进一步加剧或被利用。

- 忽略理解 – 有时候，获得成功靠的是运气，或者，一个模型是好的，但与最初设想的问题并不相关 – 例如，媒体曾报道过人工智能在搜索中错误识别图像的故事<sup>46</sup>。
- 错误的代价。

人工智能取得了惊人的发展，但它产生的难题类似于自动驾驶汽车所面对的难题。<sup>47</sup>

<sup>46</sup> James Vincent (2019年)，《如果你能识别这些图片中的内容，说明你比人工智能更聪明》，<https://www.theverge.com/2019/7/19/20700481/ai-machine-learning-vision-system-naturally-occurring-adversarial-examples>。

<sup>47</sup> Amy Maxmen (2018年)，《自动驾驶汽车的困境揭示了道德选择并不具有普遍性》，<https://www.nature.com/articles/d41586-018-07135-0>。

## 6. 了解风险与危害

图7展示儿童上网风险的分类。人们认识到也存在与健康福祉有关的风险（过度使用、睡眠不足等）。

图7：儿童上网风险分类<sup>48</sup>

	内容 儿童作为接收方 (大规模生产)	接触 儿童作为参与方 (成人发起的活动)	行为 儿童作为行为方 (肇事者/受害人)
攻击性	暴力/血腥内容	骚扰、跟踪	欺凌、恶意的同龄人活动
与性有关的	色情内容	“诱骗”、在与陌生人见面时性虐待	性骚扰、发送“色情信息”
价值观	种族主义/仇恨性内容	思想说服	可能有害的用户原创内容
商业	广告、嵌入式营销	个人数据利用和滥用	赌博、侵犯版权

来源：欧盟儿童在线（Livingstone, Haddon, Görzig 和Ólafsson）（2011）

### 案例研究1

这是一个男孩观看视频的例子，视频中展示了ISIS杀害一名约旦航空公司飞行员<sup>1</sup>。这名男孩在与母亲放学回家的路上，从收音机播放的新闻中听到了这个故事和所发生的事情。小男孩就此事询问母亲，但母亲并未打算谈论此事。她关掉了收音机，他们默默地开车回家。这个男孩真的很担心听到的消息 – 飞行员被活活烧死了 – 回到家后，他在网上进行搜索，想了解更多的信息，试图了解发生的情况。搜索引擎提供给他其中一个结果是一段视频，显示了发生的情况 – 这是由一家新闻频道发布的。这个男孩说，他知道一开始就应该停止观看，但他忍不住看完了整个视频。这让他心烦意乱，做噩梦，整个经历让他非常沮丧 – 但是他没有告诉任何人，因为他害怕他们的反应，而且真心觉得他会受到指责。

<sup>1</sup> CBS 新闻（2015年），ISIS视频显示约旦飞行员被焚烧致死，<https://www.cbsnews.com/video/isis-video-shows-jordanian-pilot-being-burned-to-death/>。

<sup>48</sup> Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011年)。《互联网上的风险和安全：欧洲儿童的视角》。全部研究结果。伦敦，伦敦政经学院（LSE）。《欧盟上网儿童》<http://eprints.lse.ac.uk/33731/>。

这位母亲的反应也许是可以理解的，这表明成年人往往难以应付网上的一些内容。无论进行这样的对话有多大的挑战和困难，都必须要进行这样的对话。父母需要有愿意倾听孩子的心声的意愿，并营造一个可以讨论困扰着他们的任何问题的环境。

## 内容

- 接触非法和/或可能有害的内容，如色情、赌博、自残网站及其他不适合儿童和青少年的内容。在大多数情况下，这些网站的经营者未采取有效措施限制儿童和青少年访问其网站。
- 面对与其他用户的接触。
- 自残、破坏性和暴力行为。
- 面对激进化和种族主义以及其它歧视性言论和图像。
- 依赖或使用在网上找到的不正确或不完整信息，或来自未知或不可靠来源的信息。
- 制作、接受和传播非法和有害内容。

## 在线操纵

儿童和青少年越来越多地参与社交网络等在线环境，在其中他们会接触到各种经过算法过滤的内容，旨在以某种方式操纵他们，例如政治操纵（宣传某些政治观点）、假新闻（传播带有政治、商业或其他意图的虚假信息）、广告（使儿童和青少年对特定品牌或产品产生早期依恋）。

这些经过算法定制的环境可以将儿童和青少年隔离在“过滤气泡”中，从而极大地影响儿童和青少年的健康发展、观点、喜好、价值观和习惯，并妨碍他们自由地探索和获取各种各样的观点和内容。

## 接触

- 冒充他人，往往是另一个儿童，作为故意伤害、骚扰和欺凌他人的手段。

## 网上教唆或诱骗

《欧洲委员会保护儿童免遭性剥削和性虐待公约》（又称《兰萨罗特公约》）规定，诱骗（教唆儿童参加性派对）是指成年人通过信息通信技术，为实施性虐待行为或制作儿童性虐待内容而故意提议与未达到法定性活动年龄的儿童见面<sup>49</sup>。这种引诱不

<sup>49</sup> 欧洲委员会（1957年），第201号条约：《欧洲委员会保护儿童免遭性剥削和性虐待公约》第23条，<https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list>。

一定会导致见面，也可能保持在网上，但仍然会对儿童造成严重伤害，例如通过制作、拥有和传播儿童性虐待内容<sup>50</sup>。

在性教唆或诱骗的情况下，人们更关注受害的过程，因为这项研究主要涉及儿童和青少年本身。

## 案例研究2

这是一个13岁女孩在Instagram上被一名男子发送不恰当照片的例子。该男子在分享自己的裸照，还要求女孩将其裸照发给他。女孩没有答应，她屏蔽了该男子，并向Instagram举报了该名男子，还和一些朋友交谈了此事，以防同样的事情发生在她们身上，而这种事的确发生了。尽管她做了所有正确的事情，但由于害怕父母的反应，女孩没有告诉父母。她坚信一旦告诉父母，她们会让她停止使用Instagram，这是她无法接受的选项。她所有的朋友都在Instagram上分享新闻、八卦、安排社交活动、讨论当天在学校发生的事情等等。女孩真的相信，她的父母（出于保护她的目的）会让她停止使用这个平台（Instagram）。问题在于女孩并没有做错什么 – 发送图片的男子才是那个行为不端的人。父母想要保护孩子的反应是可以理解的，但是因为别人的行为而惩罚你的孩子肯定是不对的。我们应该假定，这个女孩在Instagram上做的大部分或全部事情都是绝对没有问题的。当孩子把自己在网上遇到的问题告诉他们时，父母要想想自己的反应，这一点很重要。他们还需要倾听孩子的心声，为他们提供支持。

## 欺凌和骚扰

无论在哪发生，如何发生，欺凌就是欺凌。网络欺凌行为尤其会令人不安并具有破坏性，因为它往往传播得更广，宣传程度更高。此外，以电子方式传播的内容可以随时再现，这使得欺凌行为的受害者更难对事件进行了结；这些内容可能包含有破坏性的视觉图像或伤害性的语言；这些内容一天24小时时时刻刻都在那。电子手段的欺凌可以24小时不间断地发生，所以即使在家里等原本“安全”的地方，受害者的隐私也会被侵犯，个人信息可以被篡改，视觉图像被修改并转发给他人。此外，欺凌还能以匿名的方式进行<sup>51</sup>。

在线下受到伤害的儿童和青少年在网上也很可能受到伤害<sup>52</sup>。根据最近的研究，残疾儿童更有可能遭受各种形式的虐待<sup>53</sup>，特别是更有可能遭受性侵害<sup>54</sup>，从而在网上面临

<sup>50</sup> 《欧洲委员会保护儿童免遭性剥削和性虐待公约（2015年）》缔约方委员会，关于《兰萨罗特公约》第23条的意见及其解释性说明，<http://rm.coe.int/coermpubliccommonsearchservices/displaydctmcontent?documentid=090000168064de98>。

<sup>51</sup> Tanya Byron博士（2008年），《Byron审查报告：在数字世界中加强儿童安全》，<https://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20120107041050/>，<https://www.education.gov.uk/publications/eorderingdownload/dcsf-00334-2008.pdf>。

<sup>52</sup> Schrock等人（2008年），《青少年的在线威胁：教唆、骚扰和问题内容》，[https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB\\_Lit\\_Review\\_121808\\_0.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf)。

<sup>53</sup> 联合国儿基会（2013年），《2013年世界儿童状况：残疾儿童》，[https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013\\_exec\\_summary\\_eng\\_lo\\_res\\_24\\_apr\\_2013.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013_exec_summary_eng_lo_res_24_apr_2013.pdf)。

<sup>54</sup> Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth（2014年），《肢体残疾青年的性侵害：对流行率、风险因素和保护因素的调查》，<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529>。

更高的风险。侵害可能包括基于儿童的实际或感知的残疾或基于与残疾相关的方面（例如他们的言行方式或使用的设备或服务）的欺凌、骚扰、排挤和歧视。其中一些风险可能涉及：

- 诋毁和声誉受损。
- 未经授权使用信用卡：可能使用父母或他人的信用卡来支付会员费、其它服务费和商品。
- 主要为牟取金钱而假冒互联网用户，试图犯罪。在一些情况下，这可能包括身份盗用，尽管这种做法通常涉及欺诈成人的行为。
- 不良广告：一些公司通过网站向儿童发送垃圾信息以销售产品。这引发了用户同意的问题以及如何获得用户同意。由于该领域法律不健全，所以很难确定儿童和青少年何时才能理解数据交易。的确，如何在互联网中应用这些规则已经令人头痛，而使用手机上网使问题变得更加复杂。
- 不当接触，特别是与冒充儿童和青少年的成人的接触。

## 行为

- 个人信息披露导致的人身伤害风险。
- 通过与线上伙伴实际接触造成人身伤害，身体或性虐待均有可能。
- “色情信息”，即分享亲密图片，可能导致性骚扰、性勒索、诱骗和基于图片的虐待<sup>55</sup>。

## 色情信息

青少年的常见行为是发送“色情信息”（通过手机共享色情图片或文字）。这些图像和文字通常在恋爱关系中的伙伴或与潜在伙伴之间共享，但有时会被分享给更广泛的受众。人们认为，青少年不太可能充分了解这些行为的含义及其带来的潜在风险<sup>56</sup>。

与色情信息有关的一个严重关切是儿童和青少年可能会制造非法的儿童性虐待内容，这可能会导致严重的法律制裁。一些危险包括：

- 通过公司垃圾信息和广告寻找目标，使用互联网网站，推广以年龄和/或兴趣为目标的产品。
- 造成健康风险的行为，例如屏幕使用时间：强迫和过度使用互联网和/或网络游戏，不利于进行社交和/或户外活动，而这些活动对健康、树立信心、社交发展和总体福祉至关重要。
- 通过剽窃和未经允许上传内容（特别是照片）侵犯自身或他人权利。未经许可拍摄并上传不当照片已被证明对他人造成伤害。

<sup>55</sup> 兰萨罗特委员会（2019年），《对儿童制作、分享和接收的儿童性暗示或明示图像和/或视频的意见》，<https://rm.coe.int/opinion-of-the-lanzarote-committee-on-child-sexually-suggestive-or-exp/168094e72c>。

<sup>56</sup> 联合国儿童基金会（2011年），《儿童上网安全：全球挑战与策略》，[http://www.unicef.it/allegati/child\\_safety\\_online\\_1.pdf](http://www.unicef.it/allegati/child_safety_online_1.pdf)。

- 通过下载应付费的音乐、电影或电视节目对他人版权造成侵害。
- 错误显示个人年龄：儿童冒充年龄较大者以便访问与个人年龄不符的网站，或年龄较大者冒充儿童。
- 未经允许即使用父母的电子邮件账户：激活某些在线账户需要获得父母的同意，一旦激活，父母可能很难将其删除。儿童和青少年使用此方法来规避许可。

《2020年欧盟儿童在线》调查显示了儿童和青少年如何使用新媒体，而不像人们想象的那样<sup>57</sup>。其他研究探讨了儿童认为他们的权利应如何在数字环境中得到保护<sup>58</sup>以及残疾儿童经历方面的工作<sup>59</sup>。

上网安全宣传的主要目的是改变行为，包括鼓励儿童和青少年采用更安全的方式上网，鼓励家长在网上发挥行之有效的作用并鼓励与儿童交往的其他人（大家庭成员、教师等）教授儿童安全上网的方式。

不应孤立地看待儿童和青少年的互联网安全，而应将其作为一系列有关儿童和青少年及其安全和互联网的举措中的共性问题来看待。

<sup>57</sup> Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020年)。《2020年欧盟上网儿童调查：来自19个国家的调查结果》。欧盟上网儿童，<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/reports/EU-Kids-Online-2020-10Feb2020.pdf>。

<sup>58</sup> 欧洲委员会（2017年），《这是我们的世界：儿童关于如何在数字世界中保护其权利的看法》，<https://rm.coe.int/it-s-our-world-children-s-views-on-how-to-protect-their-rights-in-the-/1680765dff>。

<sup>59</sup> Lundy 等人（2019年），《前进两步，后退一步：关于数字化环境中残疾儿童的报告》，<https://rm.coe.int/two-clicks-forward-and-one-click-back-report-on-children-with-disabili/168098bd0f>。

## 7. 父母、看护人和监护人可以发挥的作用

父母需要为儿童和青少年提供支持，以便他们可以安全地从技术中受益。父母应采取平衡的方法，并认识到互联网可以提供的广泛好处。父母可能更多地关注可以从网上获得的许多积极的教育/技能方面的好处，但重要的是，他们还应考虑并欣赏儿童可能获得的社交方面的好处—玩耍和探索个人兴趣可能是儿童使用互联网的主要动力。了解这些可能会帮助父母更好地吸引和支持孩子。为了确保儿童和青少年安全且负责地使用互联网站点，父母、看护人和监护人应了解以下内容：

1. 熟悉自己的孩子和青少年可能在网上遇到的风险和机会。重要的是要能够认识到孩子可能面临的潜在威胁，同时要记住这些风险不一定会造成伤害。
2. 积极参与孩子在网上的活动，了解他们正在观看、分享或创作的内容类型，他们正在使用的服务、平台和游戏以及与他们联系的人。父母尝试孩子正在使用的服务总是有帮助的。
3. 父母应该熟悉可以与孩子一起学习和娱乐的好网站和游戏。一个好网站或游戏将有专门的安全页面，其中包含清晰的链接、报告机制以及针对儿童和青少年及其父母/看护人的指南。
4. 与儿童和青少年进行定期、诚实和公开的对话，对话要适合他们的年龄并随着时间推移而变化：
  - a. 确保儿童和青少年了解他们可能会遇到的风险，并就遇到风险后要采取的行动达成一致意见—可能简单到告诉你。
  - b. 鼓励儿童和青少年思考如何成为一个好的数字公民，思考他们对自己和他人的看法，帮助他们采取积极的上网行为方式。
  - c. 鼓励对自己在网上看到的内容进行批判性思考，谈论一下不是每个人都是他们声称的那样，或者他们看到的内容可能是假的。谈论自我形象操纵，以及试图利用人们的虚假新闻。
  - d. 谈论同龄人压力，以及害怕错失和管理网上友谊的恐惧。
  - e. 谈论令人上瘾的、沉浸式技术的诱惑，尤其免费服务的诱惑，他们在网上花费的时间和所共享的数据就是货币或商业模式。
5. 确保孩子知道该何时以及如何寻求帮助。这可能是他们的父母或看护人、老师或另一个受信任的成年人。培养一种态度，即如果他们在网上有任何令人不快的经历，应与可信赖的成年人进行讨论。
6. 商讨确定使用联网设备的家庭规则，知晓父母或看护人是网上行为的榜样。
7. 确保孩子们保持数字饮食均衡，以便他们的上网时间用得物有所值，而且包括了各种活动，例如积极的学习、创造和与他人建立关系。使用内置工具来检查使用模式，以了解在各个应用和服务上花费了多少时间。
8. 确保您和您的孩子有能力使用工具。有大量的工具可以帮助父母在家庭内外“管理”联网技术。

- a. 考虑所有联网的设备，而不仅仅是显而易见的智能手机、平板电脑和个人电脑。包括游戏机、个人助理、联网的电视以及任何其他联网的设备。
  - b. 使用年龄分级来帮助确定儿童和青少年可以访问的内容、游戏、应用和服务。请注意，应用商店和实际平台本身的年龄分级可能会有所不同。考虑使用设置来控制可以下载和使用哪些应用和游戏。
  - c. 考虑使用网络过滤（通常称为家长控制）和安全的搜索引擎或控件来过滤儿童和青少年可以上网访问的内容。
  - d. 作为一个家庭，请了解如何以及何时举报他们不满意、担心或担忧的任何内容，或者他们认为违反了条款和条件的任何内容。知道如何阻止无用或不请自来的联系人。
  - e. 请仔细考虑使用可跟踪儿童互联网使用情况的监控应用和技术。它们可能会带来意想不到的后果，导致更多的网上秘密行为，在家庭暴力情况下还可能造成伤害。如果您确实使用它们，请向您的孩子解释您正在监视的内容以及监视的原因。
  - f. 重要的是，随着儿童和青少年年龄的增长和成熟，重新评估控制和限制措施的使用，以确保它们适合他们的年龄；重要的是要增强孩子的适应能力，以便他们能够在网上茁壮成长。
9. 教育您的孩子不要与朋友或兄弟姐妹共享其访问密码。思考一下他们在何时何地共享个人信息，例如可以在全球范围内查看的个人资料可能要使用非个人头像图片，尽量少暴露有关年龄、学校和位置等个人信息。
  10. 不要想当然地认为互联网上的每个人都以您的孩子为目标。一般而言，儿童网站比较安全，而且可以为您的孩子提供美好的、富有创造性的社会和教育经历，但是您仍须参与而且了解情况。
  11. 如果听到或看到任何引起您关切的有关您孩子的行为或其线上朋友行为的事情，请保持镇定，不要急于下结论。避免威胁拆除或没收设备，因为对于某些青少年来说，这可能是他们社交的生命线。如果您孩子担心您会移除它们，则他们可能会更不愿意分享他们可能遇到的问题或疑虑。
  12. 从经历中恢复和学习是发展数字化复原力的关键要素。如果儿童在网上遇到风险或伤害，父母可以帮助他们的孩子找到恢复的方法，这样，儿童能够在适当的情况下安全地从积极方面中受益，并在可能的情况下避免被排挤。

### 如何获得帮助？

很多国家设立了帮助热线，儿童和青少年可以借此报告问题。这些做法得到广泛宣传，不同国家采用不同的方法传播信息。重要的是，儿童和青少年人必须认识到，报告问题，什么时候都不晚，通过报告，他们可以帮到他人。

虽然儿童和青少年认识到他们有时会放任自己从事危险行为，但他们并没有对这种行为的内在风险表现出很大的焦虑，同时却表现出要自行或在其同龄群体内解决问题的意愿。这表明仅在可能出现“严重”问题的情况下他们才会求助于父母或其他成年人。

大一些的男孩尤其如此，他们更可能只使用“举报暴行”按钮<sup>60</sup>（如虚拟全球任务组开发的按钮），而不是继续去寻求父母或其他成年人的帮助。然而，并非所有儿童和青年都是如此。我们可以看到，认识到风险的儿童和青少年的确会自行监督自己的活动，但通常不会分享对新技术的看法，这意味着成年人应该成为判断和监督儿童和年轻人行为的焦点。<sup>61</sup>有必要对简单区分线下和线上世界的做法持谨慎态度，因为这样已经无法体现出我们的生活与在线技术多么地息息相关。对于许多儿童和青少年而言，这意味着有必要在技术带来的机遇（如探索身份、建立亲密关系和提高社交能力）和以互联网为媒介的通信所带来的风险（有关隐私、误解和滥用做法）之间仔细权衡。<sup>62</sup>

父母和教育工作者应意识到，如果他们怀疑出现了网络性虐待，则应屏蔽犯罪者，并保留往来信息作为证据。父母切勿观看其子女或其他儿童制作的色情图片。这些材料应移交给执法部门，并应向有关当局报告对儿童的网络虐待或剥削。父母切勿冒充其子女以“证明”虐待行为。

关于如何举报儿童色情图片的更多信息，可以查阅下面的链接：

英国网络观察基金会（Internet Watch Foundation，简称IWF） – <https://www.iwf.org.uk/>

美国全国失踪与受虐儿童服务中心（NCMEC） – <https://report.cybertip.org/>

欧洲刑警组织（Europol） – <https://www.europol.europa.eu/report-a-crime/law-enforcement-reporting-channels-child-sexual-coercion-and-extortion>

<sup>60</sup> 欧洲刑警组织（2019年），2019年虚拟全球任务组发布的环境扫描报告<https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/2019-virtual-global-taskforce-releases-environmental-scan>。

<sup>61</sup> Manida Naebklang（2019年），《第三届禁止对儿童和青少年性剥削世界大会》，[https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport\\_FINAL.pdf](https://www.ecpat.org/wp-content/uploads/legacy/ECPATWCIIIReport_FINAL.pdf)。

<sup>62</sup> Livingstone（2008年），《在青少年内容创作中把握风险机会：青少年使用社交网站是为了亲密、隐私和自我表达》，<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415>（最近一次访问该网页是在2020年1月16日）。

## 8. 父母、看护人和监护人指南

安全提示借鉴了对所收集数据的分析和现有研究。本节报告旨在向父母、看护人和监护人提供一份指南（针对教育工作者的另行提供），帮助他们教育儿童和青少年如何拥有安全、正面且有价值的上网体验。

在决定哪种环境适合孩子之前，父母、看护人和监护人必须考虑网站的确切性质、孩子对风险的认识、以及父母能够降低风险的可能性。

互联网作为增强儿童和青少年能力的方式极具潜力，可帮助他们学会自立和认识事物。教授正面且负责任的上网行为是主要目标。表1将问题分为几个关键方面，供父母和监护人考虑。

**表1：父母、看护人和监护人需考虑的关键方面**

父母、监护人			
	#	考虑的关键方面	说明
技术的安全性	1.	与孩子讨论。尝试和他们开展一些在线活动。	<p>关心他们在网上做什么，与他们对话。重要的是儿童和青少年感受到父母的信任。过滤、监控和限制访问虽然重要，但是必须与对话和讨论同时进行。当儿童和青少年与家庭之外的其他人共处时，会接触到他人（可能毫无限制的）设备，因此需要良好的沟通 – 如果有什么不对劲，他们是否会告诉您？如果儿童和青少年告诉您网上发生的一些事情，请不要反应过度。重要的是他们选择告诉您，以正确的方式做出反应会使他们相信您可以帮助他们，今后他们还会再来找您。</p> <p>让儿童和青少年了解什么是互联网可大有裨益，他们可以更好地认识自己喜欢的平台（如Instagram、Snapchat或YouTube）所在的互联网“空间”。在儿童和青少年眼中，互联网往往像一个抽象的地方，若缺乏一些了解，他们很难构想风险并且识别/认识风险。或许可用大城市作为类比，城市里有很多令人喜爱的地方和可爱的人，但也有你不会去的区域，因为可能存在风险。这将有助于儿童和青少年思考他们上网时可能遇到的不同“受众”以及信息可如何流通等。</p> <p>父母应关心孩子在网上做什么，做好准备与他们分享数字化体验，作为建立信任和开启对话的方式。</p>

父母、监护人		
#	考虑的关键方面	说明
	2. 辨认家中的技术、设备和服务。	<p>从设备开始，辨认家中所有已连接的设备，包括全家使用的移动电话、笔记本电脑、平板电脑以及智能电视、游戏机、健身追踪器。</p> <p>辨认所有设备上全家正在使用的在线服务和应用。</p>
	3. 在所有设备上安装防火墙和杀毒软件。 考虑过滤和拦截或监控程序是否有助于提供支持并适合您的家庭。	<p>确保您的设备已安装杀毒软件和恶意软件防护，且持续更新。向孩子传授互联网安全基础知识。例如，操作系统是否更新，正在使用的应用是否为最新版本？是否已安装最新的安全补丁？</p> <p>过滤和监控产品很有用，但亦应考虑信任和隐私问题。父母应与孩子交谈，探讨为何要使用此类产品以保护家庭安全。</p>
规则	4. 全家就使用互联网和个人设备的预期达成一致，特别关注隐私问题、年龄不宜网站、应用和游戏、欺凌、屏幕使用时间和陌生人危险。  还要确保家里有支持的氛围，让儿童和青少年感到能够向父母/看护人寻求支持。	<p>一旦儿童和青少年开始使用技术，讨论并制定达成一致的规则表。这些规则应包括儿童和青少年可在何时、如何使用互联网，以及对屏幕使用时间的预期。</p> <p>数字化楷模 – 父母为孩子树立正确的榜样非常重要。如果父母/看护人做出示范，则孩子更有可能习得正确行为。</p> <p>这可扩展至拍摄和共享照片 – 在网上张贴任何图像之前应征得同意。考虑父母自己使用互联网和社交媒体时涉及到孩子的情况，如分享有关孩子的个人经历或照片。现在和将来均需顾及孩子的隐私。</p> <p>儿童和青少年需能和您谈论他们面临的任何线上（和线下）压力与挑战。促成讨论的一个方法是利用媒体对互联网/线上行为进行报道的机会。这将使问题变得客观，有利于儿童和青少年各抒己见。</p>

父母、监护人		
#	考虑的关键方面	说明
父母和监护人的教育	5. 注意孩子使用的在线和移动服务（即社交媒体、网站、应用程序、游戏等），并且充分了解孩子如何利用上网时间	<p>了解如何确保儿童和青少年尽可能安全地使用各种应用和平台，包括将账户设为私人账户，注意年龄限制等。</p> <p>利用移动设备随附的工具，如Family Link或其它家长控制工具。检查是否已包含任何付费产品或应用内购。</p> <p>力求了解儿童和青少年的上网动机。他们为何使用特定网站和服务？从朋友圈、认同感和归属感角度看，不同网站和服务意味着什么？对此有所了解还便于您更好地理解儿童和青少年可能面临的社交和情绪挑战（有时可能导致危险行为），并向他们介绍如何增强适应力的看法。</p>
互联网网站的特点纵览	6. 考虑数字化时代的法定承诺年龄	<p>一些国家的法律规定了公司或网站可在不首先征得父母同意的情况下，要求青少年提供个人信息的最低年龄。这一“数字化时代的法定承诺”年龄通常为13至16岁。在某些国家，在询问青少年个人数据之前征求父母同意被视为良好做法，而在另一些国家，在法律中已有规定（见针对欧盟成员国的《一般数据保护条例》（GDPR）第8条）。许多服务于青少年的网站在允许新用户加入之前，会先征得父母同意。检查每项服务的最低年龄要求。</p>
	7. 对使用信用卡及其它支付机制的控制	<p>许多设备、应用和服务可用于购买，并且仔细管理对存有支付机制和信用卡的父母账户的访问。重要的是要确保信用卡和借记卡的安全，而且不要透露密码，以防未经授权的访问。</p>
	8. 举报	<p>了解如何在孩子使用的平台上举报问题，以及如何删除或对资料进行修改—随着孩子年龄增大，确保他们知道如何操作。还要留意当地的举报帮助热线。</p>
	9. 广告、错误信息和虚假信息	<p>请注意，广告可能不当或带有误导性。与您的孩子讨论可以如何举报广告并更好地控制他们在网上看到的内容。必须认识到儿童和青少年在网上所看到的会影响他们的观点。与他们互动，帮助他们发展网络媒体素养。</p>

父母和监护人			
	#	考虑的关键方面	说明
儿童教育	10.	营造支持的氛围	<p>儿童和青少年需要明白，线上世界是线下世界的反映，好坏体验均有可能。重要的是，儿童和青少年需要有信心，在出现问题时可以向您寻求帮助和支持，并且能够在线向他人提供支持。</p> <p>根据孩子的年龄，了解他们发布的内容和任何在线资料均可有所帮助。</p> <p>儿童和青少年需要能够识别网上风险 – 有的显而易见，有的则不太明显，例如胁迫、勒索、羞辱等。这些均是作案者和犯罪分子会使用的手段。</p> <p>儿童和青少年还需要了解，上网意味着责任。他们需要知道法律在线上 and 线下均适用，并且应以正确的方式行事。</p>
	11.	随着儿童和青少年对线上世界了解的增加，他们可能希望与现实生活中不认识、但在网上已建立联系的人见面。采取正确的步骤，使他们了解与在线聊天的陌生人见面的危险性非常重要。	<p>如果儿童和青少年与仅在线交流过的陌生人见面，可能会遇到真正的危险。线上的人不一定使用真实身份。不过，如果确实在网上建立了牢固的友谊，而且您的孩子希望安排一次会面，为不让孩子只身或无人陪伴地冒险前往，您可以表明愿陪他们一同前去，或确保有其他可信任的成年人一同前往。当然，这取决于孩子的年龄。</p> <p>同样重要的是，要了解非接触式侵害的数量在增加，犯罪分子和作案者可能并非寻求与孩子见面，而是从他们身上获得明显性内容。</p>
	12.	个人信息的重要性。	<p>帮助您的孩子了解和管理自己的个人信息。解释儿童和青少年应只发布您一和他们一乐于让他人看到的信息。他们不应共享个人身份信息。提醒儿童和青少年他们需要管理和维护在线声誉。一旦内容被共享，很难更改/改写。</p>

父母和监护人			
	#	考虑的关键方面	说明
儿童教育	13.	确保儿童和青少年明白在互联网上张贴照片（包括自己和朋友的照片）意味着什么	向孩子解释，照片可以泄露大量个人信息。儿童和青少年应该了解使用相机和上传内容的风险。他人的图像未经其同意最好不要上传。父母拍摄和上传自己孩子的照片亦应包括在内。同样，儿童和青少年需了解，有时可能是亲朋好友圈内的其他人泄露的信息，因此他们应与亲朋好友交流，使他们了解过度分享的问题。要求您的孩子不张贴自己或朋友的带有清晰可辨细节的照片，如街道指示牌、汽车牌照或校服上的学校名称。

## 9. 教育工作者的作用

对于儿童和青少年是否了解上网安全问题，教育工作者不应做出任何假设，这一点非常重要。举例而言，教育工作者的一个重要作用是教授儿童和青少年密码的重要性，如何确保密码安全以及如何设置强密码：许多青少年彼此共享密码，并且往往将此视为真正友谊的标志。

关于儿童和青少年上网隐私的辩论很多，伦敦经济学院开展的一项证据审查发现，儿童和青少年重视自己的隐私并采取保护策略，但他们也认识到能够在线参与的能力。同样，该审查发现，父母促成的调解对增强儿童和青少年的能力很重要，因为这使他们能够在独立保护行为的同时经历一些风险。该审查还指出：“应考虑面向父母、教育工作者和儿童支持工作者的媒体素养资源和培训，因为证据显示，成年人对于儿童和青少年的数据与上网隐私风险和保护性策略的了解存在很大差距”<sup>63</sup>。

学校需借机进行教育改革，帮助学生发挥其潜力并提高ICT水平。但是，儿童和青少年学会如何在使用这些新技术的同时保证安全同样重要，尤其是社交网络平台和服务等更具协作性的技术层出不穷，这些是生产性、创造性社会学习的重要方面。

如今，儿童和青少年可以轻易地创建自己的内容，并通过社交媒体平台广泛分享，大部分还允许流媒体直播。

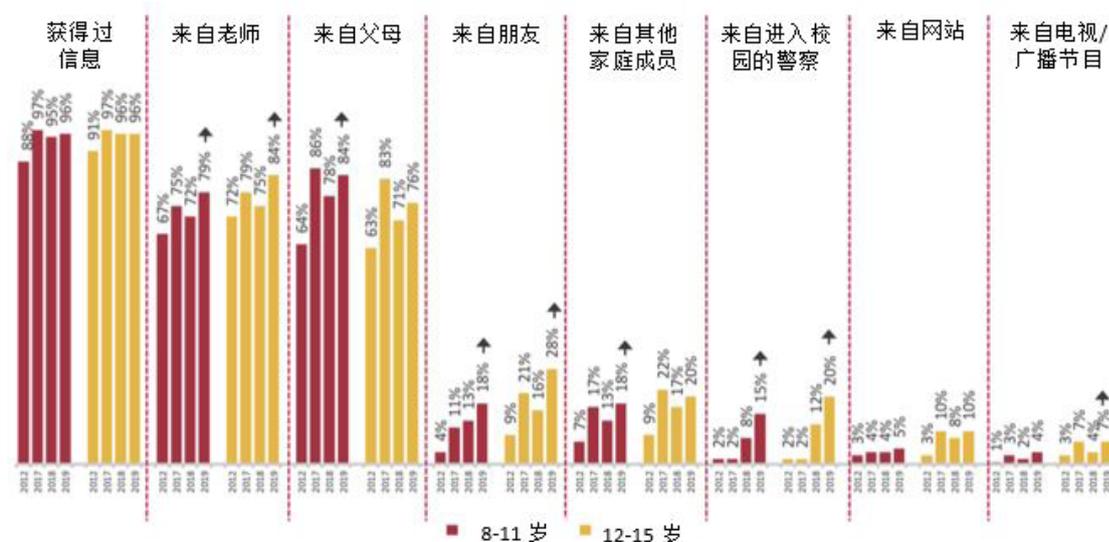
教育工作者可以帮助儿童和青少年睿智、安全地使用技术：

- 确保学校有一套健全的政策和做法，并定期对其有效性进行审查和评估。
- 通过将数字化公民教育纳入课程体系，促进数字化技能和数字化素养的发展。将社交和情绪学习概念纳入上网安全教育非常重要，因为这将支持学生对情绪的理解和管理，以在线上和线下均拥有健康且相互尊重的关系。
- 确保人人都认识到可接受使用策略（AUP）及其用途。重点是制定针对适当年龄的可接受使用政策。
- 检查学校的反欺凌政策是否提及利用互联网和移动电话或其它设备进行的欺凌，以及在违反政策时，是否可进行有效制裁。
- 任命上网安全协调员。
- 确保校园网络安全可靠。
- 确保使用经认证的互联网业务提供商。
- 使用过滤/监控产品。
- 对所有儿童和青少年进行上网安全教育，并说明进行此教育的地点、方式和时间。
- 确保所有教职员工（包括教学辅助人员）经过充分培训，且培训定期更新。

<sup>63</sup> Sonia Livingstone、Mariya Stoilova和Rishita Nandagiri（2018年），“儿童数据与上网隐私：成长于数字时代”，<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-online/Evidence-review-final.pdf>。

- 在校内确定一位联系人，负责收集并登记上网安全事件，这会使学校更好地了解需解决的任何问题或出现的趋势。
- 确保管理团队和学校学校各级管理人员对校内上网安全问题有充分认识。
- 对所有上网安全措施定期审查。
- 重视互联网和上网技术可对儿童和青少年产生的教育和心理影响。
- 近年来，儿童和青少年对互联网技术的使用急剧增加，随之而来的是人们对上网安全问题日益关注。纵观历史，对于通信技术潜在危险的精神恐慌反复出现，年轻女性尤其如此。但是，有人认为，在实际研究此类危险时，似乎罪魁祸首通常并非技术，而是儿童和青少年使用技术的活动越多，父母失去控制的焦虑越大。教育工作者一直被认为在推进和确保互联网安全方面发挥着重要作用。世界各地的父母似乎认为学校应在教育儿童和青少年安全使用技术方面发挥核心作用，但研究亦表明，有关儿童和青少年上网问题信息的主要来源是学校和父母<sup>64</sup>。应将进一步的能力指导纳入此类教育这一点已被确认为欧洲理事会数字化公民教育项目的一部分<sup>65</sup>。

**图8：表示曾获得过有关如何安全使用互联网的信息或建议的儿童，其上网地点在家中（2012年）或其他地方（2017年、2018年、2019年），按年龄分类<sup>66</sup>**



来源：英国通信管理局

- 早期处理上网安全问题时主要侧重于使用过滤软件等技术解决方案，但近年来，信息技术的移动性增强，因此更传统的桌面电脑已不再是互联网的唯一接入点。数量日益增多的移动电话、平板电脑、个人数字助理和游戏机均提供宽带连接，儿童和

<sup>64</sup> 英国通信管理局（2020年），儿童与父母：2019年媒体使用和态度报告，[https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf)。

<sup>65</sup> 欧洲理事会（2018年），《关于在数字环境中尊重、保护和实现儿童权利的指南》，部长委员会第CM/Rec(2018)7号建议，“与儿童共建为了儿童的欧洲”，<https://rm.coe.int/guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-th/16808d881a>。

<sup>66</sup> 英国通信管理局（2020年），儿童与父母：2019年媒体使用和态度报告，[https://www.ofcom.org.uk/\\_data/assets/pdf\\_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf](https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0024/190518/children-media-use-attitudes-2019-chart-pack.pdf)。

青少年可以在学校、家中、图书馆、网吧、快餐店、青年俱乐部，甚至在上学的公共交通工具上均可上网。学校通常以协作方式利用封闭网络提供使用互联网的机会，或在有其他小朋友和青少年围观的情况下使用。最初显而易见的措施包括在网络中建立有效的安全措施。儿童和青少年可能拥有不受网络保护覆盖的个人设备，而这就是为什么教育、讨论和对话很关键的原因所在。

- 需要制定并落实安全上网政策，使更多相关群体和利益攸关方参与进来。其中包括：
  - 班主任；
  - 学校各级管理人员；
  - 高级管理层；
  - 任课教师；
  - 教辅人员；
  - 父母或看护人；
  - 地方当局工作人员；
  - 互联网服务提供商以及为学校提供互联网和宽带服务的提供商（如有可能的话）。

由于上述所有群体均能提出帮助制定学校政策的见解，征求他们的意见非常重要。但是，仅有政策还不够，参与儿童和青少年工作的每个人均应积极行动起来，帮助教职员工确定并落实安全做法。从最开始就欢迎上述所有群体参与，可以使人人感到此类政策的重要性以及他们在落实这些政策方面所承担的责任。

营造安全的ICT学习环境有若干重要元素，其中包括：

- 对全站点有充分了解的基础设施；
- 责任、政策和流程；
- 一系列有效的技术工具；
- 全面的电子化安全教育；
- 针对单位内所有人的计划；
- 不断监控ICT学习环境有效性的审查程序。

这些均应融入学校现有的儿童安全政策中，而不是仅被视作由ICT团队管理的事务。不应认为利用互联网或移动电话进行的欺凌不同于线下世界中的欺凌。不过，这并不意味着技术无法成为解决方案的一个重要部分，可以设置：

- 病毒防御和保护；
- 记录何人在何时下载了什么以及使用哪台计算机的监控系统；

- 利用过滤和内容控制，通过校园网络将不当内容降至最低。

与新技术相关的问题并非涉及所有儿童和青少年，而且即使问题确实出现，也取决于使用这些技术的儿童和青少年的年龄。2008年底，美国互联网安全技术任务组编写了关于加强儿童安全和上网技术的报告，其中关于在线性教唆、在线骚扰和欺凌以及接触不良内容等方面的原创文章和已发布研究提供了综合性实用文献<sup>67</sup>。这份报告中提到，“有些人担心主流媒体放大了这些恐惧，与青少年所面对的风险不成比例”。而十多年后，情况依然如此，父母和教育工作者被吸引眼球的头条信息轰炸，这些信息更像是在鼓励成年人限制对在线服务的访问，而非教育和增强儿童安全使用的能力。

这造成了一种危险，即，已知风险仍会继续隐藏，而社会则对导致这些风险的因素不够重视，可能会无意间造成伤害。媒体报道的以互联网为媒介、针对儿童和青少年的犯罪通常影射出在此领域工作的专业人员和研究人员的两极化立场，如同钟摆，一会儿摆向有可能夸张了儿童和青少年所面临威胁的看法，一会儿又摆向威胁远被低估的意见。

但是，有人担心，以互联网为媒介的技术可能导致一些儿童和青少年脆弱不堪，而教育工作者以及父母和监护人对此负有责任。儿童和青少年可能在网上受到伤害的不同方式包括：

- 儿童性教唆或性诱骗；
- 接触不良或非法资料；
- 接触可能促使青少年有害行为的媒介；
- 网络欺凌。

图7展示了对儿童上网风险分类的实用方法。

## 非正式教育环境

除学校和家庭外，儿童可能在非正式环境中上网并使用服务，如青少年俱乐部或教会团体。儿童和青少年线上与线下生活的交织意味着在此类环境中与儿童接触的人可能对儿童所处的数字化环境及上网安全产生影响，即便这并非他们的主要关注点。因此，在相对非正式的环境中工作的所有人均应对风险和机会有所了解，并且能够适当地对儿童予以支持或获取所需的帮助和培训。

教育工作者指南的关键考虑因素和原则亦适用于此类环境，不过可能存在一些背景差异或额外考虑因素。

## 管理设备、过滤和通信

教辅人员、志愿者和儿童更有可能在非正式环境下或通过管理设备的系统利用自己的设备使用服务，在此情况下，可能经过过滤的内容比起在学校时要少或不够可靠。因此，需要从业人员和儿童了解，要想保护和管理好自己的设备，可能需要对非正式环境

<sup>67</sup> ISTTF（2008年），“强化儿童安全和在线技术：互联网安全技术任务组向美国各州总检察长社交网络多州工作组提交的最后报告”，[https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/ISTTF\\_Final\\_Report.pdf](https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf)。

予以更多关注。对于不够成熟的现有过滤做法也是如此，教育工作者和儿童不应过分依赖它们的保护。

非正式环境也应有稳健且得到良好支持的儿童保护政策和指南，但在某些环境中，教育工作者或志愿者可能无法接入一个组织的设备或访问电子邮件账户。因此，应额外关注个人设备的使用，以及在政策和实践中是否/如何进行安全监控/管理。

同样，在无法获取“教育”技术、设备和支持的情况下，在非正式场合，主流社交媒体和信息服务的使用频率很可能高于在学校。因此，可能需要对组织政策、做法和培训加以额外考虑，以确定是否/如何进行使用和安全管理。

### **培训和支持**

可能在非正式环境中工作的教育工作者和志愿者参与培训、更新技能或获取支持的机会比正式环境中的教育工作者的机会要少。可能需要考虑非正式组织应如何寻找、提供和资助此类培训和支持。

表2提出了供教育工作者考虑的一些重要方面。

## 10. 针对教育工作者的指南

众所周知，私人教师/个体教育工作者无法控制以下表2中供考虑的一些方面，如过滤和监控。预计这些行动会由学校或教育机构采取。

**表2：教育工作者需考虑的关键方面**

	#	考虑的关键方面	说明
设备的安全与保障	1	确保所有设备均安全且有密码保护。	教师与其他任何人一样易于遭受网络攻击、恶意软件、病毒和黑客攻击。重要的是，教师应确保自己使用的任何设备均得到妥当保护（有强密码）并在未使用时上锁（例如，当教师要离开教室时，他们使用的任何设备均应上锁或应注销/退出登录）。
	2	安装杀毒软件和防火墙。	确保所有设备均已安装防火墙和杀毒软件，并且持续更新。
	3	所有学校均应制定一项政策，规定不同利益攸关方可在校内何处、如何使用技术，以及如何管理保护儿童事件 – 包括上网。	教师需确保自己遵守有关使用移动技术及其他电子设备的政策。在使用设备时，教师以正确的行为进行示范非常重要。学校应明确可在何地、何时使用移动设备。
	4	学生的图像。	学校应制定政策，详细说明是否可以拍摄学生的照片。教职员是否可以出于教育目的拍照？父母/看护人/学生本人是否已给予相关许可？理想情况下，政策应规定不应将个人设备用于此目的，以便对学生和教职员施行保护。
政策			

	#	考虑的关键方面	说明
过滤与监控	5	确保学校提供的互联网信息得到过滤与监控。	<p>学生应不能从学校的IT系统获取有害或不当内容。没有过滤系统可以实现100%有效，因此以良好的教与学以及有效的监督支持这些技术解决方案很重要。过滤至少应能防止非法内容以及被视为不当或有害内容的获取。例如，以下类别应被考虑为有害内容：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 歧视</li> <li>• 仇恨言论</li> <li>• 毒品或药物滥用</li> <li>• 极端主义</li> <li>• 色情</li> <li>• 盗版和版权盗窃</li> <li>• 自残或自杀内容</li> <li>• 极端暴力</li> </ul>
在线声誉/数字化足迹	6	认识到数字化足迹和在线声誉的重要性。	<p>教师需意识到，他们在网上的言行会影响自己的声誉以及学校/学院的声誉。</p> <p>教师应该始终以专业方式上网。还应教育儿童在线声誉的重要性以及如何有效进行管理。</p>
如何安全地进行专业交流	7	认识到与学生、父母及其他利益攸关方之间专业在线交流的重要性。	<p>教师的个人生活与职业生活之间始终应有明确的界限，包括在线活动。</p> <p>教职人员与学生或父母之间的任何通信均应始终使用学校电子邮件地址。学校可能希望确保通信政策或行为准则禁止一对一通信和任何非教育目的或非校园平台上的通信。</p> <p>理想情况下，个人设备不应用于与学生或父母/看护人通信。</p> <p>一对一数字化通信应予以避免。</p> <p>如果进行视频会议或远程学习，学校应明确对教学双方的预期（例如考虑在何处开展数字化学习/交流，即，不在卧室进行，并顾及在家中/教室周围可能有他人在场。）</p>

	#	考虑的关键方面	说明
上网学生的行为和脆弱性以及保障和福祉的影响	8	了解学生上网时可能面临的风险和益处	教师需了解儿童和青少年上网时做什么，以及他们可能面临的风险及益处。

## 11. 结论

信息通信技术（ICT）改变了现代生活方式，向我们提供了实时通信、无国界、几乎无限制的信息获取以及一系列广泛的创新型服务。与此同时，它们也为剥削和滥用提供了新机会。若没有适当防护，儿童和青少年—互联网最频繁的使用者可能遭遇色情诱惑、骚扰并且接触暴力、色情及其它令人不安的材料。

没有适当机制来创造安全的网络环境，儿童和青少年就容易受到伤害。尽管人们对不安全使用ICT相关风险的认识不断提高，但仍然有许多工作需要开展。因此，父母和教育工作者与儿童和青少年讨论并决定什么内容可适当且安全地使用，以及如何负责任地使用ICT至关重要。

齐心协力，父母、教育工作者、儿童和青少年就能够享受ICT带来的益处，同时将儿童和青少年可能面临的危险降至最低。

## 术语

以下定义主要取自1989年《儿童权利公约》、儿童性剥削问题机构间工作组编制的2016年《防止儿童受性剥削和性虐待的术语准则》<sup>68</sup>（卢森堡准则）、欧洲理事会2010年《保护儿童免受性剥削与性虐待公约》<sup>69</sup>以及2019年《全球儿童在线报告》<sup>70</sup>中的现有术语。

### 青少年

青少年指年龄在10-19岁的人。请特别注意：在国际法中，“青少年”一词并不具有约束力。年龄在18岁以下的均视为儿童，而19岁则视为成人，除非国家法律规定成年的法定年龄低于18岁<sup>71</sup>。

### 人工智能（AI）

从最广义上讲，该术语既指纯粹科幻小说中的系统（所谓的“强”人工智能，具有自我意识构成），亦指已投入运行且能够执行高难度任务的系统（面部或语音识别、车辆驾驶—这些系统称为“弱”或“中度”人工智能）<sup>72</sup>。

### 人工智能系统（AI）

人工智能系统是一个基于机器的系统，能够对一组人类定义的目标，做出预测、建议或影响真实或虚拟环境的决定，可在不同自主程度下运行<sup>73</sup>。

### Alexa

**亚马逊Alexa**，简称**Alexa**，是亚马逊开发的人工智能虚拟助手。能够实现语音交互、音乐回放、创建待办事项清单、设置闹钟、流播客、播放有声书以及提供天气、交通、体育和新闻等其它实时信息。Alexa自身还可作为家庭自动化系统，控制多个智能设备。用户能够扩充Alexa的功能，即安装“技能”（由第三方供应商开发的附加功能，属通常称为应用的其它设置，如天气程序和音频功能）<sup>74</sup>。

### 儿童的最大利益

<sup>68</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

<sup>69</sup> 欧洲理事会（2012年），《欧洲理事会保护儿童免受性剥削与性虐待公约》，[https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote%20Convention\\_EN.pdf](https://www.coe.int/t/dg3/children/1in5/Source/Lanzarote%20Convention_EN.pdf)。

<sup>70</sup> Globalkidsonline.net（2019年），“正确操作，互联网使用可增强学习与技能”，<http://globalkidsonline.net/synthesis-report-2019/>。

<sup>71</sup> 儿基会和国际电联（2015年），《保护上网儿童行业准则》，[https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)。

<sup>72</sup> 欧洲理事会（2020年），“什么是人工智能”，<https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai>。

<sup>73</sup> 经合组织（2019年），理事会关于人工智能的建议，<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>。

<sup>74</sup> 亚马逊（2019年），Alexa技能包官方网站：培养语音技能，<https://developer.amazon.com/en-US/alexa/alexa-skills-kit>。

形容在具体情况下针对特定的一名儿童或一群儿童做出决定时所需考虑的所有要素<sup>75</sup>。

## 儿童

根据《儿童权利公约》第1条，儿童系指18岁以下的任何人，除非国家法律规定的成年年龄低于18岁<sup>76</sup>。

### 儿童性剥削和性虐待（CSEA）

指一切形式的性剥削和性虐待（1989年《儿童权利公约》第34条），如“（a）引诱或强迫儿童从事任何非法的性生活；（b）利用儿童卖淫或从事其他非法的性行为；（c）利用儿童进行淫秽表演和充当淫秽题材”以及“未经同意的性接触，通常涉及暴力”<sup>77</sup>。通过互联网或与在线环境的某些连接对儿童实施的性剥削和性虐待日益增加<sup>78</sup>。

### 儿童性（剥削和）虐待材料（CSAM）

ICT的迅速发展产生了新形式的上网儿童性剥削和性虐待，可通过虚拟形式实施，且不一定含有与儿童的现场面对面见面<sup>79</sup>。尽管许多司法管辖区仍将儿童性虐待的图像和视频称为“儿童色情制品”或“儿童猥亵图片”，但准则将此类客体统称为儿童性虐待材料（CSAM）。这是依据宽带委员会导则和WePROTECT全球联盟国家响应模式<sup>80</sup>。这一术语更准确地描述内容。色情制品系合法的商业化行业，卢森堡准则阐述了该词的用法：

“可能（无意或有意）将实质为对儿童性虐待和/或性剥削行为的严重性降低、淡化甚至合法化[……]‘儿童色情制品’一词可能暗示行为经儿童同意开展，是合法的性材料”<sup>81</sup>。

术语CSAM指表现对儿童进行性虐待和/或剥削行为的材料。其中包括但不限于记录成年人对儿童性虐待的材料；包含在直接性行为中的儿童图像；主要用于性目的制作或使用的儿童性器官图像。

<sup>75</sup> 人权高专办（1990年），《儿童权利公约》，<https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/crc.aspx>。

<sup>76</sup> 儿基会和国际电联（2015年），《保护上网儿童行业准则》，[https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)。

<sup>77</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

<sup>78</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

<sup>79</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>；儿基会和全球儿童在线（2019年），《全球儿童在线比较报告》，<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>。

<sup>80</sup> WePROTECT全球联盟（2016年），防止和应对儿童性剥削和性虐待（CSEA）：国家响应模式，<https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliance+Model+National+Response+Guidance.pdf>；宽带委员会（2019年），“儿童上网安全：尽全力降低网络暴力、滥用和剥削风险”，[https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety\\_Report.pdf](https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOnlineSafety_Report.pdf)。

<sup>81</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

## 儿童和青少年

指年龄在18岁以下的所有人，其中的“儿童”在覆盖15岁以下所有人的准则中亦称为低龄儿童，而青少年则由15至18岁年龄组构成。

### 联网玩具

联网玩具使用Wi-Fi和蓝牙等技术与互联网连接，一般与配套应用结合使用，以实现儿童的交互式玩耍。据瞻博研究公司称，2015年联网玩具的市场达到28亿美元，预计到2020年将增至110亿美元。这些玩具收集并存储儿童的个人信息，包括姓名、地理定位、地址、照片、音频和视频记录<sup>82</sup>。

### 网络欺凌（亦称在线欺凌）

网络欺凌指团体或个人使用数字技术，针对无法轻易自卫的受害者反复实施的蓄意攻击行为<sup>83</sup>。通常涉及“使用数字技术和互联网发布关于某人的伤害性信息，以伤害性方式故意共享私人信息、照片或视频，发送威胁性或侮辱性消息（通过电子邮件、即时消息、聊天、文本），散布有关受害者的谣言和虚假信息，或故意将其排除在在线通信之外”<sup>84</sup>。可能涉及直接通信（如聊天或文本消息）、半公开通信（如在电子邮件通讯录里发送骚扰信息）、或公开通信（如创建专门取笑受害者的网站）。

### 网络仇恨、歧视和暴力极端主义

“网络仇恨、歧视和暴力极端主义是网络暴力的一种特殊形式，针对集体身份，而非个人[……]通常涉及种族、性取向、宗教、国籍或移民身份、性别和政治”<sup>85</sup>。

### 数字化公民

数字化公民指基于有效通信和创造的技能，积极、批判性且出色地参与数字化环境的能力，通过负责任地使用技术，实践尊重人权和尊严的社会参与形式<sup>86</sup>。

<sup>82</sup> Jeremy Greenberg（2017年），“危险游戏：联网玩具、COPPA和安全隐患”，<https://georgetownlawtechreview.org/dangerous-games-connected-toys-coppa-and-bad-security/GLTR-12-2017/>。

<sup>83</sup> Anna Costanza Baldry、Anna Sorrentino和David P. Farrington（2019年），“网络欺凌和网络受害与父母对青少年上网活动的监督、监控和控制”，<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.11.0058>。

<sup>84</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>；儿基会和全球在线儿童（2019年），《全球儿童在线比较报告》，<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>。

<sup>85</sup> 儿基会和全球在线儿童（2019年），《全球儿童在线比较报告》，<https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20LAYOUT%20MAIN%20REPORT.pdf>。

<sup>86</sup> 欧洲理事会（日期不详），“数字化公民与数字化公民教育”，<https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/home>。

## 数字化素养

数字化素养指在日益通过互联网平台、社交媒体和移动设备等数字技术进行通信和获取信息的社会，拥有生活、学习和工作所需的技能。其中包括清楚的沟通、技术技能和批判性思维<sup>87</sup>。

## 数字化复原力

该术语形容儿童在情绪方面处理在线遇到的伤害的能力。数字化复原力包括当孩子面临网上风险时，拥有理解所需的情绪资源，在问题出现时知道如何寻求帮助，吸取经验并恢复<sup>88</sup>。

## 教育工作者

教育工作者是通过系统化工作提高他人对特定问题的理解的人。教育工作者的角色包括课堂教学的和相对非正式的教育工作者，例如使用社交网站平台和服务提供上网安全信息或运营社区或基于学校的课程，使儿童和青少年能够确保上网安全的人。

教育工作者的工作因其工作环境和所施教的儿童和青少年（或成人）年龄组而有所不同。

## 学校各级管理人员

指在学校管理/治理结构中担任职务的所有人员。

## 性诱骗/网络性诱骗

根据卢森堡准则中的定义，性诱骗/网络性诱骗指面对面或通过互联网或其他数字技术与儿童建立/培养关系的过程，促成与该说服儿童发生性关系的人进行性接触或在线性接触<sup>89</sup>。这是在儿童知情或不知情的情况下，引诱其开展性行为或带有性意味对话的过程，或涉及犯案人与儿童进行的、目的在于使儿童更易遭受性虐待的交流或社交的过程。性诱骗一词尚未在国际法中定义；包括加拿大在内的一些司法管辖区使用“引诱”一词。

## 信息通信技术（ICT）

信息通信技术指强调通信方面的所有信息技术。其中包括所有连接互联网的服务与设备，如计算机、笔记本电脑、平板电脑、智能手机、游戏机、电视和手表等<sup>90</sup>。还包括无线电等业务，以及宽带、网络硬件和卫星系统等。

<sup>87</sup> 西悉尼大学Claire Urbach（日期不详），“什么是数字化素养？”，[https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital\\_literacy/what\\_is\\_digital\\_literacy](https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/digital_literacy/what_is_digital_literacy)。

<sup>88</sup> Andrew K. Przybylski博士等（2014年），“共同的责任 - 培养儿童上网复原力的报告”，<https://parentzone.org.uk/sites/default/files/Building%20Online%20Resilience%20Report.pdf>。

<sup>89</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

<sup>90</sup> 儿基会和国际电联（2015年），《保护上网儿童行业准则》，[https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)。

## 网络游戏

“网络游戏”的定义是通过任何连接互联网的设备（包括专用游戏机、台式计算机、笔记本电脑、平板电脑和移动电话）玩的任何类型单人或多人商业数字化游戏。

“网络游戏生态系统”的定义包括通过电子竞技、流媒体或视频分享平台观看他人玩电子游戏，这些平台通常为观众提供评论或与玩家和其他观众互动的选项<sup>91</sup>。

## 家长控制工具

指允许用户（一般为父母）控制计算机或其他可接入互联网的设备部分或所有功能的软件。通常，此类程序可限制访问特定类型和级别的网站或在线服务。一些工具亦提供时间管理范围，即可设定设备仅在特定时段连接互联网。更高级的版本可记录设备发送或接收的所有文本。这些程序通常设有保护密码<sup>92</sup>。

## 父母、看护人、监护人

多个互联网网站笼统地称为父母（如“父母网页”和“父母控制”）。因此，或许可定义为理想地应增强儿童能力、最佳利用网上提供的机遇，确保儿童和青少年安全、负责任地使用互联网网站并对访问特定互联网网站给予许可的人。在本文中，“父母”一词指对儿童负有法律责任的任何人（教育工作者除外）。父母责任和父母法定权利则因国家而异。

## 个人信息

该术语指在线收集的个人可识别信息。其中包括全名、联系方式（如家庭地址和电子邮件地址）、电话号码、指纹或面部识别材料、保险号或任何其它能够实现与人面对面或在线联系或定位的元素。在本文件中，它还指在线服务提供商在线收集的有关儿童及其身边人的任何信息，包括联网玩具和物联网以及任何其他联网技术。

## 隐私

隐私通常通过以下方面衡量：在线共享个人信息，拥有公开社交媒体资料，与在线认识的人共享信息，使用隐私设置，与朋友共享密码，担忧隐私<sup>93</sup>。

## 色情信息

色情信息通常定义为通过手机和/或互联网发送、接收或交换自制色情内容，包括图像、消息或视频<sup>94</sup>。在大多数国家，制作、传播和持有儿童色情图像系违法行为。如果儿童色情图像公开，成年人不应观看。成人向儿童分享色情图像始终是犯罪行为，并且儿童之间可能出现伤害，需举报和采取行动删除分享的图像。

<sup>91</sup> 儿基会（2019年），“儿童权利与网络游戏：儿童和行业的机会与挑战”，[https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF\\_CRBDigitalWorldSeriesOnline\\_Gaming.pdf](https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOnline_Gaming.pdf)。

<sup>92</sup> 儿基会和国际电联（2015年），《保护上网儿童行业准则》，[https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)。

<sup>93</sup> 美国联邦贸易委员会（1998年），《儿童在线隐私权保护法》，<https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>。

<sup>94</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>。

### 儿童性勒索或性敲诈

性勒索指“利用某人自拍的图像对其进行勒索，索取性好处、金钱或其他好处，威胁不经过被描画者同意分享资料（如在社交媒体上张贴图像）”<sup>95</sup>。

### 物联网

物联网指迈向社会和经济数字化的下一步，物品和人通过通信网络相互连接，并报告其状态和/或周围环境<sup>96</sup>。

### URL

缩写代表“统一资源定位符”，即互联网页面地址<sup>97</sup>。

### 虚拟现实

虚拟现实指使用计算机技术创造互动三维世界的效果，其中物体具有空间存在感<sup>98</sup>。

### WI-FI

Wi-Fi（无线保真）是一组能够使数据通过无线网络传输的技术标准<sup>99</sup>。

<sup>95</sup> 术语和语义（2016年），《防止儿童受性剥削和性虐待的卢森堡术语准则》，<http://luxembourgguidelines.org/wp-content/uploads/2017/06/Terminology-guidelines-396922-EN.pdf>

<sup>96</sup> Ntantko（2013年），“物联网”，数字化单一市场，<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/internet-of-things>。

<sup>97</sup> 儿基会和国际电联（2015年），《保护上网儿童行业准则》，[https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD\\_Broch\\_INDUSTRY\\_0909.pdf](https://www.itu.int/en/cop/Documents/bD_Broch_INDUSTRY_0909.pdf)。

<sup>98</sup> NASA（日期不详），“虚拟现实”，见：<https://www.nas.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>。

<sup>99</sup> 美国联邦贸易委员会（1998年），《儿童在线隐私权保护法》，<https://www.ecfr.gov/cgi-bin/text-idx?SID=4939e77c77a1a1a08c1cbf905fc4b409&node=16%3A1.0.1.3.36&rgn=div5>。

本指南获得以下各方的支持：



国际电信联盟

Place des Nations  
CH-1211 Geneva 20  
Switzerland

ISBN: 978-92-61-30475-1



9 789261 304751

瑞士出版

日内瓦, 2020

图片来源: Shutterstock