

السلامة

گزارش  
سریع

گزارش شماره ۲۸  
۱۳۹۹



مرکز ملی فضای مجازی  
پژوهشگاه فضای مجازی

## آرتمیس

### ابزاری برای مبارزه با کودک آزاری آنلاین

گزارش سریع که با عنوان Rapid Report شناخته می‌شود، نوعی گزارش کوتاه است که صرفاً برای اطلاع کلی از موضوع یا پدیده‌ای خاص در بازه زمانی محدود تهیه می‌شود. هدف عمده چنین گزارش‌هایی ایجاد تصویری اجمالی برای آشنایی ابتدایی سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان در موضوعات مورد علاقه آنان است.

#### تهیه شده در پژوهشگاه فضای مجازی

(گروه مطالعات اخلاقی فضای مجازی)

تهیه کننده: محمدمهدی قاسم‌پور (دانشجوی ارشد

علوم ارتباطات دانشگاه علوم تحقیقات)

ناظر علمی: دزهره مجدی‌زاده، محمدمهدی

نصره‌ندی

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای

مجازی است و استفاده از آن با ذکر منبع مجاز می‌باشد.

نشانی: تهران، میدان آرژانتین، خیابان بیهقی، نبش

خیابان ۱۶ غربی، پلاک ۲۰

تلفن: ۰۲۱-۸۶۱۵۱۰۶۱

کد پستی: ۱۵۱۵۶۷۳

## فهرست

۵ ..... سخن نخست

۹ ..... چکیده

۱۳ ..... مقدمه

### بخش اول (مقابله با سوء استفاده از کودکان در فضای مجازی)

مقابله با سوء استفاده از کودکان در فضای مجازی ..... ۱۷

### بخش دوم (پروژه آرتمیس)

پروژه آرتمیس ..... ۲۳

### بخش سوم (ابزار مقابله با کودک آزاری اینترنتی در ایران)

ابزار مقابله با کودک آزاری اینترنتی در ایران ..... ۳۱

جمع بندی ..... ۳۵

منابع ..... ۴۱



# سخن نخست





## سخن نخست

فضای مجازی با شتاب شگرف و رو به تزایدی که در حال بسط و گسترش است تمام ساحات اجتماعی، اقتصادی، سیاسی و فرهنگی زندگی بشر را درنوردیده و هر روز بخش بزرگی از زندگی واقعی را در خود فرو برده و حیات متفاوت و جدیدی به آن می‌دهد. لذا به نظر می‌رسد دو نگاه کلان به فضای مجازی وجود دارد: نگاه اول که بالاخص در ابتدای رشد و تکوین فضای مجازی مسلط شده بود، آن را همچون ابزاری کنار سایر ابزارهای بشری تصویر می‌کرد که تنها طریقت داشت. اما نگاه دوم، در نتیجه رشد تحولات خیره کننده فضای مجازی و سایه گستری آن در حوزه ها و شئون بشر در یک دهه اخیر آن را چون سکویی می‌داند که بسیار فراتر از شأن ابزاری حیات انسان‌ها را سامان جدیدی داده و ادعای تمدن نوینی را دارد. رویکردی که از فضا از چشمان بصیر رهبر انقلاب نیز دور نمانده و انتظاری تمدنی از فضای مجازی در ایران را مطالبه داشته اند. در همین راستا گزارش‌های عصر فضای مجازی تلاش می‌کند تا فهم

سازمان‌ها و دستگاه‌های مرتبط با حوزه‌ی فضای مجازی را ارتقاء  
بخشیده و آن‌ها را برای مواجهه فعال و خردمندانه با تحولات این  
عرصه مهیا سازد.

سید ابوالحسن فیروزآبادی  
دبیر شورای عالی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی



# چکیده





سوءاستفاده از کودکان در فضای مجازی، از معضلات بزرگی است که به چالش جدیدی برای این روزهای استفاده از فناوری‌های نوین تبدیل شده است. برای مقابله با این مسئله، اتخاذ رویکردهای کلان برای حل و یا کاهش تبعات آن، ضرورت دارد. چنین اقداماتی، به ویژه در بستر چت و هنگام بازی‌های آنلاین کودکان به‌عنوان یکی از بسترهای اصلی زمینه ساز این معضل، مورد نیاز است. برخی شرکت‌های فناوری از جمله مایکروسافت علی‌رغم بی‌تفاوتی نسبت به برخی مسائل اخلاقی، در مقابله با معضل سوءاستفاده از کودکان در فضای مجازی، تکنیک جدیدی را برای شناسایی و گزارش شکارچپانی که در فضای آنلاین سعی در اغوای کودکان دارند، ابداع کرده است. این فناوری با عنوان پروژه آرتمیس (Artemis)، به صورت رایگان در اختیار شرکت‌های خدمات آنلاینی قرار خواهد گرفت که امکان چت را برای کاربران فراهم می‌کنند. روند کار در این پروژه، بر اساس ارزیابی و مرور مکالمات

متن محور و امکان سنجی مصداق کودک‌آزاری بودن یا نبودن آن است که با رتبه‌بندی‌های تعریف شده از طرف شرکت‌های خدمات دهنده و با کمک ناظران انسانی، گزارش‌های مربوطه، به سازمان‌ها و نهادهای قانونی برخورد و مقابله با جرایم فضای مجازی ارسال می‌شود. با این وجود، تاکید شده است که این پروژه تنها یک شروع بوده و برای تحقق کامل خود نیازمند همکاری و مشارکت تمامی شرکت‌ها و پلتفرم‌های فعال در حوزه گفتگو و بازی‌های آنلاین و ایجاد یک فراخوان عمومی جهانی می‌باشد. در پایان یادآور می‌شود انجام برخی پروژه‌ها با مضامین اخلاقی الزاما به معنای بی‌نقص بودن مجریان این پروژه‌ها نیست؛ کما این که دیده شده است این شرکت‌ها در برخی موارد دیگر اهمیتی به مسائل اخلاقی نداده‌اند.

### واژگان کلیدی

کودک‌آزاری آنلاین، آرتمیس، مایکروسافت، فضای مجازی، ایکس باکس، چت، سوءاستفاده جنسی

## مقدمه





سوءاستفاده از کودکان در فضای آنلاین، معضل بسیار بزرگی است که برای مقابله با این مسئله، اتخاذ یک رویکرد کلان برای حل این مسئله ضرورت دارد. از مجبور کردن کودکان به خودنمایی در فضای مجازی توسط والدین گرفته تا سوء استفاده‌های جنسی از آنان در این فضا همگی از مصادیق بی توجهی به حقوق کودکان و به خطر انداختن امنیت روحی و جسمی کودکان است که متأسفانه اخیراً بسیار متداول شده است. یکی از بسترهای اصلی زمینه ساز این معضل برای کودکان، هنگام بازی‌های آنلاین و استفاده از ابزار چت است که در بسیاری از پلتفرم‌های بازی، عاملی برای سوءاستفاده از آنان شده است.

الیزابت جگلیک<sup>۱</sup> استاد روان‌شناسی کالج جان جی<sup>۲</sup> نیویورک، از سهولت دسترسی و ورود کودک آزارها به چت‌روم‌های آنلاین برای یافتن قربانیان خود می‌گوید و معتقد است: «کودک آزارها می‌توانند در ۳۰ دقیقه به مکالمه جنسی با کودک برسند؛ کاری

1.Elizabeth Jeglic  
2.John Jay College

که در فضای فیزیکی دشوارتر است و در فضای مجازی به سرعت و با سهولت در دسترس است. برای هر هدفی که به نتیجه نرسیدند، سراغ قربانی دیگر می‌روند و اگر در یک پلتفرم به نتیجه نرسیدند، پلتفرم دیگری را تجربه می‌کنند و می‌توانند کودکان را در پلتفرم‌های مختلف دنبال کرده و نیت شوم خود را اعمال کنند. بر این اساس، سوءاستفاده کننده در قدم اول می‌تواند درخواست عکس و ویدئو کند و با این کار، سطح محتوای جنسی مورد نظر را بالاتر ببرد. وی هنگام ترس و احساس گناه کودک با تهدید او به انتشار عکس برای دیگر دوستانش، به واسطه تعقیب کردن سوژه در پلتفرم‌های مختلف و اطلاعاتی که از کودک دارد، او را مجبور به ارسال عکس و ویدئو می‌کند» (لیونز، ۲۰۲۰).

از طرفی وقتی با اذعان مایکروسافت مبنی بر عدم امکان برقراری امنیت کامل در فضای مجازی و خصوصا محیط چت روم‌ها مواجه می‌شویم اهمیت پرداختن به این مسئله برای جلوگیری از به خطر افتادن بیشتر حریم کودکان در این فضا بیش از پیش مورد توجه قرار می‌گیرد.



# بخش اول

مقابله با سوءاستفاده از کودکان در فضای مجازی





## بخش اول

### مقابله با سوءاستفاده از کودکان در فضای مجازی

بسیاری از سوءاستفاده‌کنندگان از کودکان، با استفاده از بستری که پلتفرم‌های چت آنلاین فراهم کرده‌اند، کودکان را مورد آزار و اذیت قرار می‌دهند. آنها ابتدا با قربانیان خود، رفتاری دوستانه دارند و سپس به همه ابعاد زندگی آنلاین و آفلاین آنها نفوذ می‌کنند. این مشکل، در اغلب پلتفرم‌های بازی همچون ایکس باکس<sup>۱</sup> وجود دارد (لیونز، ۲۰۲۰).

قابلیت برقراری چت در فضای بازی‌های آنلاین البته تنها محدود به ایکس باکس نبوده و مشابه این وضعیت در پلتفرم‌های بازی آنلاین دیگر مشابه راب لوکس<sup>۲</sup>، ماینکرفت<sup>۳</sup>، پلی استیشن<sup>۴</sup> و ... وجود دارد که چگونگی انجام آن و آسیب‌های پیش آمده ناشی از این قابلیت متناسب با ساختار هر پلتفرم باید مورد توجه باشد (جنسون، ۲۰۱۷). با گسترش این فضا و افزایش سوء استفاده‌های صورت گرفته از کودکان در این بسترها، تدوین فرآیندهای مستحکم و اطمینان بخشی برای مقابله با این معضل، تهیه سریع و به موقع گزارش‌های سوء

- 1.Xbox
- 2.Roblox
- 3.Minecraft
- 4.Playstation

استفاده توسط شرکت های پلتفرم های بازی آنلاین و اقدام سریع برای حذف محتوای نامناسب و رهگیری و تعلیق حساب کاربری سوء استفاده کننده از بدهی های ضروری است (روجرز و وودهاوس، ۲۰۱۶). این مسئله موجب شده است تا مقرراتی برای مقابله و مجازات چنین رفتاری در فضای مجازی اعمال شود. یکی از راه های مقابله با چنین رفتارها و جرائمی، مسئولیت پذیری پلتفرم ها و اعمال نظارت و محدودیت از سوی آنها است. بر این اساس طبق گزارشی که تایمز در سال ۲۰۱۷ منتشر کرده، مردی به دلیل تهدید یک کودک به تجاوز و قتل در چت ایکس باکس، به ۱۵ سال حبس محکوم شد. بسیاری از شرکت های پلتفرم، در جریان سوء استفاده هایی که بر بستر چت آنلاین در فضای بازی انجام می شود، قرار می گیرند و بنابراین، با اعمال سیاست های کنترلی، روش های متفاوتی را برای مقابله با سوء استفاده های جنسی در این بستر، پیش گرفته اند. به عنوان نمونه، فیس بوک<sup>۱</sup> مدعی است که از یادگیری ماشینی برای مبارزه با سوء استفاده از کودکان استفاده می کند. این شرکت در سال ۲۰۱۸ خبر از سیستمی برای به دام انداختن سوء استفاده کنندگان خبر داده بود که با رصد تماس اشخاص با کودکان، آن را دنبال می کرد. باید در نظر داشت در میان شرکت ها، دسترسی فیس بوک به داده های کاربران، بیش از سایر پلتفرم ها است (لیونز، ۲۰۲۰).

یوتیوب نیز در پی گزارش هایی در خصوص کودک آزاری گسترده

---

1. Facebook

در این پلتفرم، فعالیت صدها کانال را متوقف و گزینه ثبت نظر بر روی ده‌ها میلیون ویدئو را غیرفعال کرد. در همین زمینه اندی باروز از موسسه خیریه حمایت از کودکان از محرز شدن اقدام متخلفین در ایجاد صفحه در یوتیوب برای ارتباط گیری با سایر سوءاستفاده کنندگان و استفاده از بخش نظرات برای پیشبر اهداف شوم خود گفته بود (الکساندر، ۲۰۱۹).

در این میان مایکروسافت نیز همراه با اقدام سایر پلتفرم‌ها در مقابله با سوء استفاده جنسی از کودکان در فضای مجازی، با همکاری برخی شرکت‌های دیگر پروژه‌ای با نام آرتمیس<sup>۱</sup> در این زمینه انجام داده است که در ادامه به آن اشاره خواهد شد.



## بخش دوم

### پروژه آرتemis







## بخش دوم

### پروژه آرتمیس

برخی شرکت‌های فناوری با سرمایه‌گذاری‌های اختصاصی سعی کرده‌اند ضمن ارائه ابزارها و فناوری‌های مناسب، فضای مناسبی با هدف تأمین امنیت کودکان در فضای مجازی ایجاد کنند تا در صورت بروز سوء-استفاده از کودکان در این فضا، جرم صورت گرفته را کشف و ضبط کرده و تحت کنترل در بیاورد. آرتمیس ابزار جدیدی است که به نظر می‌رسد می‌تواند در شناسایی سوءاستفاده از کودکان در چت‌های آنلاین مفید باشد. این پروژه براساس تکنیک میکروسافت در ایکس باکس، امروزه در اختیار دیگر شرکت‌های چت آنلاین از جمله اسکایپ هم قرار گرفته است. دلیل طراحی و تولید این ابزار، افزایش سوءاستفاده‌های جنسی از کودکان در چت‌های آنلاین بوده است (گرگوار، ۲۰۲۰). در پروژه آرتمیس و به کمک این ابزار، سوءاستفاده افراد از کودکان در فضای مجازی و به خصوص در گفتگوی آنلاین، شناسایی، رهگیری و کنترل می‌شود. این پروژه در نوامبر ۲۰۱۸ در رویداد Hackathon

Cross-Industry 360 Microsoft با پشتیبانی اتحادیه جهانی WePROTECT و اتحادیه Child Dignity که دو گروه حمایت از کودکان به شمار می‌روند، آغاز شد تا با کمک فناوری تولید شده از طرف مایکروسافت، خدمات مربوطه را در اختیار شرکت‌های ارائه دهنده گفتگوی آنلاین قرار دهد. در این پروژه، تیمی متشکل از میت گروپ (Meet Group)، روبلاکس (Roblox)، کیک (Kik)، تورن (Thorn) در کنار طرف‌های دیگر با مایکروسافت همکاری داشته و سرپرست پروژه هانی فرید بود که ابزار PhotoDNA را برای کشف و گزارش تصاویر کودک‌آزاری آنلاین، طراحی و ساخته است (لیونز، ۲۰۲۰). هانی فرید<sup>۱</sup> یک استاد برجسته دانشگاهی است که در سال ۲۰۰۹ با همکاری مایکروسافت و کالج دارتموث<sup>۲</sup> در زمینه توسعه PhotoDNA، تلاش کرده است. PhotoDNA ابزاری رایگان است که در زمینه کشف، اختلال و گزارش دهی میلیون‌ها تصویر سوء استفاده جنسی از کودکان کمک کرده و توسط بیش از ۱۵۰ شرکت و سازمان در سراسر جهان استفاده می‌شود (گرگوار، ۲۰۲۰). روند تعریف شده در آرمیس به این صورت است که این ابزار در قدم اول، کلمات و الگوهای گفتاری و کلام‌های مشکوک در چت را تشخیص داده و با پرچم‌گذاری آن‌ها، باعث تسهیل کار ناظر انسانی می‌شود. در واقع این ابزار بر پایه ساختار مکالمات گذشته بر پایه گفتگو می‌باشد. بر این اساس، محتوای گفتگو ارزش‌گذاری شده و بر اساس امتیازهای داده شده به مکالمه، رتبه‌بندی می‌شود.

---

1.Hany Farid

2.Dartmouth College

با این نظام رتبه‌بندی، برای هر شرکت معیار مرتبط با آن برای بررسی و پیگیری محتوای گفتگو مشخص می‌شود. در گام بعدی، مکالمه در اختیار مجری ناظر که یک عامل انسانی است قرار گرفته و با ارزیابی‌های انجام شده، تهدیدهای احتمالی شناسایی می‌شود. سپس بر اساس محتوای ارزیابی شده، گزارش‌های لازم به مراجع قضایی و انتظامی یا نهادهای حامی حقوق کودکان، برای کنترل و بررسی نهایی ارسال می‌شود. باید در نظر داشت که پیش فرض عملکرد این سیستم، انتقال داده‌ها به ناظر است؛ اما اگر مکالمه از سوی هوش مصنوعی حساس و فوری تشخیص داده شود، اطلاعات به صورت مستقیم در اختیار پلیس و سازمان‌های قضایی نیز قرار خواهد گرفت. کوردوآ مدیر عامل سازمان فناوری غیرانتفاعی **Thorn** که با هدف پیشگیری از سوء استفاده کودکان فعالیت می‌کند، در این باره می‌گوید: سوء استفاده تقریباً در تمام پلتفرم‌های مجهز به چت آنلاین وجود دارد. بنابراین به جای سرزنش پلتفرم‌ها، باید آن‌ها را به استفاده از ابزار پیشگیری تشویق کنیم. اگر کسی بگوید سوء استفاده پلتفرم‌ها وجود ندارد، باید به بینایی او شک کرد (لیونز، ۲۰۲۰). گفته شده است که این ابزار در اختیار تمام شرکت‌های مجهز به چت آنلاین قرار گرفته تا به آن‌ها برای تنظیم استانداردی برای نظارت بر سوء استفاده کنندگان و توسعه ابزارهای پیشگیری برای مقابله با سوء استفاده‌های آتی، کمک کند. همچنین ادعا شده است که جهانی ایمن برای تعامل کودکان در فضای مجازی با استفاده از فناوری ایجاد

شده است که بر اساس آن با ایجاد فضایی پاک، با سوءاستفاده‌های جنسی و ... که کودکان در معرض آن هستند، مقابله می‌شود. از طرفی باید دانست که نظارت بر چت‌ها در دایره کودک‌آزاری، به واسطه تفاوت‌های ظریفی که در مکالمات وجود دارد، مشکل است. شرکت‌های فناوری برپایه چت و سازمان‌های غیر دولتی و مجری در این بستر که به دنبال محافظت از کودکان در فضای مجازی بر روی سیستم عامل‌های خود هستند، می‌توانند برای استفاده بدون هزینه از این روش، درخواست دهند. در این زمینه، بازخوردهای مناسبی از نهادها و شرکت‌های فعال در زمینه حقوق کودکان در فضای مجازی برای پیش بردن بهینه این فرآیند، دریافت شده است. بسته به نوع پلتفرم، کارایی و ساختار عملکرد این ابزار متفاوت بوده است. شرکت‌هایی که از این ابزار استفاده می‌کنند، می‌توانند آن را برای مخاطب سفارش سازی کنند. چت روم پلتفرم‌های بازی با چت روم اپلیکیشن‌های اجتماعی متفاوت هستند؛ بنابراین، فرصت زیادی برای تطبیق و تصحیح عملکرد این برنامه وجود دارد که لازم است مورد توجه باشد تا به سرعت به سمت پیشگیری از کودک‌آزاری در این پلتفرم‌ها منجر شود. در حال حاضر Thorn مشغول مدیریت و ارائه لایسنس برای آرتیمیس و ارائه خدمات پشتیبانی مرتبط با آن می‌باشد و بناست از ۱۰ ژانویه مجوزهای مربوط به استفاده از این پروژه آغاز شود. شرکت‌ها و سرویس دهنده‌هایی که مایل به آزمایش و استفاده از این فناوری باشند، باید به طور مستقیم

از طریق سایت و ایمیل با Thorn تماس بگیرید (گروار، ۲۰۲۰).



# بخش سوم

ابزار مقابله با کودکان آزاری اینترنتی در ایران







## بخش سوم

### ابزارمقابله با کودک‌آزاری اینترنتی در ایران

با توجه به حاکمیت دیکتاتور مآبانه اینترنت در جهان و انحصاری بودن نظام اینترنتی جهان نزد آمریکا و همچنین به واسطه دیگر قلم‌مآبی‌های این کشور در ایجاد موانع برای توسعه و خودکفایی مدیریت اینترنتی سایر کشورها، خدمات ابزار طراحی شده توسط شرکت مایکروسافت برای مقابله با کودک‌آزاری آنلاین، دستگاه قضایی کشورهایی مانند ایران را تحت پوشش قرار نمی‌دهد و این ابزار با توجه به شرایط حاکم، کارکرد داخلی برای کشور آمریکا و احتمالاً سایر کشورهای همراه با سیاست‌های آن به همراه خواهد داشت. از این رو بار دیگر ضرورت تلاش و اقدامات مضاعف در داخل کشورمان برای ایجاد شبکه ملی اطلاعات مورد توجه قرار می‌گیرد تا با تدوین سیاست‌های دقیق ضمن شکستن انحصار اینترنتی آمریکا و برطرف کردن خلاءهای امنیتی-فرهنگی فضای مجازی در کشور، مسیر تولید و طراحی ابزارهای بومی مشابه برای مقابله با کودک‌آزاری آنلاین هموار شود. البته پیش‌نیاز

انجام این مهم، پرداختن به اصل مقوله کودک‌آزاری اینترنتی در کشورمان است که از موضوعات مهجور مانده بوده و توجه بیشتر سازمان‌های و نهادهای درگیر مرتبط با این مقوله را می‌طلبد.

# جمع بندی





## جمع بندی

باید توجه داشت که پروژه آرتمیس اگرچه چنان که بیان شد، گام مهمی است، اما نمی‌تواند به عنوان یک اکسیر تمام عیار و مشکل‌گشای کامل و بدون نقص باشد و لازم است محدودیت‌های این ابزار را نیز با وجود خلاءهایی که پر کرده، در نظر داشت. هنوز مشخص نشده است که این ابزار در برنامه‌های چت رمزگذاری شده نیز سازگاری دارد یا خیر. همچنین گام‌های دیگری که برای پیشگیری از اختلال استرس<sup>۱</sup> ناظران در این زمینه باید مد نظر باشد، مشخص نشده است. از جمله دیگر محدودیت‌های آرتمیس، زبان کاربری آن است که فعلاً فقط از زبان انگلیسی پشتیبانی می‌کند و با توجه به گستردگی دامنه چت، لازم است اقدامات بیشتری در این زمینه صورت گیرد. البته با توجه به گزارش‌های منتشر شده، مشخص شده است که برای حل این مشکلات و موانع، اقدامات جدی در حال پیگیری و انجام است و کار افزودن زبان و ابزارهای تکمیلی به منظور ارتقاء این فناوری، با جدیت دنبال می‌شود.

1. PTSD: Posttraumatic Stress Disorder

مایکروسافت از این پروژه به عنوان یک راه حل مفید، اما صرفاً به عنوان نخستین گام برای مبارزه با کودک‌آزاری آنلاین یاد کرده است و کوردوا با تأکید بر ضرورت توجه پلتفرم‌ها به اصلاح روش خود مدیریتی برای مبارزه با کودک‌آزاری آنلاین، با مد نظر قرار دادن اصل پیشگیری در این زمینه، معتقد است با آرتمیس اولین گام برای شناسایی بهتر اتفاق افتاده و تمام شرکت‌های ارائه‌کننده خدمات چت و ویدئو در تمام پلتفرم‌ها، باید خود را با این برنامه تطبیق دهند؛ در غیر این صورت باید منتظر تبعات ایجاد کودک‌آزاری در پلتفرم خود باشند (لیونز، ۲۰۲۰).

به طور کلی، سوءاستفاده‌های جنسی و به طور خاص سوءاستفاده جنسی کودک از طریق اینترنت و تشخیص فضای پاک آنلاین برای کودک، از مشکلات سنگین و پیچیده‌ای است که با کمک این ابزار، تنها بخشی از مسائل بر طرف می‌شود و در این راستا برای تحقق کامل اهداف تعریف شده، نیاز به همکاری و مشارکت بیشتر تمامی شرکت‌ها و سازمان‌های فناوری و استمرار پالایش‌های انجام شده، وجود دارد. همچنین با توجه به اهمیت فراوان موضوع مبارزه با سوء استفاده کودکان در فضای مجازی، لازم است با طراحی یک فراخوان جهانی برای حل این مسئله اقدام کرد.

همچنین باید در نظر داشت علاوه بر فناوری موجود این پروژه، ابعاد قانونی و سیاست‌گذاری و اجرای اصول و سیاست‌ها و نظارت‌ها نیز مورد توجه باشد که در این راستا بر اساس اطلاعات دریافتی، خبرها

---

1.Viktor Orban  
2.Universal basic income

حکایت از پیشروی این پروژه ظرف ۱۴ ماه گذشته در شناسایی، رهگیری و کنترل موارد و کارایی پروژه می‌دهد (گرگوار، ۲۰۲۰). البته به واسطه اقدام انحصاری شرکت میکروسافت در تولید ابزار، فارغ از تمامی ملاحظات مطرح شده و با توجه به ضریب نفوذ اینترنت در کشورمان توجه بیشتر به مقوله کودک‌آزاری اینترنتی در کشور و طراحی ابزار بومی برای مقابله با کودک‌آزاری اینترنتی مورد تاکید قرار می‌گیرد. در این زمینه اهمیت توجه دوچندان به ایجاد دقیق شبکه ملی اطلاعات یادآور شده تا با نهایت استفاده از خلاء موجود در نظام حکمرانی انحصاری اینترنت در جهان ضمن تقویت ساختارهای فنی، زیرساختی و محتوایی شبکه ملی اطلاعات، طراحی و تولید ابزار بومی مقابله با کودک‌آزاری آنلاین و اقدامات لازم در تسریع شکستن انحصار فضای مجازی در اولویت قرار گیرند.





## منابع





[1]Lyons, Kim. Microsoft tries to improve child abuse detection by opening its Xbox chat tool to other companies. 2020. Available at: [www.theverge.com](http://www.theverge.com)

[2]Gregoire, Courtney. 2020. Microsoft shares new technique to address online grooming of children for sexual purposes. Available at: [blogs.microsoft.com](http://blogs.microsoft.com)

[3]Staff, Thorn. 2020. Meet the new anti-grooming tool from Microsoft, Thorn, and our partners. Available at: [www.thorn.org](http://www.thorn.org)

[4]Jenson, Kristen. 2017. Pedophiles Hunt Kids in Popular Gaming Chat Rooms. Available at: [www.protectyoungminds.org](http://www.protectyoungminds.org)

[5]Rogers, Danny and Woodhouse, John. 2016. Prevention of online child abuse. Available

[6]Alexander, Julia. 2019. YouTube is disabling comments on almost all videos featuring children. Available at: [www.theverge.com](http://www.theverge.com)



مرکز ملی فضای مجازی  
پژوهشگاه فضای مجازی  
[csri.majazi.ir](http://csri.majazi.ir)