



## NOWE NARZĘDZIA: AR I VR

### Co to jest?

Rozszerzona rzeczywistość (AR) i wirtualna rzeczywistość (VR) to **narzędzia cyfrowe**, które coraz częściej są wykorzystywane do wspomagania oficjalnej edukacji. Oprogramowanie AR tworzy wirtualne obrazy oraz postacie i za pomocą kamery, np. telefonicznej, nakłada je na fizyczny świat. VR podnosi to do jeszcze wyższego poziomu, tworząc całkowicie komputerowo generowaną symulację alternatywnego świata.



### Jak to może wpływać na zdrowie seksualne i reprodukcyjne młodzieży?

Podobnie jak wiele narzędzi cyfrowych, wpływy AR i VR różnią się w zależności od celu, w jakim są wykorzystywane. Nowe badania wskazują, że VR może stanowić idealne i etyczne medium dla osób doświadczających dysfunkcji seksualnych (takich jak awersja, obrzydzenie lub unikanie seksu), aby w wirtualnej przestrzeni pracować nad swoją niepewnością lub traumami. Wyniki wskazują, że ponieważ te symulacje mogą być dostosowane do różnych potrzeb użytkowników, nawet w kontekstach seksualnych, które trudno byłoby odtworzyć w realnym życiu lub podczas terapii, ludzie chętniej stawiają czoła swoim obawom czy zahamowaniom związanym z intymnością, korzystając z tych narzędzi, niż w rzeczywistości.

Ponadto AR może stanowić środek do bardziej angażującej edukacji dotyczącej zdrowia seksualnego i reprodukcyjnego, jak to widać w przypadku projektu [The Nightstand](#) (Stolik nocny), który pozwala młodzieży LGBTQI+ doświadczyć scen z różnymi historiami związanymi z pierwszymi kontaktami seksualnymi. Dla młodzieży, która stara się znaleźć właściwe i racjonalne wyrażanie swojej seksualności, wykorzystanie takich metod może okazać się rewolucyjne dla poprawy ekspresji seksualnej i postrzegania swojego wizerunku w kontekście seksualności.



## Wspieranie zdrowia seksualnego i reprodukcyjnego młodych ludzi w erze cyfrowej: NAJLEPSZE PRAKTYKI

Jednakże, ponieważ te narzędzia są wciąż niedoskonałe, pojawiają się trudności związane z moderacją informacji w tych przestrzeniach, co skutkuje swobodnym przepływem szkodliwych treści i zachowań. To prowadzi do narażenia młodych ludzi na treści o charakterze seksualnym lub przemoc, niewłaściwe kontakty ze strony dorosłych oraz podejmowanie ryzykownych zachowań, takich jak poszukiwanie materiałów nielegalnych lub udostępnianie intymnych osobistych zdjęć.

Większość tych zachowań miała miejsce na platformie Facebooka Meta, gdzie obserwowano przypadki drapieżnego zachowania nawet w trakcie fazy testów beta, kiedy zgłaszane były incydenty wirtualnego nadużywania. Molestowanie seksualne na tych platformach jest trudniejsze do śledzenia, jeśli użytkownicy nie rejestrują wszystkich tych swoich interakcji, które obniżają ich poczucie bezpieczeństwa. Te problemy nasilają się w przypadku prześladowań, które z łatwością mogą się zdarzyć na tych platformach, gdy dane dotyczące lokalizacji użytkowników zostaną naruszone.



### Jakie są sposoby wspierania młodzieży?

- Upoważnij młodzież do reagowania na wszelkie przypadki nękania (stalking, mowa nienawiści, naruszenie prywatności itp.) za pomocą wbudowanych w te platformy funkcji blokowania i wyciszania. Niektóre z tych platform dodają "strefy bezpieczeństwa", do których użytkownicy mogą się wycofać w dowolnym momencie, gdy czują się nieswojo w interakcjach.
- Zniechęcaj młodzież do udostępniania prywatnych informacji podczas korzystania z tych narzędzi (na przykład poprzez wyłączenie usług lokalizacyjnych), aby nie ujawniać swoich danych osobowych.

### Powiązane zjawiska/narzędzia cyfrowe:

Zobacz:

- Nowe narzędzia: Sztuczna inteligencja
- Materiały online z zakresu zdrowia seksualnego i reprodukcyjnego: Otwarcie dialogu między rodzicami a młodzieżą
- Cyberprzemoc: Cyberstalking



### Bibliografia:

- arfected | AR filters and immersive experiences. “Web AR Sex Education - The Nightstand,” 2023. <https://arfected.com/portfolio/web-ar-sex-education-the-nightstand/>.
- Barrett, Emma, and Steve Pettifer. “Online Safety: Child Abuse and Exploitation in EXTended Reality.” Manchester Policy Articles, 2022. <https://blog.policy.manchester.ac.uk/posts/2022/06/online-safety-child-abuse-and-exploitation-in-extended-reality/>.
- Lafortune, David, Valerie A. Lapointe, and Éliane Dussault. “Virtual Reality Could Help Treat Sexual Aversion and Other Sex-Related Disorders.” The Conversation, October 14, 2021. <http://theconversation.com/virtual-reality-could-help-treat-sexual-aversion-and-other-sex-related-disorders-168171>.
- Londoño, Juan. “User Safety in AR/VR: Protecting Adults.” Information Technology and Innovation Foundation, 2023. <https://itif.org/publications/2023/01/17/user-safety-in-ar-vr-protecting-adults/>.
- Tulane School of Professional Advancement. “What’s the Difference Between AR and VR?,” 2020. <https://sopa.tulane.edu/blog/whats-difference-between-ar-and-vr>.

