

ВИДЕОИГРЫ:

болезнь века
или фактор развития?



ДЕТИ

В ИНФОРМАЦИОННОМ

ОБЩЕСТВЕ

«НЕ НАВРЕДИ!»

Сергей Орловский

ОБ ЭТИКЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

НОВОЕ ХОББИ МОСКОВСКИХ ШКОЛЬНИКОВ

Родители эпохи миллениума

16+

Издатель
Фонд Развития Интернет



При поддержке
Министерства образования
и науки Российской Федерации

Научная поддержка:
Факультет психологии МГУ
имени М.В. Ломоносова,
ФГАУ МОН РФ
«Федеральный институт
развития образования»

Главный редактор
Галина Солдатова

Заместитель
главного редактора
Александра Толстихина

Выпускающий редактор
Мария Журина

Редакционная группа
Оксана Олькина
Алина Ярмина

Дизайн
Наталья Соловьева

Корректор
Наталья Жукова

Редакция:
«Фонд Развития Интернет»
Москва, Пресненский вал, д.17 стр.1
Телефон: 8 (499) 702-83-43
www.detionline.com
www.fid.su
e-mail: journal@detionline.com

Мнение редакции может не совпадать с точкой зрения авторов публикуемых материалов.

Копирование или перепечатка материалов возможны только с письменного разрешения редакции и обязательным указанием ссылки на источник.

Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ ФС77-45884 от 15 июля 2011 г.,
Роскомнадзор

Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
Тираж 1000 экз.

Электронная версия журнала доступна по адресам: www.detionline.com/journal/ и <http://www.educom.ru/ru/works/chinfo/>. В свободном доступе представлены все изданные номера за 2009 – 2017 годы. Основные темы: влияние Интернета на развитие детей и подростков, информатизация школьного образования, интернет-зависимость, цифровой разрыв между поколениями, риски и опасности информационной среды для юных пользователей, цифровая компетентность и другие. На сайте вы можете подписаться на электронную версию журнала.

Необходимый риск

Российское общество активно обсуждает законопроект, получивший условное название «о запрете детям до 14 лет пользоваться социальными сетями». Хотя в целом он совсем про другое. Речь идет о «паспортизации интернета»: чтобы получать информацию и общаться в сети, пользователю любого возраста нужно будет предъявить удостоверение личности. То, что к закону приклеили детский ярлык, — это, похоже, тонко и правильно рассчитанный пиар-ход. Детская тема действительно привлекла внимание, но многочисленные критики законопроекта уже назвали его «нереалистичным».

С ними трудно не согласиться — такого рода инициативы опоздали минимум лет на пять. В особенности это касается детей: они давно в интернете, социальные сети — часть их образа жизни. Например, в «ВКонтакте» около 16 миллионов детских аккаунтов. «Разобраться» с ними означает не только нанести репутационный и экономический удар по отечественной сети, но и поссориться с целым поколением. Законопроект эксплуатирует тему ювеной — страха за подрастающее поколение. Еще в 2012 году в нашем журнале была опубликована статья Дэвида Финкельхора, который описал этот феномен и ввел его в научный и общественный дискурс. Ювеной была во все времена, но в сетевое столетие ее центральной темой стала проблема безопасности детей в сети. С этой темой ювеной с помощью современных медиа становится сегодня одной из глобальных социальных тенденций.

Антрополог Джаред Даймонд в своей книге «Мир позавчера», изучая способы воспитания детей, показал, что взгляды на безопасность существенно различаются у разных народов мира и меняются от эпохи к эпохе. Он также показывает, что по мере возникновения и развития государств у последних возникают собственные интересы в том, что касается юных граждан, и они не обязательно совпадают с мнением всех родителей. Впрочем, такого рода интересы осуществляются «сверху вниз» и подкрепляются отчетливо выраженным принуждением. Для решения вопросов онлайн-безопасности детей такого правового принуждения более чем достаточно. В нашей стране уже существует ряд специальных законов, направленных на защиту детей от негативного контента, а также Уголовный и Гражданский



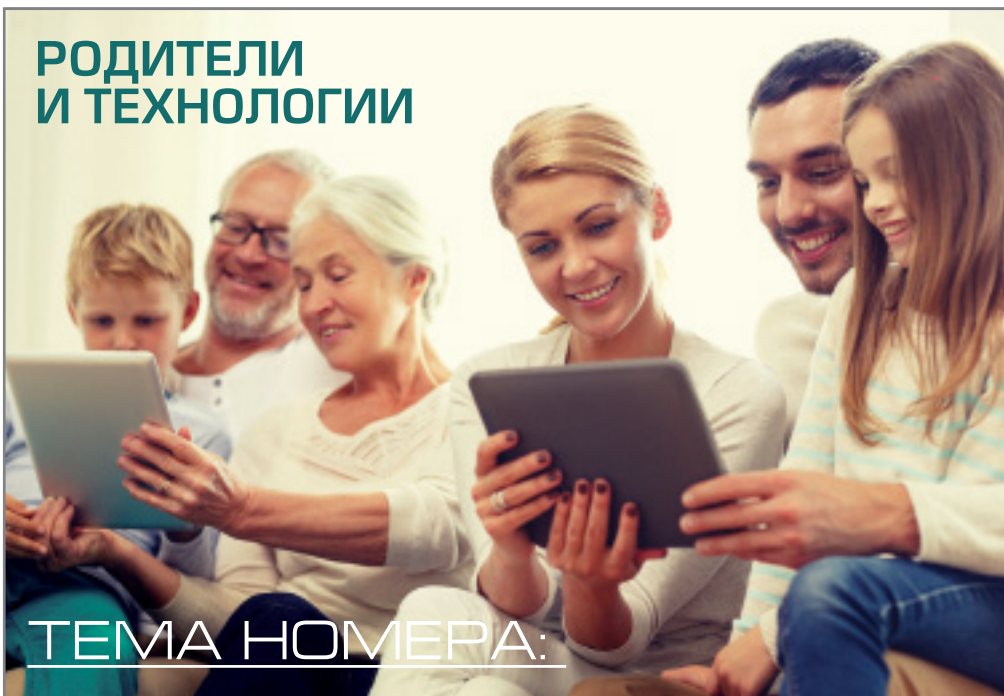
кодексы, которые также регулируют ситуации в сети как части нашей реальной социальной жизни.

Когда нас охватывает ювеной, мы должны помнить, что риск — неотъемлемая часть формирования личности, обязательное условие успешной адаптации ребенка в мире. Детям не нужна чрезмерная безопасность. Стремление ребенка испытать риски и преодолеть страхи — нормальный этап его психологического развития. В этом номере журнала мы рассказываем о видеоиграх, которые несут в себе много рисков, но еще больше — стимулов для развития и адаптации детей к будущей жизни. Известный предприниматель Джон Шедд, который не боялся рисковать и многого достиг в своей жизни, сказал: «Кораблю безопасно в гавани, но не для этого мы строим корабли!». Корабли должны уметь преодолевать бушующий океан и открывать далекие земли. Но это можно сделать, если капитан подготовлен и владеет искусством навигации. В информационном обществе основа такого искусства — цифровая грамотность.

Министр образования РФ Ольга Васильева недавно объявила, что основы информационной безопасности начнут, наконец, преподавать в школах, в связи с чем будут внесены изменения в Федеральные государственные образовательные стандарты. И можно не сомневаться: для безопасности наших детей это намного важнее законопроектов.

Галина Солдатова,
главный редактор

РОДИТЕЛИ И ТЕХНОЛОГИИ



ТЕМА НОМЕРА:

20

Технофилы и технофобы

Как родители современных подростков восприняли технологическую революцию начала XXI века и в какой степени они готовы помогать своим детям в цифровом мире

30

Только не Инстаграм! Какие стратегии выбирают родители

40

От дружбы до репрессий Как американские родители контролируют своих детей в Интернете

4

ГОСТЬ НОМЕРА

«Мы увидим целое поколение креативных людей»

Сергей Матвеев, основатель и руководитель компании «ЭлигоВижн», о будущем дополненной реальности

10

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

Из записок покемонофагов
Pokémon Go теперь в России. Как к этому относиться? Мы изучаем опыт тех, кто уже играет

15

Тест на инфантильность

Почему покемоны столь популярны во всем мире и как к этому относиться? Мнения экспертов

КОНКУРС

50

Есть ли жизнь без гаджетов?

Подводим итоги семейного конкурса «Выходные без Интернета»

ШКОЛА НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

62

Новая экосистема образования

Объединив в себе школы, вузы, бизнес и государство, проект «Школа новых технологий» дает ребятам то, чего им не хватает в классе

ТЕНДЕНЦИИ

68

Играть, чтобы освоить

Как социальные проекты помогают молодым пользователям узнавать цифровой мир

72

ПРАКТИКУМ

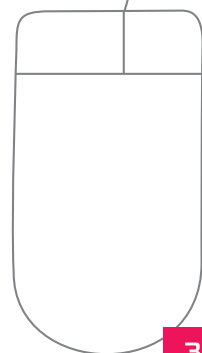
Личное и публичное

Уроки по управлению персональными данными в Сети

76

ИНТЕРНЕТ-МОЗАИКА

ВебЛандия рекомендует



Отвечает Сергей Владимирович Молчанов, кандидат психологических наук,
доцент кафедры возрастной психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова



"Здравствуйте, я тетя 13-летней девочки. Ей с подружкой написала женщина ВКонтакте: представившись фотографом, предложила стать моделями. Когда никого не было дома, она позвонила им по видеосвязи и предложила позировать без одежды, объясняя это тем, что специальная программа потом подставляет одежду на компьютере. Я узнала об этом слишком поздно. От этой женщины стали поступать угрозы, что она разошлет всем друзьям моей племянницы это видео.

Мы обратились в полицию со всеми переписками и страницами. Сейчас ведется расследование. Но эта женщина все-таки исполнила свою угрозу и отправила это видео одной из одноклассниц моей племянницы. Теперь одноклассница спрашивает, правда ли, что на видео она? Что ей ответить? Сказать правду – а если она всем расскажет? Соврать – но там же видно лицо? Как потом ребенку ходить в школу, если ее опозорят?"



Вопрос, с которым вы обратились, конечно, очень серьезный. Действительно, в сети легко встретиться с людьми, имеющими злые умыслы. Увы, интернет-пространство может быть небезопасным, особенно, если речь о детях и подростках.

Что можно сделать в вашей ситуации? Я думаю, вы совершенно

правильно поступили, обратившись в полицию с целью защитить вашу племянницу от дальнейшего распространения компрометирующих фотографий. Здесь остается надеяться на добросовестную работу правоохранительных органов по защите чести и достоинства девушки-подростка. В процессе взаимодействия с сотрудниками полиции вероятны психологические опасности –

обязательные в этой ситуации беседы с вашей племянницей, на которых ее попросят рассказать о том, что именно случилось, было ли это добровольно или принудительно, угрожали ли ей и в какой форме, могут оказаться травматичными для девушки. Поэтому необходимо психологическое сопровождение этой неприятной, но обязательной части взаимодействия с сотрудниками правоохранительных органов.

Что касается ответов на ваши вопросы, то хочется отметить несколько направлений дальнейших действий. Во-первых, необходимо решить задачу, как остановить распространение компрометирующих фотографий. К сожалению, непонятны мотивы женщины, которая, представляясь фотографом, получила снимки девушки. Это снижает вероятность того, что с ней можно договориться о дальнейшем нераспространении информации. Особое значение имеет беседа с одноклассницей. Нельзя отрицать, что изображена ваша племянница – рано или поздно это выяснится. Но, с другой стороны, нужно попросить одноклассницу оставить это в секрете. Важно найти правильный способ, как убедить ее не рассказывать об этом в классе. Угрозы или «подкуп» деньгами представляются малоэффективными в этой ситуации. Возможно, имеет смысл обратиться за помощью в этом вопросе к родителям одноклассницы, если они пользуются у нее авторитетом.

Во-вторых, следует обратить внимание на состояние вашей племянницы – как она сама переживает эту ситуацию? Воспринимает ли она ее как драматичную или для нее это просто эпизод, пусть и неприятный, но который был и уже прошел. 13-летние подростки, с одной стороны, еще дети, и могут недооценивать риски тех или иных событий, но, с другой стороны,

они уже достаточно взрослые, чтобы самостоятельно оценивать происходящее с ними. Если девушка сильно переживает в связи с произошедшим, ее следует поддержать эмоционально. Надо обязательно обсудить стратегию поведения в школе, возможные варианты действий при реакции со стороны одноклассников. Если же она не воспринимает ситуацию как трагедию, то вряд ли имеет смысл усиливать драматизм происходящего и формировать у нее чувство вины за согласие позировать обнаженной.



В-третьих, необходимо позаботиться о том, чтобы избежать подобных ситуаций в будущем. Важно обсудить это с племянницей, вместе продумать стратегию поведения. При этом важно понимать, что, хотя профилактика потенциальных опасностей сети – очень важная задача, простой запрет на пользование интернетом или тотальный контроль онлайн активности подростка вряд ли будут эффективны в среднесрочной и долгосрочной перспективе. Меры обеспечения безопасности нужно вырабатывать совместно с самим подростком.

Безусловно, ваша история очень неприятна, но помните о том, что это всего лишь разовая ситуация, которую надо просто пережить.

В защиту школы без экранов



Во Франции Национальный совет по развитию школьной системы (Cnesco) провел исследование влияния технологий на процесс обучения. По его результатам были сделаны выводы, что все гаджеты оказывают не только благотворное влияние на процесс обучения – в некоторых случаях их воздействие даже наносит вред, сообщает образовательный портал eurekanet.ru.

В частности, Cnesco призывает не перегружать учеников источниками информации: проведенные исследования доказывают, что, если в тексте слишком много гиперссылок, они затрудняют восприятие и приводят к значительной и бесполезной нагрузке. Большинство учащихся лучше справляется с двумя источниками информации, чем с тремя.

Кроме того, Cnesco предлагает для лучшего усвоения цифровых документов использовать какие-либо способы сопровождения учащихся, способные помочь им отбирать нужную информацию и таким образом облегчить обучение.

Исследование Cnesco имеет довольно значительную предысторию. По результатам работы, выполненной в 2012 году Организацией по экономическому сотрудничеству и развитию (ОЭСР), 96% пятнадцатилетних учащихся сообщили, что у них дома есть компьютер, но лишь 72% используют в школе стационарный компьютер, ноутбук или планшет. В том же исследовании уточняется, что в тех странах, где ученики используют интернет для обучения, их успехи в понимании письменного текста за период 2000–2012 в среднем ухудшились.

Соавтор недавно опубликованной работы «Катастрофа цифровой школы: речь в защиту школы без экранов» Карина Мовильи в своем интервью заявила, что «вред от цифровых технологий больше, чем пользы».

«Не существует исследований, доказывающих, что благодаря гаджетам дети лучше учатся. План цифровой школы вводится повсеместно без какой-либо научной базы, хотя доклад PISA от 2012 года, пересмотренный в 2015–м с точки зрения распространения цифровых технологий в школе, доказывает, что, чем больше дети смотрят в экран, тем меньше они понимают, что там написано», – добавила она.

Постить на Facebook научат в университете

Написание постов на Facebook планируется включить в учебную программу курса английского языка университета Дели, сообщает БиБиСи. Помимо этого, студенты смогут научиться писать вдохновляющие блоги и сопроводительные письма.

Университет Дели является одним из ведущих в Индии. В числе его выпускников – премьер-министр страны Нарендра Моди и лауреат нобелевской премии мира из Бирмы Аун Сан Су Чжи.

В данный момент профессора университета рассматривают предварительный вариант обновленной про-



граммы курса английского языка. Кристел Девадоусон, заведующая кафедрой английского языка, рассказала, что курс написания текстов на Facebook может стать частью программы повышения квалификации, направленной на обучение прикладным профессиональным навыкам.

В газете Hindustan Times отмечают, что в Индии социальные медиа могут помочь начинающему писателю или художнику достичь извест-

ности, охватить широкую аудиторию и даже найти издателя.

Делийский университет не является первопроходцем в попытках подвести академическую основу под написание текстов для социальных медиа. Университет Солфорд в Великобритании предлагал получить степень магистра по социальным медиа еще в 2009 году. Курс был направлен на подготовку специалистов в области связей с общественностью.

Искусственный интеллект проконтролирует учителя

Совместно с учеными из Университетского колледжа Лондона компания Third Space Learning изучила огромный объем данных из своей базы, чтобы определить, какими характеристиками должны обладать хороший учитель и хороший урок. Уже в этом году их программа станет одним из первых примеров использования искусственного интеллекта для наблюдения за процессом преподавания и, в идеале, его улучшения, сообщила британская газета The Guardian.

Компания предоставляет ученикам, имеющим сложности с математикой, индивидуальные онлайн-уроки. Около 4 тысяч учеников начальных школ Лондона уже подали заявки на участие

в еженедельных индивидуальных уроках математики с учителями из Индии и Шри-Ланки. В ходе уроков учителя и ученики общаются в чате и посредством аудиосвязи,



а учителям помогает искусственный интеллект.

«Мы стремимся оптимизировать уроки на основании знаний, которые мы получаем. Мы записали каждый урок, который когда-либо провели. На основании этих данных мы стараемся привлечь искусственный интеллект к улучшению процесса преподавания», — говорит исполнительный директор Third Space Learning Том Хупер.

На первом этапе во время уроков 300 учителей компании программное обеспечение сможет направлять учителя в нужное русло, если заметит отклонение от темы урока.

Участники программы еженедельно проводят с одним и тем же преподавателем 45-минутные уроки. Общение происходит через гарнитуру и общую «доску», видеть друг друга учитель и ученик не могут. Каждый урок записывается. Помимо необработанного аудиофайла с записью урока к каждой записи прилагается дополнительная информация: количество решенных задач, насколько ученик оценивает полезность урока, оценка за

урок и т. д. Используя алгоритмы машинного обучения, исследователи из Университетского колледжа Лондона стали искать в записях закономерности, и подобный анализ уже принес свои результаты.

Например, выяснилось, что ученики лучше концентрируются, если учитель говорит не слишком быстро. Среди факторов успешного урока названа возможность отреагировать на сказанное учителем или задавать собственные вопросы. На основании полученных данных уже сформулированы простые условия, при которых учитель будет получать сообщение от компьютерного ассистента. Разработчики планируют и дальше развивать этот алгоритм.

По мере развития программы ее вмешательства в урок могут стать более сложными и будут сильнее влиять на ход занятия. Напрашивается вопрос: в какой степени искусственный интеллект сможет заменить живого учителя в проведении урока?

Исследователи ищут идеальный баланс между человеком и искусственным интеллектом в классе. Потенциал системы, которая сделает процесс обучения прозрачным и легко поддающимся корректировке, огромен.

Учителя не выражают беспокойства в связи с возможностью замены человека компьютером в обозримом будущем. Ученики также положительно относятся к новому формату занятий — уроки теперь проходят в более увлекательной форме.

Выставка «Дети в Интернете» открылась в Воронеже



20 апреля в городе Воронеж на базе Дома офицеров при поддержке департамента образования, науки и молодежной политики Воронежской области открылась интерактивная выставка, подготовленная компанией МТС и Фондом Развития Интернет, представляющая возможности Сети и риски, с которыми в ней можно встретиться.

На пресс-конференции по поводу открытия выставки представители администрации Воронежа, регионального офиса компании МТС и Фонда Развития Интернет рассказали о целях проекта, его актуальности и методах реализации. «При модернизации проекта мы учитывали психологические особенности младших школьников, то, какими они приходят в Сеть, и динамичные изменения в сфере информационно-коммуникационных технологий. Надеемся, что новая выставка будет крайне интересна и

познавательна для наших гостей», – отметила сотрудница Фонда Развития Интернет, кандидат психологических наук Алина Трифонова.

Экспозиция представляет собой красочное пространство, в интерактивных зонах которого дети могут исследовать различные аспекты Всемирной паутины с помощью активных игр, захватывающих квестов. Выставка также включает в себя образовательный компонент – урок полезного и безопасного Интернета, на котором дети в легкой игровой форме учатся основным правилам поведения в Сети, а помогают им в этом мультипликационные герои – Интернешка и Митястик.



В рамках открытия выставки состоялся мастер-класс для учителей, психологов и социальных педагогов по теме «Как поговорить с ребенком об Интернете?», в ходе которого ведущая Алина Трифонова рассказала об исследованиях Фонда Развития Интернет, результатах работы линии помощи «Дети Онлайн» и разработанных на их основе рекомендаций для повышения уровня цифровой компетентности детей.

В электронную школу – с легким портфелем

Столичный департамент образования выдал гранты первым пяти московским учителям, которые создали сценарии уроков для проекта «Московская электронная школа», сообщила газета «Вечерняя Москва».

Проект «Московская электронная школа» запустили в пилотном режиме в прошлом сентябре в шести московских школах. Их оснастили более чем 300 интерактивными панелями, которые заменили обычные доски, более чем 700 ноутбуками и планшетами, свыше 800 точками доступа к сети Wi-Fi.

– Главные элементы «Московской электронной школы» – это библиотека электронных материалов, электронный журнал и дневник, – рассказал Анатолий Вацилин, директор школы № 1194, которая принимает



участие в проекте. – Чтобы не носить тяжелые портфели, ученики могут использовать электронные версии учебников на планшетах или ноут-

буках, а также распечатывать главы учебников.

На уроке дети подключают гаджеты к электронной доске и планшету учителя, куда вы-



водятся нужные материалы. Учителя, в свою очередь, в электронном режиме пишут собственные учебники и методические пособия, составляют сценарии уроков и ведут журнал.

«Современные технологии повышают интерес к уроку, что особенно нужно для детей, которым раньше на занятиях было скучновато», — отметил директор школы № 2095 Илья Новокрещенов.

Несомненным плюсом новой системы педагоги считают и то, что школьникам теперь не нужно выходить к доске. Вместо нее — большой сенсорный экран с диагональю 84 дюйма.

Педагоги сходятся во мнении, что благодаря использованию сценариев увеличивается эффективность урока и экономится время учителя. На доску больше не нужно переписывать из учебника примеры. На уроке учитель успевает дать больше, поэтому сокращаются домашние задания. Учителю теперь не приходится отлучаться от присутствия детей на уроках, знания учеников можно проверить более опе-

ративно.

Департамент образования поощряет учителей, которые создали наиболее качественные сценарии уроков.

«Проект «Московская электронная школа» — это совокупность всех инструментов интернет-технологий, главная задача которых — повысить качество образования столичных школьников. Система ставит учителей в современные условия: вслед за учениками они начинают овладевать информационными технологиями, их педагогические компетенции растут», — считает Ольга Ярославская, депутат Мосгордумы, директор школы № 1298. «Московская электронная школа» — это шаг к построению фундамента школы будущего — технологичной и современной, удобной и понятной для всех участников образовательного процесса, — резюмирует Илья Новокрещенов.

До конца 2018 года этот проект обещают распространить во всех школах Москвы.

«Просвещение» и Samsung разработают образовательную платформу



Образовательный холдинг «Просвещение» и компания Samsung

Electronics подписали меморандум о намерениях по совместному развитию мобильной программно-аппаратной платформы электронного образования, сообщает образовательный портал Eurekanet.ru. «Просвещение» разработает платформу электронного мобильного образования и интегрирует ее в программно-аппаратные средства Samsung. Стороны также займутся организацией совместных кампаний для продвижения нового решения на российском рынке.



«Просвещение» планирует использовать возможности и преимущества новой платформы при разработке продуктов для учащихся старших классов школ. Компания будет выступать в качестве эксперта, предоставляя методическое обеспечение, а также образовательный контент.

С целью дальнейшего развития проекта компании займутся проведением специальных курсов, онлайн-занятий, конкурсов и олимпиад, а также разработают план поставки в учебные заведения оборудования с программным обеспечением.

«Я с детьми в соцсетях дружу, но тайно в их аккаунты не лезу»



МАРИНА ГЛУШЕНКОВА
Мама семерых детей
делится опытом воспитания
с использованием технологий

❖❖ Марина Глушенкова знает о современных детях все, и не только по собственной семье. Многодетная мама – автор и ведущая программ «Планета Семья» (ТВ) и «Жизнь замечательных детей» (радио) калужской телерадиокомпании «Ника», поэтому в воспитании она использует и свой, и чужой опыт. Мы попросили Марину поделиться своим видением родительских стратегий в отношении технологий и Интернета: как использовать их во благо и как защитить детей от превратностей Сети.

– Марина, с тех пор, как 23 года назад появился ваш первый ребенок, технологии сильно изменили нашу жизнь. Что вы можете посоветовать современным родителям? Как воспитывать ребенка в эпоху Интернета и соцсетей?

– Как человек медийной профессии, я Интернета и соцсетей не боюсь. Интернет и соцсети – это молоток. Молотком можно гвозди забивать, а можно – раз! – и по пальцу. Больно! В общем, все зависит от того, как и зачем пользоваться.

Я с детьми в соцсетях дружу, но тайно в их аккаунты не лезу. Если появился странный статус – обязательно обращаю внимание, но не в лоб. («Что это ты там на своей страничке понаписал?») – самый верный способ испортить отношения. Захотел – и написал. Это ж его страничка, в конце концов.)

Но просто завести разговор за чаем на эту тему можно.

В личную переписку и в группы классов не лезу никогда. Мои дети мне сами довольно много рассказывают. Иногда даже слишком много: постоянно путаюсь в том, кто, кому и что написал. А если вдруг я по работе узнаю об очередном виде мошенничества, группе смерти, обмане детей в Сети – сразу же дома сообщаю. Предупреждаю, чтобы были осторожны.

Если же говорить о стратегиях безопасности в целом, то одна психолог, приходившая ко мне в программу на радио, высказала замечательную мысль: стоит прямо объяснить ребенку, что люди вне семьи не обязаны его любить. Любим мы тебя здесь – папа, мама, братья–сестры, бабушки–дедушки. А другие люди – не должны и не обязаны. Ребенку следует это понимать. И,

если мы транслируем любовь не только на словах, но и на деле – считаемся с мнением, даем свободу, отпускаем, постепенно расширяем границы, – ребенку не придет в голову искать признания, любви и подтверждения его значимости в неведомых группах ВКонтакте. Он может даже ввязаться во что-то из любопытства, но быстро распознает опасность и обман. У моих знакомых такие истории бывали.

– Есть такая английская поговорка: наши дети – не наши дети. Ваши младшие дети – ровесники технологической революции, старшие родились еще до нее и принадлежат, по принятой классификации, к предыдущему поколению. Вы ощущаете разницу? Правду ли говорят о сегодняшних детях, родившихся в XXI веке, что они «другие»?

Когда речь идет о многодетной семье, возрастные ограничения неприменимы: если старшие что-то смотрят или во что-то играют, к ним присоединяются и самые младшие, куда деваться?

– Мне так не кажется. Я не вижу принципиальных отличий в «детях цифрового века». Более того: самым способным и умелым в плане технологий вырос мой самый старший сын, который к этому поколению не принадлежит.

– Есть ли у вас стратегия в отношении использования компьютера и гаджетов – с какого возраста детей можно к ним приобщать? Ограничиваете ли вы время использования компьютера?

– Когда речь идет о многодетной семье, возрастные ограничения неприменимы: если старшие что-то смотрят или во что-то играют, к ним присоединяются и самые младшие, куда деваться? Что касается времени использования, то жестких ограничений у меня нет, просто все должно быть в пределах разумного. Иногда приходится

напоминать, что пора бы и погулять, и подвигаться. Но, поскольку нет жестких запретов, то нет и противодействия.

– Кажется, что при такой семье и журналистской работе ни на что не должно хватать времени, а вы между тем даже блог в Инстаграме завели... Почему для вас важно использовать онлайн-возможности для общения с родителями?

– Ну, что касается нехватки времени – у нас сейчас столько бытовой техники, что говорить об этом смешно. И потом, при грамотной организации дела маме не так много и остается. А что касается блога... К сожалению, я вижу, что сейчас пиарят себя в онлайн все – даже те, кому нечем хвастаться. Даже те, кому лучше бы помолчать. Поэтому я чувствую даже некую мораль-

ную обязанность, что ли: рассказать о том, как на самом деле живут большие семьи, о том, из чего все складывается – и в результате заразить положительным вирусом настоящей многодетности как можно больше образованных молодых людей. Я хочу, чтобы было больше здоровых и умных россиян: моим детям и внукам с ними жить. А те, от кого это зависит, – сейчас все в социальных сетях, такова реальность. Я, кстати, ощутила, что мне есть что сказать: очень много фактов и мыслей остаются за скобками тех многочисленных статей для журналов, которые я написала, и тех программ, которые я сняла. Форма личного блога позволяет говорить гораздо больше. Кстати, если кому интересно, мой ник в Инстаграме [lev_ushel_iz_doma](#). Почему ушел? Куда и зачем ушел? Я там об этом пишу.

Беседовала Александра Толстихина

Они даже читают!

Родители эпохи миллениума: мифы и реальность



❖❖ О поколении миллениума – о тех, кому сегодня от 18 до 36 лет – уже сложились устойчивые стереотипы – будто бы эти люди поверхностны, ограничены, не обладают глубокими знаниями, эгоцентричны, у многих из них нет определенных занятий или профессии. Однако Кристен Маклин (Kristen McLean), руководитель одного из подразделений исследовательской группы Nielsen, которая занимается изучением потребительского поведения людей более чем в 100 странах мира, считает, что мы их просто не знаем – на самом деле они широко мыслят и имеют устойчивую систему ценностей. Неправда и то, что они проводят целые дни, уткнувшись в планшеты и смартфоны, не интересуясь более ничем на свете. Исследователь пришел к выводу, что миф о «миллениумах» бесконечно далек от реальности. Современные мамы и папы, по его мнению, – ответственные люди, которые глубоко и серьезно подходят к воспитанию своих детей.

Свои выводы Маклин делает на основании исследований, прежде всего, потребительского поведения молодых людей, принадлежащих к поколению миллениума. Отношение к семье и браку, подход к выбору продуктов и игрушек, и, конечно же, характер использования традиционных и современных медиа существенно отличает «миллениумов» от предшествующих поколений и в то же время указывает на то, что они разделяют многие традиционные ценности и нравственные ориентиры. «Ценностные предпочтения этого поколения таковы, что у них есть все шансы стать фантастическими родителями, которые инвестируют в своих детей более основательно и дальновидно, чем любое другое из предшествующих поколений!» – оптимистично заявляет Маклин.

Кто такие «миллениумы»

Сегодня в США те, кому от 18 до 36, составляют примерно четверть (24%) населения страны, всего их 77 миллионов. Если рассматривать «миллениумов» по шкале традиционных ценностей, то они гораздо меньше склонны вступать в брак по сравнению с поколением беби-бумеров (всего 21% состоит в браке по сравнению с 42% их ровесников 20–30–40 лет назад). Однако, как мы увидим чуть позже, прохладное отношение к браку не оказывает никакого влияния на желание иметь детей. Возможно, самой важной характеристикой «миллениумов» будет их разнообразие: внутри этого поколения – огромные экономические и культурные различия. Для того, чтобы понять, что представляют собой современные молодые мамы и папы, важно знать, что происходит с ними между 18 и 36 годами. А происходит многое. Если 98% 18-летних американцев находятся в зависимости от родителей, то в возрасте 26–27 лет половина из них еще зависима, а другая половина – уже нет. И около 90% 34-летних «миллениумов» живут самостоятельно в собственных домах, и большинство из

них имеют детей. И социологи, и маркетинтологи сходятся во мнении: для этого поколения дети – очень важная ценность. Согласно исследованию «Миллениумы, брак и семья», проведенному Gallup, в целом примерно 56% представителей этого поколения имеют детей, а в возрасте 34 лет – 83%, причем вне зависимости от того, в браке они или нет.

Все больше различий

Как и во всем мире, среди американской молодежи сегодня гораздо больше различий, чем, скажем, среди тех же беби-бумеров, которые в принципе принадлежат одной культуре.



«Миллениумы» никоим образом не представляют собой более-менее однородную категорию – внутри нее очень много этнических, культурных, ментальных различий. Достаточно привести такие цифры: 19% из них – испаноязычные люди, 14% – афро-американцы, 5% – азиаты). Согласно прогнозам, к 2050 году только половина «поколения Next» – детей нынешних «миллениумов» – будет принадлежать к белой расе. Современные молодые люди мультикультурны: в большинстве своем (71%) они считают, что на образ жизни американцев могут оказывать влияние разные национальные традиции и ценности.

Платить за качество жизни

«Миллениумы» повзрослели в достаточно сложные времена, в период мирового экономического спада. При-

вычка экономить наряду с доступом к технологиям, которые открывают возможность широкого выбора, сделали их очень расчетливыми и разборчивыми потребителями. Они не вырезают из воскресных газет купоны на скидки, как это делали и делают до сих пор их родители – сегодняшние мамы и папы больше нацелены на самостоятельный поиск выгодных покупок. 31% всех потраченных ими долларов приходится на товары со скидками, топ-20 приложений, которые они используют на различных устройствах – торговые сервисы, которые дают возможность купить дешевле. «Миллениумы» готовы

ответственны перед своими детьми, и проявляют в этом последовательность. Так, в отличие от беби-бумеров, молодые американцы склонны проверять упаковку товаров, чтобы удостовериться, что они не оказывают негативного влияния на окружающую среду (12% против 51%).

Больше, чем их предшественники, «миллениумы» хотят знать, как, из чего и кем сделаны товары, которые они покупают. Для них важно, чтобы информация об этом была легко доступна. Они очень взыскательные и расчетливые покупатели, знающие цену деньгам и имеющие четкие критерии оценки.

Для «миллениумов» очень важны традиционные ценности, в первую очередь благополучие их детей – ведь сами они росли во времена, которые никак не назовешь стабильными.

тратить – но на то, что для них важно, что они считают качественным, безопасным, здоровым. Принимая решения о покупке, в особенности для детей, они придерживаются принципа «цена–качество». К примеру, «миллениумы» гораздо больше своих родителей тратят на полезные для детей продукты – качественную еду, натуральные каши, но значительно реже покупают им мороженое, сладости или витаминки. Подобная потребительская стратегия спровоцировала серьезный рост в определенных областях. Например, на органические продукты питания в 2013 году было потрачено 613 млн долларов, в этом году – уже 783,9 миллионов! Подобный рост мы видим и в потреблении других высококачественных товаров, отвечающих ценностям «миллениумов», таких как электронные книги и игры – наряду с «классическими» игрушками. Современные мамы и папы готовы платить больше, чем беби-бумеры, за инновационные продукты (48% и 34% соответственно), а также за известные, устойчивые бренды (73% против 51%). «Миллениумы»



Технологии их не волнуют

Использование технологий – одна из определяющих черт «миллениумов». Это первое поколение, которое повзрослело вместе с кабельным телевидением, интернетом и сотовыми телефонами. Есть доля истины в том, что «миллениумы» неотделимы от технологий, однако на самом деле все несколько сложнее. Современные родители и их дети используют технологии для того, чтобы «сделать жизнь лучше» – чтобы было удобнее покупать, поддерживать отношения с друзьями и семьей, реализовывать свои интересы.

Они прагматичны: знают, чего хотят и как этого достичь. Неудивительно, что для удовлетворения своих интересов «миллениумы» вполне приемлют новые формы традиционных медиа. О современных молодых людях часто можно услышать, что они не читают. И это оказывается, тоже всего лишь миф. Так, «миллениумы» гораздо больше, чем их собственные мамы и папы, любят читать журналы – женские, музыкальные, о технологиях и для родителей. При этом они предпочитают именно печатные журналы, хотя вполне готовы читать их и в цифровом виде, если в этом есть потребность.

Подобный тренд наблюдается и в отношении телевидения. Более 40% «миллениумов» используют устройства, подключенные к телевизору. То есть они приспособливают традиционный контент под свои потребности, например, скачивают фильмы и сериалы и смотрят то, что хотят и когда хотят. То же самое относится и к их детям. Более 43% американцев в возрасте от 2 до 34 лет используют устройства, подключенные к телевизору, всякий раз, когда они включают ТВ, а 12–14% использу-

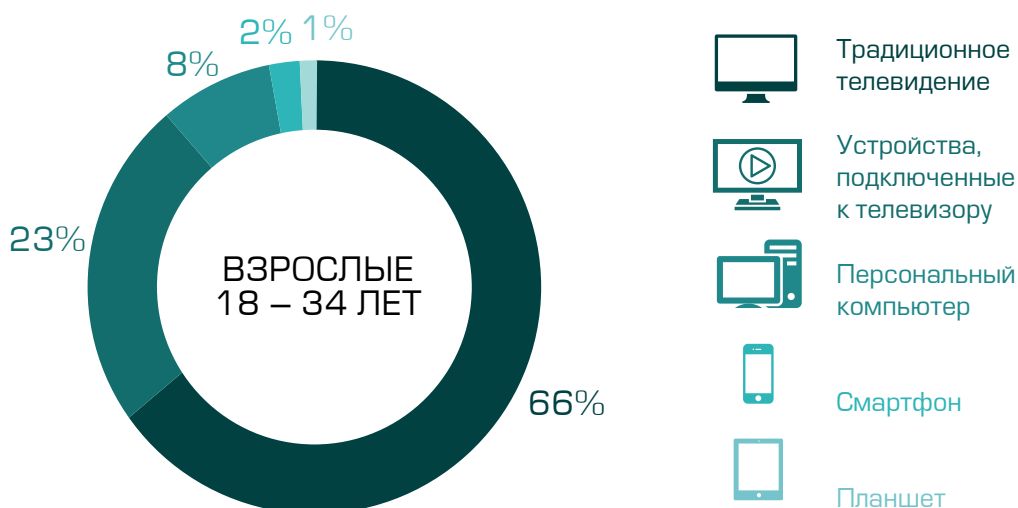
ют исключительно такое устройство. Не отрицая телевидение, они делают его не вполне телевидением.

Для сегодняшних молодых родителей и их детей будущее технологий видится в том, чтобы они становились все более персонализированными, приспособленными под их индивидуальные вкусы и потребности, сочетающими в себе новые и традиционные формы. Сами по себе технологии их не волнуют – они с ними живут.

Старые ценности нового времени

«Итак, забудем все то, что о них говорят, – призывает Маклин. – "Миллениумы" – интересное, разнообразное и просоциальное поколение. Те, кому сегодня 20–30 лет, способны перевернуть нашу привычную жизнь. Но в то же время для них самих очень важны традиционные ценности, в первую очередь благополучие их детей – ведь сами они росли во времена, которые никак не назовешь стабильными. Может быть, пришла пора получше узнать и понять это поколение, которое, как кажется, не перестанет нас удивлять еще долгие годы».

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ В НЕДЕЛЮ МОЛОДЫЕ АМЕРИКАНЦЫ ПРОВОДЯТ ЗА РАЗЛИЧНЫМИ ВИДЕОУСТРОЙСТВАМИ



Не навреди!

Гуру игровой индустрии Сергей Орловский о настоящем и будущем компьютерных игр и поколении геймеров



❖ В этом номере журнала мы пытаемся выяснить, что представляют собой современные видеоигры и как они влияют на развитие детей. Об эволюции компьютерных игр, стратегиях и этике игровой индустрии мы беседуем с Сергеем Орловским, основателем компании Nival, которая является одним из первых российских разработчиков компьютерных игр.

– Сергей, что необходимо знать об играх людям, которые работают с детьми?

– Прежде всего то, что за последние десять лет игры серьезно изменились: если раньше мы оперировали некими упрощениями и достаточно абстрактными сущностями, то сегодня уже вплотную приблизились к «фотореализму». Скриншот игры теперь бывает невозможно отличить от фотографии реального мира. От абстракции мы пришли к очень конкретным, понятным и близким человеку сущностям и объектам. Если посмотреть, как выглядел, например, Pong на заре семидесятых, и то, каким образом сейчас выглядят похожие risk-up-and-play игры в виртуальной реальности, то это небо и земля.

Другой очень важный тренд, которому около 10 лет, – это то, что игры стали мультиплеерными. Игроки могут собираться группами, большими и маленькими, и играть вместе. Развивались как PvP игры («игрок против игрока»), где участники конкурируют друг с другом, так как и операционные системы, где игроки, взаимодействуя между собой,

противопоставляют себя, предположим, миру. Получили развитие также смешанные игры, где есть несколько групп, при этом внутри группы модели кооперационные, а снаружи – конкурентные.

За счет этих двух основных факторов игры стали гораздо понятнее, динамичнее, интереснее, ближе к заложенным в нас инстинктам.

Расскажите, пожалуйста, как вы создаете свои игры, от сюжета до реального воплощения. Как игра появляется на свет?

Здесь нет единого алгоритма, но, в зависимости от того, кто начинает проект или кто является в нем главным, игры очень сильно различаются. Игры могут делать художники, программисты, игровые дизайнеры. Есть также игры от сценаристов – это в основном квесты и ролевые игры. От программирования идут всевозможные шутеры – там очень важно, чтобы игра смотрелась свежо, в этих играх используются модные и современные технологические возможности. Если же говорить об играх от дизайнера, то это всевозможные симуляции и стратегии, а также пазлы – то есть это в большей степени игры, где нужно подумать. От арта бывают также и квесты, с красивым, интересным миром, но игровые правила сами по себе в них очень сложные.

Процесс создания игры в двух словах не опишешь: это очень сложный процесс, всегда разный даже в рамках одной компании, поэтому здесь нет общих подходов. Параллельно с созданием игры изучается рынок: какие есть идеи, технические ограничения, новые способы управления миром или средой, какие свежие идеи существуют в



сеттингах (настройках), геймплеях и так далее. Это огромный клубок, который, для того, чтобы игра стала успешной, нужно связать воедино.

Для кого вы делаете свои игры? У вас есть специальные целевые группы, целевые аудитории для каждой из игр?

Вообще, у каждой игры есть своя целевая аудитория. Мы не делаем игры все подряд, а создаем определенный жанр – сейчас это в основном стратегии. Наша целевая группа – 25–35 лет – сильно отличается в старшую сторону. Но это достаточно нестандартно, нехарактерно для всей индустрии.

На сегодняшний день есть много исследований про игры, результаты которых вы, безусловно, знаете. Игра всегда была для ребенка главным способом познания мира, а компьютерные игры способствуют развитию многих важных качеств. Думаете ли вы о развивающей, познавательной стороне дела, когда разрабатываете свои игры?

Да, конечно. Во-первых, мы для себя определили базовое правило: не навреди! Мы стараемся делать игры, которые гарантированно «не портят»: в наших играх нет избыточного насилия, крови. Мы стремимся создавать игры, в

которых нужно принимать интересные решения в достаточно сложных средах и ситуациях, где варианты решения неочевидны. Эти навыки очень полезны в жизни. Вообще, в этом основной плюс современных компьютерных игр – они



радикально улучшают навыки принятия решений в рамках ограниченных ресурсов, в рамках ограниченного времени и так далее. Есть масса исследований, которые говорят о том, что у поколения, которое уже успело поиграть, «поколения геймеров», эти навыки развиты гораздо лучше. Это если говорить об общем влиянии компьютерных игр. Кроме того, у нас есть целое направление образовательных игр – условно образовательных, то есть это все равно игры, но они в своем сеттинге несут определенные образовательные функции. Сейчас запущено несколько таких игр в виртуальной реальности – про структуру мозга и прочее. Мы планируем развивать это направление и дальше, именно потому, что такие игры несут в себе практическую пользу. Правда, здесь уже на первый план выходит не игровая сторона дела, а содержание.

Принцип «не навреди» при создании игр исповедует именно ваша компания или это характерно для всей индустрии?

Вообще, индустрия движется в эту сторону, но пока людей, которые думают на эту тему, не очень много.



Их становится все больше и больше, но на сегодняшний день большинство разработчиков такими проблемами не озадачены.

Есть еще такие вещи как зависимость, влияние на зрение, на физическое здоровье. Могут ли разработчики игры что-то предпринять, чтобы сгладить негативные эффекты? Скажем, делить игру на части?

Что касается здоровья, то здесь все просто – не надо много времени проводить за играми. Нормальное время,

игрой или за телевизором. Всем надо заниматься в меру, и тогда проблем со здоровьем не будет.

Более того, современные игры – те же покемоны – продемонстрировали прекрасную возможность играть, находясь на свежем воздухе, передвигаясь с места на место. Такие игры предполагают гораздо более активный образ жизни в процессе игры, и благодаря этому они вообще никак не сказываются на здоровье или влияют не него положительно.

За последние десять лет игры серьезно изменились: если раньше мы оперировали некими упрощениями и достаточно абстрактными сущностями, то сегодня уже вплотную приблизились к «фотореализму».

которое не оказывает особого влияния, – где-то два часа. В этом плане игры в целом не сильно отличаются от каких-то других видов деятельности. Если вы будете сутками лежать на диване и читать книжки, у вас будут те же самые проблемы со здоровьем, как если вы будете сутками просиживать за

Мы только в начале этого пути. По мере того, как будут развиваться технологии виртуальной реальности, игры будут так или иначе сливаться с нашим миром, будет даже немного размываться грань между реальной и дополненной действительностью. Но это более дальний горизонт, лет десять.





А это не плохо само по себе – размывание грани между реальным и виртуальным?

Почему плохо? Во-первых, у нас нет достаточно информации, чтобы сегодня это оценить. И второе. Мы каждый день все острее и острее точим технологический нож в наших руках. Дальше вопрос: как мы будем его использовать? Любую технологию можно использовать во благо, а можно – во вред. Собственно говоря, именно это и является основной дилеммой нашего общества: мы ножи точить научились, а пользоваться ими – пока не очень. От ядерных процессов больше пользы или вреда? Я не знаю, чего больше, но мы придумали атомную бомбу, и это было в некотором смысле неизбежно.

Развитие идет так, как оно идет?

Развитие идет, его невозможно остановить, а наша задача – успевать под него адаптироваться. Это, собственно говоря, основная наша задача, и пока, на мой взгляд, мы не очень хорошо с ней справляемся. Что такое игры? Это модели мира. Благодаря играм мы можем «в тепличных условиях» попробовать взаимодействовать с миром необычным образом, имея при этом право на ошибку. Такая возможность радикально расширяет наш

спектр потенциального взаимодействия с той или иной моделью, и этот опыт мы потом можем применить в реальной жизни. Таким образом работают игры у животных. Если посмотреть на эволюцию игр, то станет понятно, что именно для этого в первую очередь они всегда использовались, этим они нам интересны сегодня, и в этом их миссия в будущем. На сегодняшний день наши главные риски связаны с тем, что технологический прогресс развивается по нарастающей, а этическая сторона дела за ним не успевает. Возможно, именно игры способны помочь нам найти решение этой проблемы?

Вы разрабатываете свои игры на английском языке, потом они переводятся?

Мы по-разному делаем: иногда создаем игры на русском, иногда на английском, но они все переводятся на разные языки.

Ваша компания уделяет внимание качеству переводов – ведь общение в процессе игры тоже влияет на формирование языковой личности?

Мне кажется, что языковая личность от качества перевода не очень сильно зависит – есть факторы и посерьезнее. Но очевидно, что русский перевод

дается нам проще, чем переводы на другие языки, и мы стараемся делать это хорошо.

Как вы думаете, компьютерные игры в дополненной реальности вытеснят когда-нибудь со временем некомпьютерные игры?

Почему у всех есть желание что-то убить? На самом деле ничто не вытесняется, ничего не умрет, все дополнится. Это как было сказано в фильме

правленно мы детскими проектами никогда не занимались. Это отдельный вид деятельности, и там есть очень серьезные проблемы с бизнес-моделями: нужно каким-то образом убедить детей и одновременно убедить их родителей. Родители не очень хотят платить за подписку, очень сложно убедить их делать даже разовые платежи. В результате большинство детских проектов убыточно.

Мы для себя определили базовое правило: не навреди! Мы стараемся делать игры, которые гарантированно «не портят»: в наших играх нет избыточного насилия, крови. Мы стремимся создавать игры, в которых нужно принимать интересные решения в достаточно сложных средах и ситуациях, где варианты решения неочевидны.

«Москва слезам не верит»: «Ничего не будет. Ни кино, ни театра, ни книг, ни газет – одно сплошное телевидение» – на самом же деле этого не произошло!

Вы работаете больше для взрослой аудитории. А детские проекты пытались делать?

Наши образовательные проекты в виртуальной реальности сделаны для более молодой аудитории. Но целена-

Это печально. Получается, что аудитория, на которую должны быть направлены образовательные VR-игры, как раз и не охвачена?

Она демонстрирует свое нежелание платить за такой контент, и поэтому он не делается. Это яйцо и курица: пока не будет нормального спроса – нет смысла делать продукты, а спрос не появится, пока не будет нормальных продуктов. В общем, пока еще никому не удалось разорвать этот круг. Наши попытки тоже были не очень успешными.

Еще попробуйте?

Мы же занимаемся образовательными играми и через это направление пытаемся все пробить. Но все же наши проекты скорее для тех, кому уже есть 18 лет – для молодых людей, имеющих свои деньги, чтобы не нужно было убеждать родителей, потому что это невозможно.



Беседовала
Александра Толстихина

Тема номера:



ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ДЕТИ



Видеоигры в фокусе науки

Две трети современных детей играют в игры на телефонах, компьютерах, приставках. Что думают об этом ученые?



❖ Видеоигры – один из наиболее популярных видов увлечений в современном мире. В Call of Duty, входящую в топ-10 самых влиятельных видеоигр мира, с 2003 года сыграло более 100 млн игроков. Но не это самое впечатляющее – только по официальным данным, геймерами было потрачено на нее 25 млрд часов или 2.85 млн лет жизни – больше времени, чем существует человечество. Поскольку видеоигры стали повседневной частью жизни наших детей, у каждого взрослого есть мнение на тему о том, вредны они или полезны и чем именно. Но насколько научно обоснованы эти представления – большой вопрос. В науке все не так просто, и эта статья – попытка в рамках одной из тем разобраться в том, насколько обоснованы общепринятые мнения.

Авторы:

Галина Солдатова,

доктор психологических наук, профессор, член корреспондент РАО

Оксана Теславская

Видеоигры занимают все более устойчивые позиции в социальной и культурной жизни. С 2011 года видеоигры включены в Национальную программу поддержки искусства в США и, следовательно, признаны отдельным видом искусства. Самостоятельным видом спорта, в том числе и в нашей стране, признан киберспорт, основанный на видеоиграх. В 2016 году призовой фонд на чемпионате мира по видеоигре в Dota-2 составлял более 20 млн долларов, около половины из которого получила китайская команда The Wings Gaming, занявшая I место.

Каждый четвертый геймер – ребенок

Видеоигры покоряют и взрослых, и детей. По данным маркетинговых отчетов, каждый четвертый от общего количества геймеров в мире – ребенок или подросток (27%). В настоящее время, по данным ведущих исследовательских центров, в различные видеоигры играет 60–72% американских детей и подростков (Pew Research Center, 2015; Common Sense Media, 2015). Проведенные в Европе опросы показали также, что каждый пятый ребенок играет в видеоигры более 5 часов в неделю. Причем мальчики играют значительно дольше девочек, а дети старшего возраста играют чаще, чем малыши. Исследования Фонда Развития Интернет показали, что в 2013 году видеоигры уже у дошкольников становятся ведущим видом деятельности на цифровых устройствах: ими увлечены 88% детей. Для сравнения: просмотр мультиков, второй по значимости вид развлечений, популярен только среди трети дошкольников (34%), а образовательными программами на цифровых устройствах пользуется лишь каждый десятый ребенок.

Негативные влияния

Вопрос о том, как видеоигры влияют на детей и подростков, возник вскоре после широкого распространения данной технологии в 80-х годах прошлого столетия. Именно тогда персональные

Под видеоигрой в широком смысле обычно понимается игра с использованием изображений, базирующаяся на взаимодействии человека и цифрового устройства. Раньше под видеоиграми подразумевались игры с использованием специального портативного устройства – приставки или игровой консоли. С учетом того, что современные игры обычно являются мультиплатформенными (выпускаются под различные устройства) и зачастую представляют собой комплексные системы, объединяющие набор игр в рамках одного сеттинга – виртуальной среды или мира, в котором происходят игровые действия. Термины «компьютерная игра» и «видеоигра» часто употребляются как синонимы. У современных детей наибольшей популярностью пользуются игры для мобильных устройств – смартфонов, планшетов и устройств I-pod Touch.

компьютеры стали доступны, а сами видеоигры, которые в 60–70-е годы были доступны посредством телеприставок и в виде игровых автоматов, становятся компьютерными и получают массовое распространение во всем мире. В России бурное развитие индустрии компьютерных игр началось в 1990-х годах, чему, конечно же, способствовало распространение Интернета. XXI век стал для России этапным в интенсивном развитии браузерных многопользовательских видеоигровых систем и игр на социальных платформах. Также начал стремительно развиваться бизнес создания видеоигр для мобильных телефонов.

В житейском обиходе рассуждения о пользе и вреде видеоигр стоят в одном ряду с дискуссиями о влиянии на подрастающее поколение рок-н-ролла или телесериалов. Среди самых распространенных «жалоб» на видеоигры

со стороны родительской и педагогической общественности чаще всего можно встретить такие, как возникновение аддиктивного или зависимого поведения, повышение агрессивности, а также вред видеоигр для психического и физического здоровья. Зависимость от компьютерных игр в качестве одной из самых острых проблем современной молодежи признают трое из четырех россиян (75–77%), считая ее даже более распространенной бедой, чем алкоголизм, наркоманию, конфликты с родителями и ровесниками. В ряде стран создаются и функционируют программы по лечению и профилактике игровой зависимости. Например, в Пекине (Китай) уже более 10 лет функционирует центр лечения интернет-за-



висимости (Daxing Internet Addiction Treatment Centre), через который прошло более 6 тыс. подростков. В 2015 году им были организованы летние военные сборы для своих пациентов.

Безусловно, вопрос распространения и влияния видеоигр на геймеров оказался среди вопросов, волнующих и исследователей. Выделяется два основных направления, главной целью которых становится донесение до общественности опасностей и вреда видеоигр. Это исследования связи видеоигр с жестоким и агрессивным контентом с аналогичным поведением в реальной жизни и проблем игровой зависимости.

Изучению возможного влияния видеоигр с жестоким и агрессивным контентом на особенности поведения и социальные навыки подростков были

посвящены первые исследования по данной теме. Причем тема впервые была поднята еще в конце 70-х – начале 80-х гг. в связи с контентом игровых аркадных автоматов. Однако до сих пор ученым не удалось доказать как то, что видеоигры с жестоким и насильственным контентом однозначно провоцируют игроков на насилие, так и еще одну популярную точку зрения: что игры всегда способствуют выплеску природного агрессивного заряда, «разряжают» игрока и содействуют более ровным и неагрессивным отношениям в жизни. Тем не менее большинство исследователей сходится во мнении, что страстные любители компьютерных игр с элементами насилия, (например, Postal 2 или Mortal Combat, не говоря о других еще более кровавых играх), могут обладать повышенным уровнем агрессивности и быть склонны к агрессии, насилию и другим девиантным формам поведения в реальной жизни. Дискуссии на тему влияния жестокого игрового контента на людей, в том числе на детей и подростков, не утихают и сегодня, что снова побуждает исследователей изучать эту взаимосвязь.

Другая актуальная тема, связанная с распространением видеоигр – чрезмерная увлеченность ими или игровая зависимость. Под зависимостью от видеоигр в психологической науке и клинической практике понимается компульсивное (чрезмерное, навязчивое, патологическое) их использование, препятствующее человеку в его жизнедеятельности. Ряд авторов полагает, что зависимость от видеоигр имеет общие с другими видами аддикций черты на нейронном и поведенческом уровнях и может рассматриваться как психоневрологическое расстройство, связанное с нарушениями в структуре головного мозга и деятельности периферийной нервной системы. При этом нет единого мнения относительно того, является ли зависимость от видеоигр отдельным синдромом или представляет собой симптом других расстройств (например, СДВГ или депрессии). Как

диагностическая категория, зависимость от видеоигр в данный момент занимает промежуточное положение: с одной стороны, она рассматривается как одна из форм лудомании (игромания, гэмблинг, патологическая склонность к азартным играм), – отраженной в Международной классификации болезней (МКБ). С другой стороны – входит в группу расстройств проблемного использования Интернета (интернет-аддикции), которая не выделяется как отдельный синдром, но фигурирует как диагностическая категория. Проблема игровой зависимости с момента ее постановки прямо или косвенно присутствует практически во всех психологических исследованиях влияния видеоигр на детей и подростков.

таты успешных попыток их внедрения в различные общественные практики.

Среди основных современных направлений в исследованиях видеоигр и их влияния на подростков можно выделить следующие: оценка воздействия видеоигр на развитие социальных навыков, просоциального и делинквентного поведения, особенностей коммуникации со сверстниками; связь видеоигр и рискованного поведения (в первую очередь, это работы, посвященные влиянию автосимуляторов на соблюдение правил дорожного движения); влияние на когнитивную сферу (пространственное и визуальное восприятие, оперативная память, общие мыслительные и творческие способности). Также исследуется эмоционально-

Зависимость от компьютерных игр в качестве одной из самых острых проблем современной молодежи признают трое из четырех россиян (75–77%), считая ее даже более распространенной бедой, чем алкоголизм, наркоманию, конфликты с родителями и ровесниками.

Полярные точки зрения

Сегодня уже мало кто сомневается в том, что видеоигры имеют и позитивное влияние, особенно на детей, для которых естественно осваивать мир через игру. Несмотря на то, что еще в 1980-е годы (в лаборатории Тихомирова на факультете психологии МГУ) был установлен развивающий и обучающий потенциал компьютерных игр, только в начале 2000-х это направление в исследованиях видеоигр становится заметным. Фокус внимания смещается на возможности применения видеоигр в образовании, обучении, медицине и других областях. Исследователи начинают интересоваться положительными эффектами отдельных видеоигр, анализировать не только их образовательный, но и психотерапевтический потенциал, а также резуль-

личностная сфера – с одной стороны, фактор получения удовольствия и повышения удовлетворенности жизнью в краткосрочном периоде, с другой – повышение уровня тревожности, развитие депрессивных состояний и фобий. Все перечисленные направления прямо или косвенно связаны с критериями психического здоровья и психологического благополучия детей и подростков. Отдельной темой является исследование влияния видеоигр на физическое здоровье детей: изучаются нарушения сна и режима дня, переутомление нервной системы, ухудшение зрения, нарушения обмена веществ, результатом которого является ожирение и избыточный вес. При этом есть работы, где активные видеоигры, требующие движения, наоборот, рассматриваются как средство борьбы с избыточным весом.



ПО ЖАНРУ

ACTION:

стелс–экшен, шутеры (от первого лица/от третьего лица/ тактический /Shoot 'em up), MMOFPS, файтинг, Beat 'em up, survival horror

РОЛЕВЫЕ (RPG):

тактическая, японская, action, Hack and slash, MMORPG, Roguelike, ZPG

СТРАТЕГИИ:

пошаговая, в реальном времени (Tower Defense), тактика в реальном времени, MOBA, артиллерия, Варгейм, глобальная стратегия

КВЕСТЫ:

Action–adventure, Interactive fiction (Визуальный роман)

СИМУЛЯТОРЫ ТЕХНИКИ:

Авто– (Симрейсинг , гонки на выживание), авиа–, железной дороги, космический, мото–, танковый, подводных лодок

СИМУЛЯТОРЫ:

«Выживания», «свиданий», «градостроительные», «спортивные», «экономические»

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

АРКАДЫ:

платформер, метроидвания, пинбол

ДРУГИЕ:

обучающие игры, головоломки, музыкальные игры, игры для программистов, Эроге, линейность (Открытый мир), программа–игрушка, песочница, казуальная игра

Научное исследование, сравнение и составление рейтингов видеоигр затруднено их чрезвычайным многообразием и быстрым развитием технологий гейм-дизайна. Наиболее полной представляется классификация игр К. М. Яблокова, дополнив которую мы получили разделение игр по нескольким основаниям: жанрам, стилистике игрового мира, количеству игроков, доступу в Сеть, коли-

честву игровых платформ, целям использования, необходимости покупки. В 2015 году самыми востребованными жанрами игр для консолей стали игры класса Action (22,9%), Shooter «стрелялки» (24,5%), спортивные (13,2%), ролевые игры (RPG) (11,6%); среди компьютерных игр – стратегии (36,4%), небольшие по размеру и требованиям казуальные (25,8%) и ролевые игры (18,7%).

ПО СТИЛИСТИКЕ ИГРОВОГО МИРА

Исторические, вестерн, киберпанк, космические, постапокалиптические, стимпанк, современные, фэнтези.

ПО КОЛИЧЕСТВУ ИГРОКОВ

Одиночные, многопользовательские (на одном компьютере, оффлайн или онлайн), массовые многопользовательские онлайн-игры (настольные, ролевые, браузерные, текстовые, форумные)

ПО ДОСТУПУ В СЕТЬ

Не требующие доступа в Сеть (оффлайн), требующие локальный сетевой доступ, онлайн-игры

ПЛАТНОСТЬ ДОСТУПА И ИГРОВЫХ СО- СТАВЛЯЮЩИХ

Полностью бесплатные, с платными опциями (предоставляется доступ в игру, но за деньги можно приобрести дополнительные игровые возможности «фичи» (от англ. Features), разблокировать уровни или купить подсказки), платные

ПО КОЛИЧЕСТВУ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ

Одноплатформенные (стационарные компьютеры и ноутбуки, игровые консоли и приставки, мобильные устройства), мультиплатформенные

ПО ЦЕЛЯМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Общеобразовательные, развлекательные, развивающие, тренинг специализированных навыков и умений.

Серия исследований убедительно показывает, что дети, которые играют в видеоигры, чаще имеют проблемы с вниманием. Главным выводом стало предложение о необходимости сокращения времени, которые дети проводят за компьютерными играми.

Внимание и успеваемость.

Проблемы, возникающие в ситуациях чрезмерного увлечения видеоиграми, нередко ведут к снижению успеваемости в школе. Представим здесь результаты основных работ, посвященных изучению влияния видеоигр на различные характеристики внимания и академические показатели успеваемости.



История исследований данного вопроса начинается в середине 1980-х годов. В 1986 году Спаркс выявила, что студенты-старшеклассники, у которых дома есть взрослый мужчина, использующий компьютер, имеют лучшие оценки в школе по информатике.

Примерно в это же время Лин и Леппер констатировали наличие взаимосвязи между аркадными играми и общей школьной успеваемостью – они выявили незначительную негативную взаимосвязь между увлеченностью играми и успехами детей в математике, а также общей успеваемостью. Таким образом авторы сделали вывод о том, что дети, играющие в автоматы с аркадными играми (расположенные вне дома), чаще пропускают занятия и, соответственно, хуже учатся. Хотя эти две работы сделаны более 30 лет назад и лишь косвенно относятся к современным видеоигровым технологиям, они достаточно ярко высвечивают тенденцию к поляризации подходов в исследовании данного вопроса. Одни исследователи были склонны концентрироваться исключительно на вреде игр и их негативном влиянии на успеваемость, а другие, напротив, подчеркивали, что видеоигры вносят далеко не самый существенный вклад в проблемы подрастающего поколения и при определенных условиях (например, наличие в семье взрослого, который умеет обращаться с компьютерами) – могут позитивно сказываться на оценках детей. Отметим, что такая поляризация существует практически по всем направлениям исследования влияния видеоигр на личностное и психическое развитие детей и подростков. Рассмотрим доводы противников и защитников видеоигр.

Исследование, которое проводилось в 2007 году в Германии (323 подростка 11–14 лет), выявило, что каждый десятый ребенок данного возраста (9,3%) соответствует всем диагностическим критериям по чрезмерной

увлеченности Интернетом и видеоиграми. Авторы отметили, что, помимо прочих проблем (проблемы с общением и самоконтролем), эти дети, по их собственной оценке, отличаются от своих сверстников сниженной способностью концентрировать внимание на школьных уроках. Авторы предполагают, что чрезмерная увлеченность Интернетом и видеоиграми представляет собой доступную подросткам стратегию совладания со стрессом, который они испытывают в реальной жизни.

Целая серия крупномасштабных исследований, посвященных влиянию видеоигр на проблемы с вниманием и успеваемостью, была проведена Дугласом Джентайлем и его коллегами. Первая работа была сделана в 2009 году. Это был онлайн-опрос 1178 американских детей в возрасте 6–11 лет. Детям предлагалось оценить интенсивность увлечения видеоиграми, школьную успеваемость, проблемы с



Интенсивность увлечения видеоиграми оценивали дети и родители, при этом в младшей группе проблемы с вниманием у детей оценивали учителя. В старшей группе применен метод самоотчета (шкала выраженности синдрома дефицита внимания и гиперактивности, шкала самоконтроля и импульсивности Барратта).

Время, которое подростки тратят на видеоигры, не имеет значимой корреляции с повышением рисков для психического здоровья. Напротив, существуют данные, которые подтверждают гипотезу о том, что умеренное увлечение видеоиграми выступает позитивным фактором.

вниманием, вовлеченность в конфликты и драки, физическое здоровье, а также заполнить опросник – шкалу патологического гейминга. Было показано, что около 8% опрошенных детей, у которых обнаружены признаки игровой зависимости, имели проблемы с вниманием и, как следствие, с успеваемостью – они получали худшие оценки в школе. Спустя год этой же группой ученых было проведено повторное исследование с использованием лонгитюдного дизайна: срезы были сделаны 4 раза в течение года. В работе было две выборки: 1323 школьника 6–12 лет) и 204 старших подростка/взрослых (средний возраст 19,8 лет).

При интерпретации данных исследования акцент делался на анализе количества времени, которое у детей уходило на видеоигры. Были выделены две группы – те, кто проводит меньше двух часов (в соответствии с рекомендациями Американской Педиатрической ассоциации) и больше 2 часов за видеоиграми. Выяснилось, что дети, играющие более двух часов, имеют выраженные проблемы с вниманием, причем этот эффект наблюдался в течение всех срезов исследования и также был зафиксирован в старшей группе – это свидетельствует в пользу того, что приобретенные проблемы могут сохраняться и в более позднем возрасте.



Идентичные результаты были получены в трехлетнем лонгитюдном исследовании, проведенном теми же авторами в Сингапуре на 3034 детях

го было изучение эффектов влияния отдельных цифровых технологий (в т. ч. видеоигр) и общего экранного времени на различные показатели психического

Школьники, умеренно играющие в онлайн-игры каждый день или почти каждый день, демонстрируют более высокие результаты по естественным наукам и математике. Ученые предполагают, что так может проявляться непосредственный эффект от самих видеоигр.

и подростках. В нем импульсивность и выраженность СДВГ измерялись самоотчетами детей; школьная успеваемость – самоотчетами учеников и их оценками на экзаменах по английскому языку, второму языку и математике. В целом серия данных исследований убедительно показывает, что дети, которые больше играют в видеоигры, имеют больше проблем с вниманием. Главным выводом исследователей стало предположение о необходимости сокращения времени, которые дети проводят за компьютерными играми.

В 2014 году Розен и Лим провели исследование, главной целью которо-

здоровья у детей разных возрастных групп: до 8 лет, 9–12 лет и 13–18 лет, которые оценивали их родители



(1030 человек). Среди показателей были следующие: депрессия, тревожность, проблемное поведение (вспышки гнева, конфликты со сверстниками), эмоциональный контроль, наличие и уровень выраженности СДВГ, а также 11 симптомов физического здоровья, в том числе головные боли, проблемы с желудком. Результаты показали, что ежедневное использование медиа-технологий, включая видеоигры, ухудшает здоровье вне зависимости от остальных факторов (плохая еда, хронические заболевания, низкий уровень физической активности), в том числе обуславливает проблемы с вниманием. Для самых маленьких детей (до 8 лет) видеоигры не выступают предиктором ухудшенного здоровья (в отличие от плейеров и цифровых игрушек). Для младших подростков 9–12 лет использование конкретных медиа-технологий, а именно видеоигр и средств электронной коммуникации, выступает в качестве предиктора ухудшенного здоровья. Для подростков 13–18 лет это справедливо для всех цифровых технологий. На основе полученных результатов был сделан общий вывод о том, что необходимо устанавливать строгие ограничения в отношении использования медиа-технологий для детей и подростков, а также поощрять здоровое питание и физическую активность дома и в школе. Важный итог серии этих работ состоит в том, что поставлен вопрос о допустимом времени использования ИКТ без ущерба для развития и здоровья.

Тем не менее, нужно учитывать, что вышеописанные работы проводились в русле клинического, патологического подхода. Это означает, что некоторые из критериев, используемых для оценки распространенности зависимости от компьютерных игр, больше подходят к оценке наркомании или лудомании и искусственно завышают численность лиц, которые можно определить, как зависимых от видеоигр. При этом они не подходят для оценки видеоигр как обычного способа времяпрепровождения

– наряду с настольными, уличными, активными и другими играми, а также другими популярными видами развлечений (чтение книг, прослушивание музыки, просмотр фильмов).

Видеоигры как норма жизни



Примером исследования, которое использует «непатологический» подход может стать работа К. Фергюсона – опрос, проведенный в Испании в 2010 году с целью оценить увлеченность видеоиграми, проблемы со вниманием и успеваемостью у детей 10–14 лет (опрошены 604 школьника и их родители). Исследование не выявило, что просмотр телевизора или видеоигры значительно влияет на средний балл школьной успеваемости или определяет проблемы с вниманием. Было показано, что ведущая роль принадлежит гендерному фактору, чертам личности, определяющим отклоняющееся поведение, проблемам в семье и тревожности. Именно они в первую очередь обуславливают проблемы с вниманием, в то время как проблемы с успеваемостью



мостью главным образом зависят от уровня семейного дохода.

В 2016 году в Европейском исследовании, проведенном в шести странах Евросоюза (опрошены 3195 респондентов 6–11 лет), были проанализированы факторы, определяющие продолжительность видеоигр, а также взаимосвязь между, с одной стороны, временем, которое дети проводят за видеоиграми, с другой – их психическим здоровьем, а также познавательными и социальными навыками. Психическое здоровье детей оценивалось родителями и учителями с помощью опросника «Сильные и слабые стороны», помимо этого, сами дети проходили интерактивную процедуру диагностики психического здоровья Dominic Interactive. Результаты показали, что время, которое подростки тратят на видеоигры, не имеет значимой корреляции с повышением рисков для психического здоровья. Напротив, данные подтверждают гипотезу о том,

что видеоигры выступают позитивным фактором, улучшающим общее психическое здоровье и эмоциональный фон, в особенности, когда речь идет о подростках, имеющих проблемы в социализации.

Наиболее весомые с точки зрения объема и репрезентативности выборки эмпирические исследования, которые были проведены и опубликованы в течение 2006–2016 гг., представляют собой вторичный анализ обширных данных, полученных в ходе проектов, изначально направленных на оценку академических достижений учащихся. В первой работе были проанализированы данные репрезентативного лонгитюдного проекта (Educational Longitudinal Study, ELS:2002), направленного на изучение академической успеваемости более 13,5 тыс. американских старшекласников. Результаты показали, что умеренное увлечение видеоиграми (1–2 часа в день) в развлекательных целях позитивно коррелирует с высокими оценками по математике и чтению.

Второе исследование представляло собой анализ данных школьников в 22 странах мира (192 тыс. человек), собранных в ходе международных





процедур по оценке академических достижений в рамках программы PISA по естественным наукам, математике и чтению. Как и в первой работе, значимых различий между теми, кто играет часто, и теми, кто не играет вообще, обнаружено не было: степень увлеченности видеоиграми никак не отразилось на оценках детей.

Третья работа – исследование А. Поссо и его коллег из Мельбурнского королевского технологического института. В нем были проанализированы данные, собранные в более чем 700 школах Австралии в 2012 году в рамках программы PISA. Оказалось, что школьники, пользующиеся онлайн-играми каждый день или почти каждый день, демонстрируют в среднем на 17 баллов более высокие результаты по естественным наукам, и на 15 баллов – по математике. Ученые предполагают, что так может проявляться непосредственный эффект от самих видеоигр, которые то и дело сталкивают пользователей с различными задачами, требующими навыков быстрого чтения, логического и математического мышления. Это, по мнению Поссо и его коллег, способствует развитию аналитических способностей и навыков решения задач, полезных и в школе. Тем не менее, отметим, что, судя по этим результатам, не все виды онлайн-активности столь же полезны.

Успеваемость школьников, постоянно «зависающих» в онлайн-сетях, рискует стремительно скатиться вниз: по той же математике такие дети получали в среднем на 20 баллов меньше тех, кто социальными сетями не пользовался. Ученые считают, что причина отчасти в том, что, например, чтение ленты Facebook не требует никаких особых знаний и не способствует обучению мозга.

Таким образом, в настоящий момент у большей части исследователей увлечение видеоиграми рассматривается не только как одна из форм проведения досуга, но и как возможность когнитивного и психологического развития. Ученые так или иначе приходят к выводу о том, что негативный или позитивный эффект видеоигры зависит от множества факторов, которые родителям необходимо учитывать, принимая решение о том, позволять ли ребенку играть и какой лимит времени будет наиболее безопасным. Среди них – особенности его психики, уже имеющиеся и формирующиеся привычки, место и социальное окружение (с кем он играет), характеристики игровой среды и ее контента и другие обстоятельства.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках проекта № 17-06-00762

Игры по правилам

Оптимальные родительские стратегии в отношении видеоигр



❁ Родителей во всем мире сегодня интересует вопрос: нужно ли запрещать ребенку играть. Ответ однозначный: не нужно. Даже авторы наиболее радикальных мнений ставят вопрос не о запрете, а о минимизации времени, которое ребенок проводит за видеоигрой. Вопрос не в том, играть или не играть, а в том, сколько детям различных возрастов играть полезно и допустимо или, наоборот, вредно?

Авторы:

Галина Солдатова,
Оксана Теславская

Американской педиатрической ассоциацией рекомендуется ограничить время игры 2 часами в сутки – такой умеренный гейминг точно не навредит ребенку, не имеющему серьезных проблем в развитии. При соблюдении нижеуказанных правил он может быть полезен в качестве одного из возможных способов проведения досуга. Оговоримся, что в данном случае речь идет скорее о подростках. Что касается младших школьников, то время игры должно быть ограничено 1 часом, причем желательно играть под присмотром или совместно с родителями. Это подтверждается последним Оксфордским исследованием 217 младших школьников 7–8 лет: изучалось количество и качество игры и тип предпочитаемых игр в качестве предикторов академической успеваемости, вовлеченности в учебный процесс и психического здоровья детей (по оценкам учителей). Выяснилось, что по сравнению с детьми, которые совсем не играют, школьники, играющие немного (около 1 часа в день), показали меньший уровень гиперактивности. Дети, которые проводят за играми более 3 часов ежедневно, демонстрируют более высокий уровень гиперактивности и проблемы с успеваемостью по сравнению с неиграющими детьми.

Факты и практические рекомендации для родителей

■ **При выборе стратегии родительской медиации в первую очередь учитывайте возраст ребенка.** Малыши более впечатлительны, их психика только формируется, соответственно, они сильнее подвержены влиянию любых стрессоров, включая видеоигры (в первую очередь со сценами жестокости и агрессии). Соответственно, родителям необходимо как можно тщательнее выбирать игры и жестче контролировать время игрового сеанса. В то же время важно учитывать, что старшие подростки играют значительно дольше и чаще, однако они же более заняты другими видами деятельности

(домашние задания, секции, кружки, работа по хозяйству, прогулки). Поэтому следует помочь ребенку построить свой распорядок дня таким образом, чтобы время на игру не конкурировало с основными видами деятельности, а было бы моментом отдыха и, возможно, наградой за выполненные обязанности. В целом, если ребенок не испытывает серьезных жизненных трудностей (здоровый сон, хорошая успеваемость, посещение школьных занятий, наличие друзей и интересов), ему можно предоставить больше свободы в виртуальном пространстве.



■ **Исследования убедительно говорят о том, что все эффекты видеоигр куда сильнее сказываются на мальчиках, чем на девочках, поэтому регулирование их деятельности в игровом виртуальном мире должно стать отдельным фокусом внимания родителей.** Мальчики играют значительно чаще и дольше девочек – консольными видеоиграми в США увлекается более трети мальчиков, хотя среди девочек таких менее 16%. Мальчики получают больше удовольствия от видеоигр и активно используют их в качестве инструмента социализации, общаясь там со сверстниками. В этом деле серьезной опорой может стать играющий отец (либо другой взрослый, который находится «в теме» видеоигр), который, играя совместно с мальчиком, будет иметь возможность одновременно мягко регулировать степень его увлеченности играми.



■ **Стоит включить видеоигры в общую семейную практику развлечений, самим играть с ребенком или, как минимум, интересоваться происходящим в его онлайн-игре.** Исследования показывают, что, если ребенок играет в онлайн исключительно с незнакомыми людьми, это повышает склонность к одиночеству и изоляции, а если со знакомыми сверстниками или с семьей – результатом может стать позитивный сдвиг в общем мироощущении и благополучии ребенка.

■ **Видеоигры должны быть органично встроены в общий режим дня и структуру жизнедеятельности ребенка. Категорически не стоит разрешать детям, в первую очередь, малышам, играть ночью.** В 2013 году в экспериментальном исследовании, проведенном на 17 подростках в лаборатории с использованием полисомнографии и метода ведения дневников, было доказано, что, по сравнению с обычной продолжительностью видеоигр перед сном (50 минут), пролонгированное время игры существенно (в среднем на полчаса) снижает длительность и качество сна. Сделан вывод о том, что видеоигры изменяют структуру сна и могут вызывать его нарушения у подростков, причем даже в том случае, если он лег спать вовремя. За час до сна нельзя позволять ребенку использовать любые гаджеты.

■ **Видеоигра должна быть отдельным видом активности, не стоит разрешать ребенку играть параллельно с просмотром мультфильмов, прослушиванием музыки или подготовкой домашнего задания.** Изучение индивидуальных

различий между подростками 12–16 лет показало, что многозадачность при использовании цифровых технологий в повседневной жизни связана с худшей успеваемостью по математике и английскому языку в классе, худшими показателями рабочей памяти, большей импульсивностью и замедленными темпами развития мыслительных функций по сравнению с остальными детьми.



■ **Для внимательных родителей сама игра может выступить своего рода диагностикой возможных проблем у подростка.** В австрийском исследовании Хольца и Эппела 2011 года 205 подростков 10–14 лет показано, что конкретные виды видеоигровой продукции идут рука об руку с конкретными проблемами. Так, «стрелялки» от первого лица чаще выбирают дети, склонные к агрессивному и/или делинквентному поведению, а игры жанра «фэнтези» – дети с интернальными проблемами (стремление к избеганию, уходу от проблем, наличием депрессии/тревожности, соматических симптомов и жалоб).

ДОТ

ЖУРНАЛИСТИКА

БАБУШКА И ДЕД,
ПРИХОДИ С ВНУКОМ
В ИНТЕРНЕТ!



Открывайте сайт там, где есть

● ДЕТИ
*детский
интернет*



webnames.ru

интернет.дети

Кто во что и сколько играет

Исследование американского центра Common Sense Media «Видеоигры для приставок, компьютерные игры и игры для мобильных устройств»



Исследование Common Sense Media было реализовано в ноябре 2015 года с целью составить полную картину использования медиа-технологий молодыми людьми в США. Вопросы включали в себя оценку частоты использования и количества затрачиваемого времени, а также оценку позитивных эмоций, которые подростки испытывают при использовании различных видов медиа-активности и устройств.

Исследование проводилось методом опроса, выборка составила более 2600 молодых людей по всей Америке. Она включала в себя две группы: младшие подростки ('tweens'), от 8 до 12 лет и старшие подростки (teens) от 13 до 18 лет. Исследователями изучались экранная медиа-активность (просмотр телешоу, видеоигры, использование социальных сетей) и вне-экранная медиа-активность (чтение книг, прослушивание аудиозаписей) на различных цифровых устройствах (планшеты, смартфоны, компьютеры). Исследование также содержит детальное описание количества времени, которое подростки проводят за этими устройствами.

В этой работе понятие «гейминг» можно рассматривать в качестве отдельного вида использования медиа-технологий; интерактивное взаимодействие с игрой через цифровое

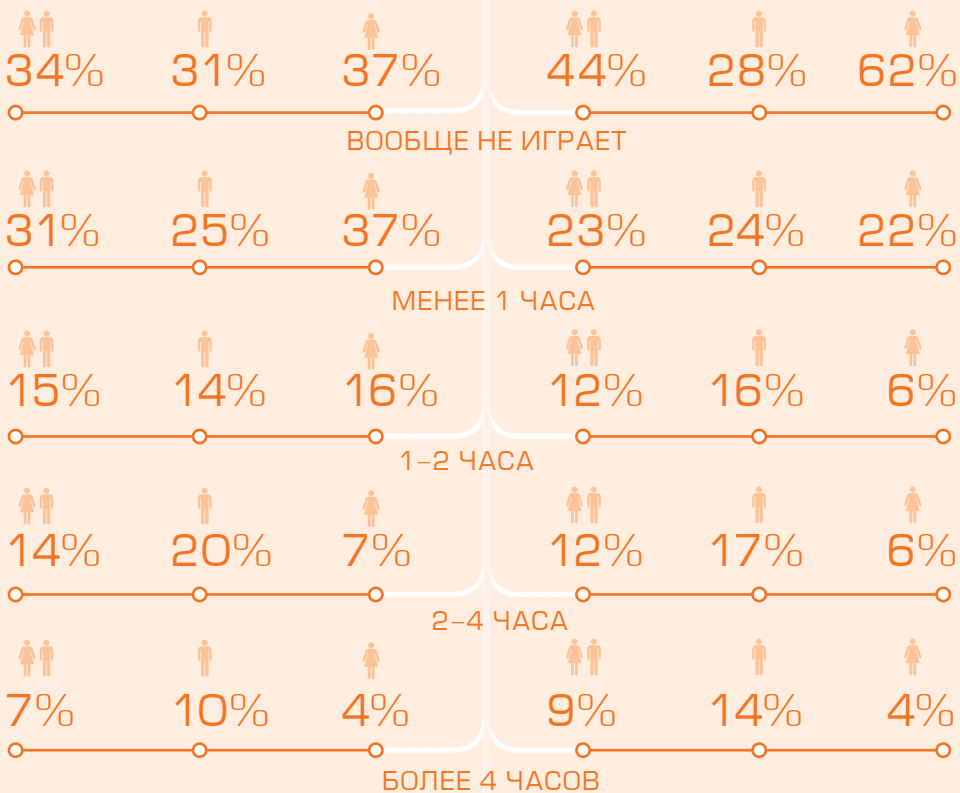
устройство, а именно компьютерные игры, видеоигры для приставок и игры для мобильных устройств. Но, естественно, данное понятие покрывает более широкий круг видов деятельности, от повседневных игр в пасьянс «Косынка» и «Angry Birds» в режиме одного игрока на мобильном устройстве до игр с партнером на приставке или многопользовательских онлайн игр, представляющих собой сложные виртуальные миры, населенные жителями. В исследовании учитываются различия не в зависимости от игровых жанров, а от типов устройств, с помощью которых дети играют в игры. Результаты показывают, что различные типы игр привлекают достаточно разную аудиторию. В широком смысле, в видеоигры для приставок играют мальчики всех возрастов и рас, однако большинством девочек они игнорируются.

СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ПОДРОСТКИ ТРАТЯТ НА ИГРЫ

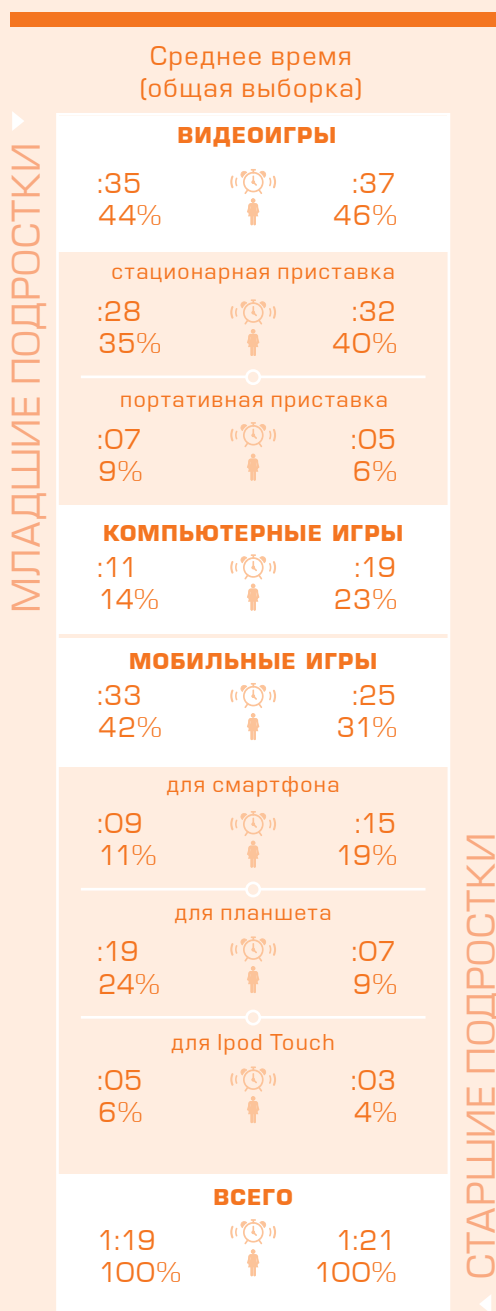
8–12 ЛЕТ
МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ



13–18 ЛЕТ
СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ



Если рассматривать данные по играм всех типов, то в обычный день 66% младших подростков и 56% старших подростков играют в игры. Среди играющих детей младшие школьники тратят на них в среднем 2 часа, старшие – 2 часа 25 минут соответственно. В среднем время, которое американские дети обеих возрастных групп тратят на игры, составит 1 час 20 минут.



МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ

СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ

У подростков наибольшей популярностью пользуются игры для мобильных устройств (смартфонов, планшетов и Ipad Touch). Каждый день более трети детей играет в мобильные игры, каждый четвертый использует видео-консоль, 14% – в компьютерные игры. Несмотря на то, что процент подростков, играющих в компьютерные игры, меньше, они тратят на них больше времени. На компьютерах подростки играют в среднем 2 часа 14 минут, на мобильных устройствах – 1 час 12 минут в день.

Некоторые геймеры (в основном мальчики) играют достаточно долго. Каждый десятый младший и каждый седьмой старший подросток тратит на игры более четырех часов. Среди юношей:

- 6% играют в видео-игры более четырех часов,
- 3% – играют столько же в компьютерные игры,
- 1% – играют на мобильных устройствах,
- остальная часть активных геймеров играет в сумме более 4-х часов на всех устройствах.

Стоит отметить очень существенное различие между мальчиками и девочками в той степени удовольствия, которое они испытывают от игрового процесса, и которое не наблюдается при исследовании других видов медиа-активности. Видеоигры – типично «мальчишеский» вид времяпрепровождения.

У 8 из 10 подростков обеих возрастных групп (82 %) приставка для видеоигр есть дома, в том числе и в собственных комнатах, особенно у мальчиков (у 29% младших подростков и у почти половины – 48% – старших подростков).

Следующее по распространенности устройство для игр – планшет (80% младших подростков и 73% старших подростков имеют их в своем распоряжении), затем следуют смартфоны и портативные устройства, такие как GameBoy и NintendoDS, а также Ipad Touch.

НАЛИЧИЕ ИГРОВЫХ УСТРОЙСТВ

% детей, имеющих устройство дома

% детей, имеющих личное устройство

% детей, имеющих устройство дома			% детей, имеющих личное устройство	
МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ	СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ		МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ	СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ
81	22	игровая приставка	83	34
53	42	портативная игровая приставка	45	32
80	53	планшет	73	37
79	24	смартфон	84	67
32	21	Ipod Touch	31	20

Игры для мобильных устройств

Среди младших подростков распространены игры на планшете, в то время как те, кто постарше, используют для этих целей преимущественно смартфоны. Вне зависимости от того, на каком мобильном устройстве играют подростки, количество времени, которое на них тратится, примерно одинаковое (около 1 часа 15 минут). Среди подростков всех возрастов мальчики опережают девочек по количеству затраченного на игру времени (мальчики младшего подросткового возраста играют на 13 минут больше девочек, а старшие подростки – на 6 минут).

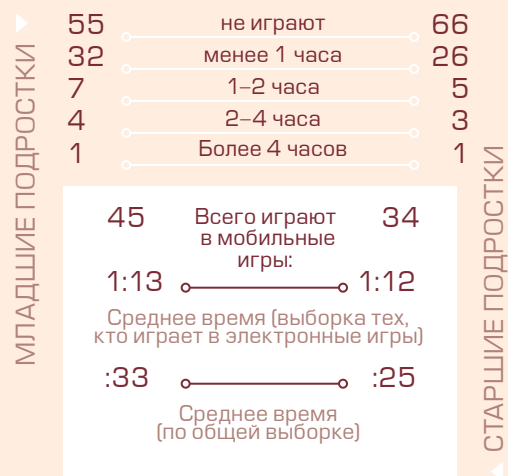
Игры с использованием видео-консолей

Каждый день около четверти (27% и 25% соответственно) младших и старших подростков используют для игр видео-консоли, но отмечается большое различие между мальчиками и девочками. 38% мальчиков млад-

шего подросткового возраста и 41% старших подростков играют в игры для приставок, в то время как среди девочек это только 16% и 7% соответственно.

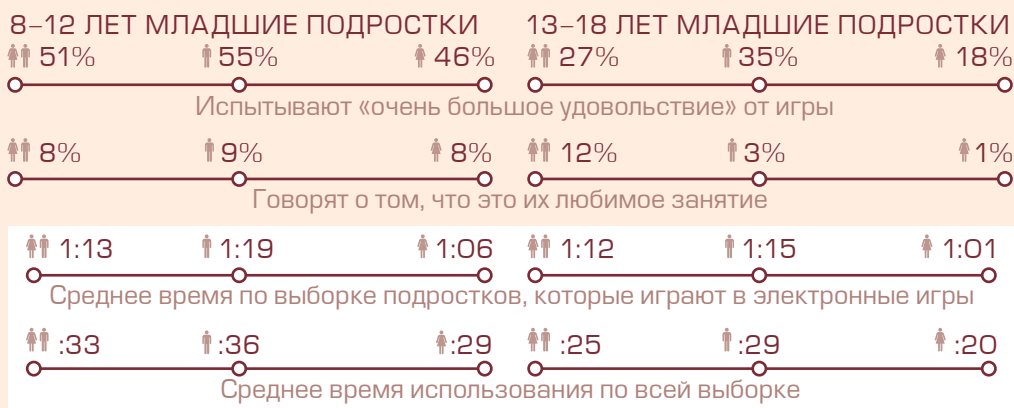
МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

% детей, играющих в мобильные игры



ОТНОШЕНИЕ К ЭЛЕКТРОННЫМ ИГРАМ НА МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

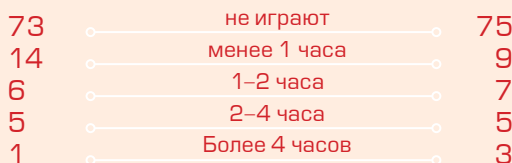
Игровые привычки/мнения



ИГРЫ НА ВИДЕОКОНСОЛЯХ

% детей, играющих на видеоконсолях

МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ



25 Всего играют в видео-игры для приставок: 25

1:44 Среднее время (выборка тех, кто играет в электронные игры) 2:09

:28 Среднее время (по общей выборке) :32

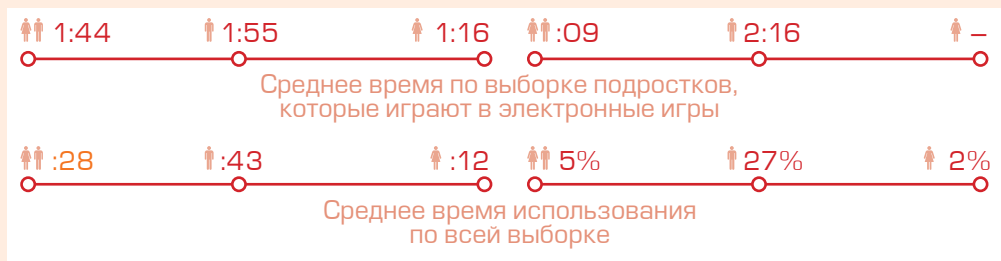
СТАРШИЕ ПОДРОСТКИ

Среди младших подростков 71% мальчиков отмечают, что получают большое удовольствие от видеоигр на приставке, а среди девочек этот показатель равен 36%. Среди старших подростков различия еще более существенны и составляют 62% для мальчиков и только 20% для девочек. В среднем, мальчики старшего подросткового возраста играют на консолях 56 минут в день, а девочки того же возраста – только 7 минут.

ИГРЫ НА ВИДЕОКОНСОЛЯХ

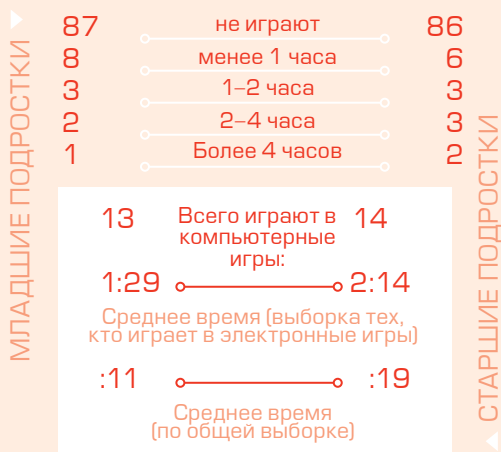
Игровые привычки/мнения





КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

% детей, играющих в компьютерные игры



Компьютерные игры

Игры на компьютере менее популярны, чем видео и мобильные игры: ежедневно в них играют 13%–14% подростков обеих возрастных групп. Отметим несущественные различия между младшими и старшими школьниками по времени игр.

Однако при этом игроки тратят довольно значительное количество времени – 1 час 29 минут (младшие подростки) и 2 часа 14 минут (старшие подростки). Таким образом, стационарные компьютеры уходят в прошлое, уступая пальму первенства видеоиграм на портативных устройствах.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Игровые привычки/мнения



Подготовила Оксана Теславская

Движение - все

Что побуждает подростков играть в Pokemon Go



❖❖ Скорее всего, в недалеком будущем мы будем жить в мире, представляющем смешение настоящей и виртуальной реальности. Развитие технологий дополненной реальности обещает множество полезных применений в образовании, медицине, управлении сложными техническими системами и в повседневной жизни. Однако, как это часто бывает, новые технологии вызывают и беспокойство, особенно среди родителей и педагогов. Одним из первых примеров доступного внедрения технологии дополненной реальности явилась игра Pokemon Go, получившая мгновенную популярность во всем мире. Неожиданный успех этой игры, а также интеграция в ней виртуальной, географической и социальной реальностей стали причиной бурных дискуссий – что именно так привлекает к ней подростков и молодых людей, позитивно или негативно отражается на их жизни это занятие, какие игры ждут человечество в скором будущем?

Автор:

Кирилл Хломов,

кандидат психологических наук, старший научный сотрудник лаборатории когнитивных исследований, РАНХиГС

Денис Давыдов,

кандидат психологических наук, заведующий лабораторией проблем социализации в подростковом возрасте Городского психолого–педагогического центра Департамента образования г. Москвы

Актуальность этих вопросов требовала непосредственного обращения к подросткам, играющим в покемонов. Целью нашего исследования стал поиск ответов о связи личностных качеств, особенностей социальной ситуации (в частности, семейного контекста), представлений подростка о самом себе с его отношением к Pokemon Go, а также какие последствия имеет увлеченность этой игрой.

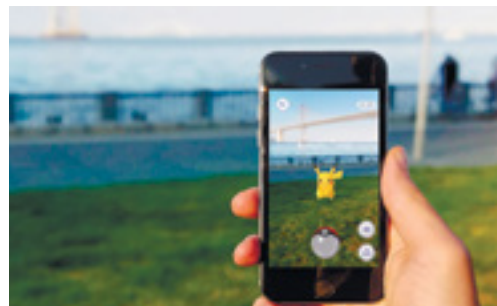
Версии и гипотезы

Главной психологической задачей подросткового возраста является освоение ландшафта различных пространств: физического, экономического и политического мира, социальных норм и реальных межличностных отношений. Интеграция этих пространств в игре Pokemon Go объясняет ее успех у пользователей и одновременно вызывает тревогу в научном сообществе. Если в традиционной компьютерной игре виртуальное измерение отделено от социального, культурного и физического, то, оказываясь в игровом пространстве Pokemon Go, подросток, вероятно, может терять связь с другими пластами действительности.

В части психолого-педагогических исследований были высказаны неоднозначные оценки по поводу популярности игры и ее гипотетического влияния. Помимо традиционных опасений, сопровождающих развитие всех новых технологий (аддиктивное поведение, нарушение общения, вовлечение в опасные ситуации, скрытое управление человеком), дискуссия касалась, во-первых, потребностей, личностных особенностей и социальной ситуации, приводящих к увлеченности игрой, и, во-вторых, влияния этой игры на развитие человека.

Среди мотивов вовлечения в игру Pokemon Go исследователи называют развлечение, эскапизм (уход от реальности), ностальгию, поддержание дружбы, установление отношений и достижение. Вовлеченность в игру, возможно, происходит через зара-

жение позитивными эмоциями других игроков, через желание подражать своим друзьям или путем идентификации себя с эмоционально окрашенным образом покемона из популярного в детстве мультсериала. В публикациях СМИ часто упоминается опасность «ухода» пользователей Pokemon Go в виртуальную реальность – речь идет о потере самоконтроля и независимости, об отказе от идентичности и уникальности в пользу общности и единения в переживании эмоций. Вероятно, подростки преобразуют реальность с помощью виртуальности, что ранее было характерно для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Среди причин распространенности игры исследователи часто предполагают семейное неблагополучие – считается, что подростки «уходят в виртуальность» из-за трудностей в отношениях с близкими людьми.



Еще до появления Pokemon Go стало ясно, что с распространением мобильных технологий произошла трансформация общественных пространств в игровые территории. Кроме того, у сегодняшних подростков волевая регуляция поведения, умение совершать выбор и нести ответственность существенно отличаются от таких же умений их сверстников доинтернетной эпохи. Практически неограниченное число попыток социального взаимодействия, предоставляемое онлайн-игроку, формирует навык легкого обретения нового и легкой потери друзей, достижений. Своего рода психическим образованием, которое подростки получают в

онлайн-игре, является умение строить эффективные отношения за счет легкого контакта и быстрой кооперации с незнакомыми партнерами. Вполне возможно, что в онлайн-играх прорисовываются контуры общества нового типа, и потому такое внимание привлекает необыкновенная популярность игры.

Наиболее часто высказываемое опасение сводится к тому, что стирание границы между виртуальностью и реальностью представляет угрозу физическому и психическому здоровью игроков. Предполагается рост частоты противоправного и асоциального поведения, травм, дорожно-транспортных происшествий, снижение личной безопасности и развитие зависимости от игры. Вместе с тем в современных

вью, которое было проведено в Москве в августе 2016 года. В качестве интервьюеров привлекались психологи Городского психолого-педагогического центра Департамента образования города Москвы в возрасте 20–25 лет. Респондентами выступали подростки, играющие в Pokémon Go на улице. Всего в опросе приняли участие 44 человека (66% юношей). Средний возраст опрошенных подростков – 15 лет. Большая часть (77%) респондентов учится в средней школе или только закончили ее.

Интервью начиналось с вопросов о планах на будущее: кем бы респондент хотел стать. На этот вопрос определенно ответили 63% респондентов, при этом более половины (56%) смог-

Отвечая на вопрос «Что может быть противоположно покемону?», респонденты использовали такие категории, как реальность, зло и насилие, неинтересность, обыденность и традиционность, неодушевленность.

зарубежных публикациях названы и возможные положительные результаты использования Pokémon Go: новые формы обучения, увеличение физической активности, снижение вероятности суицидов, поддержка в лечении аутизма и преодолении социальной самоизоляции. Ожидается, что в скором времени появятся приложения, подобные Pokémon Go, для помощи в решении ряда социальных и медицинских проблем.

Что же на самом деле?

Исходя из предположений о взаимосвязи увлеченности игрой Pokémon Go с личностными качествами игроков, особенностями социальной среды, распределением повседневного времени и отношением к игре самого пользователя и его ближайшего окружения, был составлен перечень из 28 вопросов структурированного уличного интер-



ли назвать конкретную профессию, в большинстве случаев относящуюся к сферам «Человек-человек» и «Человек-знак» (по трети опрошенных).

Ряд вопросов касался видов досуга (хобби) играющих подростков. Видно, что наиболее популярные увлечения связаны с активным образом жизни: спортом, прогулками, путешествиями. Удивительно, но компьютерные игры были названы в чуть более 8% случаев.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСПОНДЕНТОВ ПО ВИДАМ УВЛЕЧЕНИЙ

Приведены проценты от общего числа названных вариантов. Респонденты могли назвать несколько вариантов



Большинство респондентов посвящает игре достаточно много времени, причем треть опрошенных подростков тратит на нее в среднем более 3 часов в день, почти половина занимается ловлей покемонов 1–3 часа в день и реже (18%) встречаются школьники, играющие эпизодически – менее 7 часов в неделю.

Ответы на вопрос об источниках информации об игре не подтверждает гипотезы о влиянии непосредственного социального окружения и роли «эмоционального заражения», так как в двух третях случаев респонденты узнавали об игре опосредованно – через рекламу, новости и публичные блоги в социальных сетях. Личное общение служило источником информации лишь для 35% ответивших. Для молодых людей различные медиа оказались более значимым каналом распространения информации об игре, чем для девушек. Большинство пользователей игры Pokemon Go были знакомы с покемонами до выхода игры (81%).

Заядлых геймеров среди опрошенных пользователей игры оказалось немного (7,5%). Значительная часть респондентов (37,5%) в другие игры играют редко либо не играют вообще. Очевидно, для них игра Pokemon Go – это скорее возможность попробовать себя в чем-то новом. Среди непосредственных побудителей респонденты назвали в первую очередь возможность играть во время прогулок и повод выйти на улицу (около трети от всех ответов), а также интересные технические характеристики игры, прежде всего, технологию дополненной реальности (13%). Следует отметить и то, что игра привлекает положительными эмоциями (10%) – этот ответ чаще выбирали девушки, были отмечены также «новые места и достопримечательности» (18% юношей и 7% девушек). Только юноши (21%) указывали, что к игре их привлекла «шумиха, реакция других».

Среди целей игры респонденты практически не указывали такие как обретение новых друзей.



Однако при этом респонденты отмечают, что в процессе игры они не только ловят покемонов, но и общаются. Игра как средство общения для девушек значима менее (треть против половины у юношей). Общение как важный компонент игры чаще указывают те, кто достаточно сильно увлечен ею.

Самих покемонов пользователи Pokemon Go воспринимают в качестве позитивных существ, разнообразных и напоминающих животных, игрушки или мультяшных персонажей. Отвечая на вопрос «Что может быть противоположно покемону?», респонденты использовали такие понятия, как зло и насилие, реальность, неинтересность, обыденность и традиционность, «неодушевленность». Таким образом, образ покемонов у респондентов соотносится со сказочным миром, который вызывает положительные эмоции, и противопоставит обыденному миру: опасному, неинтересному и скучному. Вероятно, именно эти ключевые характеристики образа покемонов, которые удачно сочетаются с технологией дополненной реальности, и обеспечили необыкновенную популярность этой игры.





Отвечая на прямой вопрос – назвать, чем ты похож на покемона, более трети опрошенных подростков заявили, что таких черт нет, и лишь чуть более четверти респондентов могли назвать конкретное качество. На вопрос о наличии кумира 37% опрошенных под-

кумира в области виртуального мира (персонаж комиксов, мультфильмов, игр). Следовательно, можно сделать вывод, что игроки в Pokemon Go вполне уверенно идентифицируют себя с реальным миром.

Описывая себя, чаще всего опро-

Среди непосредственных побудителей респонденты назвали в первую очередь возможность играть во время прогулок и повод выйти на улицу (около трети от всех ответов), а также интересные технические характеристики игры, прежде всего, технология дополненной реальности (13%).

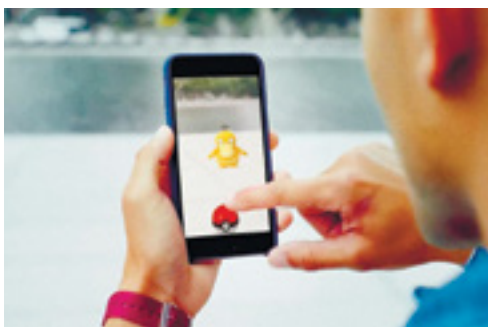
рошков описали реального человека. Чуть менее трети опрошенных заявили, что у них нет какого-либо кумира или они сами являются для себя кумиром. Только пятая часть игроков указала на

ценные игроки дают положительные характеристики (примерно в половине случаев), отрицательные категории встречаются у трети респондентов. Оценка своей личной успешности по

100-балльной шкале выглядит вполне адекватной (среднее значение 66 баллов), лишь один респондент оценил себя ниже 40 баллов.

По мнению подростков, главными особенностями людей, играющих в эту игру, являются: продвинутость в области компьютерных технологий и частое использование игр и Интернета, подверженность моде, наличие свободного времени и знакомство в детстве с персонажами игры. С учетом того, что более чем 60% опрошенных подростков отметили, что игра не распространена или мало распространена в их социальном окружении, можно предположить, что значительная часть игроков в Pokemon Go ощущают себя продвинутыми людьми, «экспериментаторами».

Городское пространство в игре подвергается смысловой трансформации: многие респонденты отмечают, что игра позволила им по-другому увидеть привычные городские места, заметить новые достопримечательности, по-иному воспринимать знакомый ландшафт.



Вопросы о семье позволили уточнить характер влияния семейных отношений на склонность к уходу в «виртуальную реальность». Наиболее часто в описании семьи встречаются положительные категории. Вместе с тем часть респондентов не смогли содержательно ответить (28%) или дали негативные характеристики семьи (18%).

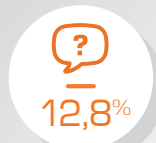
ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ, ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ КАТЕГОРИИ В ОПИСАНИИ РЕСПОНДЕНТАМИ СВОЕЙ СЕМЬИ



положительные



отрицательные



нет ответа или уход



нейтральное описание

К увлечению Pokemon Go родители опрошенных подростков чаще всего относятся положительно, негативное отношение встречается довольно редко. Родители достаточно часто проявляют интерес к игре Pokemon Go (41% ответов) и иногда даже участвуют в ней вместе с подростками. Хотелось бы заметить, что такие случаи совместной игры подростки вспоминают подробно, с теплотой и даже гордостью за своих «продвинутых» родителей. Другие часто высказываемые родителями мнения касаются опасности шпионажа и влияния враждебных сил (23,5%), пустой траты времени (12%), дополнительной возможности для прогулок (12%) и общей недифференцированной тревоги, отражающей представление о вредности игр (12%).

Вместе с тем около половины подростков сообщили, что их семья равнодушна к факту игры либо родители не знают об этом увлечении, как и о других их занятиях в свободное время. Можно отметить, что подростки, считающие, что родители не интересуются их досугом, имеют средний или высокий уровень вовлеченности (1–3 часа в день – 40% респондентов, более 3-х часов в день – 60%).

Существует заметная связь между распространенностью этой игры в окружении подростка и степенью личной вовлеченности. Так, респонденты, играющие менее 1 часа в день, сообщают, что друзей, увлеченных Pokemon Go, у них нет или их мало, тогда как играющие более 1 часа в день говорят, что около половины их друзей разделяют это хобби.

Собственную вовлеченность в игру чуть более двух третей подростков оценивают нейтрально, около трети респондентов довольны своим новым увлечением и лишь 2,4% сообщили, что игра «напрягает» их. С ростом вовлеченности снижается вероятность нейтральной оценки (с 83% до 54%), все больше пользователей сообщают о том, что привязанность к игре их радует (с 16,7% до 38,5%).

Говоря о пользе, которую может приносить увлечение этой игрой, подростки отмечали активный образ жизни, прогулки и физическое развитие. Это мнение отражает наиболее заметную особенность игры – требование физически перемещаться, и созвучно современным ценностям активного образа жизни.

Все не так, как кажется

Итак, многие предположения о том, почему покемоны так быстро стали популярными и что подростки находят для себя в этой игре, не подтвердились. Выяснилось, что игра Pokemon Go не является значимым средством реализации потребности в общении – для этого у подростков достаточно иных способов. Лишь пользователи, глубоко

вовлеченные в игру, находят в общении некоторое «оправдание» тому, что они так много играют. Влияние социального окружения как побуждающий мотив, чтобы начать играть, невелико. Однако, если друзья и знакомые подростка активно играют, происходит повышение вовлеченности в игру.

В исследовании не выявлено влияние игры на формирование идентичности подростка – в действительности пользователи Pokemon Go скорее идентифицируют себя с реальным миром. Не получило подтверждения и предположение о связи между самооценкой подростка и степенью его вовлеченности в игру. Новое хобби в большинстве случаев мало изменило повседневную жизнь подростков, не повлияло на их личность, а сама по себе увлеченность игрой не вызывает негативных переживаний.

Предположение о связи между неблагоприятной семейной ситуацией и вовлеченностью в игру также не получило однозначного подтверждения. В целом, большинство пользователей описали свою семью как благополучную, однако в тех семьях, где родители равнодушны к досугу подростка, увлеченность игрой встречается чаще.

Популярности Pokemon Go, очевидно, способствует возможность трансформации пространств. Прежде всего, игра учит преобразованию действительности в игровую реальность, обеспечивая возможность ухода от родителей, однообразных будней реальности в вымышленный сказочный мир. Кроме того, городское пространство в игре подвергается и смысловой трансформации: многие респонденты отмечают, что игра позволила им по-другому увидеть привычные городские места, заметить новые достопримечательности, по-иному воспринимать знакомый ландшафт.

Не менее важно, что в этой игре реализуются важнейшие потребности растущего человека: экспериментировать и получать новые ощущения, двигаться и достигать результатов.

Неусыпный контроль

Почему родители все чаще покупают своим маленьким детям мобильные устройства и как они используются



❁ В наши дни маленький ребенок, а тем более школьник со смартфоном в руке – зрелище вполне обыденное, несмотря на то, что в большинстве школ во всех странах использование мобильного не поощряется, а во многих учебных заведениях они просто запрещены. Детей, однако, это мало волнует: они не просто носят смартфоны в кармане в качестве популярной игрушки, а виртуозно умеют с ними обращаться и использовать в своих целях. Взрослые порой поражаются тому, как быстро дети набирают сообщения, болтают в чатах или играют параллельно с другими занятиями. Но каковы мотивы родителей, покупающих своим детям, еще не достигшим даже подросткового возраста, эти достаточно дорогие устройства, и как их используют дети?

На этот вопрос отвечает исследование, проведенное американской компанией Nielsen, которая занимается изучением потребительского поведения людей более чем в 100 странах мира. Для того чтобы выяснить, с какой целью родители подписывают своих малышей на тарифный план и зачастую покупают им собственный смартфон, было опрошено в онлайн более 4,5 тысяч родителей, имеющих детей от 6 до 12 лет, в разных странах. Результаты исследования опубликованы в отчете Mobile Kids Report за IV квартал прошлого года.



Родители

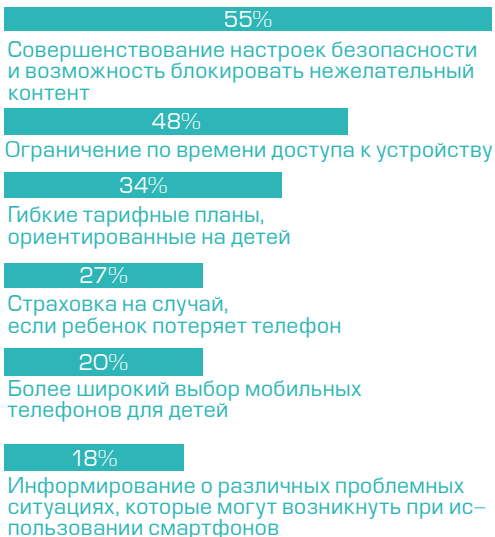
Прежде всего исследователи решили выяснить, в каком возрасте детей подписывают на собственный тарифный план. Оказалось, что чуть менее половины (45%) получили в свое распоряжение смартфон в 10–12 лет, чаще всего (22%) – в 10 лет. 16% стали пользователями смартфонов в 8 лет, по 15% – у школьников 9 и 11 лет. Среди юных пользователей преобладают мальчики (56%). Подавляющее большинство ребят (93%) имеют тот же самый тарифный план, что и их родители, 72% имеют такие сервисы, как передача голосовых сообщений, мессенджеры и интернет.

Среди причин, заставивших мам и пап приобрести своему сыну / дочери

смартфон, в первую очередь были названы необходимость легко дозвониться до него (нее) и самому быть всегда доступным для ребенка. На втором месте – возможность отслеживать местоположение ребенка. Около двух третей родителей сказали, что они это сделали, потому что дети просили приобрести для них беспроводные устройства.

Были ли у родителей какие-либо сомнения или беспокойства, когда они приобретали смартфоны для своих малышей? Подавляющее большинство мам и пап считает, что дети легко могут потерять смартфон, многие считают, что эти устройства отвлекают, а также что ребенок будет тратить на смартфон слишком много времени. Родителей беспокоит и то, что они не контролируют

КАКИМ ОБРАЗОМ МОЖНО РЕШИТЬ ПРОБЛЕМЫ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СМАРТФОНА МАЛЕНЬКИМИ ДЕТЬМИ



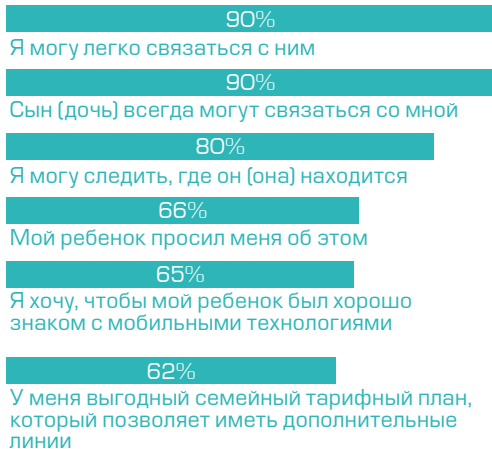
ют, какой контент смотрит ребенок на своем устройстве. Наконец, большая часть мам и пап сомневается в том, что их ребенок знает, как использовать смартфон правильно и ответственно.

Что можно противопоставить этим рискам? Родители считают, что прежде всего это совершенствование настроек безопасности и возможность блокировать неподходящий контент. Для того, чтобы дети не слишком увлекались своими устройствами, необходимо предусмотреть возможность ограничения доступа к смартфону по времени и разрабатывать наиболее подходящие для детей тарифные планы.

Дети

У родителей свои взгляды на то, зачем их детям нужны смартфоны, у юных пользователей – свои. Среди всех возможных занятий со смартфонами лидируют: переписка, загрузка приложений, а также игры с использованием уже установленных приложений и мобильный интернет.

ПО КАКИМ ПРИЧИНАМ РОДИТЕЛИ ПРИОБРЕТАЮТ ДЛЯ СВОИХ ДЕТЕЙ СМАРТФОНЫ



ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СМАРТФОНОВ





ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС

«Позитивный контент»

Конкурс лучших интернет-проектов
для детей и молодежи



Прием заявок на участие
positivecontent.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ



«Я плохо себя знаю!»

Как Школа новых технологий помогает московским школьникам подойти к осознанному выбору профессии



Автор:

Анна Силаева,
куратор направления «Профориентация» городского проекта
«Школа новых Технологий»

❖❖ Как раскрыть свои таланты, выбрать учебное заведение, найти способ самореализации и, наконец, определиться с будущей профессией? Этими вопросами рано или поздно задается любой школьник. И лишь малая часть выпускников уверенно смотрит в свое будущее.

Самоопределение – сложный вопрос для миллионов людей. Что уж говорить о школьниках, которые делают первый важный выбор в жизни. Большинство подростков с трудом представляет себе, что ожидает их за пределами школы.

КЕМ ВЫ ВИДИТЕ СЕБЯ ЧЕРЕЗ 15 ЛЕТ?

Если не дворником, то успешной леди

КАРИНА, 11 класс

Не определилась с профессией

АННА, 11 класс

Я не была в будущем и не могу предсказывать

ДИАНА, 10 класс

Я собираюсь пойти по папиным стопам: он был вице-мэром, а я буду мэром

КСЕНИЯ, 10 класс

Через 15 лет я вижу себя состоявшейся во всех смыслах личностью

ДАРЬЯ, 11 класс

Согласно опросу, проведенному городским проектом «Школа новых технологий», треть девятиклассников считает, что они выбрали будущую специализацию, еще половина – выбрали, но пока в ней не уверены, 16% вообще не представляют, чем будут заниматься. К 10 классу у ребят явно

появляются сомнения. Количество уверенных в будущей профессии школьников падает с 28 до 15%. А количество совсем не определившихся, наоборот, возрастает до 22%.

К 11 классу лишь треть будущих выпускников понимают, чем хотят заниматься в жизни. Еще треть – сомневаются в сделанном выборе.

В целом современные школьники ориентированы на успех и престиж. Но большинство нуждается в помощи при выборе будущей профессии. Городской проект «Школа новых технологий» комплексно подходит к вопросу профориентации подростков. Сегодня столичный школьник может выстроить индивидуальную траекторию развития, начиная с раннего возраста. И к моменту поступления в ВУЗ он уже сформирует готовое портфолио достижений.



ОПРЕДЕЛИЛИСЬ ЛИ ВЫ С ВЫБОРОМ БУДУЩЕЙ ПРОФЕССИИ?



9 КЛАСС



10 КЛАСС



11 КЛАСС





Дошкольное образование – «Познавай!»

Ребята получают первый опыт работы в команде, исследуют окружающий мир через познавательные игры и творчество.

У столичных дошколят сегодня есть возможность совершить ранние профессиональные пробы в детских городах профессий и даже пройти курс «Mini MB!».

Начальное образование – «Пробуй»

Школьники включаются в развивающие образовательные программы, кружки и секции дополнительного образования. Реализуют мини-проекты, создают современный контент (мультфильмы, обучающие видеоролики), совершают первые журналистские пробы.

Главной аудиторией проектов «Школы новых технологий» являются учащиеся средней и старшей школы, которые уже начинают поиски себя и построение будущей карьеры. Для них организуется множество мероприятий в рамках следующих блоков.

Средняя школа – «Создавай!»

Ребята привлекаются к участию в серьезных городских проектах, которые курируют профессионалы крупнейших IT-компаний. Они создают свои первые мобильные приложения, 3D-модели, собирают и программируют роботов, осваивают виртуальную реальность, решают бизнес-кейсы.

Школьники принимают активное участие в экскурсионных и образовательных программах, квестах, хакатонах, мейкертонах, получают возмож-

ность пообщаться с топ-менеджерами и представителями IT-профессий.

Старшая школа – «Выбирай!»

«Сейчас я в 9 классе и еще не определилась со своей будущей профессией. После сдачи ОГЭ я хочу продолжить обучение в школе, но со следующего года у нас начнется профильное обучение. На протяжении последних двух лет вместе со своим классным руководителем я участвовала в многочисленных мероприятиях "Школы новых технологий", которые как раз и помогли мне выбрать нужный профиль. Например, я участвовала в интерактивном квесте "Все сложится!" от компаний ГК DiGiS и SMART Technologies. Также я посещала крупные офисы, такие как офис Яндекс, Mail.RU, QIWI и многие другие. Благодаря этим мероприятиям я познакомилась с профессиями, о существовании которых прежде даже не подозревала, и, надеюсь, полученная информация поможет мне с предстоящим выбором будущей карьеры».

АННА ГУЗНЕНКОВА,
9 класс

Юноши и девушки проходят стажировки в IT-компаниях, общаются с HR-специалистами о тенденциях рынка труда, профессиях будущего и навыках XXI века, получают первый опыт собеседования.

В рамках «Школы новых технологий» есть несколько постоянных проектов, которые из года в год пользуются все большим успехом.

Проект «ЛюбиДелай» (реализуется совместно с компанией Smart Course)

В выборе дела жизни участие принимает не только сам школьник, но и его близкие, учителя, окружение. Участники проекта получают набор инструментов, который позволяет поддержать школьника в его поиске, помогают ему сделать осознанный выбор.

Сайт проекта

<http://go.smart-course.ru/lyubidelay>

«Профориентационную работу в школе я веду уже не первый год. В течение нескольких лет наша образовательная организация активно сотрудничает со "Школой новых технологий", которая реализует огромное количество профориентационных мероприятий самой разной направленности. Наша школа – профильный центр проекта "ЛюбиДелай". Благодаря подобным проектам у современных школьников есть возможность не только начать задумываться о том, кем ты хочешь быть, но и попробовать себя в разных профессиях».

АЛЕНА САМОЙЛОВА,
руководитель
профориентационного
центра школы

Проект «Путь к мечте»

Топ-лидеры ведущих IT-компаний делятся секретами успеха с подрастающим поколением, рассказывают про навыки XXI века, необходимые успешным специалистам и мастерам своего дела. Проект реализуется на базе ключевых профессиональных мероприятий города (форумах, выставках, конференциях).

«"Пробуй! Пробуй! Пробуй!"

Именно под таким девизом проходит мое обучение в школе. Я сама организовываю и посещаю большое количество профориентационных мероприятий. Здесь и встречи с известными личностями, которые уже многого добились, и мастер-классы. Все это нужно, чтобы не просто выбрать профессию, а уже начать в ней реализовываться».

АЛЕКСАНДРА ПАВЛОВА,
11 класс

Программа «Школа IT-решений» (реализуется совместно с компаниями КРОК, И-куб)

В ходе программы команды школьников 8–11 классов воплощают IT-проекты, решающие проблемы из жизни своих школ:

- под руководством экспертов;
- в команде друзей;
- решая «боевые» задачи;
- получая живой опыт.



«В "Школе IT-решений" я участвую уже второй год подряд, занимаюсь проектом по разработке облачной среды с разграничением прав. Программа помогла мне понять, что я хочу работать в сфере IT. Я развила в себе множество навыков – умение выступать на публике, эмпатию, поняла, как объективно оценивать свой проект, что чувствуют мои пользователи и как лучше работать с ними. Я очень рекомендую программу "Школа IT-решений" всем, кто хочет научиться новым технологиям и начать реализовать свои идеи на практике».

ГЕРАСИМОВА МАРИНА,
8 класс

Профильные центры на базе школ

В рамках «Школы новых технологий» также работают несколько профильных центров.

Профильный центр «Автоматизированная диагностика профессиональных предпочтений обучающихся» (реализуется совместно с партнером 1С)

В основе центра лежат психодиагностические методики, использование которых позволяет достоверно провести анализ интересов, личностных качеств и способностей ребят, помогает им в выборе жизненной траектории развития.

«К сожалению, о профессии я стал задумываться только тогда, когда пришел учиться в 10 класс. И здесь передо мной встал живо-трепещущий вопрос: "Как выбрать специальность, когда не представляешь, куда идти?" Все-таки очень многое дают профориентационные тестирования. После того, как я протестировался в центре при нашей школе и получил результаты, я готов был поспорить – это не обо мне! Но все же решил проверить

и посетил несколько мероприятий той направленности, которую мне порекомендовали. И вы не поверите: выяснилось, что я плохо себя знаю!»

СЕРГЕЙ ПАВЛИК,
11 класс

Профильный центр **«StartUp в жизнь»** (реализуется совместно со школой № 1288)

В основе центра лежит модульная система обучения, позволяющая школьникам получить необходимые знания и навыки по таким актуальным темам, как выстраивание эффективных отношений, искусство публичных выступлений.

У школьников есть множество возможностей для самореализации и развития, если они задумываются о профориентации и той пользе, которую смогут приносить обществу во «взрослой жизни».

Все эти активности направлены на развитие важных профессиональных навыков:

- критическое мышление;
- выстраивание коммуникации;
- работе в команде;
- управление ресурсами;
- управление временем.

И можно смело утверждать, что у столичных школьников есть все шансы на успешный старт! Юные инноваторы создают проекты, которые порой не под силу многим взрослым. И это, бесспорно, позитивный тренд!



Личное и публичное: уроки по управлению персональными данными в Сети (Часть 6)

Как настраивать приватность в сети?

Авторы:

Галина Солдатова,
доктор психологических наук, профессор,
член-корреспондент РАН,

Антонина Приезжева,

Владимир Шляпников,
кандидат психологических наук,

Оксана Теславская



❖ Мы продолжаем публикацию серии уроков, направленных на повышение цифровой компетентности школьников в сфере управления персональными данными в Интернете. Программа занятий основана на результатах исследований Фонда Развития Интернет и опыте работы линии помощи «Дети онлайн». Уроки рассчитаны на учащихся 6–11 классов и могут быть использованы и как самостоятельные курсы, и на занятиях по основной образовательной программе (информатика, обществознание или ОБЖ).

Цель:

дать учащимся возможность исследовать собственный баланс «открытости — закрытости» и познакомить их с основными настройками приватности в сети

Разминка**«Открытость — закрытость»****Задача:**

помочь участникам исследовать личный баланс «открытости — закрытости» своих персональных границ в повседневной жизни.

Необходимые материалы:

доска, мел

Время проведения: 5–10 минут

Процедура проведения

Ведущий говорит участникам о том, что каждый человек выстраивает свои личные границы в общении с окружающими людьми. Проницаемость и прочность этих границ зависит от степени нашей «закрытости — открытости» миру. Например, кто-то замкнут и тщательно дозирует информацию о себе, а кто-то, напротив, охотно делится различного рода сведениями с окружающими людьми. Участникам предлагается исследовать свой личный баланс «открытости — закрытости». В двух противоположных концах аудитории обозначаются два полюса — «открытость» и «закрытость», и каждому участнику дается задание мысленно представить, ближе к какому из полюсов он находится. Затем ведущий предлагает всей группе выстроиться в шеренгу, образовав шкалу «открытости — закрытости». Каждый участник занимает в ней место, которое считает нужным.

Обсуждение

■ Быстро ли вам удалось определить свой уровень «открытости — закрытости»?

■ Насколько совпадает положение дру-

гих участников на шкале «открытости — закрытости» с вашим представлением о них?

■ Какие преимущества и недостатки имеет каждый из полюсов? Почему лично вам комфортен тот или иной из них?

Упражнение «Золотая середина»**Задача:**

предоставить участникам возможность измерить собственный уровень «открытости — закрытости» в интернете и найти свою «золотую середину».

Необходимые материалы:

бланки с тестом по количеству участников (приложение № 1).

Время проведения: 10–15 минут.

Процедура проведения

Ведущий говорит участникам о том, что чувствовать себя комфортно в физическом пространстве и в виртуальном мире возможно, когда установлен баланс между открытостью и закрытостью, найдена «золотая середина», причем у каждого человека она может быть своей. В межличностном общении «золотая середина» означает то состояние, на котором нам комфортно и безопасно общаться с разными людьми: с родителями или одноклассниками, знакомыми или незнакомыми. В виртуальном пространстве мы устанавливаем ее с помощью настроек приватности — системы специальных параметров, позволяющих пользователю онлайн-ресурса настраивать уровень внешнего доступа к различным видам персональной информации. «Золотая середина» в интернете подразумевает, что пользователь отрегулировал свои настройки приватности так, что каждый вид или категория персональной информации доступны только той аудитории, для которой сам человек хотел бы сделать ее открытой.

Упражнение состоит из двух этапов.



Первый этап.

Индивидуальное заполнение теста каждым участником. Для измерения личного уровня «открытости — закрытости» в виртуальном мире участникам предлагается заполнить тест, позволяющий оценить уровень внешнего доступа к различным категориям персональной информации об участнике (приложение № 1). В каждой строке предложенного бланка необходимо обвести одну цифру напротив каждого вопроса. В последнюю графу нужно вписать сумму набранных баллов. Максимальное количество баллов не может превышать 60.

Второй этап.

Построение группового распределения. После подсчета участниками баллов ведущий чертит на доске шкалу «открытости — закрытости» (приложение № 2а), выделяет на ней пять интервалов в соответствии с приведенными ниже и объясняет, как участники могут оценить полученные результаты.

■ Менее 15 баллов — крайне выраженное смещение в сторону полюса «закрытости»; может свидетельствовать о чрезмерной замкнутости и склонности к самоизоляции в сети.

■ 15–25 баллов — личный баланс в интернете смещен в сторону полюса «закрытости».

■ 26–34 балла — промежуточное значение, которое может говорить о том, что полюса «открытости/закрытости» в интернете сбалансированы.

■ 35–45 баллов — личный баланс в интернете смещен в сторону полюса «открытости».

■ Более 45 баллов — крайне выраженное смещение в сторону полюса «открытости»; может свидетельствовать о том, что участник склонен сообщать другим пользователям избыточную персональную информацию.

Ведущий называет каждый интервал по очереди и просит участников, набравших сумму баллов из названного диапазона, поднять руку, затем считает количество поднятых рук и записывает получившееся количество человек над шкалой. По итогам подсчета ведущий строит распределение группы (для примера см. приложение № 2б) и переходит к обсуждению полученных результатов.

Обсуждение

■ Насколько совпадает количество баллов по тесту с тем, какое положение на шкале «открытости — закрытости» вы выбрали в начале урока?

■ В какой диапазон вы попали? Захотелось ли вам поменять что-либо в своих настройках приватности после получения данного результата?

■ Каким получилось групповое распределение ответов?

■ Есть ли у членов вашей группы склонность к одному из полюсов?

Упражнение

«Моя приватность в сети»

Задача:

привить учащимся навыки управления приватностью в социальной сети с учетом пользовательских предпочтений. Необходимые материалы: карточки с за-

даниями (приложение № 3) и таблицы с настройками приватности (приложение № 4) по числу мини-групп, ключи для ведущего (приложение № 5).

Время проведения: 10–15 минут.

Процедура проведения

Ведущий еще раз подчеркивает, что «золотая середина» у каждого человека своя. Более того, она может меняться со временем и зависеть от разных обстоятельств. Настройки приватности в социальных сетях помогают нам найти именно то место на шкале «открытости — закрытости», которое адекватно нашему внутреннему состоянию и жизненной ситуации. Они позволяют регулировать уровень внешнего доступа к



различным видам данных в зависимости от предпочтений пользователя, его онлайн-активности, целей посещения ресурса и целого ряда других условий. Поэтому при регистрации на онлайн-ресурсах необходимо уделять специальное внимание тому, чтобы настроить свою приватность.

Чтобы лучше разобраться в этом вопросе, ведущий предлагает участникамделиться на 4 подгруппы. Каждая подгруппа получает карточку с заданием (приложение № 3) и таблицу с настройками приватности (приложение № 4). Участникам необходимо ознакомиться с индивидуальной ситуацией героя, определить подходящие для данно-

го пользователя настройки приватности и заполнить таблицы. На обсуждение карточек и заполнение таблиц дается 5–7 минут. После этого участники каждой подгруппы зачитывают свой случай и представляют результаты заполнения таблицы, делая акцент на тех настройках, которые были особенно важны герою ситуации. В конце упражнения ведущий комментирует выступление каждой подгруппы с учетом ключей (приложение к уроку № 5).

Обсуждение

- Удалось ли вам настроить приватность героев с учетом их предпочтений?
- На основании чего вы определяете уровень внешнего доступа к тем или иным видам ваших собственных данных?
- Был ли у вас опыт жизненных ситуаций, после которых вы принимали решение о смене настроек приватности?

Итоги занятия

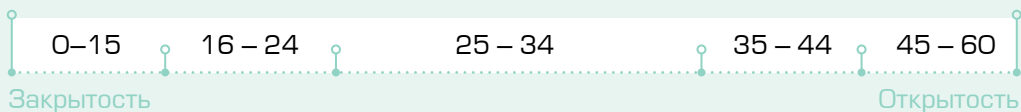
Каждый человек имеет право на выбор собственной «золотой середины» — личного уровня открытости или закрытости. Мы свободно и самостоятельно решаем, какая информация и при каких условиях должна быть сохранена в секрете или может быть передана другим людям. При этом следует помнить: если информация о нас лежит на поверхности, мы становимся уязвимыми; когда же мы, напротив, отгораживаемся от людей, устанавливая неприступные барьеры и сохраняя любые сведения в тайне, — есть риск остаться в одиночестве и лишиться тех возможностей, которые предоставляет нам цифровой мир. Настройки приватности в социальных сетях — наши помощники, которые позволяют нам регулировать личную «золотую середину» — оставаться открытыми для общения с миром и при этом оберегать свое персональное пространство от нежелательного вторжения.

Приложение № 1 ТЕСТ «ЗОЛОТАЯ СЕРЕДИНА»

Кому ты позволишь видеть следующие типы твоей персональной информации?						
1.	Список друзей в социальной сети	0	1	2	3	4
2.	Адрес электронной почты	0	1	2	3	4
3.	Номер мобильного телефона	0	1	2	3	4
4.	Связанные аккаунты (веб-сайт, скайп и др.)	0	1	2	3	4
5.	Домашний адрес	0	1	2	3	4
6.	Фотографии с тобой	0	1	2	3	4
7.	Видеозаписи с тобой	0	1	2	3	4
8.	Список твоих групп	0	1	2	3	4
9.	Карту с твоими фотографиями	0	1	2	3	4
10.	Чужие записи на твоей	0	1	2	3	4
11.	Комментарии к твоим записям	0	1	2	3	4

Кто может осуществлять следующие действия в твоей социальной сети?						
12.	Оставлять записи на твоей странице	0	1	2	3	4
13.	Комментировать твои записи	0	1	2	3	4
14.	Писать тебе личные сообщения	0	1	2	3	4
15.	Приглашать тебя в сообщества	0	1	2	3	4
Общая сумма баллов:						

Приложение № 2а ШКАЛА «ОТКРЫТОСТИ — ЗАКРЫТОСТИ»



Приложение № 2б ОБРАЗЕЦ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ

Образец построения распределения (для группы из 30 человек, из которой 3 человека набрали 0–15 баллов, 6 человек — 16–24 балла, 12 человек — 25–34 балла, 6 человек — 35–44 балла, 3 человека — 45–60 баллов). В данной группе наблюдается оптимальное рас-

пределение: большинство участников попали в средний промежуток, у 12 человек наблюдается смещение в сторону одного из полюсов, и только 6 человек склонны к чрезмерной открытости либо закрытости в интернете.



Приложение № 3 КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЯМИ

Карточка № 1

Лиза — юная и очень известная киноактриса. У нее много поклонников, которые следят за обновлениями ее странички, новыми видео с ней, и она хочет, чтобы их количество увеличивалось. Лиза хотела бы, чтобы любой поклонник мог связаться с ней через интернет. Однако ей необходимо оградить себя от нежелательных поздних звонков, визитов домой и встреч с поклонниками в тех местах, которые она посещает с близкими друзья-

ми — это четыре подруги, объединенные списком под названием «близкие друзья». Также у Лизы есть недоброжелатели: недавно некто Михаил М. оставил на ее стене обидный комментарий, а незнакомка Ольга В. написала ей оскорбительные личные сообщения. Помогите Лизе отрегулировать приватность так, чтобы она могла комфортно общаться со своими друзьями и поклонниками и при этом не страдать от обидчиков.

Карточка № 2

Марина зарегистрировалась в социальной сети для того, чтобы найти новых друзей и группы по интересам. Она любит общаться по скайпу и вступать в дискуссии с пользователями, которые оставляют комментарии на ее страничке. Однако она знает, что в интернете есть разные люди, и не все из них могут быть настроены доброжелательно. Она готова общаться со всеми, но не хочет, чтобы посторонние люди знали, где она проводит время, фотографируется. Еще Марина учится на курсах иностранного языка и вступила в группу, в которой преподаватель выкладывает задания. В связи с этим она добавила

несколько человек — Вику, Дашу и Сережу — к себе в друзья. Марина хотела бы делиться с ними впечатлениями и фотографиями из своих поездок в Англию. Тем не менее видеозаписи с уроков английского языка, на которых она отмечена и которые обсуждает в личной переписке с преподавателем Маргаритой Степановной, Марина открывать для тех, кто не входит в группу английского языка, не готова, поскольку она еще не очень хорошо разговаривает на английском языке. Помогите Марине отрегулировать настройки приватности в соответствии с ее пожеланиями.

Карточка № 3

Кирилл зарегистрирован в социальной сети и использует ее для общения с одноклассниками и друзьями, с которыми он познакомился в интернете и иногда вместе играет в онлайн-игры. Кирилл вступил в сообщество, посвященное любимой онлайн-игре

Lineage, для того чтобы обсуждать игровые события, и добавил некоторых участников сообщества в друзья. Несколько дней назад он поссорился с одним из них — Артемом Д., который писал обидные комментарии к записям Кирилла в группе и на его странице. Он

даже звонил Кириллу на мобильный телефон и угрожал. Теперь Кирилл хочет оградить доступ к личной информации и записям на стене для всех, кого он ни разу не видел. Также Кирилл получает много рекламы и приглашений в различные группы от пользователей, которых он не знает, и это его раздражает. Помимо игр, Кирилл слушает музыку в со-

циальной сети. Ему нравятся классические произведения, но, поскольку все одноклассники слушают или рок, или популярные песни, Кирилл стесняется и не хотел бы, чтобы кто-либо из них видел список его видео и аудиозаписей. Помогите Кириллу настроить приватность так, чтобы ему было комфортно общаться в социальной сети.

Карточка № 4

Саша — довольно замкнутый молодой человек, у него совсем немного друзей. В социальной сети ему предложил зарегистрироваться его старший брат Игорь, который живет в другом городе: так им проще переписываться и следить за новостями друг друга. Саша хочет выкладывать новости и фотографии так, чтобы их мог видеть только его брат и близкие друзья: Вова и Петя. Еще в сети Саша познакомился со своим сверстником по имени Максим, который, как и Саша, ув-

лекается шахматами. Саше интересно с ним переписываться и играть в шахматы онлайн, однако давать Максиму свой адрес и номер телефона Саша не готов, к тому же он не хочет, чтобы старший брат знал об этой переписке. Иногда Саша добавляет посторонних пользователей к себе в друзья «из вежливости», но в целом личные сообщения от них его мало интересуют. Помогите Саше отрегулировать настройки приватности так, чтобы ему было комфортно общаться.

Приложение № 4 НАСТРОЙКИ ПРИВАТНОСТИ

Кто может видеть...							
Мой список друзей в социальной сети	ТОЛЬКО Я	НЕКОТОРЫЕ	НЕКОТОРЫЕ СПИСКИ ДРУЗЕЙ	ВСЕ ДРУЗЬЯ	ДРУЗЬЯ И ДРУЗЬЯ	ВСЕ, КРОМЕ...	ВСЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ
Мой адрес электронной почты							
Номер моего мобильного телефона							
Мои связанные аккаунты (веб-сайт, скайп, др.)							
Мой домашний адрес							
Фотографии со мной							
Видеозаписи со мной							
Список моих групп							
Карту с моими фотографиями							
Чужие записи на моей странице							
Комментарии к моим записям							
Кто может...							
Оставлять записи на моей странице							
Комментировать мои записи							
Писать мне личные сообщения							
Приглашать меня в сообщества							

Приложение № 5 КЛЮЧИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Пример № 1

Поскольку Лиза — публичная персона, ее «золотая середина» смещена в сторону открытости. Она может оставить открытой основную информацию своей страницы, видео с ней и связанные аккаунты, чтобы ее поклонники могли связаться с ней, но не тревожили поздними звонками. Адрес и номер мобильного телефона, а также карту с фотографиями можно оставить доступными

для всего списка друзей, только для некоторых друзей (четырех подруг) либо не показывать никому. Ольгу В. следует исключить из числа лиц, которые могут писать Лизе личные сообщения (настройка «все, кроме Ольги В.»), и, поскольку она и Михаил М. — явные недоброжелатели Лизы, от них нужно максимально закрыть свой профиль.

Пример № 2

«Золотая середина» Марины умеренно смещена в сторону открытости. Основную информацию ее страницы, список групп и связанные аккаунты можно сделать доступными всем пользователям. При этом более «чувствительные» категории данных — номер мобильного телефона, адрес, фотографии и карту посещенных мест — Марине стоит ограничить и сделать доступными только

друзьям. Видеозаписи Марина может полностью закрыть для просмотра других пользователей или ограничить просмотр, разрешив его только Вике, Даше и Сереже, с помощью параметра «всем, кроме...», либо используя параметр «Некоторые друзья» и, отметив преподавателя Маргариту Степановну, открыть доступ к видео только ей.

Пример № 3

Баланс «открытости — закрытости» Кириллы имеет небольшой уклон к полюсу «закрытости». Ему можно посоветовать оставить свой адрес и номер мобильного телефона доступными только для друзей (либо групп друзей), оставив открытой только общую информацию. Также Кириллу следует в настройках «кто может приглашать меня в сообщества и отправлять мне личные сообщения» установить уровень доступа «только друзья» или «друзья и друзья друзей». В

соответствии с пожеланиями Кириллы, ему следует ограничить для просмотра список своих аудиозаписей, используя настройку доступа «только я». В ситуации с Артемом Д. Кириллу нужно удалить его из списка друзей либо в настройках «кто видит мои записи», «кто может оставлять записи на моей странице и отправлять мне личные сообщения» Кириллу следует установить уровень доступа «все, кроме Артема Д.».

Пример № 4

Сашина «золотая середина» смещена к полюсу «закрытости», поэтому при настройке приватности следует предоставлять другим пользователям как можно меньше информации. Самое простое — использовать в большинстве настроек параметр «некоторые друзья» и включать туда Игоря, Вову и Петю либо создать список друзей «самые близкие»

и включить в него этих людей. В таком случае будет использоваться вариант «видно некоторым спискам друзей». Друг Саши по переписке Максим автоматически не будет видеть адрес и номер Сашиного телефона. Единственным исключением будет параметр «кто может писать мне личные сообщения», чтобы Максим смог и дальше с ним переписываться.

У НАС СЕТЕЙ НЕТ

**В СССР сложились все условия
для создания Интернета.
Почему же он так и не появился?**



Автор:

Александр Войскунский,
кандидат психологических наук, старший научный сотрудник
факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова

❖❖ Многие знают, что начальный период развития кибернетики в нашей стране был непростым: она была заклеена и запрещена как идеологически вредная лженаука. Однако после смерти Сталина эта наука довольно быстро была реабилитирована усилиями и математиков, и философов: вскоре даже появились труды под названием «Кибернетика на службе коммунизма». Имеют ли отношение к развитию компьютерных технологий и кибернетики свойственные СССР централизация и плановая экономика? Да, имеют прямое отношение: причем в равной мере и состоявшееся развитие, и несостоявшееся – можно его условно назвать виртуальным. Остановимся в этой статье на анализе того, почему в СССР не случилось развитие сетевых технологий и сетевого общества, хотя все предпосылки для этого были созданы.

В 1950–е и 1960–е годы в СССР наблюдался определенный подъем – развивались ядерная промышленность и космическая индустрия, в социальном плане удалось отказаться от массового террора и от наиболее уродливых проявлений культа личности, развернуть программу строительства жилья и наладить производство необходимых бытовых товаров, хотя ассортимент последних, а также доступ к ним всегда были ограничены. В эти же годы началось серьезное развитие кибернетики, во всем мире, в том числе и в нашей стране появились серийно выпускавшиеся компьютеры, которые назывались тогда ЭВМ – электронно-вычислительные машины.

Историки науки и технологий задаются недоуменным вопросом: почему бы советскому руководству не принять своевременное решение о соединении между собой компьютеров, имевшихся в многочисленных организациях нашей большой страны, дабы обеспечить оперативное централизованное управление – ускорить его и приблизить к реальности (например, затруднить такие моменты, как приписки и фабрикации недостоверных данных)? Плановое централизованное хозяйство с единым собственником – а именно, государством – должно было быть куда больше приспособлено к созданию управлен-



Б. Тимофеев, В. И. Скурихин, Б. Н. Малиновский, В. М. Глушков.
Киев, 1960 год

ческой сети, чем рыночные – довольно хаотичные – структуры с тысячами и миллионами разноуровневых собственников.

Так и не случившееся в СССР сетевое объединение компьютеров вызвало в последние годы острый интерес у историков. Книгу про несостоявшийся Интернет опубликовал наш бывший соотечественник Вячеслав Герович (From Newspeak to Cyberspeak: A History of Soviet Cybernetics. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002); на русский язык переведена довольно подробная статья того же автора (<http://magazines.russ.ru/nz/2011/1/ge4.html>). Наиболее подробное освещение той же печальной для нашей страны истории представил Бенджамин Питерс (How

Not to Network a Nation: The Uneasy History of the Soviet Internet. Cambridge, Massachusetts, and London, England, The MIT Press, 2016). Если англоязычные книги можно при желании отнести к разряду «антисоветских», то недавняя книга на русском языке (Пихорович В. Д. Очерки истории кибернетики в СССР. М.: ЛЕНАНД, 2016) – вполне «просоветская». Во всех упомянутых изданиях признается приоритет отечественных специалистов, которые еще в 1950–е годы задумали проект объединения имевшихся компьютеров в единую общегосударственную сеть и упорно продвигали свои идеи вплоть до начала «перестройки» в 1980–е годы. Почему же их усилия не увенчались успехом, и Интернет был организован совсем на другой основе, разработанной на Западе?

и руководителем первого вычислительного центра в министерстве обороны, Китов задумал масштабный проект построения компьютерной сети из уже имевшихся (прежде всего – в армии) компьютеров и линий связи. Описание данного проекта он отправил в 1959 году главному человеку в стране – Никите Хрущеву. Специалисты единогласно признают, что составленное Китовым подробное описание такого рода является первым в мире; аналогичный замысел – пусть более масштабный и даже названный «галактическим» – американского психолога Джозефа Ликлайдера появился позже, в 1962 году (об этом проекте мы писали в нашем журнале – 2010, № 4). Предложения Ликлайдера легли в основу сети АРПAnет, быстрое и успешное развитие которой в итоге обернулось Интер-

Американская разведка направила президенту Дж. Кеннеди доклады-предостережения: СССР может получить огромное преимущество за счет объединения «самообучающихся компьютеров» для создания кибернетической обратной связи, охватывающей все предприятия и организации вместе с системой государственного управления экономикой.

Первый в мире сетевой проект

Инициатором сетевого проекта вышеупомянутые источники называют военного инженера Анатолия Ивановича Китова: один из родоначальников кибернетики в СССР, он во многом способствовал избавлению ее от идеологических запретов, при первой же возможности опубликовал популярную книгу об этой науке, а также – в союзе с видными математиками – статью с позитивными оценками перспектив новой области знания. После этого кибернетика в буквальном смысле слова вошла в моду и среди все более расширяющегося круга специалистов, и среди широкой публики. Став организатором

нетом, каким мы его знаем сегодня.

Не добился реализации сетевого проекта не только Китов, но и во многом более влиятельный сторонник этих идей – Виктор Михайлович Глушков (1923–1982). Он занимался математикой и защитил докторскую диссертацию по алгебре, заинтересовался кибернетикой, организовал и стал директором ведущего научно-исследовательского Института кибернетики в Киеве. Глушков – академик и почетный член многих национальных академий, лауреат Ленинской и ряда других премий, в том числе международных, Герой социалистического труда, депутат Верховного Совета СССР, автор моно-



графий и учебников, руководитель множества прикладных разработок (специализированных и универсальных ЭВМ, программных комплексов, автоматизированных систем управления и др.), председатель целого ряда академических и государственных комиссий и советов, ставивших целью расширить внедрение в хозяйственную практику средств вычислительной техники и методов экономической кибернетики (в современной терминологии – математико-экономических моделей).

Этот известный во всем мире человек стал инициатором, идеологом и ведущим «толчком» разработки и создания ОГАС – Общегосударственной автоматизированной системы учета и обработки информации. Эта своего рода тотальная система была предназначена для автоматизированного управления ни много ни мало как всей экономикой СССР. По замыслу Глушкова, внедрение ОГАС не ограничивалось процессами объединения ЭВМ – предполагалось перестроить всю систему управления – и отдельным предприятием, и министерством, и промышленным производством страны в целом, изменить и упростить отчетность о деятельности производственных единиц, разработать уровни доступа к системе ОГАС ответственных работников предприятий, территориальных производственных объединений, министерств и правительственных органов. Необходимым условием работы системы считалась организация новых вычислительных центров и совершен-

ствование линий передачи данных. О глубине и масштабности преобразований может свидетельствовать хотя бы тот факт, что Глушков замахнулся было (пока его не одернули) даже на безденежную экономику, причем не только в расчетах между организациями, но и в повседневной жизни: заменой наличных и безналичных купюр вполне может служить, как нам сейчас это известно, электронная запись на соответствующем документе и соответствующая таковой записи пластиковая карта с чипом.

Разработку ОГАС можно было бы вслед за Китовым и Глушковым считать результатом «преимуществ», вытекающих из планового и централизованного характера сложившейся системы экономического развития страны. Действительно, можно было бы – если бы она была реализована. Указанные выше американские историки советской кибернетики выявили немало документов (в том числе выброшенных за ненадобностью и оставшихся тлеть в заброшенных зданиях), протоколов обсуждений, устных свидетельств, дневниковых записей, которые в сумме своей свидетельствуют о принятии связанных с ОГАС идей на словах и даль-



нейшем «забалтывании» проблемы, закулисным сопротивлении и торможении соответствующих действий. Все эти процессы проходили на вполне высоком уровне ответственности с участием членов Президиума Академии наук, министров и членов Политбюро.

Компьютеры против коррупции

Для того, чтобы понять причину этого глухого сопротивления, нужно представлять себе реальную экономическую жизнь тех времен. Ее участники вспоминают, что функционирование экономики в СССР было неотделимо от оказания неформальных услуг и прямых взяток чиновникам (не только высокого, но даже и весьма среднего статуса) со стороны представителей промышленности и сельского хозяйства. Без этого было трудно добиться своевременного предоставления самых обычных ресурсов (таких, например, как металл нужной марки, кирпичи, горючее, химические вещества, спецодежда и многое другое). «По знакомству» удавалось задним числом скорректировать (конечно, в сторону уменьшения) плановые показатели и приблизить их к реально достижимым. Результатом коррекции становилось выполнение предприятием вовремя

редуцированных производственных планов и щедрое премирование коллектива, а частью премиальной суммы можно было втайне поделиться с «благодетелями», обладавшими правом корректирования плановых показателей. Таким образом, внедрение усовершенствованной и – в особенности – «прозрачной» компьютерной системы управления означало уменьшение неформальных доходов государственных чиновников. Более того – как считают специалисты по экономике стран социализма, без взяток и негласных услуг плановая централизованная экономика утратила бы гибкость и даже совсем не смогла бы функционировать. Имеются, конечно же, и другие представления. Можно процитировать крайне благоприятную к социалистическому способу хозяйствования и, в частности, к перспективам широкого внедрения электронных устройств в управление производством книгу французских авторов, в экстренном порядке переведенную в 1959 году в Москве: «Известно, что Советский Союз первым в мире начал эксплуатировать полностью автоматизированные установки» (Венсан К., Гроссен В. Курс на автоматизацию. М.: ИЛ, 1959). В книге приведены многочисленные примеры, иллюстри-



рующие данный тезис, а высказанные перспективы – самые оптимистичные и радужные. Все указанные выше истории ссылаются на подготовленные чуть позже доклады–предостережения, направленные американской разведкой президенту Дж. Кеннеди. Их смысл: СССР может получить огромное преимущество за счет объединения «самообучающихся компьютеров» для создания кибернетической обратной связи, охватывающей все предприятия и организации вместе с системой государственного управления экономикой.



А.И. Китов

Борьба за влияние

Так это или не совсем так, однако факт остается фактом: и среднее, и высшее звено системы управления в СССР успешно заблокировали внедрение ОГАС, и эта блокировка продолжалась ни много ни мало два с лишним десятка лет. Помимо меркантильной заинтересованности, следует упомя-

нев), и председатель Совета министров (А. Н. Косыгин). Оба, как казалось, первоначально подавали знаки позитивного отношения к идеям В. М. Глушкова, но в решающий день были в отъезде и пропустили заседание. А в дневниках В. М. Глушкова остались несколько параноидальные записи о серии как бы подстроенных случайностей, каждая из

Внедрение ОГАС означало не столько решение технических вопросов – увеличение компьютерного парка в стране и совершенствование линий связи, сколько «полную революцию в области управления».

нуть и борьбу за влияние между чиновниками высшего уровня: никто не был заинтересован в появлении еще одной группы компетентных специалистов (например, в виде органа, регулирующего работу системы ОГАС), контролирующей экономическую жизнь страны – это неминуемо означало бы ослабление контроля со стороны уже имеющихся групп влияния. В книге Б. Питерса подробно описывается, как блокировщикам удалось (скорее всего, им просто случай помог) добиться, чтоб на одном из самых важных совещаний, на котором решалась судьба ОГАС, отсутствовали одновременно и генсек Политбюро (к тому времени Л. И. Бреж-

которых могла стоить ему жизни.

Поскольку сама идея ОГАС не была отвергнута ни со стороны хозяйственных, ни со стороны партийных органов, то соответствующие упоминания стали регулярно появляться в документах партийных съездов. При этом они не сопровождались решением о финансировании разработки ОГАС. Надо заметить, что член ЦК КПСС В. М. Глушков не обещал выполнить такую разработку задешево: в его понимании, внедрение ОГАС означало не столько решение технических вопросов – увеличение компьютерного парка в стране и совершенствование линий связи, сколько «полную революцию в области



Валентина и Виктор Глушковы.
Конец 1940-х годов

управления». Без автоматизации, не без иронии прогнозировал В. М. Глушков, вскоре всему населению страны придется занять ручной обработкой и проверкой экономической информа-

финансирования дело так и не дошло (а от половинчатых мер он сам отказывался)? Попробую ответить – конечно, гипотетически. Помимо борьбы за влияние и сохранение коррупционной экономики была и другая сторона дела. Отношение к компьютерным сетям как новому общественному явлению могло быть неоднозначным. Начальство еще не вполне определилось, как поступать со стихийно складывающимися сетями (цепочками) собственных граждан: позволять ли, например, собираться у магазинов и обмениваться (в том числе за наличные деньги!) коллекционными предметами? Ну пусть, так и быть, обмениваются аквариумными рыбками, книгами А. Дюма или почтовыми открытками – а вот коллекционерам (читай: «спекулянтам») икон надлежит дать бой! Организованную по сетевому принципу цепочку радиолюбителей свели на нет – как потенциальных злостных передатчиков шпионской информации – еще в войну: возможно, даже десятилетия спустя

И среднее, и высшее звено системы управления в СССР успешно заблокировали внедрение ОГАС, и эта блокировка продолжалась ни много ни мало два с лишним десятка лет.

ции – запутанной, повторяющейся и не всегда достоверной. Степень продуманности и проработанности В. М. Глушковым – человеком выдающихся способностей и, безусловно, государственного ума – новой системы управления была весьма высокой, он сам вполне компетентно участвовал в процессах принятия ответственных решений. Б. Питерс полагает, что В. М. Глушков сумел убедить некоторых чиновников высшего эшелона. С другой стороны, его не очень понимали даже ближайшие соратники – ОГАС многие считали просто блажью.

Если в переговорах он имел успех, то почему же до выделения требуемого

печальная память об их судьбе поможет преодолеть соблазн собрать дома компьютер (а в остальном мире начиная с 1979 года продают, и недорого, комплекты «собери сам микрокомпьютер»). Историк советской науки Лорен Грэхем пишет: «Каждый персональный компьютер с принтером – это потенциальный печатный станок, способный воспроизводить самиздатовские документы в неограниченном количестве. Но в Советском Союзе личная собственность на множительную аппаратуру запрещена законом. Как Советский Союз будет контролировать быстрое распространение компьютеров? Будут ли разрешены компьютер-

ные сети и «доска объявлений» в том виде, в котором они распространяются на Западе?» (Естествознание, философия и науки о человеческом поведении в Советском Союзе. – М.: Политиздат, 1991). Короче, еще полвека назад столь распространенные ныне сетевые структуры были реальной головной болью для охранителей социалистического строя.

Сети не для народа

Виктор Михайлович Глушков был человеком своего времени. Он твердо знал, что добиваться чего-либо можно, лишь апеллируя, в том числе годами и десятками лет, к начальственным инстанциям. Любые действия в стиле обращения за подспорьем к ответственности, или краудсорсинга (выражаясь по-современному) – это табу, это переход через красный флажок, это чуть ли не диссидентство. Хотя этот путь был вполне реальной возможностью все-таки создать компьютерную сеть. Судите сами: в Институте кибернетики под его началом трудились



А.И. Китов с семьей

тысячи хорошо образованных людей, подлинных энтузиастов (историки вслед за мемуаристами описывают организованные ими киберпраздники с шуточными кибер-капустниками) – неужели они не сумели бы эффективно взаимодействовать в рамках локальной сети? В любом случае это был бы своевременный и полезный опыт, а надлежащим образом оформленный

отчет о кибернетическом энтузиазме мог бы послужить дополнительным аргументом при «продавливании» нужного решения. Локальные сети, допускающие обмен информацией и мнениями, были известны еще при жизни В. М. Глушкова – мне довелось столкнуться с такой сетью в самом начале 1980-х. В поисках дополнительных аргументов можно было бы обратиться к зарубежному опыту применения систем видеотекса – телефонных приставок для общения абонентов телефонной сети и для размещения полезной для них информации. Британская система видеотекса Prestel и французская система Minitel функционировали уже в 1970-е годы и пользовались немалой популярностью. Словом, было понятно, что планета попросту жаждет заполучить новое средство взаимодействия и информирования друг друга – быстрое, недорогое, доступное.

Однако Виктор Михайлович Глушков отстаивал замысел не компьютерной сети, а системы управления экономикой. Как и у его свата Анатолия Ивановича Китова (их дети вступили в брак), замысел состоял в том, что доступ к системе будут иметь сравнительно немногочисленные специально назначенные сотрудники центральных управляющих органов и удаленных предприятий, всем будут делегированы определенные уровни ответственности – так что никакой отсебятины и свободного взаимодействия, никаких внеслужебных разговоров: в ОГАС не забалуешь...

Во времена перестройки весь мир обошла крылатая фраза, которую выпалила в ответ на нескромный вопрос участница одного из первых международных «телевизионных мостов»: «У нас секса нет». Это совсем не так: секса было сколько угодно, просто названия были иные. А вот острая необходимость в компьютерных сетях в начале перестройки реально ощущалась – лишь через несколько лет они были построены по принятым в развитом мире образцам. Так что сетей у нас не было...

ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

Главная тема:

ФЕНОМЕН ЦЕЗАРЯ

Никто уже не спорит с тем, что дети, рожденные в эпоху технологических перемен, во многом отличаются от своих сверстников 10–20–30 лет назад. Но чем именно? Над ответом на этот вопрос трудятся сегодня физиологи, психологи, социологи, специалисты сферы образования. Один из самых интересных феноменов – многозадачность, способность выполнять несколько дел одновременно. Родители порой негодуют: как же можно одновременно учить уроки, слушать музыку и переписываться с друзьями, доедая при этом ужин? Однако эта способность очень нужна современному человеку. Умение работать в многозадачном режиме часто встречается в качестве основного требования для трудоустройства. Рост многозадачности стимулируется и социальными изменениями. Мужья и жены теперь не делятся больше на кормильцев и домохозяек – каждый должен быть и тем и другим. Работа и частная жизнь уже не имеют четко обозначенных границ: друзья могут прислать вам e-mail в 10 часов утра, а ваш начальник порой делится с вами новыми идеями по WhatsApp в воскресенье. Но что же такое многозадачность, как работает мозг наших детей, когда они делают так много дел сразу, и как все это может отразиться на их здоровье и развитии?

А также:

- **Главное – научиться думать**

На пространстве Евросоюза сегодня реализуются тысячи государственных и общественных проектов, направленных на повышение медиаграмотности. Эти инициативы существенно различаются и по финансированию, и по целевой аудитории, и по методологии, однако есть и нечто общее. Согласно исследованию, проведенному Европейской аудиовизуальной обсерваторией в 28 странах Евросоюза, основная цель таких проектов – развить у пользователей сети умение критически мыслить.

- **Класс: как живут и учатся дети в цифровую эпоху**





дети онлайн

8 800 25 000 15

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ И ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА
ДЛЯ ДЕТЕЙ, РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ
ПО ВОПРОСАМ БЕЗОПАСНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТА
И МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

РАССТРОЕН ИЛИ ОГОРЧЕН ТЕМ, ЧТО УВИДЕЛ В ИНТЕРНЕТЕ?
СТОЛКНУЛСЯ С ОСКОРБЛЕНИЯМИ И ПРЕСЛЕДОВАНИЯМИ ОНЛАЙН?
ПОЛУЧИЛ НЕПРИЛИЧНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ОТ ИНТЕРНЕТ-ЗНАКОМОГО?
ТВОЙ КОМПЬЮТЕР ЗАБЛОКИРОВАЛ ВИРУС?
СТАЛ ЖЕРТВОЙ МОБИЛЬНОГО ИЛИ ИНТЕРНЕТ-МОШЕННИЧЕСТВА?
ТЕБЕ ТРУДНО КОНТРОЛИРОВАТЬ СВОЕ ВРЕМЯ В ИНТЕРНЕТЕ?

ОБРАТИСЬ НА ЛИНИЮ ПОМОЩИ ДЕТИ ОНЛАЙН!

ТЕБЯ ВЫСЛУШАЮТ, ПОДДЕРЖАТ,
ПОМОГУТ РАЗОБРАТЬСЯ В ПРОБЛЕМЕ.



ЗВОНИ!

8-800-25-000-15

ЗВОНОК ПО РОССИИ БЕСПЛАТНЫЙ
(С 9 ДО 18 ЧАСОВ В РАБОЧИЕ ДНИ)



ПИШИ!

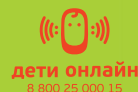
helpline@detionline.com



ЗАХОДИ НА САЙТ!

www.detionline.com

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:



НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ
ПОДДЕРЖКА:

ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГИИ МГУ
ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА
ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ МОН РФ





2017