

Diretrizes para pais e educadores sobre Proteção On-line Infantil 2020



Diretrizes para pais e educadores sobre Proteção On-line Infantil

2020

Agradecimentos

Estas diretrizes foram desenvolvidas pela União Internacional de Telecomunicações(UIT) e por um grupo de trabalho de autores contribuintes de instituições líderes ativas no setor de tecnologias de informação e comunicação (TIC), bem como em questões de proteção infantil (on-line) e incluiu as seguintes organizações :

ECPAT International, a rede Global Kids On-line, a International Disability Alliance, a International Telecommunications Union (ITU), a London School of Economics and Political Science, Internet, Parent Zone International e UK Safer Internet Centers / SWGf.

O grupo de trabalho foi presidido por Karl Hopwood (rede Insafe de Safer Internet Centers (Insafe)¹ e coordenado por Fanny Rotino (UIT).

Contribuições inestimáveis também foram recebidas pela COFACE-Families Europe, o Australian eSafety Commissioner, a Comissão Europeia, o Conselho Europeu, o e-Worldwide Group (e-WWG), o ICMEC, a Juventude e a Mídia / Berkman Klein Center for Internet and Society em Harvard Universidade, bem como governos nacionais individuais e partes interessadas do setor privado que compartilham o objetivo comum de tornar a Internet um lugar melhor e mais seguro para crianças e jovens.

Estas diretrizes não seriam possíveis sem a dedicação, o tempo e o entusiasmo dos autores contribuintes.

A UIT é grata aos seguintes parceiros, que contribuíram com seu valioso tempo e ideias (listados em ordem alfabética de acordo com os nomes das organizações em inglês):

- Julia Fossi e Ella Serry (Australian eSafety Commissioner)
- Martin Schmalzried (COFACE-Families Europe)
- Livia Stoica (Conselho da Europa)
- John Carr (ECPAT International)
- Manuela Marta (Comissão Europeia)
- Salma Abbasi (e-WWG)
- Laurie Tasharski (ICMEC)
- Lucy Richardson (International Disability Alliance)
- Carolyn Bunting (Questões de Internet)
- Adam Liu (Tencent Games)
- Fanny Rotino (UIT)
- Sonia Livingstone (London School of Economics & Global Kids On-line)
- Cliff Manning e Vicki Shotbolt (Parent Zone International)
- David Wright (UK Safer Internet Centres / SWGfL)
- Sandra Cortesi (Juventude e Mídia)

¹ No âmbito do Connecting Europe Facility (CEF), a European Schoolnet gere, em nome da Comissão Europeia, a plataforma Better Internet for Kids que inclui a coordenação da rede Insafe de European Safer Internet Centres. Mais informações estão disponíveis em www.betterinternetforkids.eu

ISBN

978-92-61-30141-5 (Versão em papel)

978-92-61-30471-3 (Versão eletrônica)

978-92-61-30131-6 (Versão EPUB)

978-92-61-30481-2 (Versão Mobi)



Por favor considere o meio ambiente antes de imprimir este documento.

© ITU 2020

Alguns direitos reservados. Este trabalho está licenciado ao público por meio de uma licença Creative Commons Atribuição-Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 IGO (CC BY-NC-SA 3.0 IGO).

De acordo com os termos desta licença, você pode copiar, redistribuir e adaptar o trabalho para fins não comerciais, desde que o trabalho seja adequadamente citado, conforme indicado abaixo. Sempre que este trabalho for utilizado, não deve haver sugestão de que a UIT apoia qualquer organização, produto ou serviço específico. O uso não autorizado de nomes ou logotipos da UIT não é permitido. Caso o trabalho for adaptado, deverá ser licenciado sob a mesma ou equivalente licença Creative Commons.

“Esta tradução não foi criada pela União Internacional de Telecomunicações (UIT). A UIT não se responsabiliza pelo conteúdo ou a precisão desta tradução. A edição original em inglês será a edição vinculativa e autêntica”.

Para obter mais informações, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/igo/>

A UIT desenvolveu seu primeiro conjunto de Diretrizes de Proteção On-line Infantil em 2009. Nosso objetivo, naquela época, era fornecer uma estrutura acordada internacionalmente para diferentes partes interessadas - pais e educadores, a indústria, legisladores e crianças - para manter os usuários mais jovens da Internet seguros, felizes e confiantes on-line.

Desde aqueles primeiros dias, a Internet evoluiu além de qualquer reconhecimento. Ela se tornou um recurso infinitamente mais rico para crianças, oferecendo jogos educacionais, atividades divertidas e muitas maneiras diferentes de compartilhar, aprender e se conectar de forma significativa com amigos, família e o mundo exterior. Mas, ao mesmo tempo, tornou-se um lugar muito mais perigoso para as crianças se aventurarem desacompanhadas.

Desde questões de privacidade, notícias falsas e falsificações profundas, até conteúdos violentos e impróprios, golpistas da Internet e o espectro de aliciamento e abuso e exploração sexual on-line, as crianças - e seus responsáveis - enfrentam muitos riscos e desafios.

Além disso, a pandemia global da COVID-19 causou um aumento no número de crianças que ingressam no mundo on-line pela primeira vez, para continuar seus estudos e manter uma interação social. As restrições impostas pelo vírus não apenas se traduziram em muitas crianças mais novas interagindo on-line em idades mais tenras do que seus pais planejavam, mas também na necessidade dos pais conciliarem seus compromissos de trabalho e portanto serem incapazes de supervisionar seus filhos, deixando os jovens em risco de acessarem conteúdo inadequado ou serem alvo de criminosos envolvidos na produção de material de abuso sexual infantil (CSAM).

Reconhecendo isso, os Estados Membros da UIT solicitaram algo mais do que a atualização oportuna das Diretrizes da POI que empreendemos periodicamente no passado. Em vez disso, essas novas diretrizes revisadas foram repensadas, reescritas e redesenhadas desde zero, para refletir as mudanças tão significativas no cenário digital em que as crianças de hoje se encontram.

Para vocês, usuários destas diretrizes, nosso objetivo tem sido aumentar a consciência sobre o alcance do desafio e fornecer a vocês um recurso que os ajudará a apoiar de forma eficaz a interação dos jovens com o mundo on-line. Essas diretrizes irão sensibilizá-lo para os riscos e ameaças potenciais e ajudá-lo a cultivar um ambiente on-line saudável e capacitador em casa e na sala de aula. Eles também enfatizam a importância da comunicação aberta e do diálogo contínuo com as crianças, para criar um espaço seguro onde os usuários jovens se sintam capacitados para levantar questões.

Além de refletir os novos desenvolvimentos em tecnologias e plataformas digitais, esta nova edição aborda uma lacuna importante: a situação enfrentada pelas crianças com deficiência, para quem o mundo on-line oferece uma corda de segurança particularmente crucial para assegurar uma plena - e gratificante - participação social. A consideração das necessidades especiais de crianças migrantes e outros grupos vulneráveis também foi incluída.

No verdadeiro espírito do papel da UIT como organizador global, estou orgulhosa de que essas diretrizes sejam o produto de um esforço colaborativo global e tenham sido co-escritas por especialistas de uma ampla comunidade internacional.

Também estou muito satisfeita em apresentar nosso novo mascote COP, Sango: um personagem amigável, corajoso e destemido projetado inteiramente por um grupo de crianças como parte do novo programa da UIT de extensão internacional para jovens.

Em uma época em que mais e mais jovens estão on-line, essas Diretrizes da COP são mais vitais do que nunca. Pais e educadores, indústria, legisladores - e as próprias crianças - desempenham um papel vital na segurança on-line das crianças. Espero que essas orientações sejam úteis ao acompanhar as crianças sob seus cuidados em uma viagem extraordinária para descobrir as muitas possibilidades incríveis que a Internet tem a oferecer.



Doreen Bogdan-Martin
Diretora, Escritório de Desenvolvimento de Telecomunicações

Conteúdo

Agradecimentos.....	ii
Prefácio	v
Resumo executivo	1
1. Introdução.....	3
2. O que é proteção on-line infantil?	6
3. Crianças e jovens em um mundo conectado	7
4. Crianças com vulnerabilidades.....	20
5. Riscos e desafios novos e emergentes.....	23
6. Compreendendo os riscos e os perigos.....	30
7. O papel que os pais, cuidadores e responsáveis podem desempenhar	36
8. Diretrizes para pais, cuidadores e responsáveis	40
9. O papel dos educadores.....	46
10. Diretrizes para os educadores	52
11. Conclusão	55
Terminologia.....	56

Listagem de tabelas, figuras e caixas

Tabelas

Tabela 1: Principais áreas de consideração para os pais, cuidadores e responsáveis..... 51

Tabela 2: Principais áreas de consideração para os educadores..... 62

Figuras

Figura 1: (%) de crianças que jogam jogos on-line pelo menos uma vez por semana por gênero e idade 19

Figura 2: (%) de crianças que fazem três ou mais atividades sociais on-line, pelo menos...
semanalmente, por gênero 20

Figura 3: (%) de crianças que realizam pelo menos uma atividade criativa on-line
semanalmente, por gênero e idade..... 21

Figura 4: (%) de crianças que fazem três ou mais atividades de busca de informações
semanalmente, por gênero e idade..... 23

Figura 5: (%) de crianças que sofreram danos on-line, por gênero e idade 26

Figura 6: (%) de crianças que usam a Internet em casa pelo menos uma vez por semana,
por gênero e idade 29

Figura 7: Classificação de riscos on-line para crianças..... 40

Figura 8: Crianças declarando que receberam qualquer informação ou conselho sobre
como usar a Internet com segurança, entre aqueles que se conectam em casa (2012) ou
em outro lugar (2019 ,2018 ,2017), por idade 58

Resumo executivo

De acordo com dados da UIT, havia cerca de 4,1 bilhões de pessoas usando a Internet em 2019, refletindo um aumento de 5,3 por cento em comparação com as estimativas de 2018.

Crianças e jovens usam a Internet para uma variedade de fins, desde obter informações para um projeto escolar até conversar com um amigo. Eles são altamente proficientes no domínio de programas e aplicativos complexos, conectando-se à Internet usando telefones celulares, tablets e outros dispositivos portáteis, como relógios, iPod Touch, leitores de e-books e consoles de jogos.¹

A Internet também tem atuado como uma ferramenta importante na vida dos diversos grupos de crianças e jovens em situação de vulnerabilidade. Para crianças migrantes, ela mantém uma conexão com a família e amigos e oferece uma janela para a cultura de seu novo lar. Ela permite que crianças e jovens com deficiência se socializem e se envolvam em atividades que não estão disponíveis offline e oferece oportunidades de estar a par igualmente com seus pares on-line, com habilidades mais visíveis do que as deficiências.

No entanto, a Internet, juntamente com o fornecimento de acesso e oportunidades, também oferece riscos e danos, com alguns mais propensos do que outros. Por exemplo, para crianças e jovens migrantes, as consequências da violação on-line de informações confidenciais podem ser dramáticas - nas mãos erradas, os dados podem ser usados para identificar e direcionar as pessoas com base em sua etnia, status de imigração ou outro significante de identidade²; para crianças e jovens com transtorno do espectro do autismo (ASD), desafios sociais, como dificuldade em entender as intenções dos outros, podem deixar este grupo vulnerável a "amigos" com más intenções; e crianças e jovens com deficiência são mais propensos à exclusão, estigmatização e manipulação.

Muitos pais e encarregados de educação têm a ideia errada de que seus filhos estão mais seguros se usarem o computador em casa ou na escola do que em qualquer outro lugar. Este é um equívoco perigoso porque a Internet pode levar crianças e jovens a praticamente qualquer lugar do mundo e, no processo, eles podem ser expostos a riscos potencialmente perigosos, da mesma forma que estariam no mundo físico. No entanto, crianças e jovens experimentam um risco ligeiramente maior de danos ao acessar a Internet por meio de um smartphone, tablet ou outros dispositivos portáteis. Isso ocorre porque esses dispositivos portáteis fornecem acesso instantâneo à Internet de qualquer lugar e têm menos probabilidade de serem monitorados pelos pais ou responsáveis.

Essas diretrizes foram desenvolvidas dentro da iniciativa de proteção on-line infantil (COP), como parte da Agenda³ de Segurança Cibernética Global da ITU, com o objetivo de estabelecer as bases para um mundo cibernético seguro e protegido não apenas para os jovens de hoje, mas também para as gerações futuras. Essas diretrizes também se concentram em crianças com vulnerabilidades, particularmente crianças migrantes, crianças com TEA e crianças com deficiência.

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>.

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

As diretrizes têm como objetivo atuar como um modelo que pode ser adaptado e usado de maneira consistente com os costumes e leis nacionais ou locais e abordar questões que podem afetar todas as crianças e jovens com menos de 18 anos.

A Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança define criança como sendo qualquer pessoa com menos de 18 anos. Essas diretrizes tratam de problemas enfrentados por todas as pessoas menores de 18 anos em todas as partes do mundo. No entanto, é muito improvável que um jovem usuário da Internet de sete anos de idade tenha as mesmas necessidades ou interesses de um jovem de 12 anos que está começando o ensino médio ou de um jovem de 17 à beira da idade adulta. Essas diretrizes foram adaptadas para fornecer conselhos ou recomendações para diferentes contextos porque as necessidades específicas requerem consideração individual e porque diferentes fatores locais, legais e culturais têm uma influência importante sobre como essas diretrizes podem ser usadas ou interpretadas em qualquer país ou região.

1 Introdução

A nível global, um em cada três usuários da Internet tem menos de 18 anos⁴, uma quantidade impressionante, dado que, em 2018, mais da metade da população mundial usava a Internet. Nos países em desenvolvimento, as crianças estão liderando o uso da Internet, crescendo com a Internet, conectando-se primeiro aos dispositivos móveis.⁵

Com mais crianças em todo o mundo tendo acesso, o cumprimento de seus direitos será cada vez mais moldado pelo que acontece on-line. O acesso à Internet é fundamental para o cumprimento dos direitos da criança.

Entre cada três usuários da Internet uma é criança, e ainda existem cerca de 346 milhões de crianças em todo o mundo que não estão conectadas.⁶ Aquelas que mais poderiam se beneficiar com as oportunidades que a Internet oferece são geralmente as menos conectadas. Vemos que na região da África cerca de 60 por cento das crianças não estão on-line, em comparação com 4 por cento na Europa.⁷

Em termos de acesso à Internet, também há diferenças significativas por gênero. A pesquisa⁸ mostra que em todas as regiões, exceto nas Américas, os usuários masculinos da Internet superam os usuários femininos. Em muitos países, as meninas não têm as mesmas oportunidades de acesso que os meninos e, mesmo onde têm, as meninas costumam ser monitoradas e restringidas em seu uso da Internet em um grau muito maior.

As divisões digitais vão além da questão do acesso. Crianças que dependem de telefones celulares em vez de computadores podem ter apenas a segunda melhor experiência on-line, e aquelas que não têm habilidades digitais ou falam línguas minoritárias muitas vezes não conseguem encontrar conteúdo relevante on-line. Crianças de áreas rurais têm maior probabilidade de experimentar o roubo de senhas ou dinheiro. Elas também tendem a ter menos habilidades digitais, passar mais tempo on-line (especialmente jogando) e receber menos mediação e monitoramento dos pais.⁹

Crianças e adultos relatam que a exclusão digital é uma preocupação constante e requer investimento, dedicação e soluções criativas. As crianças nesses ambientes estão se conectando à Internet em um número cada vez maior, mas muitas não se beneficiam de formas adequadas de orientação de pais, professores e outros adultos importantes. Isso continua a colocar as crianças em risco.

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.cigion-line.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>.

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>.

A Internet tornou-se uma tecnologia extremamente enriquecedora e capacitadora. Crianças e jovens têm sido os principais beneficiários da Internet e das tecnologias digitais relacionadas. Essas tecnologias estão transformando a maneira como todos nos comunicamos uns com os outros e abriram muitas novas maneiras de jogar, curtir música e se envolver em uma vasta gama de atividades culturais e de participação, dissolvendo muitas barreiras. As crianças podem ampliar seus horizontes on-line, aproveitando as oportunidades para reunir informações e desenvolver relacionamentos. O acesso às TICs oferece habilidades de alfabetização às crianças muito além das formas de participação offline.

A Internet fornece acesso à saúde, serviços educacionais e informações sobre tópicos que são importantes para os jovens, mas podem ser um tabu em suas sociedades. As crianças e os jovens têm frequentemente estado na vanguarda da adoção e adaptação às possibilidades oferecidas pela Internet.

No entanto, é inegável que a Internet trouxe em seu rastro uma série de desafios para a segurança de crianças e jovens, que precisam ser enfrentados, tanto porque são importantes por seus próprios direitos, mas também porque é importante comunicar a todos os envolvidos que a Internet é um meio confiável. Da mesma forma, é essencial que a preocupação com a proteção de crianças e jovens on-line não se transforme em uma plataforma para justificar um atentado à liberdade de expressão, à liberdade de opinião ou à liberdade de reunião e associação.

É extremamente importante que a próxima geração se sinta confiante em usar a Internet para que possam continuar a se beneficiar de seu desenvolvimento. Portanto, ao discutir a segurança de crianças e jovens on-line, é vital encontrar o equilíbrio certo.

É essencial discutir abertamente os riscos que existem para crianças e jovens on-line, ensiná-los a reconhecer o risco e prevenir ou lidar com os danos, caso se materializem, sem assustar ou exagerar indevidamente os perigos.

É muito improvável que qualquer abordagem que trate apenas ou em grande parte dos aspectos negativos da tecnologia seja levada a sério por crianças e jovens. Pais e professores muitas vezes podem se sentir em desvantagem porque os jovens geralmente sabem mais sobre a tecnologia e suas possibilidades do que as gerações mais velhas. Pesquisas mostram que a maioria das crianças é capaz de distinguir o cyberbullying das piadas ou provocações on-line, reconhecendo que o cyberbullying foi criado para causar danos. Em muitas partes do mundo, as crianças realmente têm uma boa compreensão de alguns dos riscos que enfrentam on-line¹⁰.

No entanto, embora possa ser deduzido que os esforços para capacitar as crianças para gerenciar riscos on-line são eficazes, ainda há espaço para aumentar a conscientização de muito mais crianças ao redor do mundo, especialmente entre os grupos vulneráveis, e os esforços combinados devem se concentrar nessas crianças, especialmente para melhorar a conscientização dos serviços de apoio às vítimas de cyberbullying e outras formas de riscos on-line.

Tem vários desafios pela frente. Não apenas o acesso ao mundo conectado apresenta problemas. O ritmo das mudanças tecnológicas apresenta desafios para a segurança das crianças on-line. Muitas crianças navegam em um cenário complexo de mídia digital. Os

10 Desde 2016, a ITU realiza consultas dentro da COP com crianças e adultos interessados em questões relevantes, como cyberbullying, alfabetização digital e atividades infantis on-line.

desenvolvimentos em inteligência artificial e aprendizado em computadores, realidade virtual e aumentada, big data, reconhecimento facial, robótica e a Internet das coisas devem transformar ainda mais as práticas de mídia infantil.

É fundamental que todas as partes interessadas planejem e reflitam sobre as consequências desses desenvolvimentos para as crianças e encontrem maneiras de apoiá-las para desenvolver a alfabetização digital necessária não apenas para sobreviver, mas para prosperar no futuro digital. É necessário investir mais nas habilidades digitais e na alfabetização de pais e professores para apoiar as crianças a desenvolverem o pensamento crítico e as habilidades de avaliação que lhes permitam navegar por fluxos de informação em ritmo acelerado de qualidade variável, e de pais e educadores para crianças se tornarem cidadãos digitais¹¹.

As consultas da UIT demonstraram que alguns países lutam para designar recursos suficientes para lidar com a alfabetização digital e a segurança on-line das crianças. No entanto, as crianças relatam que pais, professores, empresas de tecnologia e os governos são atores importantes no desenvolvimento de soluções para apoiar sua segurança on-line. Um inquérito da UIT aos Estados-Membros indica que existe um apoio significativo para uma partilha melhor de conhecimentos e esforços coordenados para garantir a segurança de um maior número de crianças on-line.

Equilibrar oportunidades e riscos on-line para crianças continua a ser um desafio. Os Estados Membros da UIT também indicaram que, embora os esforços para promover oportunidades para crianças on-line devam continuar a ser uma prioridade, isso deve ser cuidadosamente equilibrado com direitos a condições seguras em que possam participar e se beneficiar do mundo digital.¹²

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

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

2 O que é proteção on-line infantil?

As tecnologias on-line apresentam muitas possibilidades para crianças e jovens se comunicarem, aprenderem novas habilidades, serem criativos e contribuir para o estabelecimento de uma sociedade melhor. Mas também podem trazer novos riscos, como expô-los a questões de privacidade, conteúdo ilegal, assédio, cyberbullying, uso indevido de dados pessoais, aliciamento e até abuso sexual infantil.

Essas diretrizes desenvolvem uma abordagem holística para responder a todas as ameaças e danos potenciais que crianças e jovens podem encontrar ao adquirir a alfabetização digital. Eles reconhecem que todas as partes interessadas relevantes têm um papel em sua resiliência digital, bem-estar e proteção, enquanto se beneficiam das oportunidades que a Internet pode oferecer.

Proteger as crianças é uma responsabilidade coletiva e cabe a todas as partes interessadas relevantes garantir um futuro sustentável para todos. Para que isso aconteça, os responsáveis políticos, a indústria, os pais, os responsáveis, educadores e outras partes interessadas devem garantir que as crianças e os jovens possam realizar o seu potencial tanto on-line como offline.

Os pais, responsáveis e educadores também têm a responsabilidade de garantir que as crianças e os jovens utilizem os sites da Internet com segurança e responsabilidade.

Nos últimos anos, o acesso à Internet móvel aumentou tremendamente e não existe uma solução mágica para proteger crianças e jovens on-line. Esta é uma questão global que requer uma resposta global de todos os setores da sociedade, incluindo as próprias crianças e jovens.

Com o fim de dar uma resposta a esses desafios crescentes perante o rápido desenvolvimento das TICs, a Proteção On-line Infantil (POI) Initiative¹³, uma iniciativa internacional com múltiplas partes interessadas lançada pela UIT em novembro de 2008, continua a reunir parceiros de todos os setores da comunidade global para criar uma experiência on-line segura e empoderadora para crianças e jovens em todo o mundo. A POI estabelece diretrizes para todas as partes interessadas relevantes, incluindo crianças e jovens em todas as partes do mundo, sobre como manter a si mesmos e a outros seguros on-line. Essas diretrizes atuam como um modelo, que pode ser adaptado e usado de acordo com os costumes e leis nacionais ou locais.

Este relatório foi preparado dentro da Iniciativa da POI por um grupo de trabalho multilateral de especialistas e várias partes interessadas e tem como objetivo fornecer informações, conselhos e dicas de segurança para pais, responsáveis e educadores sobre a proteção de crianças on-line.

Um grupo de trabalho de especialistas da UIT foi co-autor das diretrizes deste relatório, com base nas primeiras Diretrizes da UIT COP, emitidas em 2009 e atualizadas em 2016. A pedido dos Estados Membros da UIT, a UIT lançou o processo de revisão em 2019 que visava desenvolver uma segunda versão das diretrizes.

Essas novas diretrizes incluem a situação especial de crianças com deficiência quando se trata de riscos e danos on-line, bem como questões relacionadas ao desenvolvimento de novas tecnologias, como Internet móvel, aplicativos, Internet das coisas, brinquedos conectados, jogos on-line, robótica, aprendizado de máquina e inteligência artificial.

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

3 Crianças e jovens em um mundo conectado¹⁴

A nível global, estimou-se que uma em cada três crianças é usuária da Internet e que um em cada três usuários da Internet é uma pessoa com menos de 18 anos¹⁵. Em 2017, metade da população mundial usava a Internet; entre o grupo de 15 a 24 anos, a proporção aumentou para cerca de dois terços.

“Crescemos com a Internet. Quer dizer, a Internet sempre esteve aqui conosco. Os adultos ficam tipo ‘Uau, a Internet apareceu’, embora seja perfeitamente normal para nós.” - Menino de 15 anos, na Sérvia.

Entre as crianças e os jovens, o dispositivo de acesso à Internet mais popular é o telefone celular. Isso representa uma mudança notável na última década. Na Europa e na América do Norte, a primeira geração de usuários da Internet se conectava por meio de um computador desktop, mas o padrão na maioria dos países em desenvolvimento tem sido de usuários da Internet que priorizam os dispositivos móveis.

Crianças e jovens preferem usar telefones celulares porque podem carregá-los para qualquer lugar; eles não precisam compartilhá-lo com outros membros da família; ele pode cumprir várias funções ao mesmo tempo, como enviar mensagens de texto, falar, clicar e compartilhar fotos e navegar; e está sempre ligado.

“O telefone é de certa forma mais simples. Podemos carregá-lo para qualquer lugar, é menor e mais fácil de trabalhar. Eu gosto mais dessa forma [usando] os dedos e não com o teclado.” - Menina de 12 anos, na Sérvia.

Pesquisas mostram que, entre crianças e jovens que têm acesso à Internet, meninas e meninos têm níveis semelhantes de uso de telefones celulares para entrarem on-line. Os computadores, em comparação, costumam ser mais usados por meninos.

Na prática, a maioria das crianças e jovens acessam a Internet por meio de mais de um dispositivo e há uma tendência dos meninos usarem mais tipos de dispositivos do que as meninas em todos os países pesquisados.

14 14 Este capítulo foi extraído principalmente da seguinte fonte: 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](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf). A pesquisa abrangente, como parte do trabalho de evidências de alta qualidade do Global Kids On-line, junta vozes de crianças em 11 países, em 4 regiões, de 2016 a 2018 (14.733 crianças de 9 a 17 anos). O relatório enfoca nos efeitos positivos das TICs para as crianças e, ao mesmo tempo, questiona quando o uso das TICs se torna problemático na vida delas. Todas as figuras do capítulo 4 aqui abaixo são retirados deste relatório. A metodologia qualitativa e quantitativa na qual esses resultados se baseiam pode ser encontrada em Livingstone, S., Kardefelt Winther, D., e Saeed, M. (2019). Global Kids On-line Relatório Comparativo, Innocenti Relatório de Pesquisa. Escritório de Pesquisa da UNICEF - Innocenti, Florença. On-line em: <https://www.unicef-irc.org/publications/1059-global-kids-on-line-comparative-report.html> Mais informações sobre o projeto de pesquisa internacional Global Kids On-line podem ser encontradas on-line em : [http:// Globalkidson-line.net](http://Globalkidson-line.net).

15 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: Documentos Impressos. Londres: CIGI and Chatham House, <https://www.cigion-line.org/publications/one-three-internet-governance-and-childrens-rights>.

Crianças e jovens passam em média duas horas por dia on-line durante a semana e aproximadamente o dobro durante o fim de semana. Alguns se sentem permanentemente conectados. Mas muitos outros ainda não têm acesso à Internet em casa, ou têm apenas um acesso restrito. No entanto, as estatísticas variam amplamente e há um leque de opiniões sobre quanto tempo as crianças passam on-line. Algumas pesquisas recentes do DQ Institute sugerem que, na Austrália, crianças e jovens podem passar até 38 horas por semana on-line.¹⁶

"Eu vou numa cafeteria porque não temos computador em casa Não temos acesso a Internet na escola." Rapaz, com idade entre 15-17 anos, África do Sul.

"[Estou conectado] o dia todo, mas não é que eu esteja usando o dia todo." Menino, de 13 a 14 anos, Argentina.

Apesar das descobertas do Global Kids On-line (GKO) de que no geral os números de meninas e meninos que têm acesso à Internet são semelhantes, em alguns países, os meninos têm mais liberdade de uso da Internet do que as meninas, e as meninas são monitoradas e restringidas com mais frequência em seu uso da Internet.

Um mundo de diversão

Crianças e jovens costumam ficar on-line por uma variedade de razões positivas e prazerosas. Nos 11 países pesquisados, a atividade mais popular - tanto para meninas quanto para meninos - é assistir a clipes de vídeos. Mais de três quartos das crianças e jovens que usam a Internet dizem que assistem a vídeos on-line pelo menos uma vez por semana, sozinhos ou com parentes.

"Quando minha mãe comprou o laptop, começamos a passar mais tempo juntas; todo fim de semana escolhemos um filme e assistíamos com minha avó." Menina de 15 anos, Uruguai.

As crianças e os jovens também gostam de jogar on-line, exercendo assim o seu direito de brincar e as vezes o direito de aprender. Os meninos são muito mais propensos a jogar jogos on-line em todos os países pesquisados. Não obstante, muitas meninas que usam a Internet jogam jogos on-line; por exemplo, a maioria das meninas jogam jogos on-line na Bulgária (60%) e em Montenegro (80%). Tal como acontece com a visualização de vídeos, as crianças e os jovens são mais propensos a jogar jogos on-line quando têm acesso mais fácil à Internet.

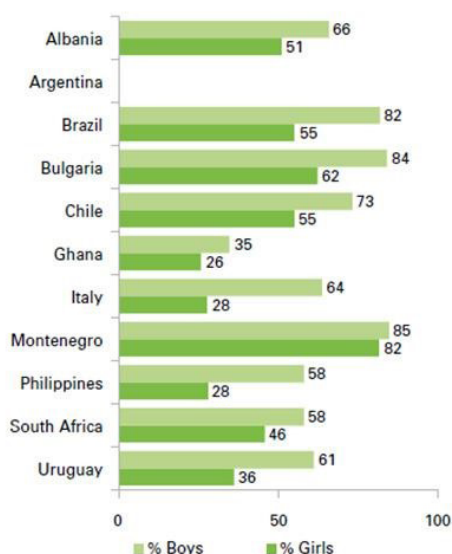
"Eu jogo jogos on-line e ganho dinheiro com eles." Menino de 17 anos, nas Filipinas.

Os adultos se preocupam com o tempo excessivo das crianças e dos jovens na tela ou acreditam que estão apenas perdendo tempo com entretenimento on-line. De acordo com o Global Kids On-line, essas atividades de entretenimento convencionais podem fornecer oportunidades úteis de nível básico para crianças e jovens, o que pode ajudá-los a desenvolver o interesse e as habilidades para progredir ainda mais em direção a experiências on-line mais educacionais, informativas e sociais.

16 DQ Institute (2020), Índice de Segurança Infantil , <https://www.dqinstitute.org/child-on-line-safety-index/>

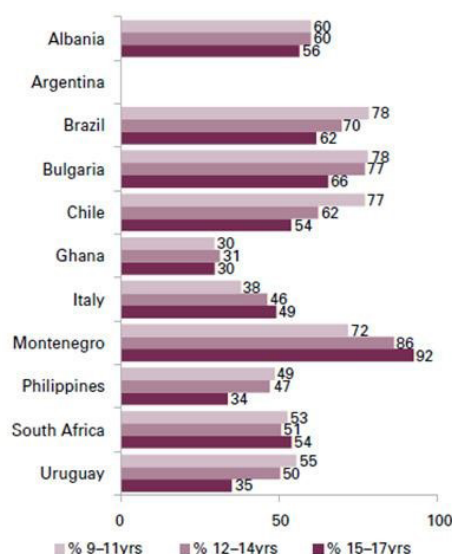
Figura 1: (%) de crianças que jogam jogos on-line pelo menos uma vez por semana, classificadas por gênero e idade.¹⁷

Figure 20a. Children (%) who play online games at least weekly, by gender



Question C4z-aa: How often have you played online games alone or with other people in the past month? Base: All children who use the internet.

Figure 20b. Children (%) who play online games at least weekly, by age



Question C4z-aa: How often have you played online games alone or with other people in the past month? Base: All children who use the internet.

Fonte: UNICEF

Fazendo novas conexões

A Internet, com suas ferramentas de mensagens instantâneas e redes sociais, tornou-se um ponto de encontro crucial onde crianças e jovens podem exercer seu direito à liberdade de expressão conectando-se com seus amigos e familiares e com outras crianças e jovens que compartilham seus interesses. Nos 11 países pesquisados, muitas crianças e jovens podem ser consideradas 'socializadores ativos', pois participam de uma série de atividades sociais on-line todas as semanas - como conversar com amigos e familiares, usar várias ferramentas de mensagens e fazer networking, conexões com pessoas que têm interesses semelhantes. Algumas crianças também relatam que acham mais fácil expressar seu verdadeiro eu on-line.

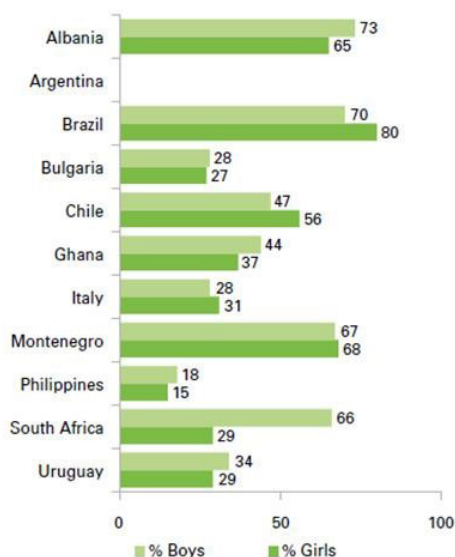
"On-line, posso mostrar o meu verdadeiro eu, não há regras ... Tenho mais de 5000 amigos on-line". Menino que se identifica como gay, de 15 anos, das Filipinas.

As interações sociais on-line também aumentam com a idade devido a vários motivos. Por exemplo, alguns sites de mídia social têm um limite mínimo de idade para crianças e jovens, geralmente ganhando mais liberdade com a idade.

¹⁷ Este valor foi retirado de: 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>.

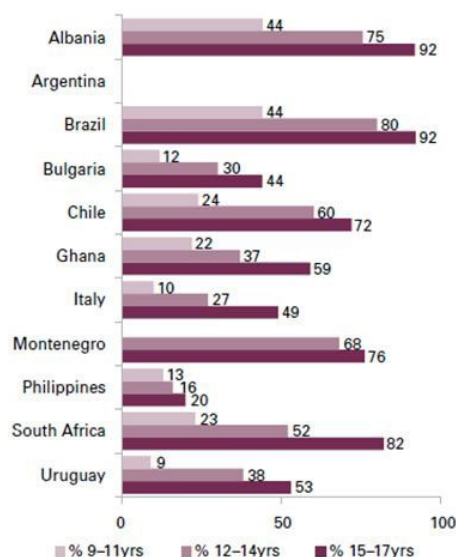
Figura 2: (%) de crianças que fazem três ou mais atividades sociais on-line pelo menos uma vez por semana, classificados por gênero.¹⁸

Figure 21a. Children (%) who do three or more social activities online at least weekly, by gender



Question C4: How often have you done these social activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Figure 21b. Children (%) who do three or more social activities online at least weekly, by age



Question C4: How often have you done these social activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Nota: Crianças e jovens foram perguntados com que frequência eles realizaram as seguintes atividades sociais on-line no último mês: usaram a Internet para bater papo com pessoas de lugares ou origens diferentes dos seus; visitaram um site de redes sociais; conversaram com familiares ou amigos que moravam longe; usaram mensagens instantâneas; interagiram em um site onde as pessoas compartilham seus interesses ou hobbies.

Fonte: UNICEF

A partir dos dados acima, fica claro que a Internet abre novas dimensões para a socialização, embora os pais frequentemente se queixem de que as interações on-line de crianças e jovens sejam à custa do contato pessoal no mundo real.

“Em uma festa, eles estão sentados à mesa. Os 10 estão cada um nos seus dispositivos. ” Pai de adolescentes de 15 a 17 anos, Chile.

Esse comportamento não é exclusivo de crianças e jovens. Alguns pais fazem ligações ou navegam na Internet durante as reuniões sociais - algo que incomoda muitas crianças e jovens.

“Na mesa, quando estamos comendo, e o papai está usando o telefone. Esse é o único momento em que estamos todos juntos, e isso realmente me irrita. ” Menina de 14 anos no Uruguai.

Com um maior acesso à Internet, crianças e jovens podem ampliar seus horizontes, reunir informações e ampliar seus relacionamentos. Com mais interações sociais, seja on-line ou

¹⁸ Este valor foi retirado de: 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](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf).

presencial, eles constroem suas experiências e habilidades. A pesquisa da GKO mostra que crianças e jovens que se socializam mais ativamente na Internet são melhores no gerenciamento de sua privacidade on-line, o que ajuda a mantê-las seguras.

A alegria da criação

Alguns dos conteúdos on-line que crianças e jovens encontram e valorizam foram produzidos por outras crianças e jovens. Normalmente, nos 11 países pesquisados pela Global Kids On-line, 10 a 20 por cento das crianças e jovens criam e postam seus vídeos ou músicas todas as semanas, ou escrevem um blog, ou história, ou criam páginas da web todas as semanas.

"Tenho um blog e o atualizo regularmente." Menina, com idade entre 15 e 17 anos, nas Filipinas.

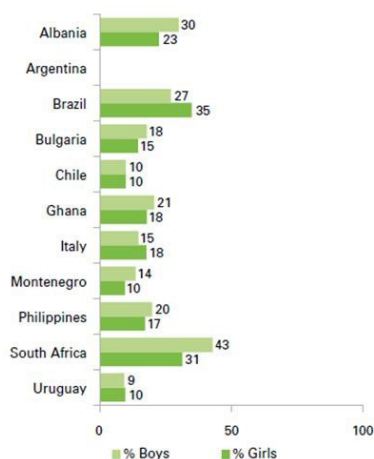
"Você pode compartilhar vídeos e jogos. Você pode compartilhar música. Você também pode compartilhar fotos, ideias, jogos." Menina, com idade entre 9-11 anos, Gana.

"Eu faço cartões tipo 'faça você mesmo' e os posto on-line. Meus amigos gostam deles." Menina, com idade entre 15 e 17 anos, nas Filipinas.

"Sim, eu sei como [hackear computadores], mas não faço mais isso." Menino de 17 anos, nas Filipinas.

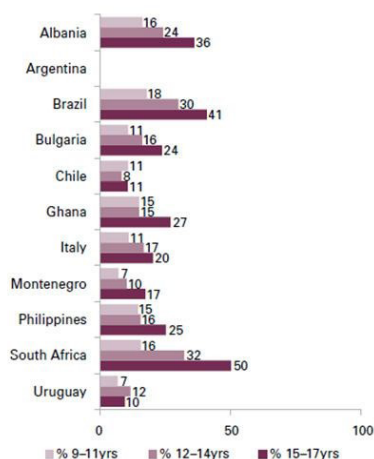
Figura 3: (%) de crianças que realizam pelo menos uma atividade criativa on-line pelo menos uma vez por semana, classificado por gênero e idade.¹⁹

Figure 18a. Children (%) who do at least one creative activity at least weekly, by gender



Question C4m-n: How often have you done creative activities online in the past month? Note: In Uruguay, children were not asked about creating blogs online. Base: All children who use the internet.

Figure 18b. Children (%) who do at least one creative activity at least weekly, by age



Question C4m-n: How often have you done creative activities online in the past month? Note: In Uruguay, children were not asked about creating blogs online. Base: All children who use the internet.

Nota: Foi perguntado a crianças e jovens com que frequência eles realizaram as seguintes atividades criativas on-line no mês anterior: criaram seu próprio vídeo ou música e compartilharam on-line; criaram um blog, um conto ou um site on-line; postaram vídeos ou músicas criadas por outra pessoa.

Fonte: UNICEF

¹⁹ Este valor foi retirado de: 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](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf).

Um apetite por informação

Assim como os adultos, as crianças e os jovens aproveitam a Internet para usufruir do seu direito à informação. Entre um e dois quintos das crianças e jovens podem ser considerados 'buscadores de informação', na medida em que realizam várias formas de pesquisas de informação on-line todas as semanas - para aprender algo novo, para descobrir sobre oportunidades de trabalho ou estudo, para procurar notícias, obter informações sobre saúde ou encontrar eventos na sua vizinhança.

Muitas crianças e jovens de todas as idades usam a Internet para fazer o dever de casa ou mesmo para recuperar o atraso após faltar às aulas.

"Eles nos pediram para procurar nomes de ministros em Gana, e para pesquisar sobre países e suas moedas. Você pode obter notícias sobre outros países." Menina, com idade entre 12 e 14 anos, Gana.

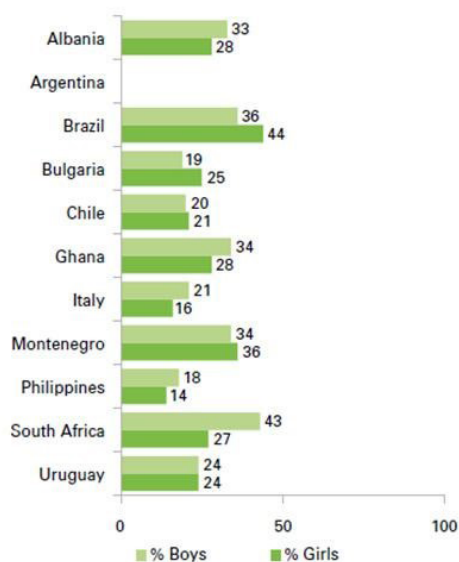
"Na Internet, podemos pesquisar todas as coisas que precisamos para a escola e não podemos encontrar nos livros." Menina de 12 anos, Sérvia.

"Eu fui reprovado em matemática, então assisti a alguns vídeos onde explicaram o que eu tinha que estudar." Menino, de 15 a 17 anos, na Argentina.

"Se não formos para a escola, podemos conversar com um amigo e descobrir o que perdimos e outras coisas assim. Então é importante, tipo, ter o WhatsApp do seu amigo." Menina, com idade entre 16-17 anos, África do Sul.

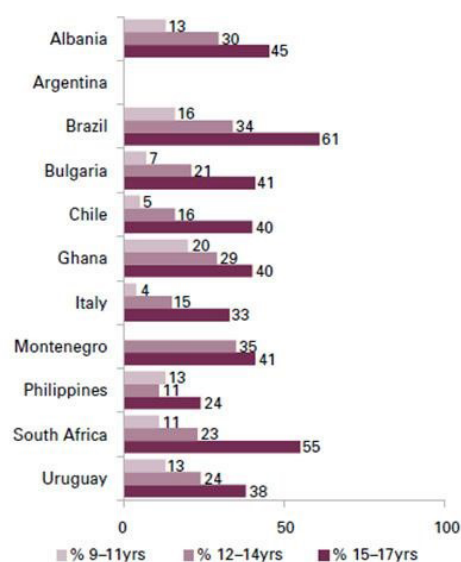
Figura 4: (%) de crianças que fazem três ou mais atividades de busca de informações pelo menos uma vez por semana, classificados por gênero e idade.²⁰

Figure 17a. Children (%) who do three or more information-seeking activities at least weekly, by gender



Question C4: How often have you done information-seeking activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Figure 17b. Children (%) who do three or more information-seeking activities at least weekly, by age



Question C4: How often have you done information-seeking activities online in the past month? Base: All children who use the internet.

Nota: Foi perguntado a crianças e jovens com que frequência eles realizaram as seguintes atividades de busca de informações no mês anterior: aprenderam algo novo pesquisando on-line; procuraram informações sobre oportunidades de trabalho ou estudo; usaram a Internet para trabalhos escolares; procuraram recursos ou eventos sobre sua vizinhança local; procuraram as notícias on-line; procuraram informações sobre saúde para si ou para alguém conhecido. Argentina foi omitida devido à falta de dados.

Fonte: UNICEF

Algumas crianças e jovens são mais propensos a usar a Internet do que outras para pesquisar informações. Os dados mostram que as crianças e os jovens que usam a Internet para uma ampla gama de atividades de busca de informações tendem a ser mais velhas, com capacidade para se envolver em uma gama mais ampla de atividades on-line no geral, e ter pais com uma atitude solidária e facilitadora em relação ao uso da Internet. Isso sugere que, à medida que as crianças e os jovens envelhecem com o tipo certo de apoio dos pais, eles tendem a ganhar mais experiência on-line e a utilizar a Internet em seu benefício.

Com tanta informação disponível on-line, as crianças e jovens devem ter as competências necessárias para encontrar o conteúdo certo e verificar a veracidade do que descobrem.

Existem poucas diferenças entre meninas e meninos neste aspecto, com crianças e jovens se tornando mais especialistas em encontrar o que precisam on-line na adolescência. Crianças e

²⁰ Este valor foi retirado de: 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](https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/GKO%20Summary%20Report.pdf).

jovens que assistem a mais vídeos on-line parecem ter melhores habilidades para buscar informação, talvez porque aprendem como encontrar o que precisam pesquisando conteúdo on-line com mais frequência.

A qualidade e a quantidade da informação que as crianças e os jovens recolhem on-line vão depender dos seus interesses e motivações. Mas o que eles encontram também será afetado pela extensão da informação disponível, que será maior para os idiomas mais falados. Ainda assim, as minorias também podem se beneficiar das oportunidades de busca de informações - mesmo que seja em números mais limitados.

"Às vezes, como ninguém fala nosso idioma nesta escola, eu digito algo em romeno no YouTube e ouço nossa voz, e isso é bom, eu posso entender tudo." Menino cigano, de 12 anos, Sérvia

Uma coisa é ser adepto da busca de informação na Internet e outra é poder verificar se as informações encontradas on-line são verdadeiras.

"Vejo as notícias estrangeiras, porque gosto de ver como um país encara uma situação e como outro país está olhando essa mesma situação. Porque sempre existem dois lados. Por exemplo, a América pode ver algo de um jeito e a Rússia pode ver algo diferente." Menina de 16 anos, Sérvia.

Quando comparados com a proporção de crianças e jovens que relataram ter fortes habilidades de busca de informações, houve apenas algumas crianças e jovens que disseram ser bons em avaliar criticamente as informações que encontraram.

"Há tantas notícias falsas on-line." Menino de 17 anos, nas Filipinas.

De modo geral, crianças e jovens parecem ainda não estar aproveitando ao máximo as oportunidades de busca e verificação de informações on-line. Para isso, especialmente as crianças mais novas precisarão de mais apoio, seja de seus pais, escolas ou provedores digitais, para incentivá-los e ajudá-los a melhorar seus direitos no mundo digital.

Tornando-se cidadãos ativos

Além de buscar informações e criar conteúdo, crianças e jovens também podem engajar em atividades cívicas ou políticas por meio da Internet. De acordo com a Convenção sobre os Direitos da Criança, uma criança tem direitos cívicos, incluindo o direito de ser ouvida, de se expressar e de conhecer outras pessoas. Mas está claro a partir da pesquisa Global Kids On-line que relativamente poucas crianças e jovens estão aproveitando as oportunidades de engajamento cívico on-line.

Os jovens são mais propensos a se engajar politicamente on-line.

"Política ... talvez ela não procure especificamente. Mas minha filha, por exemplo, lê sobre isso no Facebook." Pai ou mãe de uma criança de 13 a 14 anos, Argentina.

"Mas eles também dão suas opiniões ... no Twitter... e isso faz parte da coisa." Pai ou mãe de criança de 15 a 17 anos, Argentina.

Correndo riscos e sofrendo danos

Crianças e jovens estão expostos a novos riscos quando estão on-line, o que pode prejudicá-los. Eles podem encontrar informações sobre como se autoflagelar ou cometer suicídio. Eles também podem ser confrontados com discursos de ódio ou materiais de natureza violenta ou sexual. A pesquisa conduzida pela Global Kids On-line em vários países sugeriu que as crianças e jovens que se envolvem em uma ampla gama de atividades on-line tiveram mais riscos on-line, e talvez seja como consequência de sua maior exposição ou de sua exploração mais confiante da Internet.

É importante lembrar que o risco nem sempre leva a danos. Crianças e jovens expostos a riscos on-line podem não sofrer danos se tiverem o conhecimento e a resiliência para lidar com a experiência. Portanto, é importante identificar quem entre eles é mais vulnerável aos danos on-line e o que é que leva que os riscos se traduzam em danos para proteger efetivamente crianças e jovens on-line sem limitar indevidamente suas oportunidades.

No geral, cerca de 20 por cento das crianças e jovens entrevistados pela Global Kids On-line disseram que viram no ano passado, sites ou discussões on-line sobre pessoas que se ferem ou machucam fisicamente, enquanto cerca de 15 por cento das crianças e jovens tinham visto conteúdo relacionado com o suicídio. Também mostrou que crianças e jovens foram expostas a discursos de ódio.

No Chile, quase metade dos adolescentes na faixa etária de 15 a 17 anos relatou algo que aconteceu on-line no ano passado que os incomodou ou perturbou. Quando solicitados a explicarem suas respostas, eles mencionaram uma ampla gama de questões, incluindo fraudes na Internet, anúncios pop-up pornográficos, comportamentos ofensivos, notícias ou imagens desagradáveis ou assustadoras, discriminação e assédio. Na Bulgária, crianças e jovens correm risco devido aos sites que promovem a perda rápida de peso, que foram vistos por um quarto dos entrevistados.

“Há comentários feios sobre outras pessoas.” Menina, com idade entre 13 e 14 anos, África do Sul

Entre um quarto e um terço das crianças e jovens entrevistadas sobre o assunto, relatam que foram confrontados com conteúdo on-line violento ou sexual em qualquer meio ou forma de mídia. Às vezes, crianças e jovens se deparam com um conteúdo de natureza sexual por acidente; em outras ocasiões, amigos recomendaram esse conteúdo sexual ou foram enviados por outras pessoas, incluindo estranhos. Algumas crianças e jovens pediram imagens de conteúdo sexual de outras.

“Fiquei muito chateada quando o cara me enviou fotos pornográficas.” Menina com idade entre 12 e 14 anos, Gana.

“Certa vez, um estranho pediu o ‘meu preço’ ou seja, quanto custaria para realizar uma atividade sexual comigo.” Menino de 17 anos, nas Filipinas.

Em vários países, muitas crianças e jovens tem sofrido uma variedade de riscos on-line, mas muito menos delas relatam se sentir prejudicadas como resultado. As descobertas variam de acordo com o país, e os jovens têm mais probabilidade de sofrer danos do que as crianças mais novas, provavelmente porque passam mais tempo on-line e tendem a se envolver em uma gama mais ampla de atividades on-line.

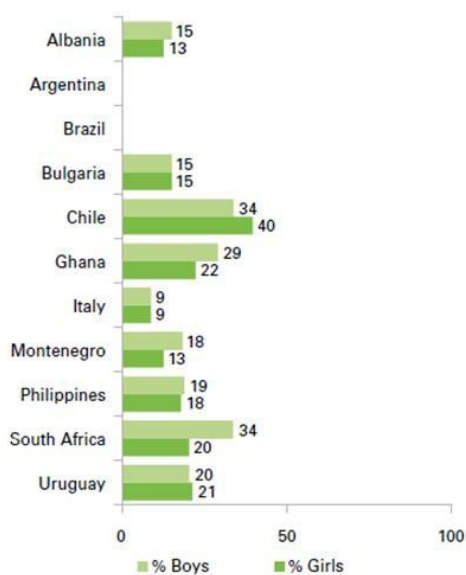
“Eu estava no Instagram e cliquei em um comentário e foi tão engraçado, então eu queria ver o que outras pessoas tinham a dizer e cliquei em um link e de repente mulheres nuas apareceram.” Menino de 10 anos, Sérvia.

"Eu amo cavalos, todo mundo sabe disso. Eu estava procurando algumas fotos para meu papel de parede e me deparei com uma imagem horrível de um homem cortando um cavalo."
"Menina de 10 anos, Sérvia.

"Eu estava com muito medo ... Eu vi a foto de um menino que foi morto a tiros." Menino com idade entre 12 e 14 anos, Gana

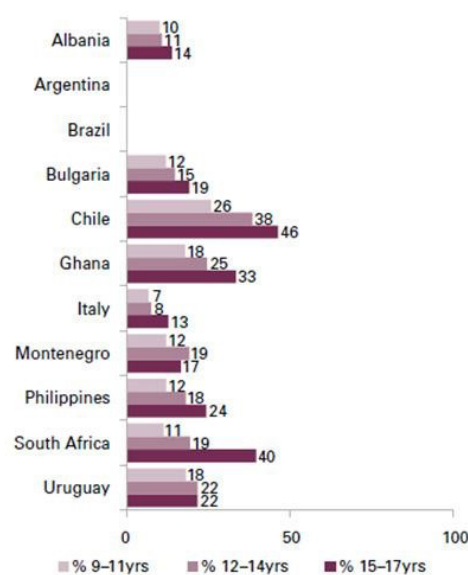
Figura 5: (%) de crianças que sofreram perigos on-line, classificados por gênero e idade. ²¹

Figure 35a. Children (%) who have experienced harm online, by gender



Question F11: In the past year, has anything ever happened online that bothered or upset you in some way (e.g., made you feel uncomfortable, scared or that you shouldn't have seen it)?
Base: All children who use the internet.

Figure 35b. Children (%) who have experienced harm online, by age



Question F11: In the past year, has anything ever happened online that bothered or upset you in some way (e.g., made you feel uncomfortable, scared or that you shouldn't have seen it)?
Base: All children who use the internet.

Fonte: UNICEF

Crianças e jovens podem ser tratados de maneira dolorosa, tanto on-line quanto offline. Em plataformas on-line, os danos podem ser causados por mensagens ofensivas ou desagradáveis, por ser excluído das atividades em grupo ou por sofrer ameaças. Essas experiências são frequentemente chamadas de 'cyberbullying'. Mas crianças e jovens também podem ser prejudicados de maneiras muito parecidas em suas interações do dia a dia offline. Proporções aproximadamente iguais de crianças e jovens vítimas de bullying sofrem isso pessoalmente e on-line.

"Todo mundo começou a fazer piadas e provocar um menino. Ele acabou saindo do grupo."
"Menino de 13 a 14 anos, na Argentina.

"Estou preocupado com o cyberbullying porque ele pode me causar muitos danos emocionais." Menina de 14 anos no Uruguai.

²¹ Este número foi retirado de: Global Kids On-line (2019). Global Kids On-line: Comparative Report, UNICEF Office of Research - Innocenti.

Como as crianças e jovens respondem a experiências dolorosas on-line? Inicialmente, eles pedem ajuda de seus amigos ou irmãos. Depois, eles possivelmente podem contar a seus pais. Muito poucas crianças e jovens nos países entrevistados buscaram o apoio de seus professores. Embora os jovens enfrentem mais riscos do que as crianças, eles não sofrem danos correspondentemente maiores - sugerindo que com a experiência eles adquirem resiliência.

É importante notar que crianças e jovens nem sempre reconhecem 'on-line' e 'offline' como espaços distintos. Para crianças e jovens, as experiências on-line sejam boas ou más, estão interligadas a outros aspectos de suas vidas.

A Privacidade é uma prioridade

A privacidade é um direito da criança, de acordo com a Convenção sobre os Direitos da Criança. É importante para alcançar autonomia e autodeterminação e está interligado com o direito da criança à informação, liberdade de expressão e participação. Crianças e jovens podem se proteger da exploração defendendo sua privacidade. Eles precisam gerenciar cuidadosamente suas identidades digitais e proteger seus dados pessoais tanto quanto possível.

Muitas crianças e jovens relatam ter fortes habilidades em relação a privacidade no gerenciamento de seus relacionamentos interpessoais on-line - por exemplo, eles estão cientes das informações que devem e não devem compartilhar on-line ou sabem como alterar suas configurações de privacidade de redes sociais ou remover pessoas de suas listas de contatos. Isso sugere que os primeiros esforços para promover a segurança na Internet entre crianças e jovens foram relativamente bem sucedidos. Muitas crianças e jovens desenvolveram estratégias para se protegerem on-line e estão cientes de que precisam levar em consideração certos riscos ao usar a Internet.

"Tenho uma conta no Facebook para meus amigos reais e outra para amigos que acabei de encontrar on-line." Menina de 14 anos, nas Filipinas.

"Quando estou conectado, sou responsável pelo que faço." Menina de 17 anos no Uruguai.

Mais problemático ainda, crianças e jovens que estão on-line podem expor suas informações privadas, fotografias e estabelecer comunicações com potenciais abusadores e contatos inadequados e indesejados.

Crianças e jovens também podem entrar em contato com pessoas on-line que posteriormente conhecerão pessoalmente, embora isso ainda seja relativamente raro. Menos de um quarto das crianças e jovens em todos os países encontraram alguém pessoalmente que conheceram pela primeira vez on-line.

Talvez surpreendentemente, as crianças e os jovens gostam mesmo dessas reuniões cara a cara e relatam que se sentem felizes depois, o que sugere que estão se beneficiando do crescimento de seu círculo de amigos dessa maneira. Por outro lado, mesmo no pequeno número de casos em que crianças e jovens relatam ficar incomodados com esses encontros, a situação é preocupante.

Os pais que compartilham conteúdo sobre seus filhos e jovens precisam considerar como isso pode afetar a criança. Há preocupações de que o “compartilhamento” (pais compartilhando informações e fotos de seus filhos e jovens on-line) pode violar a privacidade de uma criança, causar bullying e constrangimento, ou ter consequências negativas no futuro.²² Os pais de crianças com deficiência podem compartilhar essas informações em busca de apoio ou conselho, mas acabam colocando as crianças com deficiência em maior risco de resultados adversos.

Lar é onde está o Wi-Fi

Uma forma de garantir que os riscos on-line não resultem em danos às crianças e jovens é melhorar a orientação sobre o uso da Internet por crianças e jovens por pais e outras pessoas.

“Os adultos têm muita influência sobre os mais jovens e precisam dar um bom exemplo para eles seguirem.” Menina de 13 anos no Uruguai.

Em teoria, os pais estão em uma posição importante para apoiar o uso da Internet por crianças e jovens, uma vez que crianças e jovens acessam a Internet principalmente em casa.

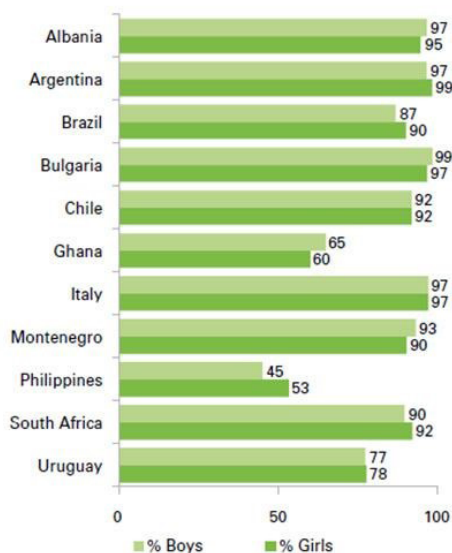
Porém, diante de tecnologias complexas e da rápida evolução, muitos pais não se sentem suficientemente confiantes ou competentes para supervisionar seus filhos e jovens aparentemente conhecedores de tecnologia. Os pais também são influenciados por preocupações populares sobre ‘o tempo na tela’, ‘o vício da Internet’ e ‘o perigo de estranhos’. Portanto, os pais tem a tentação de concentrarem mais em restringir o uso da Internet por seus filhos e jovens - por exemplo, limitando seu tempo on-line ou proibindo o uso de dispositivos digitais nos quartos, durante as refeições ou depois de dormir, em vez de habilitá-los ou orientá-los para participar de forma mais produtiva on-line.

Na maioria dos países, os pais estão mais envolvidos no uso da Internet pelas crianças mais novas, ajudando-as a navegar no espaço digital e ao mesmo tempo, impondo mais restrições a elas do que aos jovens. Eles tendem a intervir menos à medida que seus filhos crescem, embora os adolescentes certamente ainda podem se beneficiar da orientação construtiva dos pais sobre oportunidades on-line e também seus riscos.

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.

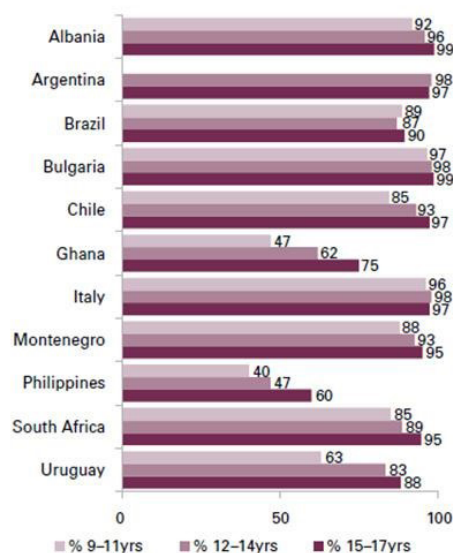
Figura 6: (%) de crianças que usam a Internet em casa pelo menos uma vez por semana, clasificados por gênero e idade²³

Figure 4a. Children (%) who use the internet at home at least weekly, by gender



Question B6b: Use of internet at home at least weekly.
Base: All children who use the internet.

Figure 4b. Children (%) who use the internet at home at least weekly, by age



Question B6b: Use of internet at home at least weekly.
Base: All children who use the internet.

Fonte: UNICEF

Uma razão pela qual um pai ou mãe hesita em envolver-se com o uso da Internet por seus filhos e jovens é que eles próprios não têm experiência.

²³ Este número foi retirado de: Global Kids On-line (2019). Global Kids On-line: Comparative Report, UNICEF Office of Research - Innocenti.

4 Crianças com vulnerabilidades

Crianças e jovens podem ser vulneráveis por diversos motivos. Uma pesquisa realizada em 2019²⁴ afirmou “que a vida digital de crianças vulneráveis raramente recebe a mesma atenção diferenciada e sensível que as adversidades que a vida real tendem a atrair. Além disso, o relatório prossegue afirmando que, na melhor das hipóteses, eles [crianças e jovens] recebem os mesmos conselhos genéricos de segurança on-line que todas as outras crianças e jovens, embora a intervenção de especialistas seja necessária”.

Embora os três exemplos de vulnerabilidades específicas estejam destacados aqui (crianças migrantes, crianças com transtorno do espectro do autismo e crianças com deficiências), existem muitas outras.

Crianças migrantes

Crianças e jovens de origem migrante geralmente vêm para um país (ou já vivem lá) com um conjunto específico de expectativas e experiências socioculturais. Embora a tecnologia geralmente seja considerada um facilitador para se conectar e participar, os riscos e oportunidades on-line podem variar muito entre os contextos. Além disso, resultados empíricos e pesquisas²⁵ mostram uma função vital da mídia digital no geral:

- É importante para a orientação quando (viajam para um país novo).
- É uma função central para a apropriação e o conhecimento da sociedade / cultura do país receptor.
- As redes sociais podem desempenhar um papel fundamental para manter contato com a família e colegas e para acessar informações gerais.

Juntamente com os muitos aspectos positivos, a mídia digital também pode trazer desafios para os migrantes, entre eles:

- Infraestrutura - é importante pensar em espaços on-line seguros para que crianças e jovens migrantes possam se beneficiar da privacidade e da segurança.
- Recursos - os migrantes gastam a maior parte de seu dinheiro em cartões telefônicos pré-pagos.
- Integração - além de ter acesso à tecnologia, crianças e jovens migrantes também precisam receber uma boa educação digital.

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

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>

Crianças com transtorno do espectro do autismo (TEA)

O espectro do autismo resume dois domínios principais no processo de diagnóstico de comportamento DSM-5²⁶.

- Comportamento restrito e repetitivo (a necessidade de uniformidade).
- Dificuldade com comportamentos sociais e comunicativos.
- Ocorrências frequentes com deficiência intelectual, problemas de linguagem e coisas semelhantes.

A tecnologia e a Internet oferecem oportunidades infinitas para crianças e jovens quando estão aprendendo, se comunicando e brincando. No entanto, juntamente desses benefícios, há muitos riscos aos quais crianças e jovens com TEA podem estar expostos, tais como:

- A Internet pode dar às crianças e jovens com autismo oportunidades de socialização e interesses especiais que eles podem não ter offline.
- Desafios sociais, como a dificuldade em entender as intenções dos outros, podem deixar esse grupo vulnerável a 'amigos' com más intenções.
- Os desafios on-line estão frequentemente ligados às características centrais do autismo: orientações concretas e específicas podem melhorar as experiências on-line dos indivíduos, mas os desafios subjacentes permanecem.

Crianças Deficientes

De acordo com algumas das primeiras pesquisas consultivas sobre as experiências das crianças com deficiência no ambiente digital, essas crianças sentiram que, em muitos aspectos, suas vidas digitais e on-line eram muito semelhantes às das crianças sem deficiências. No entanto, havia uma série de diferenças distintas e importantes.²⁷ Ao considerá-los, é importante ter em mente que os desafios e barreiras enfrentados pelas crianças com deficiência variam significativamente, de acordo com o tipo e a natureza da deficiência. Suas necessidades particulares devem ser consideradas de maneira individual.²⁸

Crianças e jovens com deficiência enfrentam riscos on-line de maneiras semelhantes às crianças e jovens sem deficiência, mas também podem enfrentar riscos específicos relacionados às suas deficiências. Eles têm 12 por cento mais probabilidade de ter experimentado o cyberbullying do que crianças e jovens sem deficiência. Algumas crianças e jovens com deficiência podem ser menos hábeis em gerenciar seus relacionamentos interpessoais on-line ou distinguir entre informações verdadeiras e falsas. Alguns também podem ser facilmente manipulados para gastar dinheiro, compartilhar informações inadequadas, etc. Crianças e jovens com deficiência frequentemente enfrentam exclusão, estigmatização e barreiras (físicas, econômicas, sociais e de atitude) no acesso às suas comunidades. Essas experiências podem ter um impacto

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

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.

negativo para uma criança com deficiência que busca interações sociais e amizades em espaços on-line, que de outra forma poderiam ser positivos, e ajudarem na construção da autoestima e criar redes de apoio. No entanto, também pode colocá-los em um risco maior de incidentes de aliciamento, solicitação on-line e / ou assédio sexual. A pesquisa mostra que crianças e jovens com dificuldades offline e aqueles afetados por dificuldades psicossociais correm maior risco de enfrentar tais incidentes.²⁹

Os perpetradores de aliciamento, solicitação on-line e/ou assédio sexual contra crianças e jovens com deficiência podem incluir não apenas criminosos que tem por público alvo crianças e jovens, mas também aqueles que visam crianças e jovens com deficiência. Esses criminosos podem incluir 'devotos' - pessoas sem deficiência que são sexualmente atraídas por pessoas com deficiência (mais comumente amputados e pessoas que usam auxiliares de locomoção), alguns dos quais até fingem ser deficientes³⁰ As ações dessas pessoas podem incluir o download de fotos e vídeos de crianças e jovens com deficiência (de natureza inócua), e / ou compartilhá-los por meio de fóruns dedicados ou contas de redes sociais. As ferramentas de denúncia em fóruns e redes sociais muitas vezes não têm um caminho apropriado para lidar com tais ações.

Algumas crianças e jovens com deficiência podem enfrentar dificuldades no uso, ou mesmo a exclusão de ambientes on-line devido a designs inacessíveis (por exemplo, aplicativos que não permitem que o tamanho do texto seja aumentado), negação de acomodações solicitadas (por exemplo, software de leitura de tela ou controles de computador adaptados), ou a necessidade de suporte apropriado (por exemplo, treinamento sobre como usar o equipamento, suporte individual para navegar as interações sociais).³¹

Da mesma forma, alguns pais de crianças e jovens com deficiência podem ser superprotetores devido à falta de conhecimento sobre a melhor forma de orientar o uso que seus filhos fazem da internet ou protegê-los de intimidação ou assédio.³² Alguns pais de crianças e jovens com deficiência podem compartilhar informações ou mídia (fotos, vídeos) de seus filhos em busca de apoio ou conselho, colocando seus filhos em risco de violações de privacidade agora e no futuro. Isso também acarreta o risco de esses pais serem visados por pessoas desinformadas ou sem escrúpulos que oferecem tratamentos, terapias ou 'curas' para a deficiência de seus filhos.³³

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

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>. Para obter orientações sobre esses direitos, consulte o Artigo 9 sobre Acessibilidade e o Artigo 21 sobre Liberdade de expressão e opinião e acesso à informação

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

33 Sonia Livingstone et al. (2019), UNICEF Innocenti Research Brief: Is There a Ladder of Children's On-line Participation?, https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/IRB_2019-02%2013-2-19.pdf.

5 Riscos e desafios novos e emergentes

A Internet das Coisas

A Internet mudou a maneira como as pessoas vivem. Ela fornece acesso a todo o conjunto do conhecimento humano, a qualquer hora, em qualquer lugar. Para alguns, a vida agora é muito mais fácil e muito mais “confortável” do que antes. Mas essa mudança também destruiu alguns dos estilos de vida tradicionais, seja nos negócios ou na vida pessoal. Por exemplo, alguns modelos de negócios anteriores foram completamente alterados ou negados e, a nível pessoal, as interações cara a cara parecem ter diminuído com o surgimento da Internet.

É importante considerar a Internet aberta e a Internet das Coisas: a Internet aberta é meramente virtual; não existe na realidade cotidiana e é uma escolha interagir ou não com ela. Isso não é verdade com a Internet das Coisas, onde objetos físicos estão imbuídos de conectividade, com o objetivo de melhorar nossas vidas - uma torradeira tweetando é apenas um exemplo!

As possibilidades da Internet das Coisas (IdC) são inúmeras. A IdC está disponível em peças de vestuário, luzes da casa, câmeras, carros, banheiros, embalagens, medidores de energia, sensores médicos... a lista é interminável. A IdC tem o potencial de mudar tudo para melhor. Na verdade, alguns consideram que está integrada na “quarta revolução industrial”.

Quando esses itens são usados perto de crianças (ou seja, em suas casas), elas podem estar expostas a riscos, como aqueles associados ao uso de vestíveis ou roupas inteligentes, que podem compartilhar sua localização.

Existem enormes oportunidades de mercado. No entanto, também existem alguns problemas potenciais:

Problemas técnicos / de privacidade

- Segurança do dispositivo - a segurança adequada pode ser relativamente cara; suscetível a vírus / malware.
- Segurança das comunicações - a criptografia é mais fraca, pois a energia é o fator limitante. Suscetível à manipulação por terceiros / roubo de identidade etc.
- Comunicações sempre ativas - há uma dependência cada vez maior de dispositivos que dependem de comunicações sempre ativas.
- Segurança de dados na nuvem - realisticamente, você não tem ideia de quem está usando seus dados.

Problemas de ordem social

- Exclusão das pessoas.
- Potencial para abuso de dados.
- Potencial que a tecnologia possa facilitar situações de violência doméstica.³⁴

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>.

Problemas econômicos

- Perda de emprego.

Problemas ambientais

- Poluição em todas as fases (50 bilhões de dispositivos em cinco anos a partir de agora).

Brinquedos conectados e robótica

Com o crescimento do avanço tecnológico, ocorreram mudanças fundamentais na vida humana que tendem a se aplicar não só aos adultos, mas, graças ao surgimento da “Internet dos brinquedos”, também às crianças e aos jovens. À medida que mais e mais aspectos de nossas vidas são transformados em dados computadorizados, é necessário considerar como proteger crianças e jovens e oferecer a eles oportunidades de crescer em um mundo digital seguro e protegido.

As opiniões sobre a robótica mudaram e tem havido muito debate em torno da ‘robotificação’ da infância.³⁵ Antes vistos como monótonos, sujos e perigosos, industriais e uma ameaça ao trabalho em ambientes de fábrica, os robôs evoluíram para uma ferramenta considerada sofisticada, de apoio e social, e algo com a qual pode interagir em casa e no lazer. Embora os brinquedos tenham sido concebidos como robôs há muito tempo, ocorreram mudanças tremendas que tornaram os robôs mais sofisticados. Eles não estão mais apenas tomando o formato e a forma do robô clássico da ficção científica, mas agora ganham vida em brinquedos que andam, falam e pensam.

Houve algumas mudanças tecnológicas significativas por trás da robotificação, que podem ser resumidas da seguinte forma:

- Aumento exponencial na potencia da computação.
- Conectividade móvel.
- Dataficação e informações em rede.
- Miniaturização de sensores, microfones e câmeras.
- Computação robótica na nuvem.
- Progresso em inteligência artificial e aprendizado de máquina.

Talvez um dos robôs mais comuns com os quais crianças e jovens interagem hoje seja a Siri; Por mais divertida que seja uma conversa com uma assistente digital, ela mostra a profundidade da maturidade por trás da inteligência artificial (IA) e dos algoritmos que a impulsionam. Um robô social pode ser definido como “Um dispositivo artificial, incorporado, que pode sentir seu ambiente (social) e interagir de forma proposital e autônoma com (agentes nesse ambiente), seguindo regras sociais vinculadas ao seu papel.” Os robôs sociais podem ser especialmente atraentes para crianças e jovens, pois são os primeiros a adotar novas tecnologias e, muitas

35 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+Fórum+2017/fa4db409-4fae-45b1-96ec-35943b7d975d>

vezes, também são considerados usuários alvo de novas tecnologias. Além disso, crianças e jovens normalmente têm um campo emergente, mas disperso, de interesses divergentes. Como resultado, no entanto, crianças e jovens são provavelmente mais suscetíveis aos efeitos da interação com robôs.

As características típicas da interação criança-robô incluem:

- Mobilidade
- Interatividade / Reciprocidade.
- “Naturalização” (fala, gestos e visão ao invés de texto).
- Ajustabilidade da interação.
- Personalização
- (Des-) Personificação.

Enquanto os processos refletem:

- Antropomorfismo (exibindo características ou comportamento humano).
- PRESENÇA SOCIAL
- Envolvimento
- Semelhança percebida.

Existe uma série de consequências potenciais para o desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens, que decorrem da interação com os robôs, tanto positivas como negativas. Os resultados positivos incluem a melhoria da aprendizagem, que é personalizada para a criança, continuamente atualizada e facilita a autoaprendizagem. Resultados menos positivos derivam de “bolhas educacionais”, que são semelhantes aos “filtros” na Internet, onde o conteúdo é restrito. Em tais casos, existe o risco de fragmentação do conhecimento da criança e da entrega de uma abundância de fatos, enquanto o estilo de ensino é baseado puramente na aprendizagem algorítmica. Por exemplo, quando uma criança faz uma pergunta a Alexa (da mesma forma que faria ao Google ou ao Bing), ela recebe apenas uma resposta, o que dificulta a avaliação crítica do conteúdo apresentado.

Preocupações semelhantes também se aplicam ao desenvolvimento da identidade da criança. Estudos baseados em pesquisas³⁶ mostraram que os robôs podem desempenhar um papel importante na vida das crianças e dos jovens, ajudando-os a expandir e melhorar sua busca por identidade ao longo da adolescência. No entanto, os robôs levantam questões de privacidade e há o risco de que possam ser usados como máquinas de vigilância, por exemplo, para gravar qualquer pessoa nas proximidades e, portanto, levantar questões de segurança significativas para pais, crianças e jovens.

Quando se trata de aspectos relacionais, os relacionamentos com robôs nem sempre refletem relacionamentos reais na vida real. Por um lado, isso pode levar crianças e jovens a se isolarem da sociedade, encontrando conforto em um algoritmo que o acalma e conforta. No entanto,

36 Van Straten, CL, Peter, J., & Kühne, R. (2019). Formação da relação criança-robô: uma revisão narrativa da pesquisa empírica. *International Journal of Social*

também pode significar que os robôs podem fornecer um retiro para “discutir” coisas que são difíceis de trazer à tona em uma conversa com pais e colegas. Nossa relação com os robôs sempre será uma relação servo / mestre, mas os robôs podem cada vez mais “fingir sentir” e, portanto, crianças e jovens podem cair na armadilha de considerar esta relação autêntica e mútua.

Como afirmou Jochen Peter, “os robôs têm mais a oferecer do que os brinquedos tradicionais, mas também apresentam riscos enormes para os usuários mais jovens”.³⁷

Jogos on-line

A indústria de jogos ultrapassou o cinema e a música em termos de clientes e lucros. Além disso, com o advento dos jogos para celular, que podem ser acessados em um pequeno dispositivo móvel, mais pessoas estão jogando do que nunca. A pesquisa da The State of On-line Gaming 2019 destaca que 51,8% são jogadores do sexo masculino e 48,2% do sexo feminino, com base nas respostas de 4.500 consumidores na França, Alemanha, Índia, Itália, Japão, Singapura, República da Coreia, Reino Unido e Estados Unidos da América, maiores de 18 anos que jogam videogame pelo menos uma vez por semana.³⁸ e 21 por cento dos jogadores de videogame têm menos de 18 anos de idade nos Estados Unidos da América desde 2010.³⁹

Uma pesquisa recente na França, Alemanha, Espanha e Reino Unido descobriu que 54% de todas as pessoas com idade entre 6 e 64 anos jogam videogame, com 77% deles jogando pelo menos uma hora por semana. Além disso, três quartos das crianças de 6 a 15 anos na Alemanha, Espanha, Itália, Reino Unido e França são jogadores de videogame, representando mais de 24 milhões em cinco mercados europeus da GameTrack. Eles jogam em uma variedade de dispositivos, mas cerca de 7 em cada 10 jogadores jogam em consolas ou dispositivos inteligentes.⁴⁰

Em todo o mundo, existem mais de 2,5 bilhões de jogadores de vídeo jogos. O jogo PUBG teve o maior número de pico de jogadores com 3 milhões de jogadores em 1 hora.⁴¹

Uma das plataformas líderes para visualização de conteúdo de vídeo jogos em todo o mundo é Twitch, que foi responsável por 54 por cento dos lucros das plataformas de conteúdo de vídeo de jogos em 2017.

As compras no jogo são uma parte cada vez mais importante dos jogos on-line. Com maior velocidade e conectividade com a Internet, mais jogadores estão baixando seus jogos em vez

37 Van Straten, CL, Peter, J., & Kühne, R. (2019). Formação da relação criança-robô: uma revisão narrativa da pesquisa empírica. *International Journal of Social*

38 Limelight Networks (2019), Market Research: The State of On-line 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/>.

de comprar uma cópia física. Na África do Sul, as transações on-line aumentaram 13 por cento entre os jogadores, de 2018 a 2019.⁴²

Embora o público esteja se diversificando, a indústria dos jogos ainda é dominada por desenvolvedores do gênero masculino e muitas vezes atende a um público masculino supostamente heterossexual. Infelizmente, isso muitas vezes pode levar a personagens femininas excessivamente sexualizadas e a uma nítida falta de personagens não-masculinos e não-brancos para interpretar nos jogos.

Juntamente com a grande variedade de jogos para os celulares, também houve um grande crescimento nos jogos on-line. Nem todos os jogos podem ser jogados on-line, mas todos os consoles de jogos podem estar on-line agora. Jogar jogos on-line também significa que os usuários podem jogar junto com outras pessoas na Internet. Alguns jogos somente permitem que os usuários joguem com pessoas de quem são "amigos", mas outros podem agrupar você com outros jogadores de todo o mundo - às vezes aleatoriamente e às vezes com base no nível de habilidade ou preferências.

Existem vários tipos diferentes de jogos disponíveis e estão constantemente mudando.

Alguns dos jogos e gêneros populares estão listados abaixo:

Tiro em primeira pessoa (FPS) - jogos de ação focados em combate baseado em armas ou projéteis por meio de um ponto de vista em primeira pessoa, por exemplo, Call of Duty, Overwatch, BioShock, Battlefield

Ação - aventura - jogos em que o jogador atravessa e explora ambientes geralmente envolvendo combate e resolução de quebra-cabeças, por exemplo, Grand Theft Auto (GTA), Super Mario, Uncharted, The Legend of Zelda, God of War

Esportes - jogos que estimulam a estratégia e a física dos esportes profissionais do mundo real, como FIFA, Madden NFL, NBA

Sandbox/Open World - Jogos envolvendo o mínimo ou quase nenhuma narrativa ou limitação, permitindo que o jogador vagueie livremente e mude o mundo virtual à vontade, por exemplo, Minecraft, Terraria, Skyrim, Fallout

Multiplayer On-line Battle Arena (Moba) - jogos on-line jogados entre duas equipes que tentam capturar ou destruir a base uma da outra, por exemplo, Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, Paragon

Existem preocupações sobre o vício dos jogos on-line, que foi definido como "gaming disorder" ou transtorno dos jogos eletrônicos em português pela Organização Mundial da Saúde em 2018.⁴³ Isso foi definido na 11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças como um padrão de comportamento enquanto jogam ("jogos digitais" ou "vídeo- jogos"), caracterizado pela falta de controle quando o jogam, aumentando a prioridade dada ao jogo sobre outras atividades na medida em que o jogo tem prioridade sobre outros interesses e atividades diárias, e o aumento contínuo de jogar apesar da ocorrência de consequências negativas. É importante observar que, para que o transtorno dos jogos eletrônicos seja

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

43 WHO (2018), WHO | Gaming Disorder, <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.

diagnosticado, os padrões de comportamento associados a ele precisam ser observados por pelo menos 12 meses.

Outra preocupação importante com os jogos é a conexão direta que leva aos jogos de azar ou jogatina on-line. Alguns jogos encorajam os usuários a apostar nas caixas de saque por exemplo, onde um jogador compra uma caixa usando a moeda do jogo (a moeda do jogo é comprada com dinheiro real) para receber uma recompensa aleatória.⁴⁴

Uma pesquisa recente mostrou que o mercado global de loot box tem um valor estimado de £ 20 bilhões.⁴⁵

Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina

A inteligência artificial gera muito interesse na mídia. As utilidades da IA que estão sendo testadas estão se tornando mais abrangentes. A IA também causa preocupações e inquietudes sobre os preconceitos negativos que existem em torno da IA.

É importante definir a IA e o aprendizado de máquina, mas não há uma definição universal e versátil

disponível. Depende do objetivo, do foco e das tarefas específicas. Esta variedade de definições também reflete as diversas definições da própria "inteligência humana". Também há uma diferença entre tarefas específicas e gerais: os humanos são bons em tarefas gerais, enquanto para tarefas específicas, a IA é realmente avançada.

O aprendizado de máquina geralmente se refere a métodos em que as máquinas podem aprender a partir dos dados. Tem como objetivo generalizar os dados para então criar modelos. O aprendizado de máquina representa 80 por cento dos aplicativos de IA atuais.

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

45 RSPH (2019), Skins in the Game A High-Stakes Relationship between Gambling and Young People's Health and Wellbeing? <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/a9986026-c6d7-4a76-b-300ba35676d88f9.pdf>.

Há uma série de questões a serem consideradas, quando se trata da IA:

- III-Problemas definidos - a definição do problema é uma parte chave para o êxito.
- Disponibilidade de dados - muitas vezes, os dados estão errados, inadequados, incompletos ou insuficientes. Os dados usados para treinar e desenvolver a IA e os serviços algorítmicos provavelmente serão obtidos de usuários adultos. Isso pode significar que os sistemas algorítmicos de tomada de decisões e reconhecimento de padrões que usam IA podem ser muito centrados nos adultos e, portanto, resultar em serviços que mal interpretam / categorizam incorretamente os riscos / comportamento das crianças. De forma semelhante, os conjuntos de dados e modelos usados para moldar e informar os processos de tomada de decisão de IA podem não representar com precisão nem considerar as necessidades de algumas pessoas devido à sua etnia, gênero, deficiência, etc. Portanto, as crianças nesses grupos sub-representados podem experimentar desvantagens interseccionais adicionais que são agravadas ou exploradas pela IA.
- Negligenciar a compreensão - às vezes, as coisas funcionam por acaso ou um modelo até é bom, mas para algo diferente do problema inicial - por exemplo, houve histórias na mídia relatando quando a IA identificou imagens erroneamente nas pesquisas.⁴⁶
- O custo dos erros.

A inteligência artificial é um desenvolvimento incrível, mas o enigma que ela gera é semelhante ao de um carro que dirige sozinho.⁴⁷

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

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

6 Compreendendo os riscos e os perigos

A figura 7 mostra uma classificação dos riscos on-line para crianças. Reconhecemos que também existem riscos relacionados com a saúde e o bem-estar (uso excessivo, perda de sono, etc.).

Figura 7: Classificação de riscos on-line para crianças ⁴⁸

	Content Child as receiver (of mass productions)	Contact Child as participant (adult-initiated activity)	Conduct Child as actor (perpetrator / victim)
Aggressive	Violent / gory content	Harassment, stalking	Bullying, hostile peer activity
Sexual	Pornographic content	'Grooming', sexual abuse on meeting strangers	Sexual harassment, 'sexting'
Values	Racist / hateful content	Ideological persuasion	Potentially harmful user-generated content
Commercial	Advertising, embedded marketing	Personal data exploitation and misuse	Gambling, copyright infringement

Fonte: EU Kids On-line (Livingstone, Haddon, Görzig e Ólafsson (2011))

Estudo de Caso 1

Este é o exemplo de um menino que assistiu a um vídeo mostrando o assassinato de um piloto de avião jordaniano pelo Estado Islâmico (EI)¹. O menino ouviu a história e o que tinha acontecido nas notícias que estavam sendo transmitidas pela rádio no caminho da escola para casa com sua mãe. Ele fez algumas perguntas sobre isso, mas ela não estava preparada para falar sobre. Ela desligou o rádio e eles voltaram para casa em silêncio. O menino estava muito preocupado com o que tinha escutado - o piloto havia sido queimado vivo - e quando chegou em casa fez uma busca on-line para saber mais e tentar entender o que havia acontecido. Uma das coisas que o buscador lhe ofereceu foi um vídeo mostrando o ocorrido - postado em um canal de notícias. O menino disse que sabia que deveria parar de assistir assim que começou, mas não conseguiu e assistiu ao vídeo inteiro. Isso o aborreceu; ele estava tendo pesadelos e estava muito angustiado com toda a experiência - entretanto, ele não tinha contado a ninguém porque estava com medo da reação deles e realmente sentia que seria culpado.

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

⁴⁸ Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. and Ólafsson, K. (2011). Riscos e segurança na internet: A perspectiva das crianças europeias. Resultados completos. LSE, London: EU Kids On-line, <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>

Talvez a resposta da mãe seja compreensível e mostre que os adultos muitas vezes terão dificuldade em lidar com alguns dos conteúdos que podem estar disponíveis on-line. Não importa o quão desafiador e difícil seja ter essas conversas, é importante tê-las. Os pais precisam estar dispostos a ouvir seus filhos e criar um ambiente onde possam discutir sobre quaisquer questões que os estejam incomodando.

Conteúdo

- Contato com conteúdo ilegal e / ou potencialmente prejudicial, como pornografia, jogos de azar, sites de autoflagelação e outros conteúdos inadequados para crianças e jovens. Na maioria dos casos, os operadores desses sites não tomam medidas eficazes para restringir o acesso de crianças e jovens.
- Exposição ao contato com outros usuários.
- Comportamentos de automutilação, destrutivos e violentos.
- Exposição à radicalização e ao racismo e outros discursos ou imagens discriminatórios.
- Basear-se ou usar informações imprecisas ou incompletas encontradas on-line, ou informações de uma fonte desconhecida ou não confiável.
- Criação, recepção e divulgação de conteúdo ilegal e prejudicial.

Manipulação on-line

Crianças e jovens estão cada vez mais presentes no ambiente on-line como as redes sociais, onde são expostos a uma variedade de conteúdos, filtrados algoritmicamente, com a intenção de manipulá-los de uma forma ou de outra. Os exemplos incluem manipulação política (promovendo certos pontos de vista políticos), notícias falsas (divulgação de informações falsas com intenções políticas, comerciais ou outras), publicidade (criar um apego precoce de crianças e jovens a marcas ou produtos específicos).

Esses ambientes customizados por algoritmos podem influenciar muito o desenvolvimento saudável, as opiniões, as preferências, os valores e os hábitos de crianças e jovens, isolando-os em “bolhas filtradas” e impedindo-os de explorar e acessar livremente uma ampla variedade de opiniões e conteúdos.

Contato

- Fingir ser outra pessoa, geralmente outra criança, como parte de uma tentativa deliberada de ferir, assediar ou intimidar outra pessoa.

Solicitação ou aliciamento on-line

A Convenção do Conselho da Europa para a Proteção de Crianças contra Exploração Sexual e os Abusos Sexuais (Convenção de Lanzarote) estabelece que aliciamento (solicitação de crianças para atividades sexuais) é uma proposta intencional, por meio de tecnologias de informação e comunicação, de um adulto encontrar uma criança que não atingiu a idade legal para a atividade sexual, com o objetivo de cometer atos de abuso sexual ou produzir material

de abuso sexual infantil⁴⁹. A solicitação não sempre resulta em um encontro pessoal. Pode permanecer on-line e ainda assim causar danos graves à criança, por exemplo, através da produção, posse e transmissão de material de abuso sexual infantil.⁵⁰

No contexto da solicitação sexual, ou aliciamento, há mais foco no processo da vitimização porque a pesquisa envolveu em grande parte as próprias crianças e jovens.

Estudo de caso 2

Este é o exemplo de uma garota de 13 anos que estava recebendo fotos inadequadas de um homem no Instagram. O homem estava compartilhando fotos de si mesmo nu e também pediu à menina para enviar fotos dela nua para ele. A menina não obedeceu, bloqueou o homem, denunciou-o no Instagram e também conversou com alguns de seus amigos caso o mesmo tivesse acontecido com eles, e tinha mesmo. Embora tivesse feito todas as coisas certas, a menina não contou aos pais por medo da reação deles. Ela estava convencida de que eles iriam dizer a ela que ela não poderia mais usar o Instagram e para ela isso não era uma opção. Ela explicou que o Instagram era onde todos os seus amigos compartilhavam notícias, fofocas e combinavam seus encontros, discutiam o que tinha acontecido na escola naquele dia e assim por diante. A menina acreditava genuinamente que seus pais (no desejo de protegê-la) iriam lhe dizer que ela deveria parar de usar a plataforma (Instagram). O problema é que a menina não tinha feito nada de errado - quem mandou as imagens era quem estava se comportando de maneira inadequada. É uma reação compreensível para os pais quererem proteger seus filhos, mas certamente não é certo punir seu filho por algo que outra pessoa fez. Devemos supor que quase tudo ou tudo o que essa garota estava fazendo no Instagram estava absolutamente bem. É importante que os pais reflitam sobre sua reação quando seus filhos lhes contarem sobre um problema que tiveram on-line. Eles também precisam ouvir e dar apoio aos seus filhos.

Bullying e Assédio

O bullying é bullying onde e como quer que aconteça. O cyberbullying pode ser particularmente perturbador e prejudicial porque tende a se espalhar mais amplamente, com um maior grau de publicidade. Além disso, o conteúdo circulado eletronicamente pode ressurgir a qualquer momento, o que torna mais difícil para a vítima do bullying conseguir superar o incidente; o conteúdo pode ser imagens visualmente prejudiciais ou palavras ofensivas; o conteúdo está disponível 24 horas por dia. O bullying por meios eletrônicos pode acontecer 24 horas por dia, 7 dias por semana, então pode invadir a privacidade da vítima mesmo em locais "seguros" como em casa, informações pessoais podem ser manipuladas, imagens alteradas e encaminhadas a outras pessoas. Além disso, pode ser realizado anonimamente.⁵¹

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

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

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

Crianças e jovens que são vítimas offline provavelmente serão vítimas on-line⁵². De acordo com estudos recentes, crianças com deficiência têm maior probabilidade de sofrer abusos de qualquer tipo⁵³, e especificamente, maior probabilidade em sofrer vitimização sexual⁵⁴, o que as coloca em maior risco on-line. A vitimização pode incluir intimidação, assédio, exclusão e discriminação dependendo da deficiência real ou sentida por uma criança ou em aspectos relacionados à sua deficiência, como a maneira como se comporta ou fala, ou os equipamentos ou serviços que usa. Alguns dos riscos podem envolver:

- Difamação e danos à reputação.
- Uso não autorizado de cartões de crédito: os cartões de crédito dos pais ou de outras pessoas que podem ser usados para pagar taxas de filiação ou anualidades, outras taxas de serviço e mercadorias.
- Tentativas criminosas de se passar por outros usuários da Internet, principalmente para obter ganhos financeiros. Em alguns casos, isso pode incluir roubo de identidade, embora isso normalmente esteja associado a tentativas de fraudar adultos.
- Publicidade indesejada: algumas empresas enviam spam para crianças através de sites, para vender produtos. Isso levanta a questão do consentimento do usuário e como ele deve ser obtido. Não existe legislação suficiente nesta área e é muito difícil determinar quando as crianças e os jovens são capazes de compreender as transações de seus dados. Na verdade, como aplicar essas regras na Internet já é uma grande preocupação, e o acesso ao telefone celular acentua o problema.
- Contato indesejado, especialmente com impostores adultos se passando por crianças e jovens.

Realiza

- Divulgação de informações pessoais levando ao risco de danos físicos.
- Danos físicos por meio de encontros na vida real com conhecidos on-line, com a possibilidade de abuso físico e sexual.
- 'Sexting', o compartilhamento de imagens íntimas de maneira instantânea, o que pode resultar em assédio sexual, sextorção, aliciamento e abuso baseado em imagens.⁵⁵

52 Schrock et al. (2008), On-line Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content, https://cyber.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/RAB_Lit_Review_121808_0.pdf

53 UNICEF (2013), State of the World's Children Report: Children with Disabilities, https://www.unicef.org/publications/files/sowc2013_exec_summary_eng_lo_res_24_apr_2013.pdf.

54 Mueller-Johnson, Eisner and Obsuth (2014), Sexual Victimization of Youth With a Physical Disability: An Examination of Prevalence Rates, and Risk and Protective Factors, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0886260514534529>

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

Sexting

Um comportamento comum dos adolescentes é o 'sexting' (compartilhamento de imagens ou textos sexuais por meio de telefones celulares). Essas imagens e textos são frequentemente compartilhados entre pessoas em um relacionamento ou com parceiros em potenciais, mas às vezes acabam sendo compartilhados com um público muito mais amplo. É improvável que os adolescentes tenham uma compreensão adequada das implicações desses comportamentos e dos riscos potenciais que eles acarretam.⁵⁶

Uma preocupação séria com o sexting é que crianças e jovens podem estar criando um material ilegal de abuso sexual infantil, o que pode levar a sérias sanções legais. Alguns dos perigos incluem:

- Direcionamento por meio de spam e anúncios de empresas que usam sites da Internet para promover produtos direcionados a idades e / ou interesses.
- Condutas que resultam em riscos para a saúde, como tempo passado na tela: uso compulsivo e excessivo da Internet e / ou jogos on-line, prejudicando outras atividades sociais e / ou ao ar livre importante para a saúde, construção de confiança, desenvolvimento social e bem-estar geral.
- Violação de seus próprios direitos ou dos direitos de terceiros por meio do plágio e envio de conteúdo (especialmente fotos) sem permissão. Foi demonstrado que tirar e enviar fotos inadequadas sem permissão é prejudicial para terceiros.
- Violação dos direitos autorais de outras pessoas, por exemplo, baixando músicas, filmes ou programas de TV que deveriam ser pagos.
- Representação incorreta da idade de uma pessoa: uma criança fingindo ser mais velha para obter acesso a sites inadequados para a idade ou por uma pessoa mais velha fingindo ser uma criança.
- Uso da conta de e-mail dos pais sem consentimento: o consentimento dos pais é necessário para ativar algumas contas on-line, o que pode ser difícil para os pais excluir depois de ativadas. Crianças e jovens usam esse método para burlar a permissão.

O inquérito EU Kids On-line 2020 ilustra como as crianças e os jovens estão utilizando os novos meios de comunicação em vez de como as pessoas pensam que estão usando.⁵⁷ Outra pesquisa explora como as crianças pensam que seus direitos devem ser protegidos no ambiente digital⁵⁸, além de melhorar as experiências das crianças com deficiências.⁵⁹

56 UNICEF (2011), Child Safety On-line: Global Challenges and Strategies, http://www.unicef.it/allegati/child_safety_on-line_1.pdf.

57 Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., e Hasebrink, U. (2020). EU Kids On-line 2020: resultados da pesquisa de 19 países. EU Kids On-line, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-on-line/reports/EU-Kids-On-line-2020-10Feb2020.pdf>.

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

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

O principal objetivo de uma campanha de segurança on-line é mudar o comportamento, incluindo o incentivo a um comportamento on-line mais seguro por crianças e jovens, encorajando a participação parental on-line eficaz e encorajando outras pessoas que interagem com crianças e jovens para ensiná-los a permanecer seguros on-line (parentes, professores, etc.).

A segurança de crianças e jovens na Internet não deve ser vista isoladamente, mas sim como algo que tem pontos em comum em uma série de iniciativas relacionadas a crianças e jovens, sua segurança e a Internet.

7 O papel que os pais, cuidadores e responsáveis podem desempenhar

Os pais precisam apoiar as crianças e jovens para que possam se beneficiar da tecnologia de maneira segura. Eles devem ter uma abordagem equilibrada e reconhecer a ampla gama de benefícios que a Internet pode oferecer. Os pais talvez optem por se concentrar nos muitos benefícios educacionais / habilidades positivas que podem ser obtidos on-line, mas é importante que eles também considerem e apreciem os benefícios sociais que as crianças podem obter - brincar e explorar o interesse pessoal podem ser os principais motivadores para as crianças usarem a Internet. Compreender isso pode ajudar os pais a se envolver mais e apoiar de maneira melhor os filhos. Para garantir que crianças e jovens usem os sites da Internet com segurança e responsabilidade, os pais, responsáveis e cuidadores devem estar cientes do seguinte:

1. Devem familiarizar-se com os riscos e oportunidades que seus filhos e jovens podem encontrar on-line. É importante ser capaz de reconhecer as ameaças potenciais que seus filhos podem enfrentar, lembrando que os riscos podem não resultar em danos.
2. Mantenha-se ativamente envolvido com o que seus filhos estão fazendo on-line, o tipo de conteúdo que estão assistindo, compartilhando ou criando, os serviços, plataformas e jogos que estão usando e as pessoas com as quais estão se comunicando. É sempre útil que os pais usem os serviços que seus filhos estão usando.
3. Os pais devem se familiarizar com bons sites e jogos de aprendizagem e entretenimento que possam usar com seus filhos. Um bom site ou jogo terá uma página dedicada a segurança com links claros, mecanismos para denunciar e orientação para crianças e jovens e seus pais / responsáveis.
4. Tenha um diálogo regular, honesto e aberto com crianças e jovens, de acordo com a idade e que vá mudando com o tempo.
 - a. Certifique-se de que as crianças e os jovens entendam os riscos que podem enfrentar e concordem com as ações que tomarão se os encontrarem - isso pode ser simplesmente uma conversa com você.
 - b. Incentive crianças e jovens a pensarem em como podem ser um bom cidadão digital, pensando no que compartilham sobre si próprios e sobre os outros, ajudando-os a adotar uma forma positiva de se comportar on-line.
 - c. Incentive o pensamento crítico sobre o que eles veem on-line, fale sobre como nem todos são quem dizem ser e como nem tudo que veem pode ser verdade. Fale sobre a manipulação da autoimagem e notícias falsas que procuram explorar as pessoas.
 - d. Fale sobre a pressão dos colegas, o medo de ficar de fora e como gerenciar as amizades on-line.
 - e. Fale sobre a tentação da tecnologia viciante e envolvente, especialmente em serviços gratuitos, onde o tempo que passam on-line e os dados que compartilham é a moeda ou o modelo de negócios.

5. Certifique-se de que a criança sabe quando e onde obter ajuda. Isso poder ser feito pelos pais ou responsáveis, um professor ou outro adulto de confiança. Promova uma atitude onde se eles viverem algo desagradável on-line, eles devem falar sobre o que aconteceu com um adulto de confiança.
6. Chegue a um acordo sobre as regras familiares para o uso de dispositivos conectados, e que eles entendam que os pais ou responsáveis são bons exemplos modelos de comportamento on-line.
7. Certifique-se de que as crianças tenham uma dieta digital balanceada, de modo que seu tempo on-line seja bem gasto e contenha uma mistura de atividades que incluem aprendizagem, criação e comunicação de maneiras positivas. Use as ferramentas integradas para revisar os padrões de uso sobre quanto tempo é gasto em cada aplicativo e serviço.
8. Certifique-se de que você e seus filhos são usuários competentes das ferramentas. Existem inúmeras ferramentas que podem ajudar os pais com o 'gerenciamento' da tecnologia conectada dentro e fora de casa.
 - a. Considere todos os dispositivos conectados, não apenas os mais óbvios como smartphones, tablets e PCs. Inclua consoles de jogos, assistentes pessoais, televisões conectadas e quaisquer outros dispositivos que se conectam on-line.
 - b. Use as classificações etárias para ajudar a decidir a quais conteúdos, jogos, aplicativos e serviços as crianças e jovens têm acesso. Esteja ciente de que as classificações etárias podem diferir nas lojas de aplicativos e nas próprias plataformas. Considere o uso de configurações para controlar quais aplicativos e jogos podem ser baixados e usados.
 - c. Procure usar a filtragem de rede, geralmente conhecida como controle dos pais, e mecanismos de pesquisa ou controles seguros para filtrar o conteúdo que crianças e jovens podem acessar on-line.
 - d. Como família, entenda como e quando denunciar qualquer conteúdo que os deixe infelizes, preocupados ou que sintam que infringe os termos e condições. Saiba como bloquear contatos indesejados ou não solicitados.
 - e. Pense com muito cuidado sobre o uso de aplicativos e tecnologias de monitoramento que rastreiam o uso da Internet por uma criança. Eles podem ter consequências não intencionais de conduzir um comportamento mais secreto on-line e também podem causar danos em situações de violência doméstica e familiar. Se você os usar, explique ao seu filho o que você está monitorando e por quê.
 - f. É importante ressaltar que, à medida que as crianças e os jovens envelhecem e amadurecem, é importante reavaliar o uso dos controles e das restrições para garantir que sejam adequados à sua idade; é importante estimular a resiliência de seu filho para que ele possa ter sucesso on-line.
9. Ensine seus filhos a não compartilhar suas senhas de acesso com amigos ou irmãos. Pense em quando e onde eles estão compartilhando informações pessoais, por exemplo, um perfil que pode ser visto globalmente pode querer usar uma foto de perfil não pessoal e minimizar informações pessoais relacionadas à idade, escola e localização.

10. Não assumo que todo mundo na Internet tem como alvo seu filho. No geral, os sites infantis podem ser seguros e oferecer uma experiência social e educacional maravilhosa e criativa para seu filho, mas lembre-se de ficar envolvido e atento.

11. Fique calmo e não tire conclusões precipitadas se ouvir ou ver algo que o preocupe sobre o comportamento de seu filho ou de um de seus amigos on-line. Evite ameaçar remover ou confiscar dispositivos, pois eles podem ser a salvação social para alguns jovens. Se o seu filho teme que você os tire, é provável que ele hesite cada vez mais em compartilhar os problemas ou preocupações que possa ter.

12. A recuperação e o aprendizado em base às experiências são elementos vitais para o desenvolvimento da resiliência digital.

Se as crianças correrem riscos ou danos on-line, os pais podem ajudar seus filhos a encontrar maneiras de se recuperar, de modo que possam se beneficiar com segurança dos aspectos positivos quando seja apropriado e evitar a exclusão quando possível.

Onde buscar ajuda?

Muitos países têm linhas de apoio onde crianças e jovens podem denunciar um problema. Estes são amplamente divulgados e diferentes países têm diferentes abordagens para divulgar esta mensagem. É importante que as crianças e os jovens percebam que nunca é tarde para denunciar um problema e que, ao fazê-lo, podem ajudar outras pessoas.

Embora as crianças e os jovens reconheçam que às vezes se permitem envolver em comportamentos de risco, eles não mostram muita ansiedade sobre os riscos inerentes a este tipo de comportamento e mostram uma preferência por tentar resolver os problemas por si próprios ou entre seus colegas. Isso sugere que eles recorrem aos pais ou outros adultos apenas em casos de problemas potencialmente “dramáticos”. Este é um problema particularmente com meninos mais velhos que podem ser mais propensos a somente apertar um botão de ‘Denunciar abuso’⁶⁰ (como o desenvolvido pela Virtual Global Task Force) em vez de entrar em contato com os seus pais ou outros adultos. No entanto, este não é o caso com todas as crianças e jovens. Podemos ver que crianças e jovens conscientes dos riscos regulam as suas próprias atividades mas, muitas vezes, não partilham uma visão das novas tecnologias que implica que os adultos devam ser o ponto focal para julgar e monitorizar o comportamento de crianças e jovens.⁶¹ É preciso ter cautela ao fazer distinções simples entre os mundos offline e on-line, pois este já não representa como o nosso dia a dia se tornou, cada vez mais associado às tecnologias on-line. Para muitas crianças e jovens, isso significa uma negociação cuidadosa entre as oportunidades que a tecnologia oferece (como explorar sua identidade, estabelecer relacionamentos próximos e aumentar a sociabilidade) e os riscos (quanto à privacidade, mal-entendidos e práticas abusivas) proporcionados pela comunicação mediada pela Internet.⁶²

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

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

62 Livingstone (2008), Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers’ Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444808089415> (last visited 16 January 2020).

Os pais e educadores devem estar cientes de que, se suspeitarem de abuso sexual on-line, o agressor deve ser bloqueado e a comunicação retida como prova. Os pais nunca devem ver imagens sexuais criadas por seus filhos ou outras crianças. Esses materiais devem ser entregues às autoridades policiais e o abuso ou exploração on-line de crianças deve ser relatado à autoridade competente. Os pais nunca devem se passar por filhos para “provar” o abuso.

Mais informações podem ser encontradas sobre como denunciar imagens sexuais de crianças aqui:

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 Diretrizes para pais, cuidadores e responsáveis

As dicas de segurança se baseiam na análise dos dados coletados e nas pesquisas disponíveis. Esta seção do relatório tem como objetivo fornecer orientações para pais, responsáveis e cuidadores (e educadores em uma lista separada) para ajudá-los a ensinar crianças e jovens a ter uma experiência segura, positiva e valiosa enquanto estão on-line.

Os pais, responsáveis e cuidadores devem considerar a natureza exata dos sites e a compreensão de seus filhos sobre os perigos e a probabilidade de que os pais possam reduzir os riscos, antes de decidir qual ambiente é o certo para seus filhos.

A Internet tem um grande potencial como meio de empoderamento para crianças e jovens a ajudar e descobrir coisas por si mesmos. Ensinar formas positivas e responsáveis de comportamento on-line é um objetivo fundamental. A Tabela 1 separa as questões em áreas-chave a serem consideradas pelos pais e responsáveis.

Tabela 1: Principais áreas a considerar para os pais, cuidadores e responsáveis

Pais /Responsáveis	#	Áreas chaves para considerar	Descrição
Segurança e Proteção de sua tecnologia	1	Tenha uma discussão com seus filhos. Tente fazer alguma dinâmica on-line com eles	Interesse-se pelo que eles estão fazendo on-line, converse com eles. É importante que as crianças e os jovens não sintam que os pais não confiam neles. Filtrar, monitorar e restringir o acesso é importante, mas deve acontecer junto com o diálogo e a discussão. Quando crianças e jovens estão com outras pessoas fora de casa, eles terão acesso a outros dispositivos (possivelmente sem restrições), portanto, a necessidade de uma boa comunicação - eles te dirão se algo der errado? É importante não exagerar se crianças e jovens lhe contarem algo que aconteceu on-line. O importante é que eles lhe contaram, e reagir da maneira certa tende a fazer com que eles se sintam confiantes de que você pode ajudá-los, e eles voltarão no futuro. Pode ser útil para crianças e jovens compreenderem o que é a Internet, para que tenham uma melhor consciência do "espaço" da Internet onde estão as suas plataformas favoritas, como Instagram, Snapchat ou YouTube. Muitas vezes, a Internet pode parecer um lugar abstrato para crianças e jovens e, sem um certo entendimento sobre ela, eles podem ter mais dificuldade em enquadrar os riscos e reconhecê-los / visualizá-los. Uma possível analogia poderia ser a de uma grande cidade que tem muitos lugares legais e pessoas adoráveis, mas também áreas que você não visitaria porque poderiam ser arriscadas. Isso ajudará crianças e jovens a refletirem sobre os diferentes "públicos" que podem encontrar quando estão on-line e como as informações podem fluir, etc. Os pais devem se interessar pelo o que os seus filhos fazem on-line e estar preparados para compartilhar experiências digitais com eles como uma forma de promover a confiança e abrir o diálogo.
	2	Identificar a Tecnologia os dispositivos e serviços usados em sua família ou lar.	Começando com os dispositivos, identifique todos os dispositivos em sua casa que estão conectados à internet, incluindo o celular telefones, laptops, tablets, assim como televisões inteligentes, consoles de jogos, rastreadores de fitness em uso em toda a família. Identifique quais serviços e aplicativos on-line estão sendo usados em toda a família em todos esses dispositivos.

Pais /Responsáveis	#	Areas chaves para considerar	Descrição
	3	Instale o firewall e um software de antivírus em todos os dispositivos Considere se filtrar, bloquear ou monitorar certos programas possa ajudar ou ser adequado para a sua família.	Certifique-se de que seus dispositivos tenham antivírus e proteção malware instalada e que se mantenha atualizada. Ensine a seus filhos os conceitos básicos de segurança na Internet. Por exemplo, seu sistema operacional está atualizado? Você está usando a versão mais recente de um aplicativo? Os mais recentes patches de segurança estão instalados? Produtos de filtragem e monitoramento são úteis -mas questões de confiança e privacidade também devem ser consideradas. Os pais deveriam ter uma conversa com seus filhos sobre por que eles estão usando tais produtos para manter a família segura.
Regras	4	Estabeleça entre família as expectativas sobre o uso da Internet e dos dispositivos pessoais dando particular atenção aos problemas de privacidade, sites inapropriados para certas idades, aplicativos e jogos, bullying o tempo na tela e o perigo do desconhecido Certifique-se também de que exista uma cultura de apoio no lar para que crianças e jovens sintam-se capazes de buscar apoio de pais/responsáveis.	Assim que crianças e jovens começam a usar a tecnologia, discuta e estabeleça uma lista de regras. Essas regras devem incluir quando crianças e os jovens podem usar a Internet e como eles devem usá-lo, bem como as expectativas do tempo passado na tela. Um bom exemplo digital - é importante que os pais definam o exemplo certo para seus filhos. Eles são mais propensos a adotar os comportamentos corretos se estes forem sendo modelado por pais ou responsáveis. Isso pode também se aplica quando forem tomar e compartilhar fotos - o consentimento deve ser obtido antes da postagem de qualquer imagem on-line. Consideração dos próprios pais com seu uso da Internet e redes sociais em relação aos seus filhos, como compartilhar histórias pessoais ou fotos sobre a criança. Considere a privacidade da criança agora e no futuro. Crianças e jovens precisam ser capazes de vir e conversar sobre qualquer coisa on-line (e offline) pressões ou desafios que possam enfrentar. Uma maneira de permitir a discussão é usar oportunidades onde histórias sobre a Internet / comportamento on-line aparecem na mídia. Isso irá despersonalizar o problema, mas permitirá que crianças e jovens emitam uma opinião.

Pais /Responsáveis	#	Areas chaves para considerar	Descrição
A educação dos Pais E responsáveis	5	Estejam cientes dos serviços on-line e serviços usados por seus filhos (ou seja, redes sociais, site, aplicativos, jogos etc.) e tenha um bom entendimento de como as crianças passam o tempo delas on-line	Tenha algum conhecimento de como garantir que crianças e jovens usem aplicativos e plataformas da forma mais segura possível, incluindo tornando as contas privadas, estando ciente das restrições de idade etc. Use as ferramentas que vem com os dispositivos móveis, como o Family Link ou outras ferramentas de controle para os pais. Verifique se algum produto é vendido ou se as compras no aplicativo estão incluídas. Tente compreender as motivações das crianças e dos jovens quando estão on-line. Por que eles estão usando esses sites e serviços especificamente? O que os diferentes sites e serviços significam em termos de grupos de amizades, senso de identidade e sentido de pertencimento? Essa compreensão também ajudará você a entender melhor os desafios sociais e emocionais que as crianças e jovens podem enfrentar (que às vezes podem resultar em comportamentos de risco) e lhes dará ideias sobre como construir resiliência.
Sites da Internet incluem revisões	6	Considere a idade do consentimento digital	Alguns países têm leis que especificam uma idade mínima em que uma empresa ou site possa pedir ao jovem que forneça suas informações pessoais sobre si mesmos, sem previamente obter o consentimento dos pais. Esta idade do 'consentimento digital' normalmente varia entre 13 e 16 anos. Em alguns países, é considerado uma boa prática exigir o consentimento dos pais antes de pedir a as pessoas mais jovens por seus dados pessoais, enquanto em outros, está consagrado por lei (consulte o artigo 8 do GDPR para Estados-membros). Muitos sites que atendem as crianças mais novas pedirão o consentimento dos pais antes de permitir a entrada de um novo usuário. Verifique os requisitos de idade mínima para cada serviço.
	7	Controle o uso de cartões de crédito e outras formas de pagamento	Vários dispositivos, aplicativos e serviços podem ser usados para fazer compras e gerenciar cuidadosamente o acesso as contas parentais com formas de pagamento armazenadas e cartões de crédito. É importante manter seus cartões de crédito e débito seguros e não divulgar seus números PIN, a fim de evitar acessos não autorizados.
	8	Denúncias	Saiba como reportar problemas nas plataformas que seus filhos estão usando e como deletar ou fazer mudanças nos perfis - conforme as crianças ficam mais velhas, certifique-se que eles sabem fazer isso. Também esteja ciente das linhas de apoio locais.

Pais /Responsáveis	#	Areas chaves para considerar	Descrição
A educação das crianças	10	Crie uma cultura de apoio	Crianças e jovens precisam entender que o mundo on-line é um reflexo do mundo offline - com boas e más experiências. É importante que as crianças e os jovens se sintam confiantes de que eles podem lhe pedir ajuda e suporte se algo der errado, e também para serem capazes de oferecer apoio para outras pessoas on-line. Dependendo da idade de seus filhos, pode ser útil tentar entender o conteúdo que eles postaram e qualquer perfil on-line. Crianças e jovens precisam ser capazes de reconhecer os riscos on-line - alguns são óbvios, mas outros nem tanto - como a coerção, a chantagem, a humilhação. Todos esses mecanismos são usados por perpetradores e criminosos. Crianças e jovens também precisam entender que o acesso on-line vem com responsabilidades. Eles precisam saber que as leis se aplicam tanto on-line quanto offline e que eles devem se comportar da forma certa.
	11	A medida que as crianças e jovens aprendam mais sobre o universo on-line, eles podem querer encontrar-se com pessoas que eles não conhecem na vida real, mas com quem eles estabeleceram um relacionamento on-line. É importante você tomar os passos certos para educá-los sobre os perigos de encontrar um estranho com quem que eles têm se falado somente on-line.	Crianças e jovens podem correr perigos reais se conhecerem pessoalmente estranhos com quem se comunicaram apenas on-line. Pessoas on-line podem não ser quem eles dizem que são. No entanto, si uma amizade forte se desenvolve on-line e seu filho deseja marcar um encontro, ao invés de arriscar eles indo sozinhos ou sem supervisão, deixe claro que você prefere ir com eles, ou garantir outro que adulto confiável vá. Claramente, isso vai depender da idade da criança. Também é importante estar ciente de que tem havido um aumento de crimes sem contato com os criminosos e perpetradores que não procuram encontrar uma criança, mas sim obter conteúdo sexualmente explícito delas.
	12	A importância das informações	Ajude seus filhos a compreender e gerenciar suas informações pessoais. Explique que as crianças e os jovens devem postar apenas informações que você - e eles - se sentem confortáveis com outros as vendo. Eles não devem compartilhar dados pessoalmente identificáveis. Lembre as crianças e os jovens de que eles têm uma reputação on-line que precisa ser gerenciada. Depois que o conteúdo é compartilhado, pode ser difícil de mudar ou adaptar ele.

Pais /Responsáveis	#	Áreas chaves para considerar	Descrição
	13	Garanta que as crianças e os jovens entendam o que significa postar fotos na internet, incluindo fotos de si mesmos ou de seus amigos.	Explique aos seus filhos que as fotos podem revelar muitas informações pessoais. Crianças e jovens devem entender os riscos de usar câmeras e de carregar esse conteúdo on-line. O ideal seria que imagens de outros não devem ser carregadas sem seu consentimento. Isso deve incluir pais tomando e postando imagens de seus filhos. Igualmente, é importante que as crianças e os jovens entendam que às vezes podem ser outras pessoas em sua própria rede de amigos e familiares que poderiam compartilhar informações, então eles devem falar com seus amigos e familiares também para educá-los sobre o compartilhamento excessivo. Incentive seus filhos a não postar fotos suas ou de seus amigos com detalhes claramente identificáveis, como placas de rua, placas de carros ou o nome da escola em seus moletons.

9 O papel dos educadores

É muito importante que os educadores não façam suposições sobre o que as crianças e os jovens podem ou não saber sobre questões de segurança on-line, por exemplo, um papel importante dos educadores é ensinar crianças e jovens sobre a importância das senhas, como manter elas seguras e saber como criar uma senha forte: muitos adolescentes compartilham senhas entre si, e isso geralmente é visto como um sinal de amizade verdadeira.

Há muito debate sobre a privacidade das crianças e jovens on-line e uma revisão das evidências realizada pela London School of Economics descobriu que crianças e jovens valorizam sua privacidade e se envolvem em estratégias de proteção, mas também apreciam a capacidade de se relacionar on-line. Da mesma forma, a revisão constatou que a mediação dos pais foi importante para empoderar crianças e jovens, pois permitiu que vivenciassem alguns riscos enquanto aprendiam comportamentos de proteção independentes. Ela também observou que “recursos de alfabetização midiática e treinamento para pais, educadores e funcionários de apoio às crianças devem ser considerados, porque as evidências sugerem que existem lacunas significativas no conhecimento dos adultos sobre os riscos e estratégias de proteção em relação aos dados e privacidade on-line de crianças e jovens”.⁶³

As escolas têm a oportunidade de transformar a educação e ajudar os alunos a cumprir seu potencial e elevar os padrões com as TICs. No entanto, também é importante que as crianças e os jovens aprendam como estar seguros ao usar essas novas tecnologias, particularmente tecnologias mais colaborativas, como plataformas e serviços de redes sociais, que são um aspecto essencial da aprendizagem social produtiva e criativa. Crianças e jovens agora podem criar facilmente seu próprio conteúdo e compartilhá-lo amplamente por meio de plataformas de redes sociais a maioria das quais também permitem a transmissão ao vivo.

Os educadores podem ajudar crianças e jovens a usar a tecnologia com sabedoria e segurança:

- Certificando-se de que a escola tem um conjunto de políticas e práticas robustas e que sua eficácia é revisada e avaliada regularmente.
- Contribuindo ao desenvolvimento de habilidades digitais e alfabetização digital, incluindo a educação para a cidadania digital em seus currículos. É importante incluir conceitos de aprendizagem social e emocional na educação de segurança on-line, pois eles apoiarão a compreensão e o gerenciamento das emoções dos alunos para que tenham relacionamentos saudáveis e respeitosos, tanto on-line quanto offline.
- Garantindo que todos estejam cientes da Política de Uso Aceitável (AUP) por suas siglas em inglês, e seus usos. É importante ter um AUP, que deve ser adequado à idade.
- Verificando se a política anti-bullying da escola inclui referências ao bullying na Internet e por meio de telefones celulares ou outros dispositivos e se existem sanções efetivas em vigor caso as políticas forem violadas.
- Nomeando um coordenador de segurança on-line.
- Certificando-se de que a rede escolar é segura e protegida.
- Garantindo que um provedor de serviços de Internet credenciado seja usado.

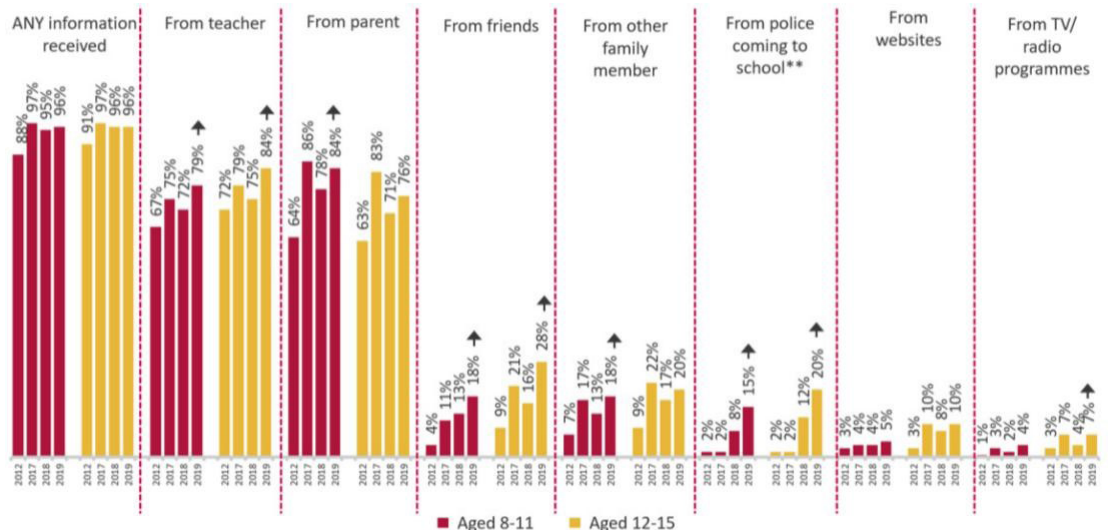
63 Sonia Livingstone, Mariya Stoilova, and Rishita Nandagiri (2018), Children’s Data and Privacy On-line: Growing up in a Digital Age, <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/projects/childrens-privacy-on-line/Evidence-review-final.pdf>.

- Usando um produto de filtragem / monitoramento.
- Fornecendo educação on-line sobre segurança para todas as crianças e jovens e especificando onde, como e quando será realizada.
- Certificando-se de que todo o pessoal (incluindo o pessoal de apoio) foi devidamente treinado e que a sua formação seja atualizada regularmente.
- Ter um único ponto de contato na escola e ser capaz de coletar e registrar incidentes de segurança on-line, o que dará à escola uma imagem melhor de quaisquer problemas ou tendências que precisam ser resolvidos.
- Garantir que a equipe de gestão e os inspetores das escolas tenham uma consciência adequada da segurança on-line na escola.
- Ter uma auditoria regular de todas as medidas de segurança on-line.
- Valorizando os efeitos educacionais e psicológicos que a Internet e as tecnologias on-line podem ter sobre crianças e jovens.
- O uso da tecnologia da Internet por crianças e jovens aumentou dramaticamente nos últimos anos e foi acompanhado por uma preocupação crescente com questões de segurança on-line. Historicamente, tem havido um pânico moral recorrente sobre o perigo potencial das tecnologias de comunicação, e esse tem sido o caso especialmente para mulheres jovens. No entanto, argumentou-se que quando tais perigos são realmente investigados, parece que muitas vezes não é a tecnologia como tal que é a culpada, mas sim o aumento da atividade das crianças e jovens que usam a tecnologia, mais as ansiedades sobre perda do controle dos pais. Os educadores têm desempenhado um papel vital na promoção e garantia da segurança na Internet. Pais em todo o mundo parecem acreditar que as escolas devem ter um papel central na educação de crianças e jovens no uso seguro da tecnologia, mas também ficou claro a partir de pesquisas que a principal fonte de informação sobre questões on-line para crianças e jovens é da escola e dos pais.⁶⁴ Outras orientações sobre as competências que devem ser incluídas neste tipo de educação foram identificadas como parte do projeto de educação para a Cidadania Digital do Conselho da Europa.⁶⁵

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

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

Figura 8: Crianças declarando que receberam qualquer informação ou conselho sobre como usar a Internet com segurança, entre aquelas que acessam a Internet em casa (2012) ou em outro lugar (2017, 2018, 2019), por idade ⁶⁶



Fonte: Ofcom

- As primeiras abordagens à segurança on-line focaram amplamente em soluções tecnológicas, como o uso de software de filtragem, mas nos últimos anos, tem havido uma mobilidade crescente da tecnologia da informação e, como resultado, os computadores desktop mais tradicionais não são mais o único ponto de acesso à Internet. Um número cada vez maior de telefones celulares, tablets, assistentes digitais pessoais e consoles de jogos oferecem conexões de banda larga e crianças e jovens podem acessar a Internet na escola, em casa, na biblioteca, em um cibercafé, em uma lanchonete, um clube juvenil ou mesmo à caminho da escola em um transporte público. As escolas oferecem a oportunidade de trabalhar na Internet de forma colaborativa dentro de uma rede fechada ou simplesmente rodeada de outras crianças e jovens. As medidas iniciais óbvias incluem a configuração de uma segurança efetiva na rede. Crianças e jovens podem ter dispositivos pessoais que não são cobertos pela proteção de rede e é por isso que a educação, a discussão e o diálogo são cruciais.

- As políticas de segurança on-line precisam ser projetadas e implementadas para envolver uma ampla gama de grupos de interesse e partes interessadas. Alguns exemplos são:

- professores chefes dos departamentos;
- Inspectores;
- alta gerência;
- professores de sala de aula

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.

- equipe de apoio;
- pais ou cuidadores;
- a autoridade local;
- quando possível, provedores de Internet e aqueles que fornecem serviços de Internet e banda larga para escolas.

Já que todos esses grupos têm ideias que podem ajudar a definir as políticas da escola, é importante que todos sejam consultados. No entanto, simplesmente ter políticas não é suficiente e todos os que estão envolvidos com crianças e jovens devem realizar práticas dinâmicas que ajudem a equipe a identificar e alcançar um comportamento seguro. Ao envolver todos esses grupos desde o início, todos deveriam sentir a relevância de tais políticas, bem como sua responsabilidade pessoal por torná-las reais.

A criação de um ambiente de aprendizagem seguro das TICs tem vários elementos importantes, que incluem o seguinte:

- uma infraestrutura de conscientização de todo o site;
- responsabilidades, políticas e procedimentos;
- uma gama eficaz de ferramentas tecnológicas;
- uma educação abrangente sobre segurança eletrônica;
- um programa para todos no estabelecimento;
- um processo de revisão que monitora continuamente a eficácia do ambiente de aprendizagem das TICs.

Tudo isso deve ser incorporado às políticas de segurança infantil existentes na escola, em vez de ser visto como algo gerenciado exclusivamente por uma equipe de TICs. Não faz sentido pensar no bullying na Internet ou no celular como algo diferente do bullying no mundo offline. No entanto, isso não significa que a tecnologia não possa ser uma parte importante da solução por meio da configuração de:

- recursos de prevenção e proteção contra vírus;
- sistemas de monitoramento para rastrear quem baixou o quê, quando foi baixado e qual computador foi usado;
- filtragem e controle de conteúdo para minimizar o conteúdo indevido através da rede escolar.

Os problemas que surgem em relação às novas tecnologias não se aplicam a todas as crianças e jovens, e quando surgem, dependem da idade das crianças e dos jovens que utilizam essas tecnologias. No final de 2008, a Internet Safety Technical Taskforce nos Estados Unidos da América produziu um relatório sobre o aprimoramento da segurança infantil e tecnologias on-line o que forneceu uma revisão de literatura útil de pesquisas originais publicadas sobre solicitação sexual on-line, assédio e bullying on-line e a exposição a um conteúdo

problemático.⁶⁷ Neste relatório, observaram que “há uma preocupação de que os principais meios de comunicação ampliem esses medos, tornando-os desproporcionais aos riscos que os jovens enfrentam”. Mais de dez anos depois, esse ainda é o caso com pais e educadores sendo bombardeados com manchetes chamativas que têm mais probabilidade de encorajar os adultos a restringir o acesso a serviços on-line do que educar e capacitar as crianças para usá-los com segurança.

Isso cria o perigo de que riscos conhecidos permaneçam ocultos e reduza a probabilidade da sociedade lidar com os fatores que os levam a eles, que podem ser inadvertidamente prejudiciais. A cobertura da mídia, dos crimes na internet contra crianças e jovens muitas vezes parece espelhar os posicionamentos polarizados de profissionais e acadêmicos que trabalham na área, com o pêndulo oscilando entre aqueles que sentem que existe o perigo de distorcer a ameaça representada para crianças e jovens, e daqueles para quem parece que a ameaça foi subestimada.

No entanto, existe a preocupação de que a tecnologia mediada pela Internet possa deixar algumas crianças e jovens vulneráveis e que os educadores, juntamente com os pais e responsáveis, tenham responsabilidades em relação a isso. As diferentes maneiras pelas quais crianças e jovens podem ser vítimas on-line incluem:

- solicitação ou aliciamento de crianças;
- exposição a materiais problemáticos ou ilegais;
- exposição a um meio que pode encorajar comportamentos prejudiciais por parte dos jovens;
- cyberbullying

Uma maneira útil de classificar os riscos on-line para crianças foi apresentada na Figura 7.

Ambientes educacionais informais

Além da escola e da casa, é provável que as crianças acessem a Internet e usem os serviços em ambientes não formais, por exemplo, clubes de jovens ou grupos religiosos. O entrelaçamento da vida on-line e offline para crianças e jovens significa que aqueles que trabalham com crianças nesses ambientes provavelmente terão uma influência sobre o ambiente digital das crianças e sua segurança on-line, mesmo que esse não seja seu foco principal. Portanto, todos aqueles que trabalham em ambientes mais informais devem ter alguma compreensão dos riscos e oportunidades e serem capazes de apoiar as crianças de forma adequada ou ter acesso à ajuda e ao treinamento que necessitam.

As principais considerações e princípios das diretrizes para educadores também se aplicam a tais ambientes, embora possa haver algumas diferenças contextuais ou considerações adicionais.

⁶⁷ ISTTF (2008), Enhancing Child Safety and On-line 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.

Gerenciamento de dispositivos, filtragem e comunicação

A equipe de suporte, voluntários e crianças podem ter maior probabilidade de acessar serviços por meio de seus próprios dispositivos em ambientes informais ou sistemas para gerenciar dispositivos, e o conteúdo filtrado pode ser menor ou menos robusto do que nas escolas. Portanto, garantir que os profissionais e as crianças entendam como proteger e gerenciar seus próprios dispositivos pode exigir um foco maior em ambientes informais. Da mesma forma, com opções de filtragem menos sofisticadas disponíveis, educadores e crianças não devem depender excessivamente deles para se proteger.

As configurações informais ainda deveriam ter políticas e diretrizes de proteção infantil robustas e bem preparadas - no entanto, em alguns ambientes, os educadores ou voluntários podem não ter acesso a um dispositivo organizacional ou conta de e-mail nesses ambientes. Portanto, deve-se considerar o uso de dispositivos pessoais e si é que isso é monitorado ou gerenciado com segurança nas políticas e na prática.

Da mesma forma, sem acesso a tecnologias, equipamentos e suporte 'educacionais', pode ser mais provável que as redes sociais convencionais e os serviços de mensagens sejam usados com mais frequência em ambientes informais do que nas escolas. Considerações extras podem, portanto, ser necessárias na política organizacional, prática e treinamento para identificar como eles são usados e gerenciados com segurança.

Treinamento e suporte

Educadores e voluntários que trabalham em ambientes informais podem ter menos oportunidades de se envolver com o treinamento, atualizar suas habilidades ou acessar o leque de suporte que pode estar disponível para educadores em ambientes formais. Pode ser necessário considerar como as organizações informais encontram, fornecem e financiam esse tipo de treinamento e apoio.

A Tabela 2 identifica algumas das principais áreas para os educadores considerarem.

10 Diretrizes para os educadores

É reconhecido que os professores/educadores de maneira individual não terão controle sobre algumas das áreas a serem consideradas na Tabela 2 abaixo, como filtragem e monitoramento. Espera-se que essas ações sejam realizadas pela escola ou pelo ambiente educacional.

Tabela 2: Principais áreas para os educadores considerarem.

	#	Principais áreas para considerar	Descrição
Segurança e proteção de dados dispositivos	1	Certifique-se de que todos os dispositivos estão seguros e protegidos por senhas.	Os professores são tão vulneráveis quanto qualquer outra pessoa aos ciberataques, malware, vírus e aos hacks. É importante que os professores garantam que qualquer dispositivo que eles estão usando está devidamente protegido (com senhas fortes) e bloqueadas quando não em uso. (por exemplo, se um professor precisa sair da sala de aula, então qualquer dispositivo que eles estão usando deve estar bloqueado ou o professor deve fazer logoff / sair).
	2	Instale um software de antivírus e firewalls	Certifique-se de que todos os dispositivos tenham um firewall e software antivírus instalado e que este seja mantida atualizada.
Políticas	3	Todas as escolas deveriam ter uma política que regula onde e como a tecnologia pode ser usada dentro da escola pelas diferentes partes interessadas e como as incidentes relacionadas a proteção das crianças são gerenciadas - incluindo quando acontecem on-line	Os professores precisam garantir que eles sigam as políticas de uso da tecnologia móvel e outros dispositivos eletrônicos. É importante que os professores modelem o comportamento correto ao usar dispositivos. As escolas devem especificar onde e quando os dispositivos móveis podem ser usados.
	4	Imagens dos alunos.	As escolas devem ter uma política que especifica se as fotos dos alunos podem ser tomadas. Os funcionários podem tirar fotos para fins educacionais? A permissão necessária foi concedida pelos pais / cuidadores ou dos próprios alunos? Idealmente a política deve afirmar que os dispositivos pessoais não devem ser usado para este fim com o propósito de salvaguardar os alunos e os funcionários.

	#	Principais áreas para considerar	Descrição
Filtrando e monitorando	5	Certifique-se de que as páginas disponíveis na internet fornecida pela escola é filtrada e monitorada.	Os alunos não deveriam ser capazes de acessar um conteúdo prejudicial ou impróprio de desde os sistemas de TI da escola. Nenhum sistema de filtragem pode ser 100 por cento eficaz e é importante apoiar essas soluções com uma boa educação e aprendizagem, bem como uma supervisão eficaz. No mínimo, a filtragem deve impedir o acesso a conteúdo ilegal e conteúdo considerado impróprio ou prejudicial. Como um exemplo, as seguintes categorias de conteúdo prejudicial devem ser consideradas: - Discriminação - Discurso de ódio - Abuso de drogas ou substâncias - Extremismo - Pornografia - Pirataria e roubo de direitos autorais - Conteúdo de automutilação ou suicídio - Violência Extrema
Reputação on-line digital e do rastro	6	Para observar a importância do rastro digital rastro e reputação on-line.	Os professores precisam estar cientes de que o que que dizem e fazem on-line pode afetar seu e também a reputação da escola ou colégio. Os professores devem sempre agir de uma maneira profissional on-line. As crianças também devem ser ensinadas sobre a importância da reputação on-line e como gerencia isso efetivamente.

	#	Principais áreas para considerar	Descrição
Como comunicar de maneira segura e profissional	7	Para reconhecer a importância da comunicação com os alunos, pais e outros interessados.	Deve sempre haver um limite claro entre a vida pessoal de um professor e sua vida profissional - isso inclui atividades on-line. Um endereço de e-mail escolar deve ser sempre usado para qualquer comunicação entre funcionários e alunos ou pais. As escolas podem impor políticas de comunicação ou códigos de conduta que proíbem a comunicação direta ou qualquer comunicação sem um propósito educacional ou fora das plataformas escolares. De preferência os dispositivos pessoais não deveriam ser usados para se comunicar com os alunos ou pais/responsáveis. A comunicação digital direta deve ser evitada. Caso for videoconferências ou educação a distância as escolas deveriam ser diretas e claras sobre as expectativas dos funcionários e dos alunos. (por exemplo, pensando sobre onde a aprendizagem / comunicação digital está ocorrendo, ou seja, não em um quarto tendo consideração dos outros que podem estar em casa / sala de aula.)
Comportamento do aluno e as vulnerabilidades on-line e o impacto quanto a salvaguarda e bem-estar	8	Para entender os riscos e benefícios que os alunos podem estar aos que estão expostos a quando eles se conectam na internet	Os professores precisam ter uma compreensão do que crianças e jovens estão fazendo quando estão on-line e os riscos e os benefícios que eles podem enfrentar.

11 Conclusão

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) transformaram o estilo de vida moderno. Eles nos forneceram comunicações em tempo real, acesso sem fronteiras e quase ilimitado à informação e uma ampla gama de serviços inovadores. Ao mesmo tempo, também criaram novos riscos de exploração e abuso. Sem as devidas salvaguardas, crianças e jovens - entre os maiores usuários da Internet - correm o risco de solicitações sexuais indesejadas, assédio e exposição indesejada a materiais violentos, sexuais e outros materiais angustiantes.

Sem mecanismos adequados para criar um ambiente cibernético seguro, as crianças e jovens permanecerão vulneráveis. Embora haja uma conscientização cada vez maior sobre os riscos relacionados ao uso inseguro das TICs, ainda há muito trabalho a ser feito. É, portanto, fundamental que pais e educadores discutam e decidam com crianças e jovens o que é apropriado e seguro para seu uso, bem como como devem se comportar de forma responsável usando as TICs.

Trabalhando juntos, pais, educadores, crianças e jovens podem colher os benefícios das TICs, ao mesmo tempo que minimizam os possíveis perigos para crianças e jovens.

Terminologia

As definições abaixo baseiam-se principalmente em terminologias existentes conforme elaboradas na Convenção dos Direitos da Criança de 1989, bem como pelo grupo de trabalho interagências sobre exploração sexual infantil nas Diretrizes de Terminologia para a Proteção de Crianças contra Exploração Sexual e Abuso sexual, 2016⁶⁸ (Diretrizes de Luxemburgo), pela Convenção do Conselho da Europa: Proteção de Crianças contra Exploração Sexual e Abuso Sexual, 2012⁶⁹, bem como pelo Relatório Global Kids On-line, 2019⁷⁰.

Adolescentes

Adolescentes são pessoas de 10 a 19 anos. É importante notar que o termo adolescentes não é vinculativo sob o direito internacional e aqueles com menos de 18 anos são considerados crianças, ao passo que os adolescentes de 19 anos são considerados adultos, a menos que a maioridade seja atingida mais cedo de acordo com os termos da legislação nacional.⁷¹

Inteligência Artificial (IA)

No sentido mais amplo, o termo se refere indistintamente a sistemas que são pura ficção científica (os chamados IAs “fortes” com uma forma de autoconsciência) e sistemas que já estão operacionais e capazes de realizar tarefas muito complexas (reconhecimento de rosto ou voz, condução de veículos - estes sistemas são descritos como IAs “fracos” ou “moderados”).⁷²

Sistemas de IA

Um sistema de IA é um sistema baseado em máquina que pode, para um determinado conjunto de objetivos definidos pelo homem, fazer previsões, recomendações ou decisões que influenciam ambientes reais ou virtuais e são projetados para operar em vários níveis de autonomia.⁷³

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

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

70 Globalkidson-line.net (2019), Done Right, Internet Use Can Increase Learning and Skills, <http://global-kidson-line.net/synth-report-2019/>.

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

72 Conselho da Europa (2020), What's AI ?, <https://www.coe.int/en/web/artificial-intelligence/what-is-ai>.

73 OCDE (2019), Recomendação do Conselho de Inteligência Artificial, <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>.

Alexa:

Amazon Alexa, conhecido simplesmente como Alexa, é uma assistente virtual de IA desenvolvido pela Amazon. é capaz de interação de voz, reprodução de música, criação de listas de tarefas, configuração de alarmes, streaming de podcasts, reprodução de audiolivros e fornecimento de informações sobre o clima, trânsito, esportes e outras informações em tempo real, como notícias. Alexa também pode controlar vários dispositivos inteligentes usando a si mesma como um sistema de automação residencial. Os usuários podem estender os recursos da Alexa instalando “habilidades” (funcionalidade adicional desenvolvida por fornecedores terceirizados, em outras configurações mais comumente chamadas de aplicativos, como programas meteorológicos e recursos de áudio).⁷⁴

O melhor interesse da criança

Refere-se a todos os elementos necessários para tomar uma decisão em uma situação específica sobre uma criança específica ou grupo de crianças.⁷⁵

Criança

De acordo com o artigo 1 da Convenção sobre os Direitos da Criança, criança é qualquer pessoa com menos de 18 anos, a menos que a maioria seja atingida mais cedo de acordo com a legislação nacional.⁷⁶

Exploração e abuso sexual infantil

Descreve todas as formas de exploração sexual e abuso sexual (CRC, 1989, art. 34), por exemplo, “(a) o incentivo ou coação de uma criança para que ela se envolva em qualquer atividade sexual ilegal; (b) o uso exploratório de crianças na prostituição ou outras práticas sexuais ilegais; (c) o uso exploratório de crianças em performances e materiais pornográficos bem como “contato sexual que geralmente envolve forçar uma pessoa sem consentimento.”⁷⁷ A exploração e o abuso sexual de crianças ocorrem cada vez mais através da Internet ou com alguma ligação ao ambiente on-line.⁷⁸

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

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

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

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

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

Material de exploração e abuso sexual infantil (CSAM)

A rápida evolução das TICs criou novas formas de CSEA on-line, que podem ocorrer virtualmente e não precisam incluir um encontro em pessoa com a criança.⁷⁹ Embora muitas jurisdições ainda rotulem imagens e vídeos de abuso sexual infantil como ‘pornografia infantil’ ou ‘imagens indecentes de crianças’, essas diretrizes se referem aos assuntos coletivamente como material de abuso sexual infantil (doravante, CSAM em inglês). Isso está de acordo com as Diretrizes da Comissão de Banda Larga e a Resposta Nacional do Modelo de Aliança Global WePROTECT.⁸⁰ Este termo descreve o conteúdo com maior precisão. A pornografia se refere a um setor comercializado legítimo e, como afirmam as Diretrizes de Luxemburgo, o uso do termo:

“pode (inadvertidamente ou não) contribuir para diminuir a gravidade, banalizar, ou mesmo legitimar o que é realmente abuso sexual e/ou exploração sexual de crianças [...] o termo ‘pornografia infantil’ corre o risco de insinuar que os atos são realizados com o consentimento da criança e representam material sexual legítimo”.⁸¹

O termo CSAM se refere a material que representa atos que são sexualmente abusivos e/ou exploradores para uma criança. Isso inclui, mas não se limita a, material que registre o abuso sexual de crianças por adultos, imagens de crianças incluídas em conduta sexualmente explícita e órgãos sexuais de crianças quando as imagens são produzidas ou usadas para fins principalmente sexuais.

Crianças e jovens

Descreve todas as pessoas com menos de 18 anos, sendo que crianças, também chamadas de crianças mais novas nas diretrizes, abrangem todas as pessoas com menos de 15 anos e jovens compreendem o grupo de 15 a 18 anos.

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

80 WePROTECT Global Alliance (2016), Preventing and Tackling Child Sexual Exploitation and Abuse (CSEA): A Model National Response., <https://static1.squarespace.com/static/5630f48de4b00a75476ecf0a/t/582ba50bc534a51764e8a4ec/1479255310190/WePROTECT+Global+Alliance+Model+National+Response+Guidance.pdf> ; Broadband Commission (2019), Child On-line Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation On-line, https://broadbandcommission.org/Documents/working-groups/ChildOn-lineSafety_Report.pdf.

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

Brinquedos conectados

Os brinquedos conectados se conectam à Internet usando tecnologias como Wi-Fi e Bluetooth e normalmente operam em conjunto com aplicativos complementares para permitir brincadeiras interativas para as crianças. De acordo com a Juniper Research, em 2015 o mercado de brinquedos conectados atingiu US \$ 2,8 bilhões e está previsto que aumente para US \$ 11 bilhões até 2020. Esses brinquedos coletam e armazenam informações pessoais de crianças, incluindo nomes, geolocalização, endereços, fotografias, gravações de áudio e vídeo.⁸²

Cyberbullying, também conhecido como bullying on-line

O cyberbullying descreve um ato intencionalmente agressivo realizado repetidamente por um grupo ou um indivíduo usando tecnologia digital e visando uma vítima que não pode se defender facilmente.⁸³ Geralmente envolve "usar a tecnologia digital e a Internet para postar informações prejudiciais sobre alguém, compartilhar propositalmente informações privadas, fotos ou vídeos de forma prejudicial, enviar mensagens ameaçadoras ou ofensivas (via e-mail, mensagem instantânea, chat ou textos), espalhar boatos e informações falsas sobre a vítima ou excluí-la propositalmente das comunicações on-line"⁸⁴. Pode envolver comunicações diretas (como bate-papo ou mensagem de texto), semipúblicas (como postar uma mensagem de assédio em uma lista de e-mail) ou públicas (como criar um site dedicado a zombar da vítima).

Cyberhate (ódio cibernético), discriminação e extremismo violento

"O ódio cibernético, a discriminação e o extremismo violento são uma forma distinta de violência cibernética, pois visam uma identidade coletiva, em vez de indivíduos [...] muitas vezes devido a raça, orientação sexual, religião, nacionalidade ou status de imigração, sexo/gênero e opção política"⁸⁵.

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

83 Anna Costanza Baldry, Anna Sorrentino, and David P. Farrington (2019), Cyberbullying and Cybervictimization versus Parental Supervision, Monitoring and Control of Adolescents' On-line Activities, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.11.0058>.

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

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

Cidadania Digital

Cidadania digital refere-se à capacidade de se engajar de forma positiva, crítica e competente no ambiente digital, valendo-se de habilidades de comunicação e criação eficazes, para praticar formas de participação social que respeitem os direitos humanos e a dignidade por meio do uso responsável da tecnologia.⁸⁶

Alfabetização Digital

Alfabetização digital significa ter as habilidades que uma pessoa precisa para viver, aprender e trabalhar em uma sociedade onde a comunicação e o acesso à informação acontecem cada vez por meio de tecnologias digitais, como plataformas de Internet, mídias sociais e dispositivos móveis.⁸⁷ Inclui comunicação clara, habilidades técnicas e pensamento crítico.

Resiliência digital

Este termo descreve a capacidade de uma criança lidar emocionalmente com encontros prejudiciais on-line. A resiliência digital inclui ter os recursos emocionais necessários para entender quando a criança está correndo risco on-line, saber o que fazer para buscar ajuda, aprender com a experiência e se recuperar quando as coisas derem errado.⁸⁸

Educadores

Um educador é uma pessoa que trabalha sistematicamente para melhorar a compreensão de outra pessoa sobre um determinado assunto. O papel dos educadores abrange tanto aqueles que ensinam em salas de aula quanto os educadores mais informais como aqueles que, por exemplo, usam plataformas e serviços de sites de redes sociais para fornecer informações de segurança on-line ou administrar cursos comunitários ou escolares para permitir que crianças e jovens permaneçam em segurança quando estão on-line.

O trabalho dos educadores varia em função do contexto em que atuam e da faixa etária das crianças e jovens (ou adultos) que procuram educar.

Governadores

Descreve todas as pessoas que ocuparam um cargo na estrutura de gestão/governança escolar. Grooming/aliciamento on-line

Aliciamento on-line conforme definido nas Diretrizes de Luxemburgo, refere-se ao processo de estabelecer/construir um relacionamento com uma criança pessoalmente ou através do uso da Internet ou outras tecnologias digitais para ter um contato sexual com essa pessoa,

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

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

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

persuadindo a criança a ter uma relação sexual.⁸⁹ Um processo destinado a atrair crianças para o comportamento sexual ou conversas com ou sem o seu conhecimento, ou um processo que envolve a comunicação e socialização entre o agressor e a criança a fim de torná-la mais vulnerável ao abuso sexual. O termo aliciamento não foi definido no direito internacional; algumas jurisdições, incluindo o Canadá, usam o termo 'sedução'.

Tecnologias da informação e comunicação (TICs)

As tecnologias de informação e comunicação descrevem todas as tecnologias de informação que enfatizam o aspecto da comunicação. Isso inclui todos os serviços e dispositivos de conexão à Internet, como, entre outros, computadores, laptops, tablets, smartphones, consoles de jogos, televisores e relógios.⁹⁰ Inclui ainda serviços como rádio, bem como banda larga, hardware de rede e sistemas de satélite, entre outros.

Jogos on-line (gaming)

Gaming ou jogos on-line é definido como jogar qualquer tipo de jogo digital comercial envolvendo um ou vários jogadores por meio de qualquer dispositivo conectado à Internet, incluindo consoles dedicados, computadores desktop, laptops, tablets e telefones celulares.

O "ecossistema de jogos on-line" inclui assistir outros jogarem videogames por meio de e-sports, streaming ou plataformas de compartilhamento de vídeo, que normalmente fornecem opções para os espectadores comentarem ou interagirem com os jogadores e outros membros do público.⁹¹

Ferramentas de controle parental

Software que permite aos usuários, normalmente os pais, controlar algumas ou todas as funções de um computador ou outro dispositivo que pode se conectar à Internet. Normalmente, esses programas podem limitar o acesso a determinados tipos ou classes de sites ou serviços on-line. Alguns também fornecem espaço para gerenciamento de tempo, ou seja, o dispositivo pode ser configurado para ter acesso à Internet apenas em determinados horários. Versões mais avançadas podem gravar todos os textos enviados ou recebidos de um dispositivo. Os programas normalmente serão protegidos por senha.⁹²

Pais, tutores, responsáveis

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

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

91 UNICEF (2019), Child Rights and On-line Gaming: Opportunities & Challenges for Children and the Industry, https://www.unicef-irc.org/files/upload/documents/UNICEF_CRBDigitalWorldSeriesOn-line_Gaming.pdf.

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

Vários sites da Internet referem-se aos pais de forma genérica (como através de uma “página para pais” e “controles parentais”). Portanto, pode ser útil definir as pessoas que idealmente deveriam capacitar os filhos para maximizar as oportunidades disponíveis on-line, certifique-se de que crianças e jovens usem sites da Internet com segurança e responsabilidade e dêem seu consentimento para ter acesso a sites específicos da Internet. Neste documento, o termo “pais” refere-se a qualquer pessoa (excluindo educadores) que tem responsabilidade legal por uma criança. A responsabilidade parental varia de país para país, assim como os direitos legais dos pais.

Informações pessoais

O termo descreve informações individualmente identificáveis sobre uma pessoa, que são coletadas on-line. Isso inclui o nome completo, detalhes de contato, como endereço residencial e de e-mail e números de telefone e impressões digitais ou material de reconhecimento facial, números de seguro ou qualquer outro fator que permita o contato físico ou on-line ou a localização de uma pessoa. Neste contexto, também se refere a qualquer informação sobre uma criança e seu entourage que é coletada on-line por provedores de serviços on-line, incluindo brinquedos conectados e a Internet das coisas, e qualquer outra tecnologia conectada.

Privacidade

A privacidade é frequentemente medida em termos de compartilhamento de informações pessoais on-line, ter um perfil público de mídia social, compartilhamento de informações com pessoas conhecidas on-line, uso de configurações de privacidade, compartilhamento de senhas com amigos e nível de preocupação com a privacidade.⁹³

Sexting

Sexting é comumente definido como o envio, recebimento ou troca de conteúdo sexualizado de produção própria, incluindo imagens, mensagens ou vídeos por meio de telefones celulares e/ou da Internet.⁹⁴ A criação, distribuição e posse de imagens sexuais de crianças é ilegal na maioria dos países. Se imagens sexuais de crianças autoproduzidas forem reveladas, os adultos não devem visualizá-las. O compartilhamento de imagens sexuais com uma criança, por um adulto, é sempre um ato criminoso e quando ocorre entre crianças pode gerar dano e denúncias e ações para remover imagens compartilhadas podem ser necessárias.

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

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

Sextorção ou extorsão sexual de crianças

Sextorção é a “chantagem de uma pessoa usando imagens autogeradas dessa pessoa, a fim de extorquir favores sexuais, dinheiro ou outros benefícios dela ou dele sob a ameaça de compartilhar o material sem o consentimento da pessoa retratada (por exemplo, postar imagens nas redes sociais)”.⁹⁵

Internet das Coisas

A Internet das Coisas representa o próximo passo para a digitalização da sociedade e da economia, onde objetos e pessoas se interconectam por meio de redes de comunicação e informam sobre seu status e/ou o meio ambiente.⁹⁶

URL

Esta abreviatura significa “localizador uniforme de recursos”, o endereço de uma página da Internet.⁹⁷

Realidade virtual

A realidade virtual é o uso da tecnologia do computador para criar o efeito de um mundo tridimensional interativo no qual os objetos têm uma sensação de presença espacial.”⁹⁸

WI-FI

Wi-Fi (Wireless Fidelity) é o grupo de padrões técnicos que permite a transmissão de dados em redes sem fio.⁹⁹

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

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

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

98 NASA (date?), Virtual Reality, on-line under: <https://www.nasa.gov/Software/VWT/vr.html>.

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

União Internacional
de Telecomunicações
Place des Nations
CH-1211 Genebra 20
Suíça

ISBN: 978-92-61-30471-3



Publicado na Suíça
Genebra, 2020
Créditos das fotos: Shutterstock