



Irena Pulak

<https://orcid.org/0000-0002-7735-4590>

e-mail: irena.pulak@ignatianum.edu.pl

Akademia Ignatianum w Krakowie

Elementy budowania przyjaznej dziecku przestrzeni cyfrowej w kontekście działań na rzecz zrównoważonego rozwoju

Components of Building a Child-friendly Digital Environment in the Context of Sustainability Efforts

KEYWORDS ABSTRACT

digital space,
children's rights,
sustainable
development, digital
competencies

The main purpose of the study is to identify and describe the conditions and opportunities for building a child-friendly digital environment in a modern world dominated by new information and communication technologies, particularly in relation to sustainable development efforts. The review of these opportunities is based primarily on official documents and available reports and studies published by international, state and social institutions working in this area. Children and adolescents are a strongly inconsistent group of users of virtual space. The key and basic element influencing the use of digital tools and vulnerability to online threats is the age of the recipients of digital content and their competencies in this area. The article outlines the characteristics of different age groups of young Internet users and the related challenges for lawmakers, parents and educators. It discusses selected aspects of children's functioning in the space of the Internet and new technologies based on General Comment No. 25 (2021) on children's rights in the digital environment, issued under the UN Convention on the Rights of the Child. It is also pointed out how these rights can be respected through the realization of certain sustainable development goals.

SŁOWA KLUCZE **ABSTRAKT**

przestrzeń cyfrowa,
prawa dziecka,
zrównoważony
rozwój,
kompetencje
cyfrowe

Głównym celem opracowania jest wskazanie i opisanie uwarunkowań oraz możliwości budowania cyfrowej przestrzeni przyjaznej dziecku we współczesnym świecie, zdominowanym przez nowe technologie informacyjno-komunikacyjne, w szczególności w odniesieniu do działań podejmowanych na rzecz zrównoważonego rozwoju. Przeglądu tych możliwości dokonano przede wszystkim na podstawie oficjalnych dokumentów, dostępnych raportów i opracowań publikowanych przez działające w tym obszarze instytucje międzynarodowe, państwowe i społeczne. Dzieci i młodzież stanowią mocno niespójną grupę użytkowników przestrzeni wirtualnej. Kluczowym i podstawowym elementem wpływającym na sposób korzystania i podatność na zagrożenia płynące z sieci jest wiek odbiorcy treści cyfrowych i posiadane przez niego kompetencje w tym zakresie. W artykule przybliżono cechy poszczególnych grup wiekowych młodych użytkowników Internetu i związane z tym wyzwania dla prawodawców, rodziców i wychowawców. Omówiono wybrane aspekty dotyczące funkcjonowania dzieci w przestrzeni Internetu i nowych technologii, bazując na Komentarzu ogólnym nr 25 Konwencji o prawach dziecka (2021) w sprawie praw dziecka w środowisku cyfrowym. Wskazano również, jak te prawa mogą być respektowane poprzez realizowanie określonych celów zrównoważonego rozwoju.

Wprowadzenie

Wielki przełom w podejściu do obecności i aktywności dzieci w przestrzeni cyfrowej spowodowała pandemia COVID-19. Pojęcie przestrzeni cyfrowej wykorzystywane jest w tym kontekście w odniesieniu do wirtualnego środowiska, niemającego fizycznych wymiarów, w którym nie tylko można poszukiwać informacji, komunikować się i dzielić się treściami z innymi, ale również nawiązywać i rozwijać wzajemne relacje (Polak, 2016). Wykorzystanie zatem nowego środowiska i narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie komunikacji interpersonalnej i edukacji nastąpiło niejako odgórnie i w sposób wymuszony zaistniała sytuacją epidemiczną. Ujawniły się jednak w tym procesie wszelkie braki i niedociągnięcia związane zarówno z wyposażeniem w odpowiedni sprzęt i całą infrastrukturę techniczną, ale również – co może jest istotniejsze i co może silnie wpłynęło na jakość tej formy kontaktu – niedostatki w zakresie posiadanych przez dzieci, młodzież i dorosłych kompetencji cyfrowych. Znaczenie świata cyfrowego jako jeszcze jednej przestrzeni, w której funkcjonuje współcześnie człowiek, stało się wyraźnie widoczne. W konsekwencji rozpoczęła się szeroka dyskusja w oficjalnych gremiach na temat roli i zadań rządów oraz instytucji międzynarodowych w tym zakresie.

Przebywanie dzieci i młodzieży w środowisku cyfrowym stało się jednym z istotnych i właściwie nieodłącznych elementów współczesnej rzeczywistości. Przestrzeń cyfrowa stwarza bowiem nowe „możliwości zdobywania wiedzy i holistycznego rozwoju, a także dostępu do edukacji i możliwości realizacji praw dziecka, także w sytuacjach kryzysowych, takich jak wojna czy pandemia” (*Wyciąg z Komentarza...*, 2022).

Obecność dzieci w przestrzeni cyfrowej i związane z tym implikacje

Według raportu *Children in a Digital World* z 2017 roku dzieci i młodzież, czyli osoby, które nie ukończyły 18. roku życia, stanowiły około 1/3 wszystkich użytkowników Internetu na świecie. Trzeba jednak zauważyć, że młodzież w przedziale wieku od 15 do 24 lat tworzyła najbardziej usieciowioną grupę, aż 71% osób korzystało z Internetu, gdy ten sam wskaźnik dla całej populacji wyniósł zaledwie 48%. Wraz z rozwojem nowych technologii, głównie urządzeń mobilnych i rozbudową zasobów sieci, spada wiek, w którym dzieci uzyskują dostęp do Internetu (UNICEF, 2017b).

Dzieci jako użytkowników Internetu nie można jednak traktować jako jednorodnej grupy. Podstawowym czynnikiem przesądającym o sposobach i zakresie korzystania z nowych technologii informacyjnych jest wiek. Elizabeth Milovidov (2020), omawiając kwestie różnego typu wyzwań stojących przed rodzicami, opiekunami i wychowawcami w epoce cyfrowej, wyróżniła i scharakteryzowała cztery podstawowe grupy młodych użytkowników przestrzeni wirtualnej.

Pierwsza grupa – dzieci najmłodszych, w wieku 0–3 lat – jest szczególna, gdyż noworodki i niemowlęta nie mogą być bezpośrednio zaangażowane w środowisko cyfrowe. Dzieci w tym wieku powinny być przede wszystkim izolowane i chronione przed przedwczesną ekspozycją na środowisko medialne. Zagrożenia dla zdrowia i prawidłowego rozwoju dziecka są zbyt duże w stosunku do potencjalnych korzyści. W przypadku tej grupy wiekowej zaleca się, aby aktywność cyfrowa w stosunku do aktywności twarzą w twarz i zabawy w świecie rzeczywistym była jedynie elementem sporadycznym. Milovidov jednak w tym przypadku zwraca uwagę na działania w sieci rodziców i opiekunów, którzy w tym okresie chętnie zamieszczają zdjęcia i nagrania wideo z dzieckiem, w ten sposób tworzą się pierwsze cyfrowe ślady dziecka. Powinni to jednak robić w sposób odpowiedzialny i świadomy, mając na względzie ewentualne związane z tym konsekwencje.

Kolejny przedział wiekowy to okres od 4 do 8 lat. Wtedy dzieci rozpoczynają swoją przygodę z siecią i mediami ekranowymi. Zazwyczaj początek stanowi oglądanie filmów i korzystanie z prostych aplikacji. Doświadczenie pokazuje, że dzieci w tym wieku świetnie sobie radzą z obsługą urządzeń i nawigowaniem po różnych interfejsach

ekranowych. Starsze dzieci chętnie sięgają po gry czy programy edukacyjne. Wraz z nauką czytania i pisania rozszerzają zakres swoich aktywności online, zaczynają już też korzystać z mediów społecznościowych. Z reguły jednak podstawowym celem pozostaje rozrywka i komunikacja z innymi. Rolą rodziców i opiekunów w tym czasie jest wspieranie swoich dzieci i udzielanie im pomocy w dokonywaniu pozytywnych wyborów, proponowanie alternatywnych (w stosunku do środowiska cyfrowego) możliwości zabawy i odkrywania świata. Wyzwaniem dla wielu rodziców jest kontrolowanie i ograniczanie swoim pociechom czasu spędzanego przed różnego typu ekranami.

Kiedy dzieci są w fazie preadolescencji, czyli w wieku 9–12 lat, przechodzą – jak zauważa Milovidov – od nieśmiałości do niezależności. Dzieci stają się bardziej samodzielne i zaczynają podejmować nowe działania w sieci, chętniej i intensywniej korzystają z serwisów społecznościowych. Komputer, tablet czy smartfon stają się również narzędziami wykorzystywanymi w szkole, do celów edukacyjnych. Na tym etapie ważna jest uwaga i zainteresowanie ze strony rodziców. Powinni oni od początku starać się uczyć swoje dzieci krytycznego podejścia do wszelkich informacji przekazywanych za pośrednictwem Internetu, uwrażliwiać na manipulację, np. ze strony firm marketingowych, oraz budzić świadomość zagrożeń czyhających w sieci (np. prób o podanie danych osobowych). Jest to też czas kształtowania zdrowych i pozytywnych nawyków związanych z korzystaniem z urządzeń cyfrowych, np. poprzez zawarcie umowy z dzieckiem na temat zasad korzystania z urządzeń cyfrowych w domu, szkole. Zadaniem dorosłych w tym okresie dorastania jest towarzyszenie dziecku w jego działaniach w sferze cyfrowej, obserwowanie go i w razie potrzeby udzielenie odpowiedniego wsparcia.

Ostatnia kategoria obejmuje wiek od 13 do 18 lat. Ten okres nastoletni to czas rozwijającej się autonomii, czas eksplorowania i eksperymentowania. Niesie to z sobą zarówno pozytywne, jak i negatywne następstwa. Zaangażowanie w różne aktywności w sieci może pomóc w zdobyciu niezbędnych umiejętności w zakresie korzystania z technologii informacyjnych i komunikacyjnych, rozwijać krytyczne myślenie i inne zdolności, ale równocześnie sprawia, że jest się bardziej narażonym na potencjalnie szkodliwe treści i działania, takie jak cyberprzemoc, seksting, grooming, pornografia itp. Młodzież w tym wieku bardzo intensywnie korzysta z mediów społecznościowych, czy to w celu towarzyskim, ekspresji twórczej, czy dzielenia z innymi wspólnych zainteresowań. Media społecznościowe i zespołowe granie online mogą przynieść wiele korzyści nastolatkom, w tym budowanie sieci kontaktów lub grup wzajemnego wsparcia. Z drugiej jednak strony mogą również nieść ze sobą poważną, zewnętrzną presję społeczną, która może być postrzegana jako obciążenie dla młodego człowieka. Obecność rodziców i wychowawców w życiu dziecka, dobre relacje z nimi i okazane w tym okresie wsparcie jest bardzo ważne i przekłada się często na utrzymanie prawidłowego podejścia i funkcjonowania w środowisku nowych technologii (Milovidov, 2020).

Przebywając w wirtualnej przestrzeni, młodzi ludzie narażeni są na różnego rodzaju niebezpieczeństwa. Zazwyczaj wyróżnia się kilka głównych kategorii zagrożeń. Najczęściej są one związane ze szkodliwymi treściami, które może napotkać dziecko w sieci, oraz skłonnością do nauzywania Internetu, przez to w krańcowych sytuacjach utratą kontroli nad intensywnością korzystania z nowych technologii cyfrowych, rozumianych tu bardzo szeroko. Granie w gry czy obecność na portalach społecznościowych to przykłady aktywności silnie angażujących młodego odbiorcę i wciągających go do wirtualnego świata. Ludzie spotykani w sieci nie zawsze mają dobre intencje, przez to dzieci mogą być narażone na zachowania agresywne, cyberprzemoc, promowanie niebezpiecznych zachowań itp. Dzieci i młodzież ze względu na wiek dysponują mniejszym doświadczeniem w kontaktach z innymi, dlatego częściej padają ofiarami manipulacji i brutalnych działań marketingowych (Bochenek i in., b.d.).

Warto przy tym zauważyć, że używane powszechnie od lat 80. ubiegłego wieku w dyskusjach na temat bezpiecznego korzystania przez dzieci z mediów elektronicznych pojęcie czasu ekranowego, czyli czasu, jaki dziecko dziennie może spędzić, korzystając z różnych rodzajów mediów, straciło aktualność. Kiedy się pojawiło w powszechnym użyciu, odnosiło się przede wszystkim do czasu spędzanego przed telewizorem. Obecnie wachlarz sposobów korzystania i zakres interakcji, w jaki dzieci mogą wchodzić z mediami cyfrowymi, bardzo wyraźnie się zwiększył i zmienił jakościowo. I tak powstaje pytanie, czy czas spędzony przez dziecko na aktywnościach z wykorzystaniem różnych urządzeń medialnych, np. na wykonywaniu zdjęć aparatem cyfrowym też powinien być wliczany do czasu ekranowego. Przemiany w technologii i postępująca cyfryzacja wszystkich sfer życia wskazują na potrzebę zmiany podejścia i sposobu mówienia na ten temat. Nie tyle wyznaczone limity czasu są istotne, ile zbudowanie przestrzeni, w której dzieci miałyby możliwość stworzenia zdrowych relacji w kontakcie z nowymi technologiami (Donahoo, 2022).

Używając określenia „przestrzeń przyjazna dziecku” w odniesieniu do przestrzeni cyfrowej, zazwyczaj mamy na myśli szeroko rozumiane środowisko sieciowe, w którym dziecko chętnie przebywa, czuje się bezpiecznie, może rozwijać zainteresowania, poszerzać wiedzę i kontaktować się z innymi, a także w razie potrzeby uzyskać pomoc i wsparcie. Aby stworzyć w sieci bezpieczną i przyjazną przestrzeń dla dzieci, niezbędna jest profilaktyka, przygotowanie młodych internautów na potencjalne trudne sytuacje. Towarzystwo przez dorosłych dziecku w tej wędrówce po świecie nowych technologii, wyposażenie go w odpowiednią wiedzę i umiejętności pozwoli przynajmniej częściowo zniwelować ryzyko. Można to jednak łatwiej osiągnąć nie przez system zakazów i nakazów, ale szczerą rozmowę i nawiązywanie bliskich relacji (Bochenek i in., b.d.).

Prawa dziecka w przestrzeni cyfrowej i ich realizacja w praktyce

Kiedy w roku 1989 Organizacja Narodów Zjednoczonych przygotowywała Konwencję o prawach dziecka Internet, jaki znamy dzisiaj, dopiero się rodził, a jej autorzy nie mogli być zatem świadomi przemian, jakie nowe technologie na przestrzeni ostatnich trzydziestu lat wniosły w życie kolejnych młodych pokoleń. Z tego powodu Komitet Praw Dziecka opublikował *Komentarz ogólny nr 25 (2021) dotyczący praw dzieci w odniesieniu do środowiska cyfrowego* (ONZ, 2021). Zamieszczono w nim wyjaśnienia i wskazówki legislacyjne dla organów państwowych, aby zapisy konwencji, w tym ochrona praw dziecka w przestrzeni cyfrowej, mogły być prawidłowo realizowane. Należy jednak podkreślić, że w tych dokumentach sam termin „środowisko cyfrowe” rozumiany jest bardzo szeroko. Obejmuje on wszelkie usługi cyfrowe i medialne, w tym treści, aplikacje, oprogramowanie, technologie obliczeniowe, mobilne itp. Odpowiednie zapisy powinny również uwzględniać usługi związane z bazami danych, np. cyfrową administrację, platformy mediów społecznościowych, big data, Internet rzeczy itd. (*Child Protection...*, b.d.).

W dokumentach opracowanych przez Komitet Praw Dziecka podkreśla się, że przestrzeń cyfrowa staje się nowym środowiskiem, w którym funkcjonują dzieci, dlatego również tam prawa dziecka powinny być w pełni respektowane. Trzeba mieć też na uwadze fakt, że wpływ nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych obecnie jest tak duży, że może obejmować dzieci nawet wtedy, kiedy nie korzystają one w sposób bezpośredni z Internetu (Ciesiołkiewicz, 2022).

W opracowaniu *In our own words – children’s rights in the digital world* (b.d.) wyraźnie podkreśla się, że dzieci mają prawo do informacji, wolności i prywatności. Aby to udało się zrealizować w środowisku cyfrowym, należy przestrzegać czterech ogólnych zasad (*Konwencja o prawach dziecka...*, b.d.):

- braku dyskryminacji (zapewnienie dzieciom swobodnego i bezpiecznego dostępu do usług cyfrowych, przeciwdziałanie zjawiskom wykluczenia cyfrowego),
- dobra dziecka (uwzględnienie najlepiej pojętego interesu dziecka przy tworzeniu środowiska cyfrowego i przygotowaniu odpowiednich regulacji prawnych),
- prawa do życia, przeżycia i rozwoju (dostarczanie niezbędnych informacji, przeciwdziałanie, np. poprzez odpowiednie kampanie medialne, zagrożeniom typu nękanie w sieci, przejawom cyberagresji, promowania hazardu i zachowań ryzykownych czy też szerzeniu informacji nieprawdziwych lub celowo zafałszowanych),
- poszanowania poglądów dziecka (przestrzeganie praw dziecka w zakresie wyrażania własnych opinii, uwzględnienie przez usługodawców doświadczeń młodych użytkowników Internetu) (*Wyciąg z Komentarza...*, 2022).

Zadaniem dorosłych, którzy tworzą świat cyfrowy, jest dostosowanie go do potrzeb młodych odbiorców, nie tylko uczynienie go dostępnym dla tej grupy wiekowej, ale również zagwarantowanie w nim bezpieczeństwa.

Obecne pokolenie dzieci i młodzieży postrzega dostęp do Internetu jako coś oczywistego, konieczność, która jest niezbędna dla edukacji, rozrywki, informacji oraz kontaktu z rodziną i przyjaciółmi. W ogólnoswiatowych badaniach jednak prawie połowa dzieci zgłasza problemy z łącznością, wynikają one z reguły z braku dostępu do odpowiednich urządzeń i infrastruktury technologicznej, ale też z braku dostępności do odpowiednich danych i informacji. Najbardziej poszkodowane w tym względzie są najuboższe warstwy społeczne. Aby prawa dziecka w tym zakresie były przestrzegane, potrzebna jest odpowiednia strategia działań na szczeblu ponadnarodowym, zachęcanie państw do dokonania przeglądu i wzmocnienia ich ustawodawstwa i polityki wewnętrznej w celu ochrony i promowania praw dziecka w świecie online. Konieczne jest również wywieranie nacisku na właścicieli platform internetowych, twórców gier i aplikacji, aby te zagadnienia mieli na uwadze, a prawo dziecka do ochrony prywatności i bezpieczeństwa w przestrzeni wirtualnej uwzględnili już w fazie projektowania usług cyfrowych (*Summary report...*, b.d.).

Kiedy analizujemy proces cyfryzacji środowiska życia współczesnego dziecka, można wyróżnić kilka kluczowych obszarów. Pierwszy to kwestia dostępu do nowych technologii, szczególnie sieci Internet. Pozwala on dzieciom w ogóle zaistnieć w tej stosunkowo nowej przestrzeni, korzystać ze zgromadzonych tam zasobów i oferowanych usług. Poprzez korzystanie z usług cyfrowych dzieci mogą realizować swoje potrzeby w zakresie edukacji i kultury, a także praw obywatelskich. Z kolei wykluczenie cyfrowe może prowadzić do pogłębienia się nierówności społecznych i marginalizacji pewnych środowisk. Pojawia się tu też problem różnych form dyskryminacji, np. ze względu na niepełnosprawność, status ekonomiczny, pochodzenie etniczne czy język (*Wyciąg z Komentarza...*, 2022).

Trzeba mieć na względzie fakt, że środowisko cyfrowe buduje nową jakość w zakresie poszukiwania, otrzymywania i przekazywania informacji. Wiąże się z tym drugi ważny obszar respektowania wolności słowa i prawa dziecka do wyrażania własnych poglądów i opinii oraz dzielenie się nimi z innymi. Młodzi użytkownicy chętnie odgrywają rolę twórców i dystrybutorów treści w środowisku cyfrowym. By jednak korzystać z pełni praw w tym zakresie, powinni mieć świadomość konsekwencji swoich działań, brać pod uwagę uzasadnione ograniczenia związane np. z poszanowaniem prawa i godności innych osób, przestrzeganiem praw własności intelektualnej itp. Rolą państwa jest zapewnienie dzieciom wysokiej jakości treści, które będą specjalnie dostosowane do ich wieku i potrzeb (łatwe do odnalezienia i zrozumienia, dostępne w ich języku) (*Guidelines to respect...*, 2018).

Internet pełni ważną funkcję komunikacyjną, tworzy przestrzeń spotkania, w której dzieci łatwo mogą nawiązać kontakty ze swoimi rówieśnikami, przyjaciółmi lub rodziną. Niwelując fizyczne granice, pozwala również na poznanie przedstawicieli innych kultur i narodów. Współczesna przestrzeń cyfrowa pozwala również kształtować i rozwijać swoją tożsamość społeczną, etniczną czy kulturową, a także ułatwia pełniejsze uczestniczenie w życiu swoich społeczności.

Osiąganie celów zrównoważonego rozwoju w kontekście budowania cyfrowego środowiska przyjaznego dzieciom

Zgodnie z definicją zrównoważony jest rozwój „odpowiadający potrzebom dnia dzisiejszego, który nie ogranicza zdolności przyszłych pokoleń do zaspokajania własnych potrzeb” (*Nasza wspólna przyszłość...*, 1991). Wśród 17 celów zrównoważonego rozwoju duża część dotyczy tematu przestrzegania praw człowieka. Wykorzystanie nowych technologii cyfrowych może pomóc w wielu aspektach nie tylko w walce z ubóstwem, ale również ułatwić realizowanie potrzeb informacyjnych, edukacyjnych czy związanych z ochroną zdrowia (*Principles on identification...*, 2022).

Technologie informacyjno-komunikacyjne wtargnęły bowiem i przemieniły w mniejszym lub większym stopniu już prawie wszystkie sfery naszego codziennego życia. Dzieci już od najmłodszych lat stają się aktywnymi odbiorcami narzędzi cyfrowych, jakich dostarcza im współczesny świat. To radykalnie zmienia oblicze dzieciństwa. Sam dostęp do nowych technologii przeobraża się w nową linię podziału na tych, którzy odnoszą z tego tytułu korzyści, i na tych, którzy są tych możliwości pozbawieni. Wraz z postępem technicznym i rozwojem nowych technologii pojawiają się też nowe, związane z nimi i nieznane dotąd zagrożenia dla prawidłowego rozwoju dziecka. Potencjalny wpływ technologii informacyjno-komunikacyjnych na zdrowie i szczęście dzieci pozostaje nadal kwestią budzącą sporo kontrowersji oraz zaniepokojenie wśród rodziców, wychowawców i całej opinii publicznej (UNICEF, 2017a). Obecnie polityka i praktyka działań wielu państw w zakresie zrównoważonego rozwoju i mająca na celu niwelowanie barier oraz włączenie dzieci i młodzieży w środowisko cyfrowe nie zawsze uwzględnia pełny zakres praw dziecka.

Znaczenie nowych technologii cyfrowych jest wielokrotnie przywoływane przy szczegółowym opisie celów zrównoważonego rozwoju. W przypadku celu 1 – „Wyeliminowania ubóstwa we wszystkich jego formach na całym świecie” – wyraźnie podkreśla się konieczność zapewnienia wszystkim, szczególnie osobom ubogim i podatnym na zagrożenia dostępu do nowych technologii. Trudno również dzisiaj mówić o nieodpłatnej, sprawiedliwej i dobrej jakości edukacji na różnych szczeblach oraz promowaniu uczenia się przez całe życie bez wykorzystania w mniejszym lub większym

stopniu narzędzi cyfrowych (realizacja celu 4). Dzieci uczą się przede wszystkim dzięki obserwowaniu działań dorosłych, a to z kolei w niektórych środowiskach może sprzyjać zjawisku dziedziczenia cyfrowych nierówności (Batorski, 2017). Wirtualne środowiska edukacyjne, w których mogą funkcjonować dzieci, powinny sprzyjać włączeniu społecznemu, powinny być wolne od przemocy i ułatwiać start życiowy dzieciom bez względu na ich wiek, płeć, status ekonomiczny, wyznawaną religię, niepełnosprawność czy narodowość.

Podobną rolę powinny dla młodego pokolenia odgrywać też przestrzenie informacyjne bazujące na nowoczesnych technologiach (cele 9 i 16). Na budowanie zrównoważonego świata mają wpływ takie działania, jak przekazywanie za pośrednictwem środków masowego przekazu rzetelnych wiadomości, upowszechnianie wiedzy na tematy związane z ochroną środowiska oraz promowanie postaw proekologicznych i życia zgodnego z naturą.

Zakończenie

Podsumowując dotychczasowe rozważania, warto zauważyć, że można na transformację cyfrową i budowanie w przestrzeni nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych środowiska przyjaznego dziecku spojrzeć z trochę innej, nieco szerszej perspektywy. Obserwowane przemiany wskazują bowiem, że technologie cyfrowe są w coraz większym stopniu wbudowane w infrastrukturę społeczną, a nie stanowią czegoś odrębnego i izolowanego, dlatego też nie tyle chodzi o nowe prawa cyfrowe, ile raczej o podstawowe prawa człowieka przysługujące dzieciom i ich realizację w zmieniającej się rzeczywistości. Podobnie można traktować kształcenie kompetencji cyfrowych jako środka umożliwiającego osiągnięcie praw w erze cyfrowej.

W tekście Rezolucji Parlamentu Europejskiego z dnia 11 marca 2021 r. w sprawie praw dziecka wyraźnie zaznacza się, że:

[...] ważne jest, by UE inwestowała w umiejętności cyfrowe w celu zagwarantowania wszystkim dzieciom swobodnego dostępu do umiejętności cyfrowych i edukacji cyfrowej, zwłaszcza dzieciom ze społeczności niemających wystarczającego dostępu do nich lub społeczności marginalizowanych, ze szczególnym naciskiem na budowanie ich odporności i oferowanie wsparcia psychospołecznego (*Rezolucja Parlamentu Europejskiego...*, 2021).

Jednocześnie autorzy zwracają uwagę, że:

[...] inwestowanie w możliwości zapewniania przez systemy edukacji wszystkim dzieciom edukacji cyfrowej i umiejętności cyfrowych ma kluczowe znaczenie dla promowania zrozumienia przez dzieci technologii cyfrowych, przezwycięzania nierówności,

poprawy włączenia cyfrowego oraz wzmocnienia pozycji dzieci i ich praw oraz ich ochrony w Internecie i poza nim; [...] rozwój edukacji cyfrowej i umiejętności cyfrowych powinien przygotować dzieci do stawiania czoła zagrożeniom, jakie niesie ze sobą przestrzeń cyfrowa, a także do wywiązywania się z obowiązków, jakie wiążą się z obecnością w przestrzeni cyfrowej (*Rezolucja Parlamentu Europejskiego...*, 2021).

Wykorzystanie potencjału technologii cyfrowej w odpowiedni sposób, upowszechnienie dostępu do niej może pomóc w realizacji celów zrównoważonego rozwoju. Dzieci, które z różnych powodów (ubóstwa, rasy, pochodzenia etnicznego, płci, posiadanych niepełnosprawności, przesiedlenia lub izolacji geograficznej) mają ograniczone szanse życiowe, mogą otrzymać możliwość pełniejszego rozwoju i realizację potencjału, jaki posiadają (UNICEF, 2017a).

W niniejszym opracowaniu starano się ukazać potrzebę budowania przestrzeni przyjaznej dziecku w erze cyfrowej, która z jednej strony zapewniałaby bezpieczeństwo dzieciom przed szkodami, jakie niesie ze sobą coraz bardziej usieciowiony świat, a z drugiej strony wykorzystywała możliwości i szanse rozwoju, które dostarcza nowoczesna infrastruktura technologiczna.

Bibliografia

- Batorski, D. (2017). Dzieci z sieci – dostęp i korzystanie z Internetu przez dzieci w wieku przedszkolnym. W: J. Pyżalski (red.), *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami* (s. 79–94). Wydawnictwo Eter.
- Bochenek, M., Polak, Z., Silicki, K. i Wrońska, A. (b.d.). *Jak zapewnić dziecku bezpieczeństwo w Internecie? Poradnik dla rodziców*. Cyfrowobezpiecni.pl. <https://akademia.nask.pl/pliki/2-jak-zapewnic-dzieciom-bezpieczenstwo-w-internecie-poradnik-dla-rodzicow.pdf>
- Child protection and children's rights in the digital world*. (b.d.). Children-rights.digital. <https://childrens-rights.digital/einstieg/index.cfm>
- Ciesiołkiewicz, K. (2022, 7 listopada). *Dlaczego podmiotowość i prawa dziecka w środowisku (nie)cyfrowym są tak ważne?* Fundacja Orange. <https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/post/dlaczego-podmiotowosc-i-prawa-dziecka-w-srodowisku-niecyfrowym-sa-tak-wazne>
- Donahoo, D. (2022). *Beyond 'screen time': Children in a digital world* [film]. Raising-children.net.au. <https://raisingchildren.net.au/toddlers/videos/beyond-screen-time-children-in-a-digital-world>
- 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*. (2018). Council of Europe. <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/7921-guidelines-to-respect-protect-and-fulfil-the-rights-of-the-child-in-the-digital-environment-recommendation-cmrec20187-of-the-committee-of-ministers.html>

- In our own words – children's rights in the digital world.* (b.d.). 5Rights Foundation. https://5rightsfoundation.com/In_Our_Own_Words_Young_Peoples_Version_Online.pdf
- Konwencja o prawach dziecka Organizacji Narodów Zjednoczonych – wersja dla dzieci.* (b.d.). UNICEF. <https://unicef.pl/content/download/54339/file/UNICEF%20Polska%20-%20Konwencja%20o%20prawach%20dziecka.pdf>
- Milovidov, E. (2020). *Parenting in digital age: Positive parenting strategies for different scenarios.* Council of Europe. <https://edoc.coe.int/en/children-and-the-internet/8316-parenting-in-digital-age-positive-parenting-strategies-for-different-scenarios.html>
- Nasza wspólna przyszłość. Raport Światowej Komisji do Spraw Środowiska i Rozwoju* (U. Grzełowska i E. Kolanowska, tłum.). (1991). Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne.
- ONZ. (2021). *Konwencja o prawach dziecka. Komentarz ogólny nr 25 (2021) w sprawie praw dziecka w środowisku cyfrowym.* Fundacja Orange. https://admin.fundacja.orange.pl/app/uploads/2022/11/Komentarz-ogolny-25-w-sprawie-praw-dziecka-w-srodowisku-cyfrowym_wersja-polska.pdf
- Polak, M. (red.). (2016). *Przestrzeń wirtualna i technologiczna. Przestrzenie edukacji 21. Otwieramy szkołę! Tom 2.* Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej. https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/ceebfa74-9fdd-448f-ba3c-5aaa5e2467f0/O2_Przestrzenie%20edukacji21.%20Przestrzeń%20wirtualna%20i%20technologiczna_PL.pdf
- Principles on identification for sustainable development: Toward the digital age.* (2022). World Bank Group. <http://documents.worldbank.org/curated/en/213581486378184357/Principles-on-Identification-for-Sustainable-Development-Toward-the-Digital-Age>
- Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 11 marca 2021 r. w sprawie praw dziecka w świetle strategii UE na rzecz praw dziecka.* (2021). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2021-0090_PL.html
- Summary report – “Our Europe, our rights, our future”. Children's and young people's contribution to the new EU Strategy on the Rights of the Child and the Child Guarantee.* (b.d.). UNICEF. <https://www.unicef.org/eu/documents/summary-report-our-europe-our-rights-our-future>
- UNICEF. (2017a). *Children in a digital world. The state of the world's children 2017.* United Nations Children's Fund (UNICEF). https://www.unicef.org/media/48581/file/SOWC_2017_ENG.pdf
- UNICEF. (2017b). *Children in a digital world. The state of the world's children 2017. Summary.* United Nations Children's Fund (UNICEF). https://www.unicef.org/media/48601/file/SOWC_2017_Summary_ENG.pdf
- Wyciąg z Komentarza ogólnego nr 25 (z dn. 2 marca 2021) w sprawie praw dziecka w środowisku cyfrowym do Konwencji o prawach dziecka Organizacji Narodów Zjednoczonych.* (2022). Fundacja Orange. <https://admin.fundacja.orange.pl/app/uploads/2022/11/Wyciag-z-Komentarza-Ogolnego-nr-25-do-konwencji-o-prawach-dziecka.pdf>