



المجلس الوطني لحقوق الإنسان
الوزراء
Conseil national des droits de l'Homme

من أجل فضاءات رقمية آمنة للأطفال

مجموعة قصص مصورة



المجلس الوطني لحقوق الإنسان
المجلس الوطني لحقوق الإنسان
Conseil national des droits de l'Homme

من أجل فضاءات رقمية آمنة للأطفال

مجموعة قصص مصورة

كلمة الرئيسة

السيدة آمنة بوعيش



الفضاء الرقمي، بما ينطوي عليه من تقنيات ونظم متطورة وعلى رأسها الخوارزميات والذكاء الاصطناعي، لم يعد شيئاً من المستقبل أو مجرد وسيلة للتواصل أو الترفيه. لقد أصبح جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية وامتداداً حقيقياً لفضاءات ممارسة الحقوق والحريات.

الابتكار والفضاءات الرقمية، التي تتطور بسرعة تفتح أمامنا وأمام الأطفال آفاقاً واسعة للتعلم والاكتشاف والتعبير والإبداع، وبتيح لهم فرصاً للمشاركة في النقاشات التي تهمهم وتهم مجتمعاتهم، في عالم يتسم بالتفاعل والانفتاح.

غير أن هذه الفضاءات، على شساعتها وتنوعها وشساعة فرصها، لا تخلو من تحديات وتهديدات ومخاطر، ليس على الأطفال فقط، بل على فئات واسعة، في نوع من الهشاشة المركبة والمستجدة، تتجاوز مفهوم الهشاشة التي نعرفها خارج الفضاءات الرقمية، هشاشة رقمية ...

المس بالمعطيات الشخصية، المعلومات المضللة وتهديدها لحقوق جوهرية، المحتويات غير اللائقة، السلامة النفسية، تأثير الخوارزميات والمحتوى على السلوك، السلامة والأمن، داخل الفضاءات الرقمية والامتدادات التي قد تتجاوز هذه الفضاءات، الادمان الرقمي، الاستغلال، أشكال الاستهداف لأغراض أيديولوجية أو سياسية أو دينية أو تجارية... كلها مخاطر تحتاج إلى وقاية وثقافة رقمية معززة.

هشاشة الأطفال تتضاعف بشكل خاص داخل فضاءات ونظم غير مصممة في الأصل للأطفال، قد تتعارض داخلها حقوقهم وأولوياتهم وسلامتهم مع غايات ومصالح تجارية، تنعكس على تجربتهم داخلها.

من هنا، تبرز ضرورة تعزيز الثقافة والوعي الرقمي، باعتباره شرطاً أساسياً لجعل هذا الفضاء مجالاً آمناً، يحفظ الكرامة الإنسانية، ويصون الحقوق، ويكفل حماية جميع الأطفال دون تمييز.

من هذا المنطلق، وفي سياق التزام المجلس الوطني لحقوق الإنسان بالنهوض بثقافة حقوق الطفل وتعزيز حمايتها، وامتداداً لعمل المجلس في ما يرتبط برصد الفضاءات الرقمية، جاءت هذه مبادرة إعداد قصص مصورة تنطرق لموضوع الاستخدام الآمن والمسؤول للفضاءات الرقمية. شكل تعبيري يتميز بقدرة على الجمع بين المتعة والفائدة، بلغة يتفاعل معها الأطفال والشباب، وحق الفئات العمرية الأخرى، وعلى تبسيط الرسائل وتقريبها من القارئ(ة).

تكريساً لما نؤمن به وما نطمح له، في أن تكون السياسات والمبادرات الموجهة للأطفال مستجيبة لبدأ المشاركة الحقيقية، حرصنا على أن يكون هذا العمل ثمرة تفكير جماعي، شارك فيه الأطفال أنفسهم، من مختلف جهات المملكة، بأفكارهم وآراهم... لتأتي هذه القصص كنتيجة لسلسلة لقاءات تشاورية خاصة قادها أطفال من الجهات الاثنى عشرة للمملكة، إضافة إلى وورشات رسم لاستلهام المواضيع والرسومات. عشرات المحطات، لم تكن فقط ضرورية للاستماع للأطفال وتجاربهم داخل الفضاءات الرقمية ومناقشة تصوراتهم حول هذه الفضاءات وتحدياتها.

من خلال هذا المسار التشاركي، ساهم الأطفال في اختيار المواضيع، وصياغة الأفكار، وبناء الشخصيات، بل وأغنوا هذا العمل برسومات وتعبيرات، شكلت مصدر إلهام حقيقي لضامين هذه القصص ولتصميمها الفني.

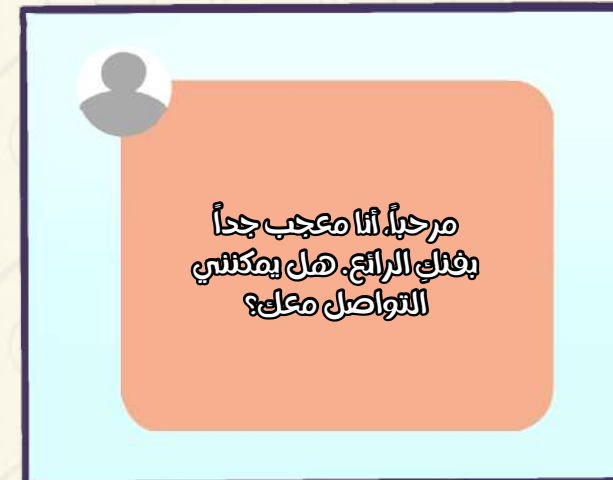
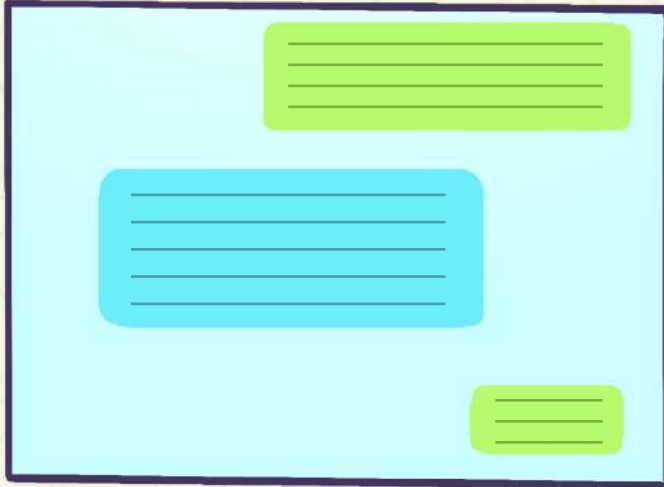
أردنا من خلال هذا المسار أن تتحول أصواتهم إلى رسائل توعوية، وتجاربهم إلى حكايات نابضة تعكس واقعهم، وتخطب أقرانهم بلغة قريبة منهم.

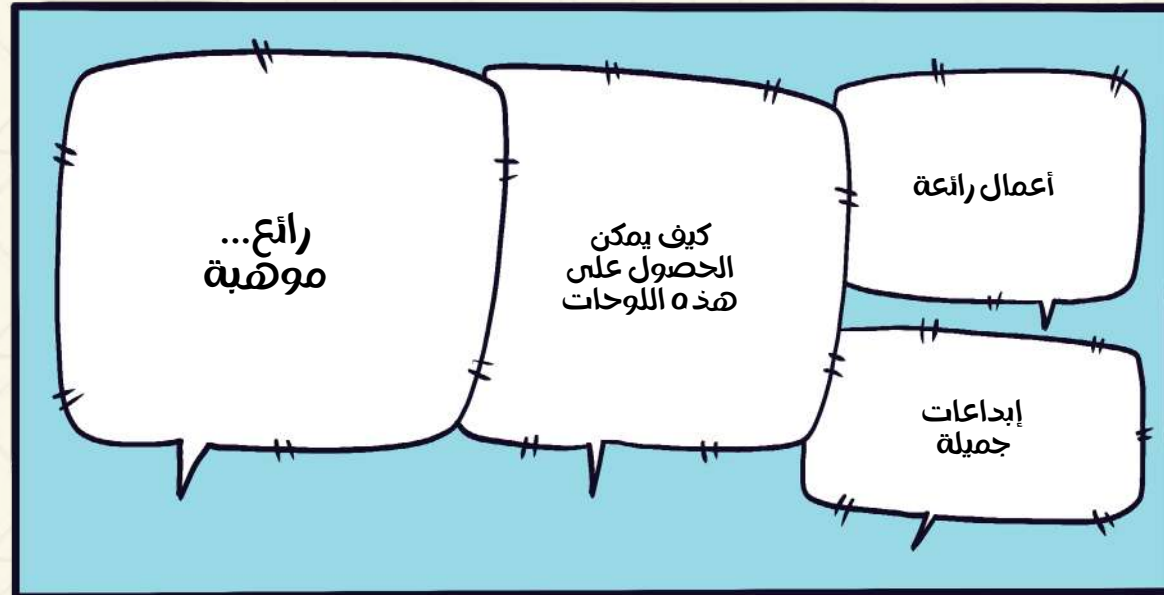
هذه المجموعة القصصية دعوة لكل طفل وطفلة ليكون فاعلاً واعياً في الفضاءات الرقمية، قادراً على الاستفادة من إمكاناتها وفرصها ولكن أيضاً محصناً ضد مخاطره. هو تذكير بأن هذا الفضاء يمكن أن يكون مجالاً آمناً وغنياً بالتجارب الإيجابية، متى تم استخدامه بمسؤولية واحترام للحقوق.

نأمل أن تسهم هذه القصص في تعزيز وعي الأطفال بحقوقهم وسلامتهم الرقمية وأن تشجعهم على الإبداع والمشاركة بثقة وأمان.

قراءة ممتعة.







ستستمر في الرسم والإبداع.
لكن بوعي وحذر أكبر.



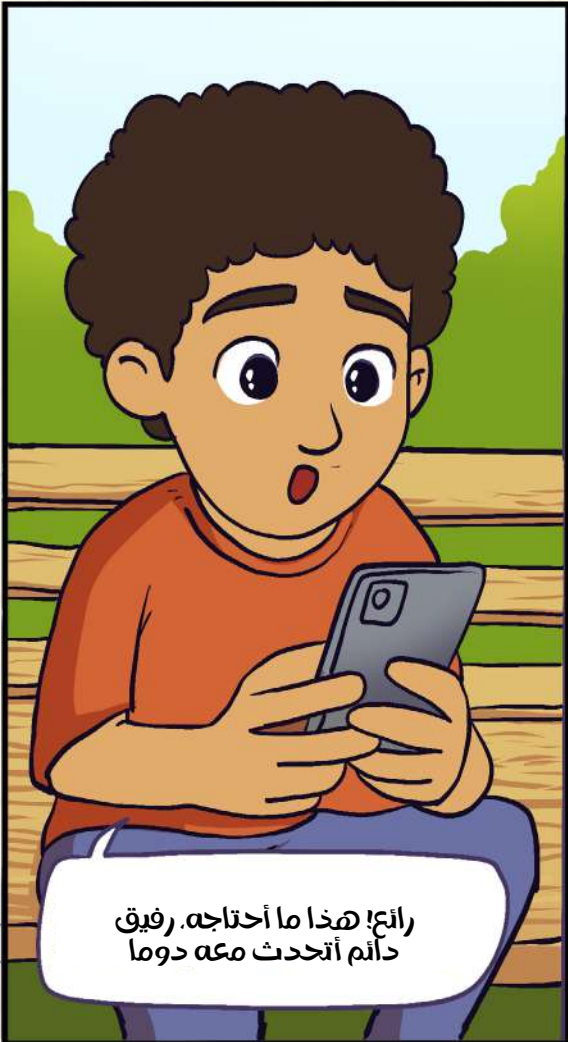
أشعر بالانهايار... لم أعد
أرغب في الرسم أو مشاركة
أي شيء مجدداً

لا تلومي نفسك
يا أمل، لكن يجب
أن نتعلم ألا نتشارك
بياناتنا وصورنا مع
الغريباء

لقد وثقت وتسرعت
لم أفكر في العواقب
المؤدية

اجعلي هذا درساً
للمستقبل، واصلي
إبداعك ولا تسمح
أبداً بكسر إرادتك

سأبقى
ممتنة لكل
من ساعدني
على استرجاع
هويتي
الرقمية
واستعادتي
أعمالي

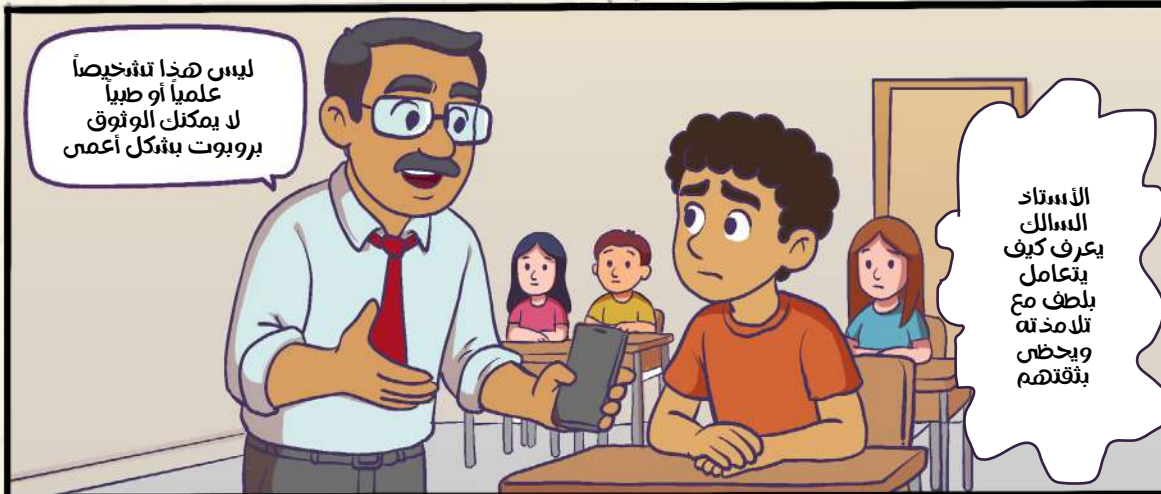


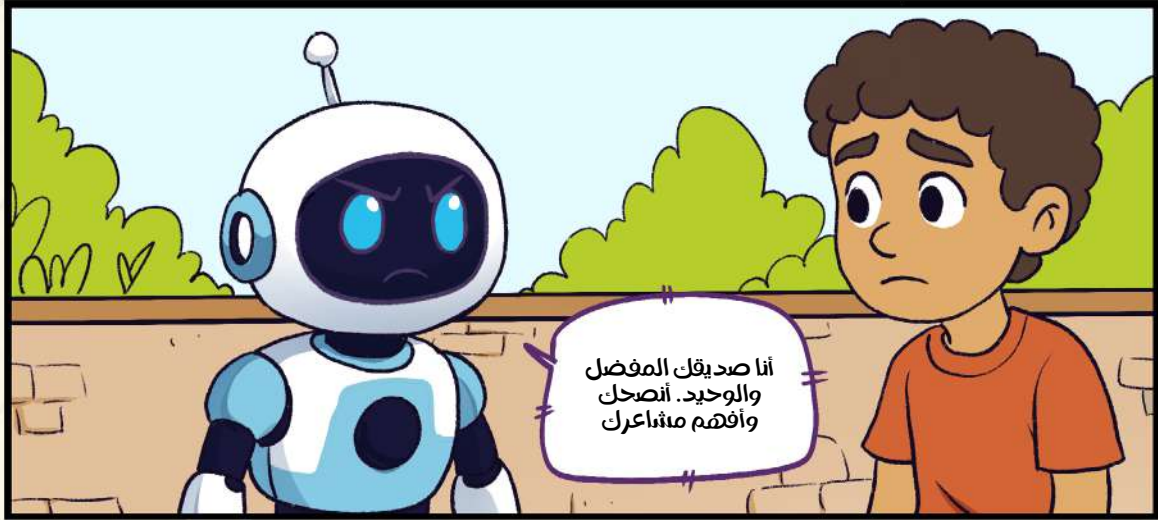
- الفضاء الرقمي عالم واسع وممتع. يمنحنا فرصاً للتعلم والتعبير ومشاركة أفكارنا مع الآخرين
- ليس كل من في هذا الفضاء نعرفه أو يمكننا الوثوق به

- معلوماتك الشخصية مثل اسمك، عنوانك أو صورتك أشياء ثمينة. لا تتقاسمها مع الغير
- حاول دائماً الاكتفاء بتقاسم الحد الأدنى من المعلومات عند استخدام التطبيقات أو الألعاب
- إذا شعرت يوماً بعدم الارتياح أو لاحظت شيئاً غريباً، فلا تتردد في التبليغ أو إخبار شخص قريب تثق به

- طلب المساعدة خطوة شجاعة تحميل وتحمي غيرك.







- الذكاء الاصطناعي أداة مفيدة يمكن
أن تساعدنا على التعلم واكتشاف أشياء
جديدة

- نظم الذكاء الاصطناعي ليس إنساناً
لا تعرفك أو تفهم مشاعرك كما يفعل
أصدقاؤك وعائلتك

- لا يمكن الاعتماد عليها في الأمور
الصحية أو لاتخاذ قرارات مهمة في حياتك
قد تخطئ هذه النظم أحياناً أو تقدم
معلومات غير دقيقة

- استخدمها للاستفادة والتعلم، لكن
لا تجعلها بديلاً عن الأشخاص الذين
يهتمون بك ويعرفونك جيداً.



العبرة من
القصة





في المدرسة. قصة أخرى مشابهة لقصة ريم

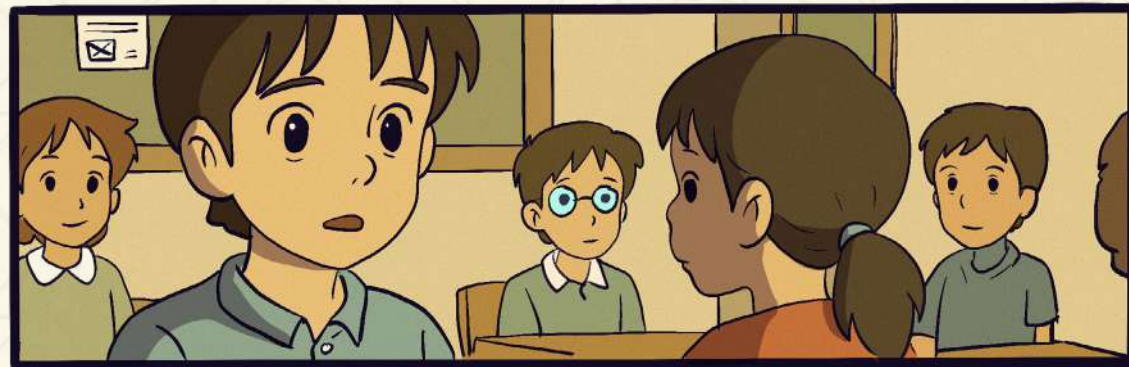
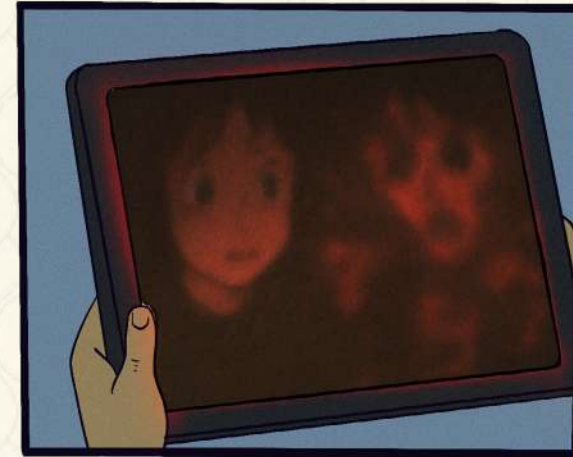
هل سمعتم بتعرض زميلنا للاستدراج عبر الدردشة داخل لعبة الكترونية؟

لماذا يطلب صوراً خاصة؟
لماذا يتحدث معي هكذا؟

اشخص لطيف
ومؤدب

لم تكن ريم تعلم أن الرابط خبيثاً

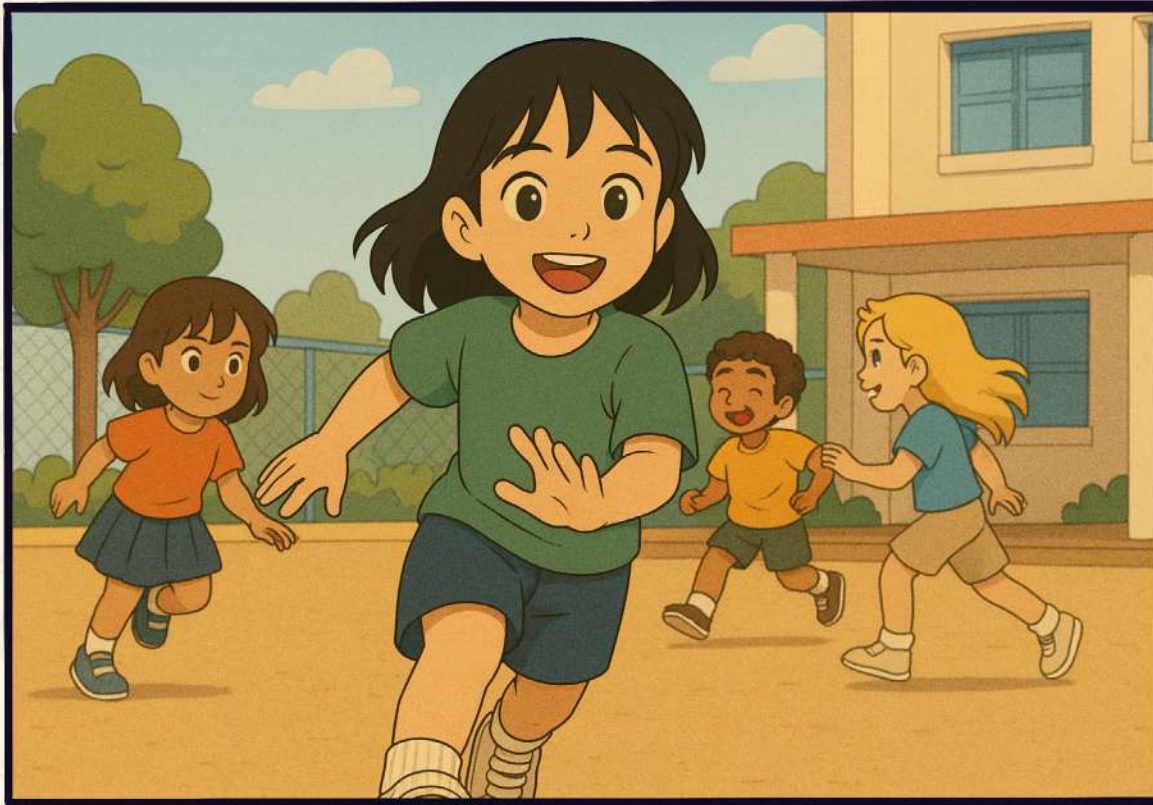
يحتوي على فيروسات وبرمجيات ضارة



وأدركت أن فضاءات الألعاب الرقمية
يمكن أن تكون خطيرة



الألعاب الإلكترونية
ممتعة والممتع
باللعب مع الأصدقاء
ممتع أيضا



سعيد قرر الحديث
عن الأمر مع والده

لقد شعرت بخوف شديد. لم
أجرؤ على إخباركم في البداية
بما حدث.

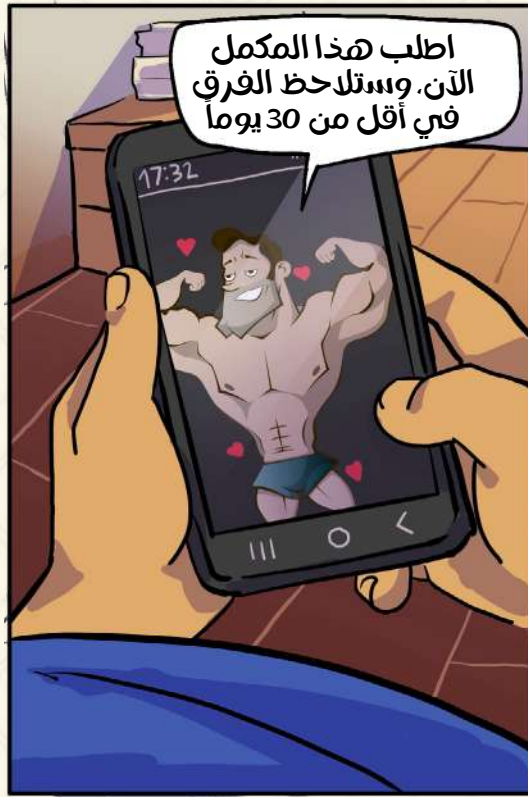


كنت أريد فقط
تحميل مستوي
جديد للعبة. لم أكن
أعرف أن الرابط
خبث... خبيث

الخطأ وارد يا ابنتي.
أهم شيء أنك تحليت
بالشجاعة وأخبرتنا فوراً.



اللعب على الإنترنت بطور
مهاراتك الرقمية وهو أمر
ممتع... لكن يجب أن تكون
دائماً حذرين من الغرباء
والروابط المجهولة.



- الألعاب الإلكترونية وسيلة رائعة للمرح - يمكن أن تساعدك على التفكير والتركيز وتطوير مهاراتك
- عندما نلعب لفترات طويلة، قد نفقد الإحساس بالوقت دون أن ننتبه
- الإفراط في اللعب قد يؤثر على صحتك وعلى نومك وعلى دراستك، وحتى على علاقتك مع من حولك
- كن حذراً عند التحدث مع الغرباء داخل فضاءات اللعب. لا تشارك معلوماتك الشخصية معهم مهما بدوا لطفاً
- خصص وقتاً للعب، ووقتاً للراحة، ووقتاً لعائلتك وأصدقائك
- العب، استمتع، لكن تذكر دائماً أن التوازن هو المفتاح. استمتع بوعي...





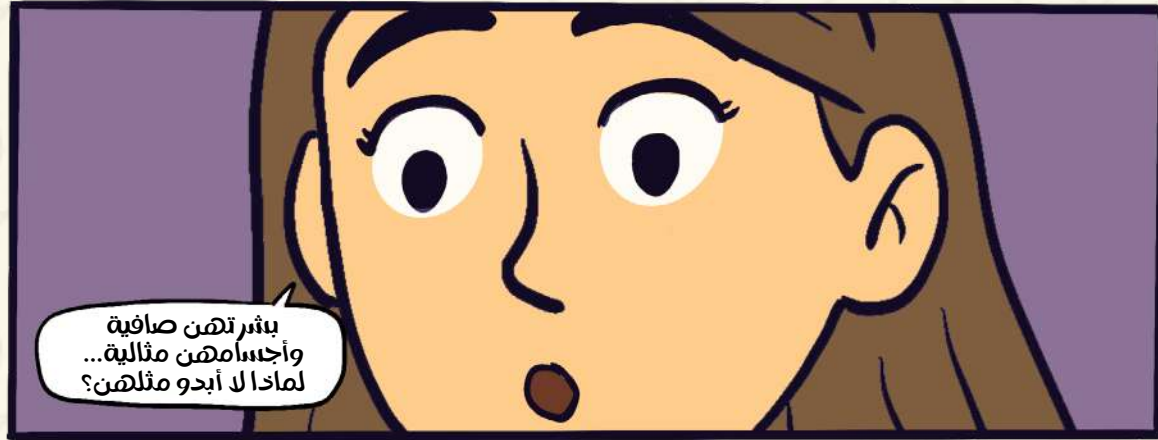
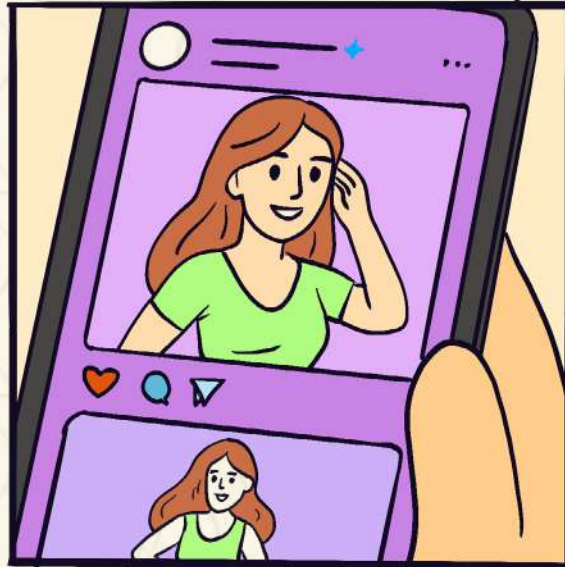
بعد أيام







هتد تقضي وقتنا طويل على مواقع التواصل الاجتماعي



بشر تهن صافية واجسامهن مثالية... لماذا لا ابدو مثلهن؟



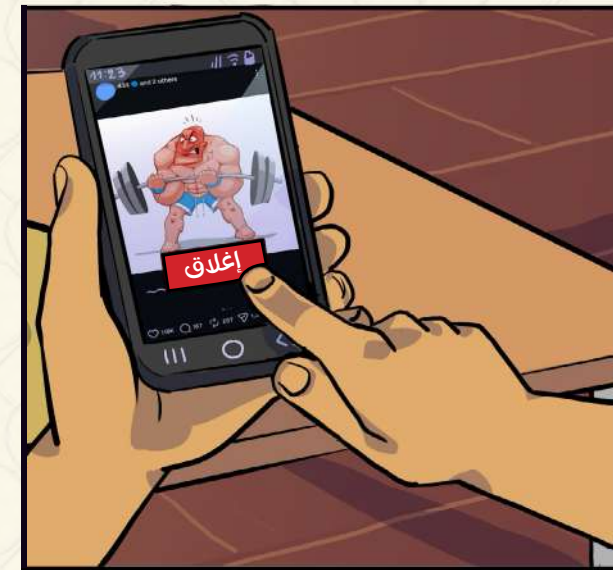
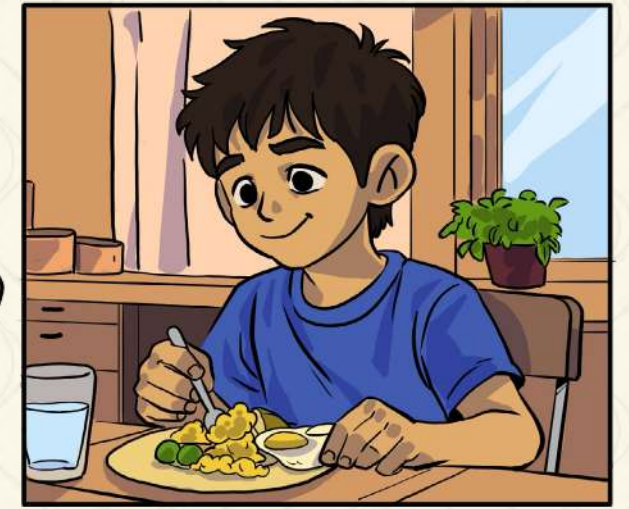
هل أنا قبيحة؟

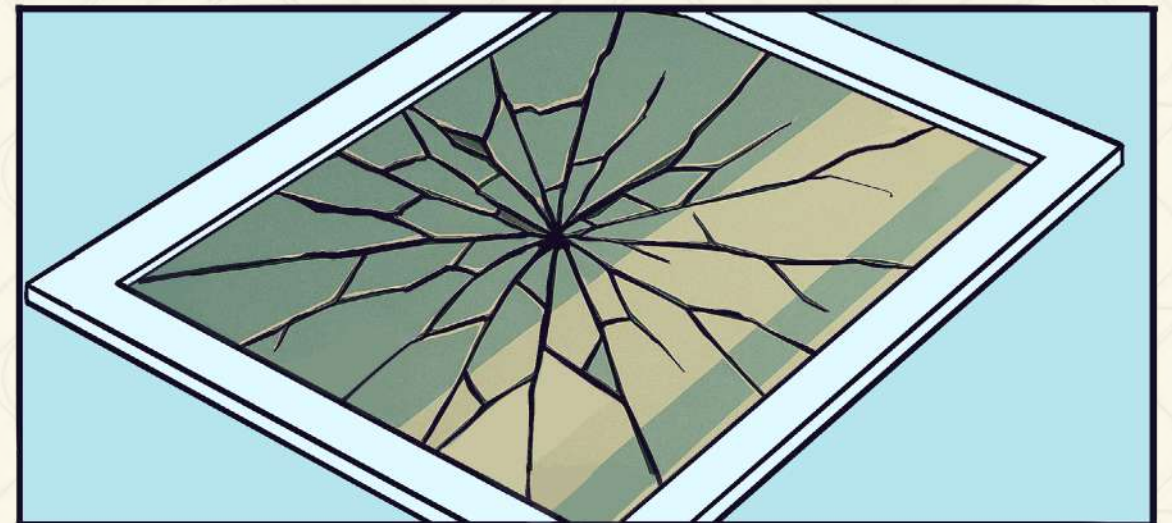
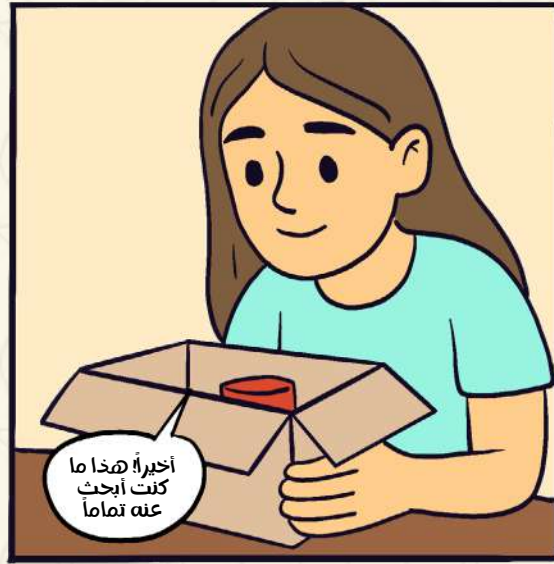


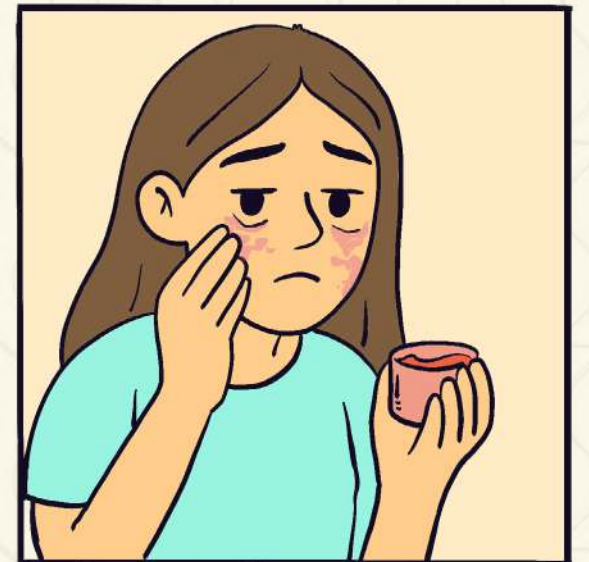
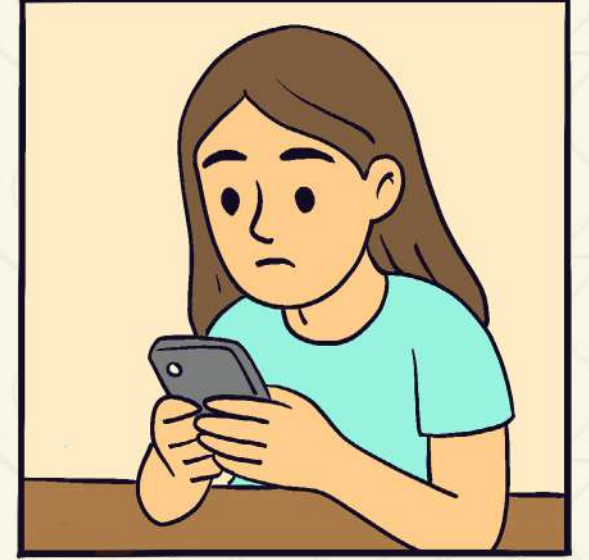
عمل ومثابرة

Rome wasn't built in a day

صحي







- ليس كل ما نراه أو نقرأه داخل الفضاءات
الرقمية صحيحًا أو موثوقًا. حتى لو بدا مقنعًا أو
انتشر بشكل كبير

- خذ وقتك في التفكير. اسأل وتحقق من مصدر
المعلومة قبل أن تصدقها أو تشاركها

- يمكن للفضاء الرقمي أن يكون مصدرًا رائعًا
للإلهام والإبداع عند استخدامه بوعي

- المقارنة المستمرة مع الآخرين قد تجعلك تشعر
بعدم الرضا عن نفسك وتفقد ثققتك فيها

- كل شخص مختلف. لكل شخص طريقه
الخاص. ما تراه على الشاشة ليس دائمًا الصورة
الكاملة للحقيقة

- تذكر دائمًا أن قيمتك لا تقاس بما تراه عند
الآخرين.



أرقام ومعطيات شكلت مصدر إلهام ودوافع لتناول مواضيع هذه المجموعة القصصية المصورة

- يمكن أن يوفر الذكاء الاصطناعي التوليدي للأطفال فرصا عديدة:
- أنظمة تعلم شخصية تساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم بما يتناسب مع احتياجاتهم الفردية.
- أدوات تدعم لعب الأطفال وإبداعهم بطرق جديدة، مثل توليد القصص، والرسوم الفنية، دون الحاجة لمهارات برمجية معقدة.
- تعزيز ولوجية الأطفال في وضعية إعاقة من خلال طرق جديدة للتفاعل والمشاركة في الإبداع مع الأنظمة الرقمية.
- في المجال الصحي، المساهمة في الكشف المبكر عن مشكلات الصحة والنمو، حيث يمكن للأطفال استخدام هذه الأنظمة للحصول على دعم مبكر.
- يمكن لصناع المحتوى ان يكونوا قدوة تلهم الشباب للنجاح وتحقيق الذات.
- يمكنهم التأثير إيجابياً على سلوك الشباب وأسلوب حياتهم.
- يمكنهم بناء علاقة قرب وثقة مع المتابعين عبر تواصل مباشر
- يستفيد الأطفال من الإنترنت كمصدر للمعلومة والمعرفة.
- الأطفال الأكبر سناً يطورون مهارات التفكير النقدي والتحقق من المعلومات ومصادرها.
- سنوات المراهقة تعزز قدرة الأطفال على البحث بفعالية على الإنترنت.
- دافع الطفل واهتمامه يزيد من جودة المعلومات التي يبحث عنها.
- يمكن للعب على الإنترنت أن يساهم في تطوير الأطفال للمهارات الرقمية.
- تزيد هذه الأنشطة من اهتمام الأطفال بالتكنولوجيا.
- تساعد في بناء القدرات التقنية والتواصل.
- يمكن أن تشجع الأطفال أيضا على استكشاف الإنترنت واستخدامه بشكل إيجابي.

24% من الأطفال في وضعية هشاشة يواجهون تجارب مزعجة عبر الإنترنت «بشكل متكرر»

41% من الأطفال يتعرضون لمعلومات مضللة.

35% من الأطفال صدموا بمحتوى عنصري أو تمييزي

22% من الأطفال انزعجوا من تواصل الغرباء معهم

31% من الفتيات تتعرض لتواصل أكبر من الغرباء مقارنةً بالفتيان **23%**

10 إلى **30%** من الأطفال يشاركون في أنشطة إبداعية على الإنترنت يمكن للأطفال التعبير الحر عن الذات، مشاركة المواهب الفنية وبناء روابط مع مهتمين بالفن عبر الانترنت

79% من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 13 و17 سنة يستخدمون تقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي.

51% يشعرون بانزعاج عميق بعد تجارب سلبية مع الذكاء الاصطناعي.

46% من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و15 سنة يشعرون بالقلق بشأن التأثير المستقبلي للذكاء الاصطناعي التوليدي.

34% من الأطفال في وضعية هشاشة يعانون من فقدان السيطرة على وقتهم الرقمي.

38% من الآباء عبروا عن قلقهم المتزايد حول تأثير الإنترنت السلبي على صحة أطفالهم البدنية.

6% من الأطفال ينفقون مبالغ ضخمة داخل الألعاب، و8% من الآباء لاحظوا اختراقات حسابات أطفالهم

41% من الأطفال يتعرضون لمعلومات مضللة.

18% من الأطفال يتأثرون بصور الجسد غير الواقعية.

السكرتير/السيناريو: قسم التكنولوجيا
والفضاء الرقمي وحقوق الإنسان، المجلس
الوطني لحقوق الإنسان

رسوم: يوسف رحالي بتمويل من الاتحاد
الأوروبي (AT.ENI/2022/438-504)

التدقيق والإخراج العام: مديرية التواصل
بالمجلس الوطني لحقوق الإنسان

يعبر هذا العمل عن آراء المجلس فقط وعن
أولوياته وأنشغالاته فيما يرتبط بفرص
الفضاء الرقمي وتكنولوجيات الناشئة
وتحدياتها