

ДЕКАБРЬ 2009

№2

ВО ЧТО ИГРАЕМ?

ДЕТИ

В ИНФОРМАЦИОННОМ

ОБЩЕСТВЕ



**ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ В СЕТИ
ПРЕВРАТНОСТИ ОНЛАЙНА**

ГОСТИ НОМЕРА:

АЛЕКСЕЙ СОЛДАТОВ

МИХАИЛ ГРИШАНКОВ

Издатель
Фонд Развития Интернет



Научная поддержка:
Факультет психологии МГУ
имени М.В. Ломоносова, Фе-
деральный институт развития
образования Министерства
образования и науки РФ.

Главный редактор
Галина Солдатова

Заместитель главного
редактора
Александра Толстихина

Редакционная группа
Ольга Гостимская,
Александр Золотарев,
Екатерина Кропалева,
Наталья Макарова

Дизайн
Алексей Крицук

Корректор
Ольга Силина

Редакция:
Москва, Большой Головин
пер., д. 23
Телефон: 8 (495) 737-58-82
e-mail: info@fid.su

Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ ФС77-37144

По вопросам размещения рекламы
пишите на info@fid.su



ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС СОЦИАЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ В ФОРМЕ ВИДЕОРОЛИКОВ И ПЛАКАТОВ «БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРНЕТ – ДЕТЯМ»

Сроки проведения:

25 ноября 2009 – 29 января 2010 г.

Общий призовой фонд – более 500 000 руб.

Организаторы:

Фонд Развития Интернет
ООО «Мэйл.Ру»
Группа компаний «КОМСТАР – ОТС»

Подробности:

Видео: video.mail.ru/catalog/static/bezop_inet.html
Плакаты: foto.mail.ru/catalog/bezop_inet.html



Год Безопасного Интернета



«ПРОБЛЕМА ОБЕСПЕЧЕНИЯ БЕЗОПАСНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, ЗАЩИТЫ ИХ ОТ ПРОТИВОПРАВНОГО И АГРЕССИВНОГО КОНТЕНТА НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ЯВЛЯЕТСЯ ВЕСЬМА АКТУАЛЬНОЙ. К СОЖАЛЕНИЮ, В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ НОВЫЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОМИМО ПРОГРЕССИВНОГО И ИННОВАЦИОННОГО НАЧАЛА НЕСУТ В СЕБЕ РИСК НЕГАТИВНЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ. ТЕМ ВАЖНЕЕ СЕЙЧАС ОБЪЕДИНИТЬ УСИЛИЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ПРОЦЕССА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБМЕНА – ГОСУДАРСТВА, БИЗНЕСА И ГРАЖДАНСКОГО ОБЩЕСТВА – С ЦЕЛЮ ПОСТРОЕНИЯ БЕЗОПАСНОЙ ИНТЕРНЕТ-СРЕДЫ, ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗИТИВНОГО КОНТЕНТА, ПРОПАГАНДЫ «ЗДОРОВОГО» ИНТЕРНЕТА. СЧИТАЕМ ИНИЦИАТИВУ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ГОДА БЕЗОПАСНОГО ИНТЕРНЕТА В РОССИИ ВАЖНОЙ И СВОЕВРЕМЕННОЙ И ПОДДЕРЖИВАЕМ МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВОДИМЫЕ ОРГКОМИТЕТОМ ГОДА БЕЗОПАСНОГО ИНТЕРНЕТА В РАМКАХ ДАННОЙ ИНИЦИАТИВЫ.»

Министр связи и массовых коммуникаций Российской Федерации И.О. Щёголев

23.03.2009



**ГОД
БЕЗОПАСНОГО
ИНТЕРНЕТА
В РОССИИ**

При поддержке Министерства связи и массовых коммуникаций РФ
www.saferinternet.ru

Содержание



ГОСТЬ НОМЕРА

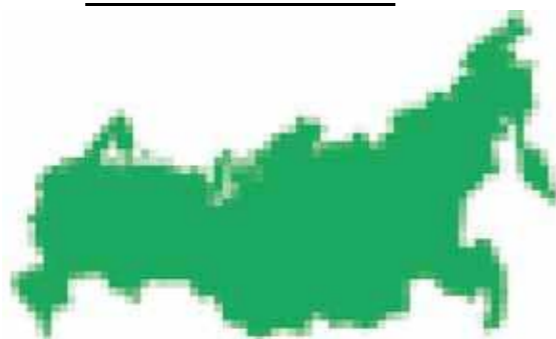
- 6** ОТ АКАДЕМИКА ДО ШКОЛЬНИКА
Интервью с заместителем министра связи и массовых коммуникаций России Алексеем Солдатовым

ТЕМА НОМЕРА: ОНЛАЙН-ИГРЫ



- 12** ВО ЧТО ИГРАЕМ?
Классификация онлайн-игр
- 18** КОГДА ЖИЗНЬ - ИГРА
Самореализация в компьютерных играх: иллюзия или реальность?
- 25** ИСКУССТВО ДЕЛАТЬ ИГРЫ
Знаменитый медиа-исследователь Генри Дженкинс утверждает, что разработчики онлайн-игр упрощают мир
- 26** ЗНАКИ ОПАСНОСТИ
Как защищают детей от вредных игр в Европе
- 30** «ГЛАВНОЕ – ЭТО СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ»
Записки онлайн-игрока
- 32** ПИСЬМО В РЕДАКЦИЮ

ИССЛЕДОВАНИЯ



- 36** ТЕРРИТОРИЯ СВОБОДЫ
Особенности российских школьников как пользователей интернета
- 44** КОМПЬЮТЕРНЫЕ БДЕНИЯ
Неопытные пользователи чаще жалуются на плохое самочувствие



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- 46** ПРАВИЛА ЗАЩИТЫ
Первый заместитель председателя ГД РФ по безопасности Михаил Игнатьевич Гришанков о правовых аспектах информационной безопасности

ЗАРУБЕЖНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



- 52** ЕВРОПЕЙСКИЕ ДЕТИ В ОНЛАЙНЕ
По материалам исследования «EU Kids Online»

ИНТЕРНЕТ-УГРОЗЫ



- 60** «НУЖНЫ ЛИ МЫ СЕБЕ?»
Реальные жертвы виртуальных клубов
- 66** КИБЕР-АГРЕССОРЫ
Все больше школьников становятся жертвами кампаний по запугиванию и унижению

ИНТЕРНЕТ-МОЗАИКА:

- 4** НОВОСТИ
- 58** ГЛОССАРИЙ
- 71** ОНЛАЙН-КОНКУРС «ИНТЕРНЕТКА»
- 72** ГОД БЕЗОПАСНОГО ИНТЕРНЕТА НА ДЕТСКОМ ПОРТАЛЕ «ТВДИ»

В мире

Мобильный интернет становится популярнее локальных сетей

Сегодня большинство людей предпочитает подключаться к интернету при помощи мобильных телефонов и других портативных устройств. Количество подобных подключений уже превысило число соединений при помощи оптоволоконных сетей. Такие данные опубликовало агентство AP со ссылкой на статистику ООН.



Бурное развитие мобильного интернета происходит в основном благодаря увеличению числа пользователей в развивающихся странах, где локальные сети все еще мало распространены и не способны обслужить всех желающих пользоваться интернетом. Хотя следует учитывать, что мобильные телефоны и модемы не могут предложить пользователям такой же скорости и качества соединения, как оптоволокно.

Агентство приводит данные расчетов экспертов Международного союза электросвязи, согласно которым число контрактов на подключение к сети при помощи мобильных телефонов и других портативных приборов в скором времени достигнет 600 млн, тогда как ранее этот показатель прогнозировался на уровне 500 миллионов. Сегодня лишь один человек из пяти подключается к интернету через оптический кабель.

В США открылся реабилитационный центр для интернет-наркоманов

45-дневная программа реабилитации таких пациентов, получившая название reSTART, призвана восстановить нормальную жизнь у людей, которые уже не могут обойтись без интернета. Центр находится в пригороде Сиэтла. Он был создан по инициативе терапевта Хилари Кэш, которая начала свою лечебную практику еще в 1994 году, вылечив пациента, потерявшего из-за непреодолимой тяги к интернету семью и две работы.



Хилари Кэш указывает, что в таких странах, как Китай, Южная Корея и Тайвань, есть места, куда кибернаркоманы могут обращаться за помощью, Америка в этом случае медлила с признанием существования такой проблемы. Интернет-зависимость не признается в качестве отдельного расстройства Американской психиатрической ассоциацией, а лечение, как правило, не покрывается страховкой.

Особенно тяжело приходится поклонникам ролевых многопользовательских онлайн-игр, таких как «World of Warcraft». В центре reSTART уже есть один пациент, который не смог самостоятельно избавиться от пристрастия к этой игре. Сразу же после открытия центра реабилитации интернет-наркоманов врачи получили множество заявок от измученных недугом игроков. Ежедневно лечение проходят около 6 человек. Общий курс терапии длится 45 дней, после чего пациент возвращается к нормальной жизни.

Электрошок против интернет-зависимости

В Китае подростков с интернет-зависимостью лечат электрошоком, сообщает газета China Daily.



О такой методике стало известно из рассказов пациентов, прошедших курс «деинтернетизации» в клинике доктора Ян Юнзина в провинции Шаньдун. Подростки утверждают, что во время стационарного лечения их отправляли на электрошок — в качестве наказания за нарушение любого из 68 правил, установленных в больнице. Так, пациенты получали разряд силой 200 миллиампер за то, что заперлись в туалете, ели шоколад, не вовремя принимали лекарства или без разрешения качались в кресле главного врача.

Другим видом терапии в клинике доктора Яна является публичная самокритика, а также коленопреклоненное покаяние перед родителями. Конечно же, о выходе в интернет в больнице и речи быть не может. Курс лечения в этом госпитале стоит 6 тыс. юаней (878 долл.), а юных пациентов сюда обычно приводят родители, которым приходится для этого прибегать к различным уловкам. Сам доктор называет свой метод «крестовым походом против интернет-зависимости», а лечение электрошоком — «расслабляющей терапией».

Российских детей будут защищать от вредной информации

24 июня 2009 года был принят в первом чтении законопроект «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».



Проект основывается на европейском опыте обеспечения информационной безопасности детей в СМИ. Документ определяет 4 вида опасной для детей информации, различные правовые режимы оборота информационной продукции, а также предусматривает ограничение оборота среди детей определенных возрастных групп некоторых видов информации. Возрастная классификация информационной продукции, согласно законопроекту, включает шесть возрастных категорий информационной продукции: «универсальная», «до 6 лет», «с 6 лет», «с 12 лет», «с 16 лет», «с 18 лет» и должна осуществляться до начала распространения ее производителями и (или) распространителями.

От академика до школьника



беседовал
Борис Долгин,
материалы публикуются
с разрешения Полит.ру

Интервью с сопредседателем Попечительского совета Года Безопасного Интернета, заместителем министра связи и массовых коммуникаций России Алексеем Солдатовым

На Всемирной встрече на высшем уровне по вопросам информационного общества, проходившей в Женеве в 2003 году, построение информационного общества было объявлено глобальной задачей в новом тысячелетии. В начале этого года президент России еще раз подчеркнул актуальность задачи развития информационного общества в нашей стране.

О том, что же такое информационное общество и каковы реальные задачи и проблемы на пути его построения, мы побеседовали с заместителем министра связи и массовых коммуникаций России, доктором физико-математических наук Алексеем Анатольевичем Солдатовым.

О пирамиде информационного общества

Что такое информационное общество?

Информационное общество – это общество, где информация имеет определенную ценность по отношению ко всем остальным благам.

Мы привыкли, что информационное общество – это только информационные технологии. Это абсолютно неправильно. В принятой «Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации» трактовка более широкая. Информационное общество – это, в первую очередь, информация, затем ее обработка, затем доведение до потребителя и, наконец, потребление этой информации. От потребителя обратно идет изготовление и производство информации.

То есть информация в таком обществе является самостоятельной ценностью, которую можно обменять на какое-то количество других благ?

Не только. Все апеллируют к экономике, а есть ведь еще и духовные ценности. Информация – это и духовная ценность тоже. Информация приобретает все большую значимость в процессе жизни, экономики, производства и т. д. И на некоторой стадии мы сможем сказать, что имеется информационное общество.

Какой может быть роль государства в продвижении к этой стадии?

Государство в первую очередь обязано заботиться о будущем. Все наши прекрасные ускорители, первые атомные проекты (я имею в виду мирные) являются взглядом в будущее и могут финансироваться только государством. Ни одна корпорация не заинтересуется отдачей через 20–30 лет. А государство обязано это делать. То же самое и с образованием. Школа, институт, а потом уже появляется инженер – это 15 лет как минимум. Это государственный временной горизонт, квант времени.

При этом нужно обязательно, чтобы участвовали и более оперативные формы и образования, и исследования, и науки. А государству оперативность не свойственна, ее не хватает. А значит, эти дополнительные формы могут много чего сделать, надо их использовать.

Как можно гармонизировать долгосрочный государственный интерес (в том числе в развитии информационного общества) и какие-то более оперативные интересы бизнеса, отдельного человека? Как они могут взаимодействовать? Во-первых, государство обязано устроить у себя

информационный порядок, «электронное правительство» с современным грамотным выходом на все население. Это ведет к облегчению жизни общества за счет оптимизации государственных функций. Чтобы люди не бегали с 25 справками между разными государственными структурами. Вы пришли, спросили, потом электроника проверила ваши справки и подтвердила, кто вы и что вам положено. Это и есть подход нашего Министерства к задаче создания «электронного правительства».

Чтобы отдельный гражданин не служил посредником между государственными органами при попытке получить какие-то услуги от государства? Да. Это первое. Второе – развитие. Наука, высшая школа, средняя школа и т. д. То есть создание интеллектуальной инфраструктуры информационного общества.

И здесь тоже ведущая роль государства? Может быть, каких-то форм государственно-частного партнерства? Это пожалуйста. Чтобы ускорить процессы в критических точках – да.

Классика инноваций – это интернет. Он создан для определенной цели. Сперва это были военные, потом –



объединение суперкомпьютеров, потом сеть начали использовать ученые. Потом оказалось, что можно использовать интернет шире, и произошел «взрыв». То есть все то, что государство наделало по этим технологиям, было отдано обществу. Это своего рода приватизация. А общество было воспитано в этой части государством и готово это взять. После этого бизнес государству ответил: «Ты, государство, нам здесь не нужно! Мы все здесь устроим сами».

То есть государство обеспечило прорыв и передало это. Да. 94–96-е гг. – это приватизация интернета.

А в каких сферах сейчас есть смысл государству сделать прорыв так, чтобы дальше это могли подхватить бизнес, общество?

Есть два аспекта. Первый – организационный. Это как раз пресловутое «электронное правительство». Нужно выстроить все регламенты, правила, проверить их на совместимость, формализовать. Сейчас утвержден план реализации «электронного правительства», подготовленный нашим Министерством. В частности, это решается в рамках программы «Электронная Россия».

Вторая часть – это технологии. Нужно развивать технологии, внедрять их и обучать им. И это опять же пирамида от академика до школьника. Если школьников не учат, откуда взяться академикам. А если нет академиком, то и школьников учат плохо.

Но как прямо связана школа с проблемами информационного общества?

Информационное общество кто-то создает. Кто-то должен все это разрабатывать. Кто-то должен потреблять эти услуги. И это нужно уметь делать. Если никто не умеет водить автомобиль, вы ни одного автомобиля не продадите. Тот же эффект будет, если нет дорог. Система образования создает квалифицированного потребителя, человека, который может оперировать информационными услугами, развивать их. Здесь возникают и организационные, и технические задачи. У нас сейчас более 52 000 школ. Если даже вы разработаете прекрасный софт, представьте себе, что такое 52 000 инсталляций. Это опять же надо структурировать. Нужны центры, где есть резервные копии, где сидят специалисты, которые могут это инсталлировать, обслуживать дальше. Должна быть создана некая иерархия.

Есть ли смысл делать общие банки данных для образовательных учреждений, общие информационные системы, которыми они будут пользоваться?

Это уже делают. Но, как всегда, нужно лучше и больше. И в первую очередь нужно эту работу структурировать. Один банк программ на всю России хорош как эталонный, но этого мало. Кроме того, должны быть специалисты, потому что технические средства не работают сами по себе. Специалисты, поддерживающие, устанавливающие, обучающие тех, кто потом обучает школьников. Это должна быть большая, разветвленная структура. Здесь есть достижения, но пока что они недостаточны.

У нас IT-специалист сейчас ассоциируется с сисадмином. Сисадмин – это работа не очень высокой квалификации. Да, она важная, хорошая. Построить сеть, написать таблицу адресов – это очень важно. Но если мы хотим поднимать интеллект страны, то это дело далеко не только сисадминов.

А чье?

Тех, кто разрабатывает обучающие программы, курсы, использует в полной мере специфику и возможности интернета. На сегодняшний

день телевидение, радио, книжки уже использованы. А вот интернет пока используют не полностью.

Какие вы видите наиболее проблемные места, где хочется, важно, но пока не очень понятно как?

Первое – это образование. Использование новых технологий в образовании само по себе не простое дело, а надо еще и этим технологиям обучать. Нужно понимать как.

Второе – это регламентирующие документы. Понимаете, компьютер делает только то, что ему предписано программой. Малейшая неточность приводит к плачевному результату. Наши инструкции, регламенты предполагают вольно или невольно, что исполнитель думает. А компьютер не думает – он исполняет. Отсюда и повышенные требования к документам, которые должны регламентировать действия, в которые включен компьютерный элемент.

Третье. Меня учили, что есть два способа сокрытия информации. Первый – это ее спрятать. Второй – это ее разбавить. Интернет сейчас – это второй способ. Отыскать нужное крайне сложно. При этом ты можешь выйти на недостоверные источники, на информацию, которая не

Информационное общество – это, в первую очередь, информация, затем ее обработка, затем доведение до потребителя и, наконец, потребление этой информации

имеет отношения к тому, что ищешь, и т. д. Сейчас важно устроить систему достоверной информации. И отграничить ее от «неблагонадежной» информации.

Как с системой рекомендательной библиографии? Какие-то указатели, ссылки? Может быть, система клубов? Причем клубы не такие, как клубы любителей цветов:

приходи кто хочет, а клубы с членством, уставом. Чтобы там было неприлично распространять недостоверную информацию. И распространять информацию о том, как делать бомбы, тоже было бы неприлично.

Как сделать так, чтобы создать систему репутаций более широкую, чем в рамках определенного клуба? Чтобы рекомендации тех или иных людей или экспертных советов действительно значили для пользователей больше, чем факт наличия ссылок на ресурсы?

Наверное, надо стремиться к чему-то похожему на «гамбургский счет». Рекомендации такого-то сообщества по такому-то вопросу воспринимаются на 100%, а вот этого – на 50%. Надо сформировать общественное мнение относительно того, что прилично, а что нет, и поддерживать его. Это работа не только для государства, но и для всех нас – для общества. Такое общественно-государственное партнерство.

Существует уже достаточно широкий слой тех, кто вырос в информационной среде, для кого даже досуг без интернета непредставим. Как можно использовать этот

ресурс для развития информационного общества?

Эти люди уже живут в информационном обществе. А на счет использования... Человек либо хочет, чтобы его использовали, либо не хочет. Это может быть профессиональная деятельность, общественная работа и т. д. Я бы не стал здесь давать какие-либо советы. Если он хочет работать в бизнесе, он будет там работать. А если не хочет, будет себе спокойно потреблять и сидеть в «аське» всю жизнь.

Задача государства не в том, чтобы решать за конкретного человека, а в том, чтобы способствовать развитию человеческого капитала, давать человеку возможность реализации. Меня учили так: если ты хочешь что-то отрегулировать, не надо отрезать – сделай так, чтобы потихоньку «текло» или «сыпалось». То есть нужна некоторая система поощрений.

Информационное общество, с одной стороны, увеличивает ценность информации, с другой – облегчает доступ к ней (хотя и увеличивая количество шума). Не происходит ли здесь изменений в вопросе о праве собственности на информацию?

Да, эти аспекты меняются. Право собственности на ин-

формацию нужно подтверждать и оформлять. Проблема есть.

Мы с вами сейчас общаемся. Вы мне даете информацию, я – вам. А договора купли-продажи у нас нет. А если, как утверждают, информация – это товар, то у нас произошел бартер. А где налоги? Так что проблема есть.

Я бы сказал, что теперь информация поступила в общее пользование. Что, на ваш взгляд, наиболее актуально в части развития информационного общества? Что здесь самое «горячее»?

Самое «горячее» – строить эту самую пирамиду от школьника до академика.

А как?

Нужно сделать государственную программу, которая за государственные деньги готовила бы интеллектуальную инфраструктуру информационного общества. А заодно и физическую. В приоритетах нашего Министерства есть направление – научные сети. Это инфраструктура высшего уровня того же информационного общества.

Без инструментов же все это не работает! Нужны и суперкомпьютеры, и компьютеры, и центры обработки и хранения данных. Все нужно.

А зачем нам так уж срочно нужны суперкомпьютеры?

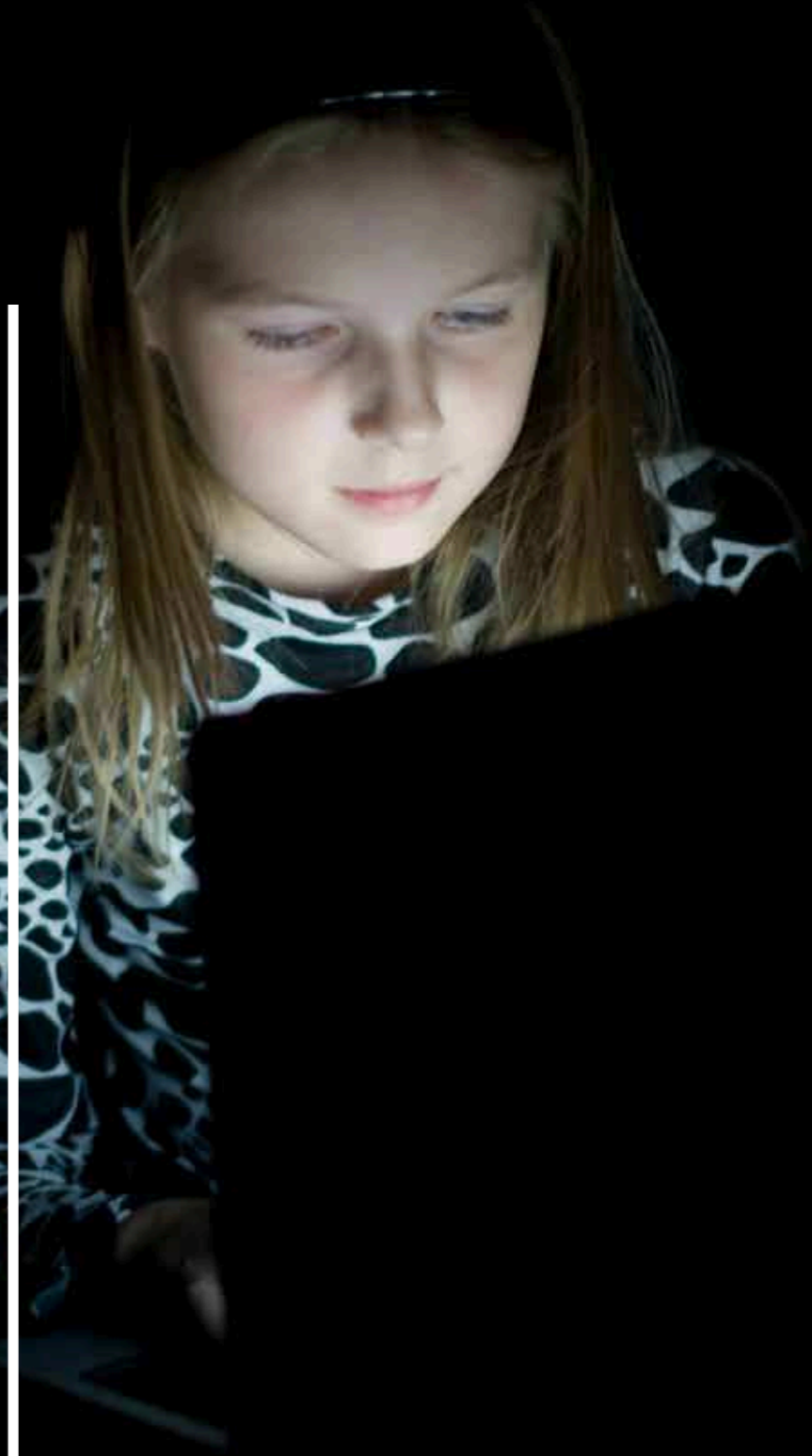
Понятно, когда для целей научных исследований. А еще? На сегодняшний день не все эксперименты можно провести. Просто физически. А вот просчитать свойства материалов, конструкций на этих суперкомпьютерах уже можно.

Чтобы сделать хороший двигатель, его нужно смоделировать. И это нельзя сделать без суперкомпьютера. А если ваш двигатель без этого моделирования будет на пять процентов слабее, чем с моделированием, можно дальше посчитать экономию. Все просто. Сейчас это уже реальность.

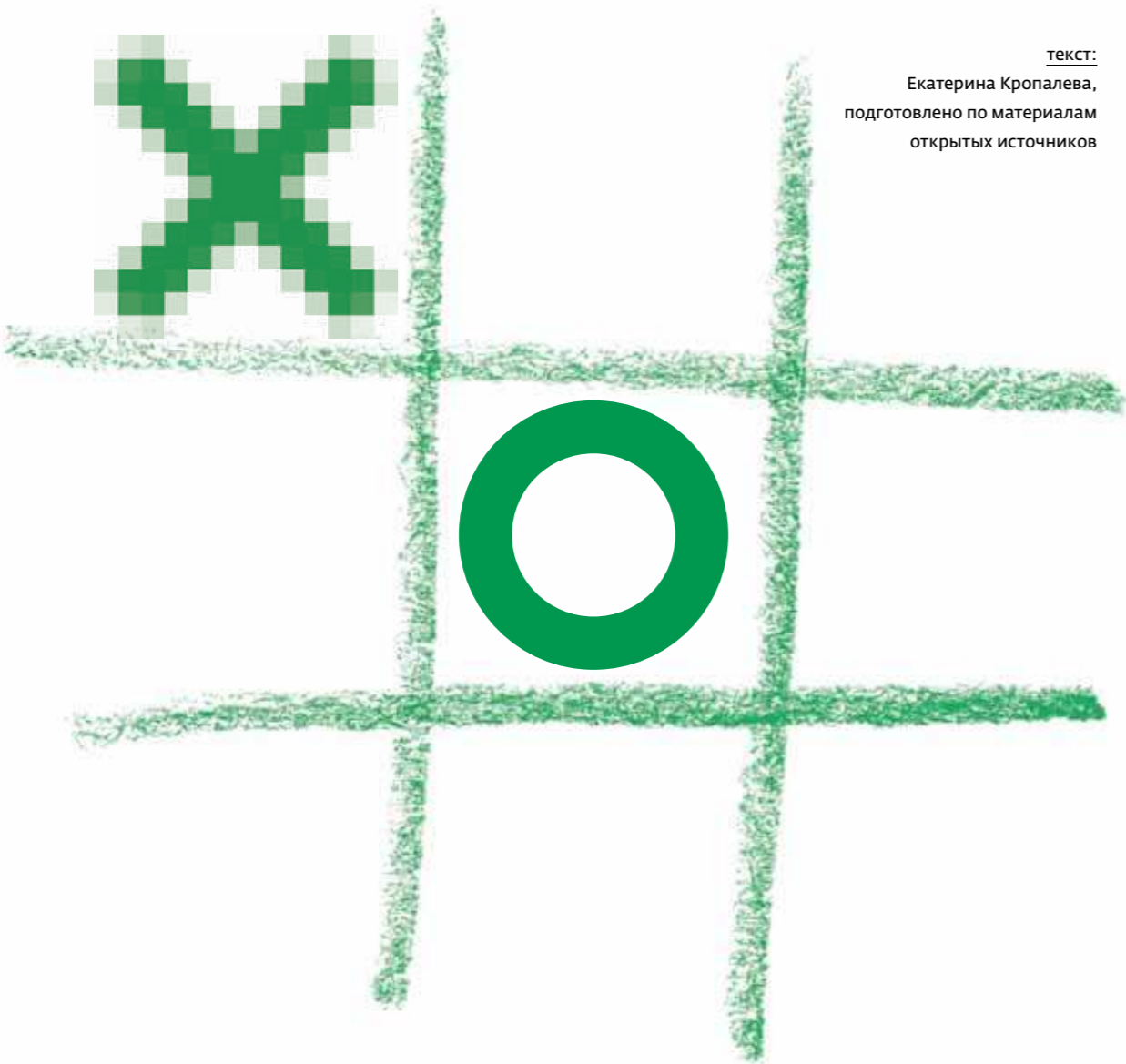
От академика до школьника и от суперкомпьютеров до ПК. Пирамида там и там. А посередине этой пирамиды можно рисовать разные уровни, как они работают и взаимодействуют между собой.



ТЕМА НОМЕРА: ОНЛАЙН-ИГРЫ



Во что играем?



ТЕКСТ:
Екатерина Кропалева,
подготовлено по материалам
открытых источников

ИЗОБРЕТЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ОБЫЧНО ПРИПИСЫВАЮТ ОДНОМУ ИЗ ТРЕХ ИННОВАТОРОВ: Ральфу Баэру, инженеру, выдвинувшему в 1951 г. идею интерактивного телевидения, А. С. Дугласу, написавшему в 1952 году «ОХО» – компьютерную реализацию «крестиков-ноликов», или Уильяму Хигинботаму, создавшему в 1958 игру «TENNIS FOR TWO».

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МОГУТ БЫТЬ КЛАССИФИЦИРОВАНЫ ПО НЕСКОЛЬКИМ ПРИЗНАКАМ: КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ И СПОСОБ ИХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ: ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ (РАССЧИТАННОЙ НА ИГРУ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА) ИЛИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ (РАССЧИТАННОЙ

НА ОДНОВРЕМЕННУЮ ИГРУ НЕСКОЛЬКИХ ЧЕЛОВЕК); ИГРАТЬ МОГУТ С ОДНОГО КОМПЬЮТЕРА, ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ (ОНЛАЙН-ИГРЫ), ЧЕРЕЗ ЭЛЕКТРОННУЮ ПОЧТУ ИЛИ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ТОЧЕК ДОСТУПА (МАССОВО).

ЖАНР: ИГРА МОЖЕТ ПРИНАДЛЕЖАТЬ КАК ОДНОМУ, ТАК И НЕСКОЛЬКИМ ЖАНРАМ, А В НЕКОТОРЫХ СЛУЧАЯХ – ОТКРЫВАТЬ НОВЫЙ ЖАНР ИЛИ БЫТЬ ВНЕ ВСЯКИХ ЖАНРОВ В ПРИНЦИПЕ.

ВИЗУАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ: ИГРА МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАК ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОФОРМЛЕНИЯ, ТАК И, НАПРОТИВ, СОСТОЯТЬ ИЗ ТЕКСТА.

ИГРА МОЖЕТ БЫТЬ ДВУХМЕРНОЙ ИЛИ ТРЕХМЕРНОЙ.

Многопользовательские онлайн-игры

Сначала в компьютерные игры можно было играть один на один с компьютером, но с развитием сетевых технологий и появлением всемирной сети Интернет все больший интерес стали вызывать многопользовательские онлайн-игры. Игра в Сети позволяет собирать как небольшие команды, так сотни и даже тысячи игроков в одном игровом пространстве.

Самыми первыми из онлайн-игр появились MUD-игры (Multi User Dungeon, Dimension или Domain, русский вариант – МПМ (многопользовательский мир), также используются аббревиатуры МУД и МАД). Это текстовая многопользовательская компьютерная игра, в которой присутствуют элементы ролевой игры, hack and slash, interactive fiction и обязательно чат, как правило, разделенный на каналы.

MUD – самый примитивный вид многопользовательских ролевых игр. Для него характерно полное отсутствие графических элементов. Однако такие игры отличаются разнообразием игрового мира и высокой детализацией, что всегда привлекало к ним внимание многих игроков. В играх MUD игроки взаимодействуют с виртуальным миром при помощи текстовых команд, посылая их удаленному серверу через интерфейс командной строки. В ответ они получают описания комнат, предметов, событий, персонажей других игроков, NPC и разнообразных элементов виртуального мира.

В такой игре действие традиционно происходит в мире фэнтези –

с битвами, колдовством, населенном эльфами, гоблинами, орками и прочими вымышленными существами. Реже встречаются МАДы с антуражем технофэнтези, киберпанка, научной фантастики. Правила игры обычно близки к правилам настольных ролевых игр серии «Dungeons and Dragons» (D&D). Как и в любой другой ролевой игре, игрок принимает роль вымышленного персонажа, имеющего определенные характеристики (очки силы, ловкости, ума, мудрости, жизни, маны), и действует, руководствуясь логикой виртуального мира.

По состоянию на март 2009 года существует около 1200 таких игр, около 30-ти игр переведены на русский язык.

Первой частично русифицированной МПМ-игрой, вероятно, была «Rings of Aladon», предшественник «Аладона». Она была запущена в марте-апреле 1997 года.

Позднее появился визуализированный вариант MUD-игры – это так называемые PbEM-игры (от англ. «Play By Electronic Mail», игры по переписке). В этой разновидности онлайн-игр в качестве протокола для обмена данными игры используется электронная почта (e-mail, netmail, QWK и т. п.). Как и в MUD-играх, общение происходит через сервер, который посылает игрокам информацию о состоянии игрового мира и его персонажах. Игроки же в электронных письмах посылают свои команды на сервер.

PbEM представляют собой пошаговые игры различной направленности

сти, в основном стратегические или ролевые. В качестве классического примера можно привести шахматы по переписке.

Игры по переписке появились еще во времена обычной почтовой связи. С развитием техники и технологий связи игры стали вестись по электронной почте, что значительно ускорило игровой процесс. Кроме того, позволило воспользоваться программным обеспечением для автоматической обработки игровой ситуации. Программы позволили привлечь к играм больше людей и сделать игру красочнее и нагляднее.

Большой популярностью в свое время пользовались онлайн-игры, которые проводились в чатах. В этом случае можно было и поговорить, и поиграть. Такая идея быстро прижилась, так как общение в чатах в то время было очень модным. Самыми известными в России были такие онлайн-игры, как «Way of Warrior», что в переводе означает «Путь воина», и игра «Бойцовский клуб», которая появилась чуть позже.

На просторах интернета свое место нашли форумные онлайн-игры. Они напоминают MUD-игры, но роль сервера в этом случае выполняет игрок-мастер. Он направляет игру и следит за процессом, что дает безграничные возможности.

Немыслимо представить интернет без браузерных онлайн-игр. Первые из BBMMORPG (Browser Based Massively Multiplayer Online Role Playing Game) появились еще 11 лет назад. Это были «Archmage: War of the Wizards» и «Legend of the Green Dragon».

Отличительной чертой таких игр является отсутствие игрового клиента и бесплатность, то есть для начала игры достаточно просто зайти на сайт игры, зарегистрироваться и начать играть. Но отсутствие игрового клиента налагает на подобные интернет-игры и ограничения. Так, например, все браузерные онлайн-игры являются пошаговыми, а результат всех ваших действий отображается в виде текстовых сообщений (исключениями, пожалуй, являются игры в духе «Dwar», в которых визуализация действия выполнена на основе Flash). Отсутствие абонентской платы, как правило, подразумевает наличие в игре официального магазина по продаже игровых денег и вещей (артов) за реальные деньги.

Но браузерные игры не получили широкого признания, хотя за время их существования появилось множество различных вариантов. Они были быстро вытеснены более красочными и зрелищными онлайн-играми нового поколения.

Самым удачным и распространенным вариантом онлайн-игр, известных на сегодняшний день, являются MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), что в переводе означает «Массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра». В такие игры можно играть в режиме реального времени, а участвовать в них может до нескольких тысяч игроков одновременно.

Эти игры используют чаще всего технологию «Клиент-сервер». Такие игры требуют установки программы

клиента на компьютере игрока, также они наделены графическим движком. Их главное достоинство состоит в том, что они не являются пошаговыми. Но за удовольствие нужно платить, поэтому основная масса клиентских онлайн-игр является платной, то есть ежемесячно нужно платить абонентскую плату (как правило, 9–15\$) за доступ к игровому серверу. С недавних пор стали активно появляться и бесплатные клиентские онлайн-игры, в которых, как и в браузерных, присутствует официальный магазин по продаже игровых предметов и валюты за реальные деньги. Также существуют пиратские сервера платных игр, но контент игрового мира в этом случае гораздо скромнее, чем в платных вариантах.

Для вступления в игру необходимо представиться своим аватаром, так называемым виртуальным представлением героя. Попадая в игровой мир, геймер может реализовывать различные действия совместно с другими игроками. Разработчики игрового мира постоянно поддерживают его, добавляют новые элементы и совершенствуют игровые возможности, что повышает интерес к игре.

В виртуальном мире игроки могут выполнять различные действия, взаимодействуя друг с другом. Существуют и управляемые компьютером персонажи, в том числе враждебные. В большинстве игр за уничтожение врагов дается вознаграждение и начисляются очки опыта. Полученные очки опыта игрок использует для совершенствования навыков и умений

MMORPG в основном сочетают в себе несколько стилей игры:

PvE – игрок против окружения (англ. «Player versus Environment»). Игра построена на отношениях «Игрок-Мир». Взаимодействуя с игровым окружением, игрок улучшает характеристики собственного персонажа и продвигается по сюжетной линии (если таковая существует).

PvP – игрок против игрока (англ. «Player versus Player»). Игра строится на отношениях «Игрок-Игрок», где главенствующую роль играет фактор коммуникации, противостояния и обмена игровыми предметами между игроками.

PvE / PvP – сочетает в себе качества двух вышеприведенных стилей. Является базовой схемой построения современных MMORPG.

RvR – раса против расы (англ. «Realm versus Realm»). Организация игроков (необязательно клан) против другой группы (порой случайной) в борьбе за ресурсы игры и/или города противника.

героя. Вознаграждение (игровая валюта или ценные вещи) составляет основу экономических отношений между участниками игры.

Во многих MMORPG игроки имеют возможность создавать внутренние объединения, члены которых могут придерживаться определенной политики по отношению к другим игрокам и объединениям. В некоторых играх герои при первом появлении в мире нейтральны, в других – изначально враждебны к определенным персонажам, как того требует сценарий игры.

Наиболее популярными из числа MMORPG онлайн-игр считаются «World of Warcraft», «Ragnarok», «Mu Online», «Ultima Online», «Anarchy Online».

По жанрам онлайн-игры, как и обычные компьютерные игры, делятся на стрелялки, или шутеры, экшен-игры, аркады, квесты, стратегии, симуляторы, а также логические.

Стрелялки (или шутеры) подразумевают всевозможные боевые действия с применением различного вооружения. Местность может быть также самой разнообразной – космос, другая планета или какой-нибудь далекий уголок земли. Действия происходят как в помещениях, так и на улице.

Логические игры относят к классике компьютерных игр. К ним причисляют карточные игры, игры со словами и настольные игры: шахматы, шашки, нарды, крестики-нолики, маджонг, разнообразные пасьянсы.

К экшен-играм относятся особо динамичные онлайн-игры, где сюжетная линия развивается очень быстро. Действия героев в этом случае могут быть самыми разнообразными – боевые действия с применением оружия, рукопашный бой, погони на различных видах транспорта.

В аркадах игрок управляет маленьким человечком, который бежит, прыгает и приседает. В ходе игры он должен преодолеть множество хитрых препятствий, капканов, избежать столкновения с невероятным количеством врагов. Цели такой игры также очень разнообразны: от спасения прекрасной принцессы до освобождения целых городов.

Квесты – это онлайн-игры, в которых игрок должен разгадать большое количество разных головоломок и шарад. Они чаще всего имеют линейный сюжет. В ходе игры герой общается с другими персонажами и использует различные предметы, в результате этого он может достичь заданной цели.

Стратегии позволяют развивать логическое мышление и расчетливость. Они имитируют жизнь государств, городов или небольших поселений. В ходе игры необходимо строить города, заводы, добывать полезные ископаемые, ресурсы и еду. Создание армии и повышение уровня ее боеспособности позволит завоевать новые территории и победить врагов.

Стратегии могут выступать в роли симуляторов определенных исторических событий, крупных сражений и битв. Все действия в этом случае соответствуют настоящим и составлены на основе подлинных документов.

Симуляторы – это различные гонки и приключения на автомобилях, мотоциклах, самолетах, вертолетах, кораблях, подводных лодках и танках. Управление транспортными средствами приближено к натуральному, на экране компьютера появляется большое количество различных приборов и датчиков.

Спортивные игры тоже относятся к симуляторам. В ходе такой игры можно поучаствовать в состязаниях по футболу, баскетболу,

шахматам, бильярду и другим видам спорта.

Ролевые игры (или РПГ) напоминают квесты, но особое внимание здесь уделяется развитию героя, росту его умений и способностей. Действия таких онлайн-игр происходят в фантастических мирах с большим количеством интересных персонажей, а сюжетная линия может развиваться в различных направлениях и, как правило, зависит от действий игрока. Эти игры могут сочетать в себе элементы экшен-игр и стратегий.

На данный момент существует большое количество онлайн-игр, которые нельзя отнести к какому-то определенному жанру, они могут сочетать в себе различные элементы. Это делает их более интересными и увеличивает круг пользователей.

С каждым годом технологии все больше совершенствуются, поэтому и развитие онлайн-игр не стоит на месте. На данный момент уже написано огромное количество различных вариантов таких игр. Каждый желающий может найти для себя что-то интересное.



NetPolice.ru

- Как защитить детей от агрессивного интернет-контента?
- Как обеспечить доступ только к разрешенным интернет-ресурсам?
- Как оградить ребенка от вредного влияния сети интернет?

Сделать общение детей с сетью Интернет безопаснее – возможность, которая сегодня есть у каждого родителя.

Персональные фильтры семейства NetPolice –

инновационные программные продукты, которые способны позаботиться о Ваших детях в просторах Всемирной сети.

Установив фильтр NetPolice, Вы сможете:

- выбрать подходящий вам профиль доступа ребенка в интернет;
- составить список категорий сайтов, нежелательных для вашего ребенка;
- выбрать скрытый режим работы фильтра;
- установить временные ограничения работы в интернете;
- получать информацию, какие сайты посетил ваш ребенок;
- включить блокировку показа баннеров;
- заблокировать почтовые сообщения (прием и отправку) и передачу сообщений в социальные сети;
- заблокировать загрузку файлов (в т.ч. исполняемых);
- заблокировать возможность просмотра слов ненормативной лексики (рус., англ.);
- заблокировать возможность негативных поисковых запросов;
- отменить режим блокировки ресурса на определенный промежуток времени;
- участвовать в программе по выявлению вредных ресурсов.

Когда жизнь – игра

Самореализация в компьютерных играх: иллюзия или реальность?

ТЕКСТ:
Михаил Иванов,
кандидат психологических наук



Традиционно считается, что компьютерная игра увлекает человека тогда, когда ему необходимо реализовать свои сиюминутные потребности и выплеснуть эмоции. Но на самом деле все значительно сложнее. Многие геймеры согласны с утверждением, что в виртуальном мире компьютерной игры вполне можно жить – в психологическом смысле. Особенно это верно для масштабных интернет-миров, моделирую-

щих общественные отношения. Психологи, занимающиеся изучением зависимости от компьютерных игр, предлагают для начала рассмотреть содержание самого понятия «жить», проблемы жизненного пути и самореализации человека. Именно в понятии самореализации и обнаружился механизм, наиболее полно объясняющий психологические эффекты виртуальных миров.

Виртуализация «Я» в компьютерной игре

19

Сразу отметим, что не все компьютерные игры дают человеку эффект самореализации. «Жить» можно скорее в тех играх, которые создают «жизненную среду», то есть там, где моделируются виртуальный мир и ролевая позиция игрока – то, что психологи называют «Я-виртуальное».

В играх, о которых идет речь, создается пространство, которое, как и повседневная действительность, позволяет реализовывать не только физические, но и психологические закономерности, определяющие поведение человека. Такой виртуальный мир имеет историю и другие характеристики физического мира. Это позволяет игроку наделять существующие в нем виртуальные объекты и персонажей смыслом и видеть связи между ними и его виртуальным «Я».

Эффект присутствия в виртуальном мире компьютерной игры появляется, когда играющий начинает переживать происходящее как реальный опыт, причем не только сенсорный, как в случае с виртуальной реальностью, но и личностный. А если игра не только предоставляет играющему виртуальный облик, но и предлагает ему принять на себя некую ролевую модель, это случается практически неизбежно. Игроку предстоит ответить на вопросы «Кто я?» и «Зачем я?». Такой эффект психологи называют виртуализацией «Я».

«Я-виртуальное» – это «Я-образ» человека, испытывающего эффект присутствия в виртуальном мире компьютерной игры. «Я-виртуальное» имеет как физические, так и психологические свойства. Физические свойства, как правило, определяются обликом персонажа, за которого вы играете. А психологические характеристики «Я-виртуального» определяются средствами игры – сюжетом, аппаратными возможностями,

При всей нереальности игры, осознаваемой игроющим, его переживания этой игры всегда реальны



способом моделирования персонажей, а также личностными особенностями играющего. Во многих играх пользователь волен выбирать даже общую направленность характера персонажа, проще говоря, решить, добрый он или злой. А дальше игрок проецирует на персонажа свои желания, потребности, мотивы, ценности и смыслы. То есть «Я-виртуальное» становится психологической проекцией игрока на виртуальный мир компьютерной игры.

«Я-виртуальное» – это не всегда зрительный образ. Существует огромное количество игр, сильно привязывающих к себе людей, в которых виртуальный образ играющего не представ-

лен: это так называемые руководительские игры – стратегии, тактики, экономические игры и т.п. Тем не менее в них также происходит виртуализация «Я», поскольку игра отводит человеку определенную роль в моделируемом виртуальном мире – роль командира, главнокомандующего или даже бога, как в известной игре «Black & White».

Можно сказать, что виртуализация «Я» происходит и в обычных, некомпьютерных ролевых играх, и даже в повседневной жизни. Исследования социальных ролей показывают, что человек всегда имеет несколько «Я», и в определенный момент действует только какое-то одно из них. Известный психолог У. Джемс писал: «Когда человек начинает вести себя в соответствии с одним из «Я», все прочие «Я» становятся призрачными, а все, что происходит с выбранным «Я», – реально. Его поражения и его победы воспринимаются как настоящие поражения и победы». Эта мысль во многом объясняет психологическую сущность компьютерной игры и игры вообще. Когда человек принимает какое-то «Я» и действует в соответствии с ним,

именно происходящее с этим «Я» имеет значение. Успехи и неудачи этого «Я» становятся успехами и неудачами человека, а его собственные достижения на время отходят на второй план.

Другой выдающийся психолог, С. Л. Рубинштейн, на основании своих исследований детской игры отмечает, что, конечно, игра не реальна и «на этот счет играющий не питает обычно никаких иллюзий, но всё, что в ней существенно, – в ней подлинно реально: реальные, подлинны чувства, желания, замыслы, которые в ней разыгрываются, реальные и вопросы, которые решаются».

Но что такого особенного в компьютерных играх и в самореализации, которую они дают? Отличительной особенностью компьютерной игры (в сравнении с обычной игрой) является существенно большая сила виртуализации «Я», которую обеспечивают технические средства.

Кроме того, игровое пространство в обычной ролевой игре задано правилами, и играющие вынуждены держать эти правила в голове, чтобы не нарушить их, иначе игра потеряет смысл. Это что-то вроде самовнушения, которое не позволяет слишком глубоко погрузиться в игровую транс, поскольку человек вынужден постоянно напоминать себе о том, что он в игре. А тому, кто играет в компьютерную игру, не нужно сознательно очерчивать игровое пространство и держать в голове правила игры – в компьютерной игре нарушить правила просто невозможно, поскольку границы допустимого строго очерчены игровой программой. В результате человек гораздо глубже погружается в игровой мир.

Психологические характеристики компьютерных игр

Психологи выделяют две характеристики компьютерных игр, которыми определяется то, насколько глубоко они «втягивают» игрока в виртуальное пространство.

Во-первых, это сложность устройства виртуального мира, который моделирует игра: его масштабность, степень детализации и степень свободы действий, предоставляемой играющему.

Во-вторых, это наличие элемента развития – то есть достижения уровней, совершенствования характера и т.д.

По этим критериям компьютерные игры можно разделить на несколько категорий.

I. Игры, не имеющие виртуального мира. К таким играм относятся аркадные игры, головоломки, компьютерные варианты азартных игр. Ими можно серьезно увлекаться, выработать психологическую зависимость, но они не создают эффекта самореализации. Мотивация игровой деятельности основана на азарте «прохождения» игры и (или) набирания очков.

II. Игры, не предполагающие развитие и создающие простой виртуальный мир. К этому типу относятся различные симуляторы транспортных средств, обычно спортивной или военной техники. Мир таких игр ограничен обзором из кабины, например, вашего виртуального танка. Такие игры вызывают сильные эмоции, но переживания игрока касаются не виртуального мира и действий персонажа, а его собственных действий. Разница существенна, поскольку, например, играющий в игру этого типа не станет переживать из-за того, что он «разбил» виртуальный автомобиль, в то время как играющий в ролевую игру, скорее всего, будет переживать из-за этого, поскольку это «его» автомобиль, то есть принадлежащий «Я-виртуальному».

III. Игры, не предполагающие развитие и создающие сложный виртуальный мир. К этому типу относится большинство экшенов («Doom»,



«Unreal», «Call of Duty» и т.п.). Такие игры создают насыщенное пространство, с которым можно взаимодействовать самыми разными способами, но не предполагают развития виртуального персонажа или допускают, но как второстепенную задачу. Такие игры вызывают яркие и многообразные эмоции, но игрок гораздо меньше переживает по поводу происходящего в игре, поскольку меньше отождествляет себя с персонажем.

IV. Игры, предполагающие развитие и создающие сложный виртуальный мир. Примерами игр такого типа являются «Fallout», «Diablo», «Lineage II» и многие другие, то есть чаще всего ролевые (англ. RPG – Role Playing Game). Такие игры являются наиболее «аддиктивными», «затягивающими» – подобную игру труднее прервать, игрок тратит на нее больше времени и сил. Психологические проявления в ролевых играх также наиболее интенсивны: эмоции более выразительны, переживания более глубоко, радость виртуальных успехов и разочарование от виртуальных неудач сопоставимы с реальными.

Компьютерная игра может помочь более мягко переживать возрастные кризисы, во многом обусловленные несоответствием потенциала развития и средств его реализации

Психологическое содержание эффекта самореализации

Самореализация – это, по определению, реализация через достижение человеком значимых результатов своего потенциала: задатков, способностей, возможностей. Это не просто сопровождающий жизнь процесс и даже не цель, ради которой живет большинство людей. Самореализация – это и есть сама жизнь человека. Поэтому ответить на вопрос, возможна ли самореализация в компьютерной игре, в каком-то смысле означает ответить на вопрос – возможна ли жизнь в виртуальном мире?

Мы попытались ответить на этот вопрос в специально организованном психологическом исследовании. Эксперимент заключался в следующем. Были отобраны две группы играющих, по 40 человек в каждой, предпочитающих те игры, в которых моделируется виртуальный мир и которые располагают к виртуализации «Я». Предварительно группы уравнивали по полу, возрасту, игровому стажу и еще ряду параметров для большей чистоты эксперимента. В первую группу определили геймеров, которые на момент исследования были увлечены какой-то игрой. Вторую

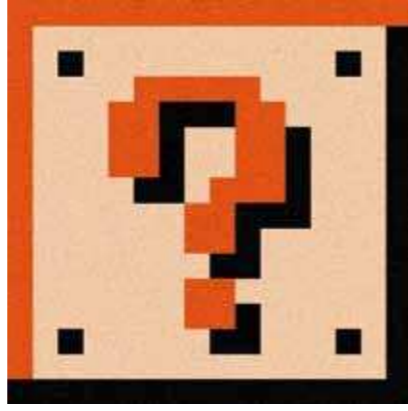
группу составили не менее опытные игроки, но не находящиеся на момент исследования в периоде интенсивной игровой деятельности – те, кто ждал выхода какой-то новой игры или просто наблюдал за успехами других. Все игроки были обследованы на предмет их текущей удовлетворенности самореализацией.

Интенсивно играющие оказались в среднем на 22% более довольны собой, чем неиграющие на момент обследования. Кроме того, оказалось, что у начинающих игроков этот процент еще интенсивнее, чем у опытных. Так, не слыш-

ком сильно увлекающиеся компьютерными играми люди, вовлекшись в конкретную игру, демонстрировали повышение удовлетворенности самореализацией в среднем на 46,5%. У серьезно увлеченных игроков наблюдался обратный эффект – снижение удовлетворенности. Это объясняется тем, что опытные игроки в большинстве своем проявляют аддиктивное поведение (психологическую зависимость) в отношении компьютерных игр, что приводит к затруднениям адаптации. Каждый новый период увлеченности для них является обострением аддикции, в процессе которого затруднения адаптации только нарастают.

Подтверждается приведенная выше мысль, высказанная по отношению к любой игре, о том, что при всей нереальности игры, осознаваемой играющим, его переживания этой игры всегда реальны. Это не означает, что играющие принимают игровые достижения за реальные. Напротив, многие из них сожалеют, что растрачивают время и ресурсы на достижения, не имеющие значимости в повседневной жизни. Но человек чувствует удовлетворенность самореализацией в процессе интенсивной игры как раз потому, что при всей нереальности виртуальных достижений вложенные в эти достижения ресурсы играющего вполне реальны – это их подлинные переживания, время, иногда даже деньги. Человек реально «вкладывает» в виртуальные достижения, и осознание реальности затрат приводит к ощущению реальной самореализации. Вероятно, существует автономный психический механизм, функционирующий независимо от сознания, который приводит к тому, что человек испытывает удовлетворение от своего достижения вне зависи-

Иногда человеку нужно почувствовать вкус успеха, пусть виртуального, для того, чтобы поверить в себя и начать жить в реальности



мости от того, имеют ли эти достижения какую-либо практическую ценность.

Далее психологи попытались разобраться, что же происходит с реальной самореализацией играющих. Сначала в ходе опросов и биографических исследований было подсчитано количество социально значимых жизненных достижений участников эксперимента (таких, как получение диплома об образовании, трудовые и спортивные достижения и т.п.). Были посчитаны отдельно начинания (например, «поступил в институт») и достижения («закончил институт»).

Оказалось, что реальная самореализация ухудшается, когда человек увлекается более «затягивающими» играми. Поклонники игр I типа (игры, не имеющие виртуального мира вообще) имеют в среднем 5,8 серьезных жизненных начинаний, которые воплотились в среднем в 4,4 достижения. Но стоит человеку перейти к играм, моделирующим виртуальный мир (то есть тем, которые создают эффект самореализации), количество достижений и особенно начинаний резко снижается.

У увлекающихся играми IV типа (игры, моделирующие сложный виртуальный мир и имеющие элемент развития) количество жизненных достижений составляет в среднем 2,6 – почти вдвое меньше, чем у играющих в простые игры. И это при одинаковом среднем возрасте участников эксперимента. Примечательно, что количество начинаний у них относительно высокое (4,4), то есть успешные геймеры все же стремятся и к реальной самореализации: занимаются социально значимой деятельностью, хотя во многих случаях не доводят ее до результата.

Почему же затрудняется реальная самореализация с нарастанием увлеченности компьютер-



ными играми? Увлеченный компьютерными играми человек попадает под влияние эффекта иллюзорной самореализации: не осознавая или даже отрицая это, он начинает «жить» в виртуальных мирах, реализуя там свои ведущие мотивы и жизненные цели. Ловушка заключается в том, что человек при этом вполне доволен своими достижениями и зачастую не осознает, что на самом деле не самореализуется.

Опыт психологической коррекции играющих показывает, что зачастую достаточно лишь показать человеку, насколько больше он мог бы успеть сделать, если бы жил в реальной, а не в виртуальной жизни, и иллюзия самореализации рассеивается, человек начинает осознавать проблему. После этого наблюдаются два варианта решения – либо человек жертвует реальной самореализацией ради получения удовольствия от увлечения компьютерными играми (уже осознанно), либо – и это не редкий случай – начинает жить в реальности.

Нельзя сказать однозначно, что обнаруженный эффект самореализации в ходе компьютерной игровой деятельности является непродуктивным. Так или иначе, но повышение оценки самореализации реально, хотя и обусловлено виртуальными достижениями. В некоторых случаях это имеет положительный эффект – в частности, когда человек не в состоянии найти реальный способ самореализации и страдает из-за этого. Так, компьютерная игра может помогать более мягко переживать возрастные кризисы, во многом обусловленные несоответствием потенциала развития и средств его реализации. Например, подросткам свойственно ставить перед собой высокие жизненные цели, но недостаток жизненного опыта создает психическое напряжение, которое мешает их реализовать. В игре ребенок находит способ понизить это напряжение. В итоге его жизнь и деятельность в чем-то налаживаются. Кстати, исследования показывают, что компьютерными игра-

ми больше увлечены дети, характеризующиеся высокой школьной успеваемостью и нормальным развитием. Дети с затруднениями адаптации, наоборот, реже увлекаются компьютерными играми.

Увлечение играми приводит к затруднениям самореализации лишь в том случае, когда игровая самореализация подменяет собой самореализацию в продуктивной деятельности (трудовой, учебной, спортивной). Вместе с тем эффект самореализации в игре может быть и полезен для коррекции некоторых видов затруднений самореализации в реальной жизни. Иногда человеку нужно почувствовать вкус успеха, пусть виртуального, повисить свою удовлетворенность жизнью, пусть временно – для того, чтобы поверить в себя и начать жить в реальности.



Искусство делать игры

**Знаменитый медиапрофессор
Генри Дженкинс утверждает,
что создатели онлайн-игр
упрощают мир**



Если ввести в поисковой строке Google сочетание «HENRY», то имя Генри Дженкинса автоматически появится вторым после классика американской литературы Генри Джеймса. Дженкинс – заядлый геймер-профессор, автор девяти культовых книг о разных аспектах медиа и поп-культуры, в частности о компьютерных играх и природе фандома. Он необыкновенно плодовит: его публикации выходят с завидной регулярностью. Долгое время он вел ежемесячную колонку в журнале TECHNOLOGY REVIEW ONLINE, а сейчас пишет для издания COMPUTER GAMES. В этом году Дженкинс перешел работать из Массачусетского технологического института, где руководил программой сравнительных медиаисследований, в школу коммуникаций университета Южной Калифорнии в Аннленберге. Заядлый блоггер и геймер, он также известен тем, что всегда носит штаны на подтяжках.

Многие люди жалуются, что тратят время впустую, играя в компьютерные игры. На самом деле проблема заключается в другом – в чувстве вины, которое навязывает общественное мнение. Мы никак не можем найти себе оправдание в том, что любим играть в игры, которые повсеместно считаются бесполезным занятием и потому подвержены острой общественной критике. Мы станем жертвами стереотипов.

Сколько уже лет идут споры о том, является ли игра формой искусства или нет. Все забывают о том, что при правильном обращении компьютерная игра может быть прекрасным образовательным инструментом. В 20-е годы прошлого века Голливуд принялся выпускать документальные фильмы, телеверсии художественных романов, исторические драмы, начал устраивать специальные сеансы для школьников. Производители игр могли бы пойти по тому же пути. И это будет лучшим пиаром для всей игровой индустрии.

В компьютерных играх с элементами насилия я не вижу никакого зла. Каждая форма искусства требует насилия потому, что агрессия, травмы и потери – фундаментальные свойства человеческого состояния. Другое дело, что разработчикам и дизайнерам следует более искусно подходить к интеграции насилия в контекст игры. Не упрощать насилие и не представлять его пустяком. Ведь сегодня слишком много банального и бессмысленного насилия, которое используется лишь для того, чтобы увеличить продажи той или иной игры. В фильмах Тарантино и Скорсезе элементы насилия использованы разумно, а в компьютерных играх в большинстве случаев – нет.



ТЕКСТ:
Лариса Ефимова,
кандидат юридических наук



Как защищают детей от вредных игр в Европе

Зарубежные эксперты давно сошлись во мнении, что игры для компьютеров и приставок влияют на детей сильнее всего. Особые опасения вызывают виртуальные развлечения, которые эксплуатируют тему насилия. Ученые доказали, что агрессия, пусть даже в игровой форме, нагнетает враждебность и приучает относиться к жестокости как к чему-то нормальному. Кроме того, заигравшиеся подростки реже выходят из дома, а то и вовсе перестают ощущать грань между явью и миром по ту сторону экрана.

Самый рациональный способ снизить вред – это защитить детей от игр, которые не подходят им по возрасту. Именно с этой целью в апреле 2003 года была внедрена Панъевропейская система информации о компьютерных играх PEGI. Разработкой стандартов занимался целый ряд компетентных организаций, включая Федерацию интерактивных программ в Европе, научные центры и национальные торговые организации. PEGI действует на основе резолюции Совета Европейского союза, которая требует маркировать компьютерные и видеоигры по возрастам. Благодаря нововведению потребитель может заранее – еще до покупки – оценить содержимое упаковки.

PEGI стала настоящим ответом вызову эпохи. Виртуальным развлечениям покорны европейцы всех возрастов и уровней дохода. Уже в 2006 году оборот рынка игр в Европейском союзе составил 6,3 млрд евро. При этом ни один сектор информационной индустрии ЕС не может похвастаться столь агрессивными показателями роста. Особую категорию составляют бесплатные онлайн-версии игр, которые начали массово появляться в том же году. Их вклад в популярность гейм-отрасли огромен.

Экшены и симуляторы, квесты и стратегии давно вышли из детских комнат и перебрались в гостиные. Средний возраст европейских геймеров вырос, и неудивительно, что все

больше взрослых выбирают игры взрослой тематики. Тем острее встает вопрос, как защитить детей и подростков от развлечений, которые для них не предназначены.

Чтобы подрастающее поколение не сталкивалось с играми, которые не подходят им по возрасту, эксперты и разработали PEGI. Новая система пришла на смену массе разнородных национальных стандартов. Главное нововведение – это деление продукции на пять возрастных категорий: от 3 лет и старше, от 7 и старше, от 12 и старше, от 16 и старше, а также для тех, кому уже исполнилось 18.

Кроме значков с соответствующей цифрой PEGI использует семь соответствующих пиктограмм, по которым родители могут определить, подходит ли их чадам содержимое яркой коробки.

Систему PEGI уже применяют в подавляющем большинстве стран-членов Европейского союза. К ним относятся Австрия, Бельгия, Болгария, Чешская Республика, Дания, Эстония, Испания, Финляндия, Франция, Греция, Венгрия, Италия, Ирландия, Латвия, Нидерланды, Польша, Португалия, Словакия, Швеция, Великобритания. Часть государств при этом пользуется соответствующим внутренним законодательством или планирует его внедрить. В Швеции, Финляндии, Германии, Ирландии и Испании интернациональные стандарты дополняются внутренними нормами, а также поддержкой системы саморегулирования индустрии и просветительскими программами для родителей.

Например, в Великобритании большинство игр классифицируются с помощью PEGI. Однако в особых случаях, если продукт изобилует материалом сексуального характера и насилием, его проверяют в Британском комитете классификации фильмов BBFC и присваивают особые возрастные категории. Во Франции действие системы усилено поправками к Уголовному кодексу. Бельгия, Болгария, Дания,

Эстония, Венгрия, Ирландия, Испания и Швеция применяют PEGI, хотя и не имеют соответствующего внутреннего законодательства. В Чешской Республике PEGI используется всеми крупными производителями, пусть и не для всех продуктов. В Литве и Германии защищают молодежь собственными силами. Немецкое законодательство доверило меры по возрастной классификации и маркировке игр администрации Федеральных земель. В Германии в разработке стандартов участвует организация самоконтроля индустрии (USK). Таким образом, получается, что около половины государств, входящих в ЕС, регулируют продажу опасных видеоигр законодательством. За нарушение правил предусмотрены различные виды ответственности. Только четыре страны (Великобритания, Ирландия, Германия и Италия) запрещают распространять некоторые продукты. В отдельных случаях используется не прямой запрет, а конфискация, отказ в присвоении категории или торговые ограничения.

В Ирландии видеоигры с пропагандой жестокости могут запретить приказом Ирландской службы цензуры кинофильмов IFCO. Именно это и произошло в июне 2007 года с человеконенавистническим экшеном «Manhunt 2». Как следует из названия, сюжет повествует об охоте на человека. В Великобритании первой игрой, которой Британский комитет классификации фильмов отказался присвоить категорию, стал симулятор кровавых гонок «Carnageddon». Это случилось еще в 1997 году. Однако чуть позже модифицированный вариант игры по-

Экшены и симуляторы, квесты и стратегии давно вышли из детских комнат и перекочевали в гостиные. Тем острее встает вопрос, как защитить детей и подростков от развлечений, которые для них не предназначены

играют их дети. Запад очевидным образом связывает возрастную классификацию компьютерных и видеоигр с будущим своей молодежи, а ее усовершенствование – вопрос ближайшего будущего.

лучил сертификат. Через десять лет комитет завернул тот же пресловутый «Manhunt 2». В марте 2008 ее смягченной версии все же присвоили категорию «18+». За продажу неадаптированной игры наказывают 2 годами тюрьмы или штрафом, а то и обеими мерами сразу. В Италии ту же самую игру в июле 2007 года запретил распространять лично министр по коммуникациям. В Германии земельный суд в Мюнхене в июле 2004 года постановил конфисковать все версии «Manhunt» за «прославление насилия». Были и другие случаи. Например, суд Гамбурга аналогичным образом решил с июня 2007 года судьбу игры «Dead Rising». У внимательного наблюдателя вряд ли сложится ощущение, что законодатели закручивают гайки. Комиссия европейских сообществ открытым текстом заявляет, что случаи запретов должны быть исключением, а принятые меры – адекватными и применяться лишь в случаях серьезного унижения человеческого достоинства. Однако разработчики игр нередко считают, что секс и жестокость – самый простой способ привлечь внимание к своей продукции.

Популярность PEGI в странах ЕС – недвусмысленный довод в ее пользу. Европейские папы и мамы используют систему в качестве главного источника информации о том, во что

MANHUNTER

О жизнеспособности системы говорит ее гибкость. В июне 2007 года в рамках программы Европейской Комиссии «Безопасный Интернет» внедрили проект PEGI Online, специально предназначенный для сетевых игр, а именно этот жанр сейчас стремительно набирает популярность. Развлечения подобного рода плотно завязаны на общении игроков через интернет. Подавляющее большинство государств-членов ЕС не имеют специального законодательства в этой области. Однако самые расторопные – Дания, Финляндия, Италия, Нидерланды, Словакия, Швеция, Великобритания – уже взяли на вооружение PEGI Online, а ряд других применяют те же законы, что и к обычным видеоиграм. PEGI Online предлагает специальный кодекс онлайн-безопасности, следуя которому родители могут защитить детей от нежелательного контента. С его помощью можно принять правильное решение и определить, какую информацию дети усваивают в процессе игры.

Разумеется, зарубежный опыт можно и нужно использовать для защиты детей от опасных игр и в нашей стране. Эксперты полагают, что для начала необходимо разработать и утвердить знаки возрастных категорий и обязать производителей и продавцов размещать их на упаковке. При этом каждый знак должен сопровождаться поясняющими комментариями. Чтобы избежать произвола и неопределенности, классификацию виртуальных развлечений нужно проводить в едином центре за счет юридических лиц – самих производителей и распространителей. Продавать и давать в прокат опасные игры нужно только в специализированных магазинах, например, занимающихся эротической продукцией. И наконец, реклама должна однозначно давать понять, для какой возрастной категории предназначена данная игра. При этом сочетать развлечения для детей и рекламу игр для взрослых, естественно, недопустимо.

Пиктограммы, предупреждающие покупателей об особенностях игр.



«Ненормативная лексика» – предупреждает, что в игре содержатся непристойные выражения.



«Насилие» – показывает, что на экране проливаются реки крови и демонстрируется жестокость.



«Дискриминация» – говорит, что в продукте есть сцены, которые порочат отдельные социальные группы.



Азартные игры и возможность сделать ставку на реальные деньги также обозначены соответствующим рисунком.



«Ужас» – сообщает, что контент может напугать маленьких детей.



«Секс» – в игре есть обнаженная натура и откровенные сцены.



«Наркотики» – означает, что в игре упоминаются нелегальные вещества.



«Главное – это сюжет и персонажи»

ТЕКСТ:
Тимур Мурсалиев

Я расскажу вам об онлайн-играх. Кстати, чтобы нам было удобнее понимать друг друга, я скажу вам свой ник – Тау. На самом деле у каждого игрока есть свой ник или ники. Это, собственно, наши имена. Ну вот, мы стали понимать друг друга немного лучше, не так ли? =) Этот смайлик – мое слово. Им я здороваюсь, злорадствую и отвечаю почти на все вопросы. Больше в онлайн-играх ничего не нужно.

Итак, в инете вы можете попробовать много игр: можно бегать с плазмаганом и косить своих конкурентов, строить собственный огород, но на самом деле есть только три вида игр, которые способны выпить вашу душу до дна: стрелялки, стратегии и эрпгэшки (РПГ (role-playing game)). В жанре РПГ у вас может быть от 1 до 8 настоящих персонажей, обладающих разными характеристиками. У каждого из них есть своя биография и мировоззрение. В хорошо проработанных играх это действительно важно. Например, неприятно, когда перед боем с главным злодеем ваш паладин вдруг нападает на вашего же верного некроманта, и вы никак не можете помешать им. Бывают игры, где старый добрый друг внезапно предаст вас или вы вынуждены убивать своих друзей...

Главное – это сюжет и персонажи. Например, в «The Elder Scrolls» своя мифология, литература, а для того, чтобы пройти с юга на север, может понадобиться час реального времени. Можно отправиться в горы, сесть на берегу реки и просто смотреть закат. Честно говоря, там гораздо



красивее, чем в настоящем мире. Но круче всего – это игры, в которых вы действуете параллельно с тысячами других реальных пользователей. Вот они вызывают настоящую зависимость. Расскажу, как это было со мной. Браузерная космическая стратегия «Ogame» увлекла меня на несколько месяцев. Дошло до того, что я просыпался ночью каждый час по будильнику, чтобы что-то построить, кому-то ответить или кого-то ограбить. Все закончилось не по моей воле. Отвлечшись на свой день рождения, через сутки обнаружил, что мои планеты разграблены, а флот уничтожен. Пришлось бросить. Потом я увлекся «Tribalwars», браузерной средневековой стратегией. В нее я играл полгода, уничтожил около 20 игроков, но, в конце концов, был раздавлен слаженной атакой целого альянса других участников. Потом были новые онлайн-увлечения, которые каждый раз накрывали меня с головой. Время, затрачиваемое на них, увеличивалось в геометрической прогрессии: первый месяц хватало пары часов в день, а к концу третьего месяца на игру уходило часов по восемь ежедневно. Игра требует постоянного участия, иначе окажешься за бортом. Сколько раз я до слез жалел, что не зарегистрировался на неделю раньше.

Все эти игры, так же как «WoW» или «Lineage» (игры РПГ), отличаются тем, что в них нельзя выиграть, можно только стать сильнее, еще сильнее и еще – так до бесконечности.

На эту тему есть множество шуток и баек, но самая жесткая звучит так:

– Играешь в «WoW»?

– Нет, у меня есть личная жизнь.

Шутки про «WoW» уже давно перекочевали в офлайн.

Чем же подобные игры так нас цепляют? Как можно интересоваться сюжетом, при этом в пятнадцатый раз убивая одного и того же злодея? Есть еще один важный нюанс. В виртуальном мире есть то, чего нет в мире реальном. Я говорю не про эльфов и драконов, а про абсолютно четко прописанные цели и задачи. Ты бьешь мечом, и твое мастерство растет на 0,05%. Ты чинишь предмет – твои навыки кузнеца увеличиваются до 0,73%. Понятно, что как только навык поднимется до 375, то ты получишь вместо звания ученика звание подмастерья, и до эксперта тебе останется еще 1200 пунктов. И таких навыков у тебя сотни, и каждый предмет – от рубашки до колечка – дает тебе волшебные бонусы.

Идея в том, что игроку известно, что нужно сделать, чтобы что-то получить или что-то в себе развить, и он делает это. Но в какой-то момент делать приходится так много, что времени на встречу с друзьями уже не хватает, и ты думаешь: «ну и ладно, потом увидимся...». Проходит еще какое-то время, и вот ты уже действительно сильный, у тебя есть полный комплект брони и оружия, ты вызубрил все заклинания, знаешь тысячи разных цифр, которые означают параметры твоего персонажа. Ты собираешь новые комплекты, которые выпадают после многочасового рейда против монстров. Ты меняешься с другими игроками, за-



вязываешь с некоторыми дружеские отношения.

В конце концов на вопрос: «Кто?» ты отвечаешь: «Я танк». И это правда: у тебя 12 000 пунктов здоровья, очень мощная броня, ты лучший танк своего клана, и вообще, многие другие кланы пытаются тебя переманить. А потом ты думаешь: «а что если стать хилером»? Ведь всегда нужны доктор, и начинаешь новый путь длиной в несколько месяцев, при этом не забрасывая и старого персонажа, а игра все растет, появляются новые возможности...

Потом, когда ты выключаешь компьютер и заставляешь себя выйти из дома, идешь по знакомой и ненавистной улице, встречаешь непонятных людей, ты все время думаешь об игре, тебе не терпится вернуться в понятный мир. Быстрее же, я хочу домой обратно. Собственно, примерно так, не считая подергивания века или щеки, выглядит моя интернет-зависимость.



Паладин – рыцарь с магическими возможностями, даруемыми ему его богом, как правило, следующий идеалам добра и сражающийся с силами Тьмы. В бою паладин полагается больше на свое оружие и крепкие доспехи. Свои магические силы паладин берет от своей веры в какого-либо бога.

Некромант – жрец, взаимодействующий с миром мертвых, использующий его энергии, управляющий миром мертвых.

Плазмаган – это оружие, которым пользуются в игре.

Хилер – игрок, отвечающий в бою за лечение и воскрешение остальных игроков, в первую очередь танка.

Танк – игрок, отвлекающий в бою внимание противника (монстра) на себя, предотвращающий нанесение урона слабозащищенным персонажам.



Здравствуйте.

Мой сын 28 лет пристрастился к интернет-игре, сидит за ней по 12-16 часов. Он бросил работать, стал агрессивным. Повлиять на него я не могу. Он считает, что все в порядке. И я знаю, что у многих подростков и взрослых детей развивается лудомания (игромания).

Хотелось бы, чтобы данная проблема решалась коллективно. Потому как поодиночке мало кто справляется.

Возможно ли ввести запрет на долгое пребывание в интернет-играх? Например, блокировать аккаунт с IP, когда он находится в игре больше определенного количества времени.

А. Ярных, «Лаборатория Касперского»
Письмо очень интересное, и видно, что проблема затрагивает людей совсем не в теоретической части. Наша с вами реальность теперь такова, что регулирующие механизмы человека могут оказаться недостаточными, и тогда ему нужно помогать, иначе мы столкнемся с тяжелыми формами интернет- или игровой зависимости.

Наиболее правильного эффекта, на мой взгляд, можно достигнуть, если задействовать механизмы саморегулирования и социальной ответственности – их должны продемонстрировать владельцы игровых сервисов. Однако в настоящее время, насколько мне известно, ни один игровой сервис таких ограничений не накладывает, наоборот, всячески стимулирует игровой процесс. Объяснение этому довольно простое – игровые ценности игроки получают либо за деньги, либо за продолжительную игру. Более занятые люди тратят на игру деньги (часто немалые), а те, кто не может себе позволить платить за бонусы, тратят на достижение аналогичных результатов огромное количество времени и сил. Ко второй части относится наименее обеспеченная и защищенная часть населения: дети, подростки, студенты.

Юридические ограничения – это крайняя мера, которую можно использовать в случаях, когда не работает саморегуляция и когда возможный вред здоровью человека подтверждается медицинской практикой. Хотелось бы надеяться, что механизмы саморегуляции не исчерпаны и существует возможность диалога с игровыми сервисами через общественные организации развития интернета в России (Фонд Развития Интернет, РОЦИТ и т. д.).

А. Е. Войскунский, кандидат психологических наук, факультет психологии МГУ имени М. В. Ломоносова.

Технические средства (блокировка, таймер) едва ли помогут. Запрет на игру дольше трех часов подряд действует в Китае, однако мои студенты-китайцы говорят, что это ограничение легко обойти: можно уйти в интернет-кафе, начать играть в другую игру, сменить провайдера и т. д. Нет сомнения, что умелый геймер научится преодолевать запрет; возможно, это будет стоить семье больших денег,

что, конечно, нежелательно.

Юридических оснований для того, чтобы запрещать взрослому человеку играть в компьютерные игры, нет. Разве что доказать, что семья осталась без доходов, которые геймер раньше вносил в бюджет семьи. Однако доказать это – дело сложное, к тому же малоприятное для членов семьи, если только речь не идет о жлании супруги(а) расстаться с супругом(ой). У автора письма иная ситуация.

Способов психологического воздействовать на сына у этой женщины не так уж много. Даже если она узнает, что резко изменить образ жизни его заставили какие-то жизненные неудачи (потеря работы, измена любимой девушки, смерть родственника), такое знание трудно применить. К тому же известны случаи, когда геймерами становились люди с прекрасно складывавшейся карьерой и без драм в личной жизни. Поводом может стать даже желание разбогатеть посредством игры – это удалось сделать некоторым игрокам, например, тем, кто увлекался ролевыми многопользовательскими играми. Так, в 2007 году вышла книга Дж. Диббелла «Миллион играючи», основанная на реальной жизненной истории автора. Правда, в оригинальном названии слово «миллион» отсутствует – книга называется «Play Money».

Каковы бы ни были мотивы геймера, неодобрение близких родственников практически никогда не помогает избавиться от зависимости: он замыкается и идет на конфронтацию, однако образа жизни не меняет. Скорее здесь нужно продемонстрировать, что вы готовы принять его ситуацию: если это увлечение для него так важно, то вы не хотите оставаться в стороне и, если не разделить его, то попытаться разобраться. Можно попросить сына научить понимать ход игры, и тогда вам следовало бы выражать ему искреннее сочувствие при неудачах и скрепя сердце поздравлять с победами (скажем, с переходом на новый уровень игры).

Для всякого человека, не исключая геймера, может настать момент, когда хочется выговориться: геймеру нужно знать, что даже если в семье не одобряют его поведение, его самого по-прежнему принимают и любят. Тогда он в случае острых состояний, которые возможны, не предпримет непоправимых шагов и останется в семье.

Каковы бы ни были мотивы геймера, неодобрение близких родственников практически никогда не помогает избавиться от зависимости

Если геймер в конце концов согласится, что он зависим и что ему требуется помощь со стороны, то ему может подойти практически любая форма психотерапии, в то время как лекарственная терапия (и, значит, лечение у психиатра) пока ненадежна, точных предписаний тут быть не может. Сомневаюсь, что есть бесплатные формы помощи при таких случаях, а платных возможностей немало.

Если рассматривать проблему в более широком масштабе, можно думать об организации психологической службы, включающей индивидуальную психотерапию и формирование терапевтических групп (скажем, анонимных «игроколиков» по типу анонимных алкоголиков, которые являются довольно эффективными). На Западе широко практикуется онлайн-консультирование интернет-зависимых, однако оно вызывает у психологов некоторые сомнения. Перспективность подобной службы в нашей стране пока невозможно определить. В методологическом плане онлайн-консультации сомнительно, и, возможно, его введение потребует прописывания специальных юридических норм, повышающих ответственность консультанта. В то же время многочисленные целители предлагают такую помощь; относительно данного контингента также необходимо принимать юридические меры, скорее всего, запретительного характера. И это касается отнюдь не только интернет-зависимости.

А. Рябовол, Nival Network, разработчик, издатель и оператор онлайн-игр

Разработчики компьютерных игр трудятся как раз над тем, чтобы сделать игры интереснее и привлекательнее для пользователя. Не секрет, что показателями успеха игры как коммерческого продукта как раз являются время, проведенное игроком за игрой, и удовольствие, полученное им от процесса игры. Думаю, что ни один из разработчиков не захочет, чтобы его продукт стал менее привлекательным; ведь это все равно, как если бы съемочные студии вдруг решили снимать менее интерес-

ные фильмы, или публицисты – писать скучные книги.

Однако и разработчики понимают, что некоторые игроки по различным причинам начинают проводить за игрой слишком много времени. Как правило, такие пользователи становятся известными среди других геймеров, возглавляют кланы, завоевывают определенный авторитет и в итоге становятся «лицом игры». Последние тенденции в игровом дизайне ведут к тому, чтобы сделать таким «лицом» не уставшего студента, проводящего за компьютером дни и ночи напролет, а успешного человека, который играет всего 1-2 часа в день, но получает от этого процесса максимальное удовольствие. Разработчики достигают этого разными способами, но общий принцип состоит в большей «казуализации» игр (добиться успеха в игре может каждый, для этого не обязательно изучать сложные механики, параметры и проводить много времени за монитором), в активной социальной вовлеченности пользователя (игровые проекты интегрируются с социальными сетями, ведь другим пользователям интересен не только твой виртуальный эльф 80-го уровня, но твоя личность в реальной жизни), в форсированном ограничении по времени в некоторых играх (прокачивать персонажа после пары часов игры в день становится неэффективно, появляются предупреждающие сообщения и т.д.).

В конечном счете, игрока можно «забанить», вывести из обращения, по имени или IP. Мы блокируем аккаунты по разным причинам: нарушение правил игры, использование жульнических программ, некорректное поведение игрока по отношению к окружающим; однако, это не мешает тем же самым игрокам создавать новых персонажей, пользоваться услугами прокси-серверов – в общем, обходить эти ограничения. На мой взгляд, бан пользователя в игре только усугубит ситуацию – ведь человек уже не играет, а живет в виртуальном мире. Думаю, что ему нужно помочь освоиться и адаптироваться в мире реальном. Как это сделать? Это вопрос психологии. ✕

Последние тенденции в игровом дизайне ведут к тому, чтобы сделать «лицом игры» не уставшего студента, проводящего за компьютером дни и ночи напролет, а успешного человека, который играет в свое удовольствие 1-2 часа в день

ВЫ ОБНАРУЖИЛИ В СЕТИ МАТЕРИАЛЫ С ДЕТСКОЙ ПОРНОГРАФИЕЙ?

Сообщите на горячую линию «Дружественный Рунет»



www.FriendlyRunet.ru

СДЕЛАЕМ ИНТЕРНЕТ БЕЗОПАСНЕЕ ВМЕСТЕ

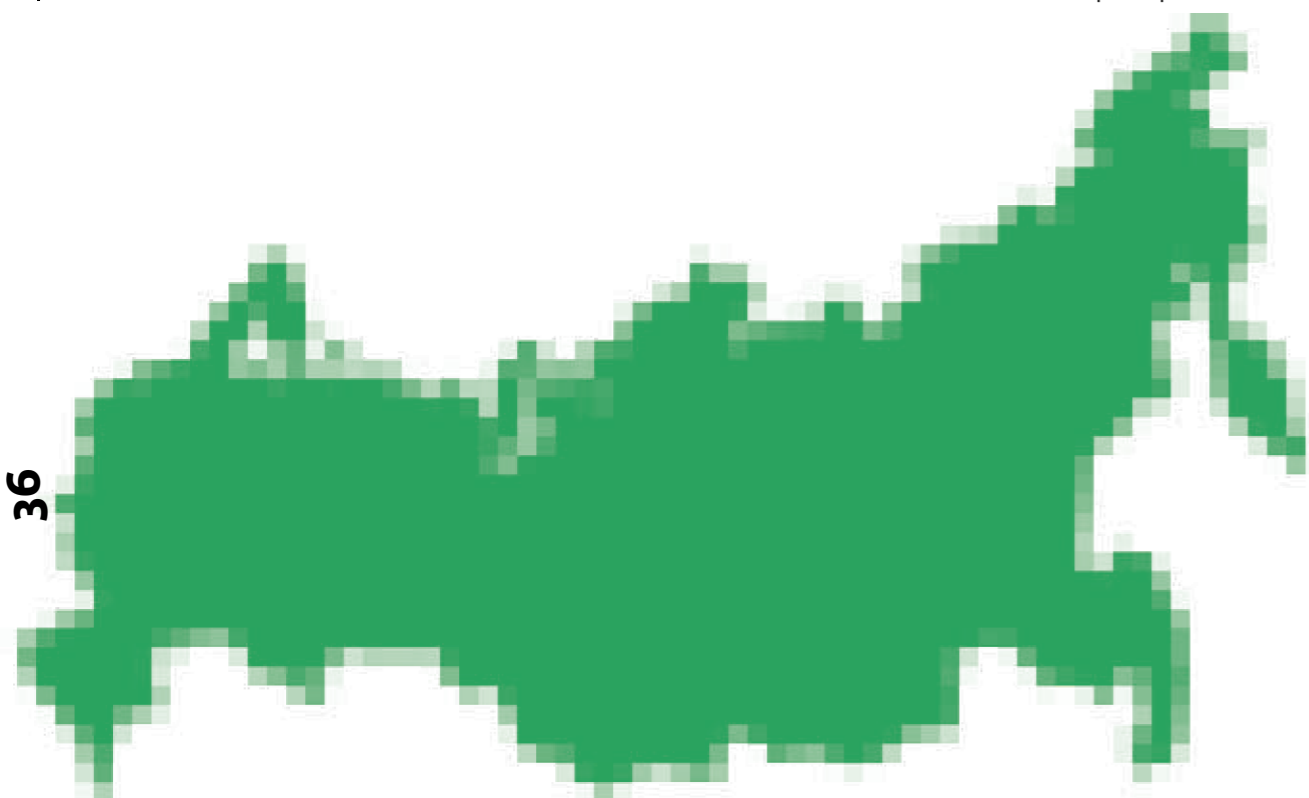


Территория свободы

ТЕКСТ:

Галина Солдатова,
доктор психологических наук,
Екатерина Кропалева

36



В предыдущем номере журнала мы представляли результаты изучения школьников Москвы как жителей мегаполиса. В этом выпуске мы знакомим читателей с исследованием по восприятию интернета российскими школьниками. Наш партнер по этой работе – ассоциация RELARN.

Исследование проводилось в мае-июне 2009 года. Были опрошены 4338 старшеклассников из 18 регионов России.

В целом представлено примерно равное количество учеников 8-9 и учеников 10-11 классов, мальчиков и девочек, городских и сельских школьников (табл. 1).

Особенности российских школьников как пользователей интернета

Табл. 1. Российские школьники в исследовании «Моя безопасная Сеть».

Всего	14-15 лет	16-17 лет	Мальчики	Девочки	Город	Село	Москва	Регионы
4338	47%	53%	53%	47%	48%	52%	5%	95%

Дети и подростки – активные пользователи интернета. С каждым годом сообщество российских интернет-пользователей молодеет. По данным ВЦИОМ и ФОМ, в России в среднем лишь треть взрослых пользуется интернетом, в то время как среди опрошенных нами школьников интернетом пользуются 90%. По данным Еврокомиссии, в странах Евросоюза в среднем 84% взрослых пользуются интернетом, среди подростков показатели примерно такие же, как и у представителей нашей выборки: 86%. То есть если взрослые у нас используют интернет более чем в два раза реже, чем в среднем по Европе, то наши школьники не отстают от своих европейских сверстников.

Интернет открывает детям и подросткам огромные возможности, а их обучаемость и гибкость позволяют им гораздо быстрее, чем взрослым, осваиваться в интернете и чувствовать себя там как дома. В сети и с ее помощью школьники приобретают знания и социальные навыки, которые позволяют им в недалеком будущем стать успешными гражданами цифрового общества. Уже сложилось однозначное мнение, что дети, подростки и молодежь – главные пользователи интернета в России.

Пользовательская интернет-активность подрастающих поколений – один из важных показателей темпов построения информационного общества в нашей стране. В значительной степени этот показатель определяется доступностью интернета, например, наличием дома или в школе компьютеров, подключенных к сети.

По данным Института социологии РАН, за пять лет (2003-2008 гг.) обеспеченность компьютерами выросла в четыре раза даже в группе малообеспеченных россиян. Несмотря на это, пятая часть участвовавших в опросе российских школьников не имеют дома компьютера, и только у половины есть домашний компьютер, подключенный к интернету. Эти средние данные по России существенно ниже, чем, например, в

Москве, где лишь 5% опрошенных школьников не имеют дома компьютера и свыше 80% предпочитают пользоваться интернетом в домашних условиях.

Причины цифрового неравенства могут быть самые разные. Видимо, главная – экономическая: как правило, в регионах интернет стоит в разы дороже, чем в Москве. Например, в регионах, где интернетом дома пользуются меньше половины школьников, он дороже, чем в Москве: в Красноярском крае и Псковской области – примерно в 3 раза, а в Ставропольском крае удовольствие иметь интернет обходится в 5-10 раз дороже. Домашний интернет больше доступен городским школьникам, нежели сельским – только у 40% опрошенных нами сельских школьников оказался дома компьютер, подключенный к интернету. В то же время в некоторых городах России количество опрошенных подростков, имеющих домашний интернет, превышает московские показатели: в Самаре 90% подростков пользуются интернетом дома, а в Твери даже больше.

Практически все дети, принявшие участие в исследовании, отметили, что в их школах есть интернет. Это ощутимый итог национального проекта «Образование: доступ школ в интернет», в результате которого почти 53 тысячи российских школ были подключены к глобальной сети. Поэтому, несмотря на отсутствие дома компьютера, значительная часть (90%) российских школьников все же пользуется интернетом.

Причем чем ниже обеспеченность компьютерами в домашних условиях, тем чаще подростки пользуются интернетом именно в школе (рис. 1). Например, в Красноярском крае, Ставропольском крае, Псковской области меньше чем у половины школьников дома есть компьютер с выходом в интернет. Однако в этих регионах более 80% старшеклассников пользуются интернетом в школе. В Тверской, Самарской областях и в Москве, наоборот, меньше половины школьни-

37

ков пользуются интернетом в школе, но в этих регионах значительно выше обеспеченность домашними компьютерами с доступом к сети.

Рис. 1. Если дома нет компьютера с интернетом, подростки попадают в Сеть через школьные компьютеры.



Ту же тенденцию можно наблюдать при сравнении городских и сельских школьников. По нашим данным, в селах (по сравнению с городами) гораздо ниже обеспеченность домашними компьютерами, подключенными к интернету, поэтому участвовавшие в опросе сельские школьники чаще выходят в сеть в школах.

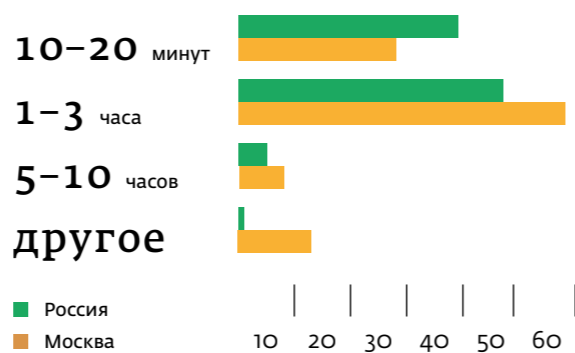
Рассмотрим несколько показателей пользовательской интернет-активности российских школьников: частоту и длительность пользования интернетом, выбор интернета как предпочтительного источника информации, эмоциональное отношение к интернету, а также виды активности школьников в сети. Все эти показате-

тели мы относим к числу субъективных, так как они основаны на самооценках школьников.

Наши данные показали, что российские школьники — завсегдатаи интернета. Чаще всего школьники выходят в интернет 1-2 раза в неделю и проводят там 1-3 часа (45% опрошенных). Эти результаты сходны с данными Фонда «Общественное мнение» в отношении российских пользователей 12-18 лет: в среднем они пользуются интернетом около двух часов в день и примерно 15 дней в месяц (т. е. через день).

В то же время больше пятой части опрошенных нами подростков пользуются интернетом каждый день. Часть из них, например, проводит там 10-20 минут (37%), а некоторые — по 5-10 часов (8%) (рис. 2). В ряде регионов, например в Москве и в республике Карелия, каждый третий школьник, а в Самарской и Тверской областях почти каждый второй ежедневно выходит в сеть.

Рис. 2. Больше половины школьников проводят по нескольку часов в интернете за один сеанс.



Опираясь на показатель частоты и интенсивности использования сети, к числу городов с высокой пользовательской активностью подростков на 2009 г. можно отнести Москву, Санкт-Петербург, Петрозаводск, Тверь, Самару и Саратов. Это те регионы, где больше половины старшеклассников обеспечены домашними компьютерами с выходом в интернет, пользуются им каждый день или по нескольку раз в день и проводят там по нескольку часов.

К регионам с относительно низкой пользовательской активностью можно отнести, например, Красноярский и Ставропольский края. Большая часть подростков, живущих в этих регионах, в меньшей степени обеспечена домашними компьютерами, подключенными к интернету, пользуется интернетом скорее несколько раз в неделю или в месяц и проводит в нем от 10 минут до 1-3 часа за один сеанс.

Оценивая интенсивность интернет-активности, мы использовали также индикатор

«я живу в интернете», который позволяет понять, что подросток не только много времени проводит в сети, но и то, что это времяпровождение для него очень значимо.

В среднем по российским регионам примерно каждый восьмой школьник признался, что «живет в интернете». В регионах с высокой пользовательской активностью этот показатель выше. В Москве это практически каждый шестой школьник, а в других регионах число «живущих в интернете» школьников может составлять четверть и даже более трети опрошенных (рис. 3). Как, например, в Саратовской области, где 70% школьников проводят в сети от 1 до 10 часов в день.

Рис. 3. Где живут наши дети? В доме или в интернете?



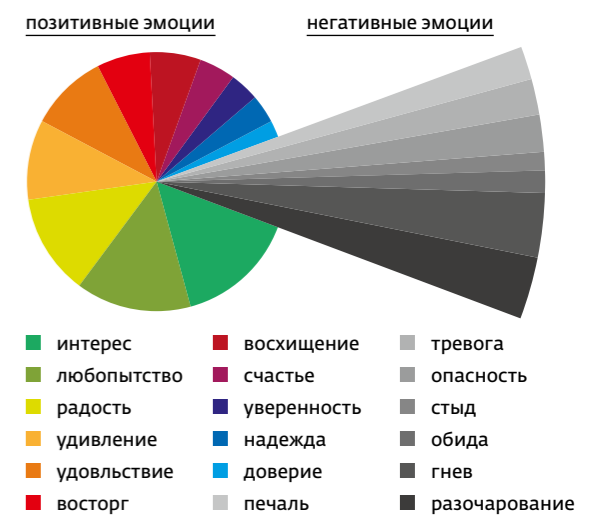
В информационном обществе перспектива развития связана в первую очередь с потреблением информации. Сегодня интернет превращается в один из основных источников информации не только для взрослых, но и для детей. Для российских подростков интернет по сравнению с книгами, телевидением, журналами становится главным источником информации, конкурирует с учителями и друзьями и частично заменяет родителей. Эта ситуация особенно ярко проявляется в регионах с наиболее высокой пользовательской активностью. Например, в Москве, Самарской и Тверской областях интернет как источник информации по значимости стоит наравне с учителями и друзьями.

Важный мотив высокой пользовательской активности российских подростков — доминирование позитивного восприятия интернета как источника информации и средства коммуникации. Более 90% всех российских подростков

воспринимают интернет в первую очередь через спектр положительных эмоций. Позитивное эмоциональное подкрепление — одна из ключевых причин, которая побуждает подростка, несмотря на усталость, часами сидеть в сети: серфить, чатиться, играть.

Большинство школьников указало, что интернет вызывает у них интерес, любопытство и удивление (рис. 4). Подросток, заинтересованный интернетом, хочет исследовать, познать его, принять участие в происходящем, поглотить информацию. Находясь дома в четырех стенах, один на один с компьютером, подросток ощущает, что живет и действует, что причастен к большому миру: он безусловный гражданин галактики интернет. Это одна из основных причин таких сильных позитивных эмоций, как радость, восторг, восхищение и счастье. При этом девочки чаще, чем мальчики, отмечали, что интернет вызывает у них интерес, любопытство и радость. Мальчики, в свою очередь, чаще испытывают восхищение, восторг, уверенность и доверие по отношению к интернету.

Рис. 4. В восприятии интернета российскими школьниками доминируют позитивные эмоции.



Охваченный преимущественно позитивными эмоциями, подросток склонен скорее получать удовольствие от интернета, наслаждаться им, нежели анализировать и критически осмысливать полученную информацию. Больше 90% школьников в той или иной степени получают удовольствие от своей работы в интернете, а больше половины — часто и всегда.

Более половины российских школьников считают интернет свободным пространством, где каждый может делать то, что хочет (рис. 5). Это тоже очень привлекательный момент для

подростков, повышающий их пользовательскую активность. Ведь одна из самых актуальных потребностей в этом возрасте – потребность в автономии и самостоятельности. Тем не менее больше пятой части всех опрошенных школьников считают, что в сети должны быть правила, регулирующие его использование. Здесь мальчики менее консервативны, чем девочки (27% девочек против 20% мальчиков).

Рис. 5. Оценка школьниками свободы действий в интернете.



Большая часть родителей не препятствует своим детям свободно пользоваться интернетом и не ограничивает их во времени (68%). Только для 16% опрошенных российских школьников родители установили временной режим и следят за тем, какие сайты они посещают. Причем родители чаще контролируют деятельность учеников 8-9 классов, а 7 из 10 учеников 10-11 классов никак не ограничены в пользовании интернетом. Последний показатель не зависит от уровня пользовательской активности – он одинаково высок как в регионах с высокой активностью, так и в регионах с низкой активностью пользования интернетом.

Чем занимаются школьники в сети?

Большая часть школьников активно использует возможности интернета для коммуникации: ведут онлайн-дневники (90%), общаются с друзьями через Skype (87%), ICQ (62%), в чатах и различных социальных сетях (57%) (рис. 6).

Рис. 6. Что делают российские подростки в сети?



Каждый девятый старшеклассник заявил, что ведет блог – публичный онлайн-дневник, который открыт для чтения и где каждый может высказать то, что хочет. Блоги потеснили традиционные СМИ в качестве источника информации. Более того, традиционные СМИ сами переключаются в блогосферу. По результатам исследования российской блогосферы, проведенного весной 2009 компанией «Яндекс», в России 7,4 млн блогов: 6,9 млн личных дневников и более полумиллиона сообществ. Это почти в два раза больше, чем год назад. Большой вклад в увеличение пространства российской блогосферы вносят подростки.

По данным агентства Universal McCann, активно набирают в России популярность социальные сети: если в 2007 году 41,7% пользователей интернета были зарегистрированы в какой-либо социальной сети, то в марте 2008 их количество составило уже 74,2%. По данным исследования компании Romir, в число самых популярных российских социальных сетей входят «ВКонтакте» и «Одноклассники». Среди пользователей 14-17 лет 93% пользуются «ВКонтакте», 43% – «Одноклассниками».

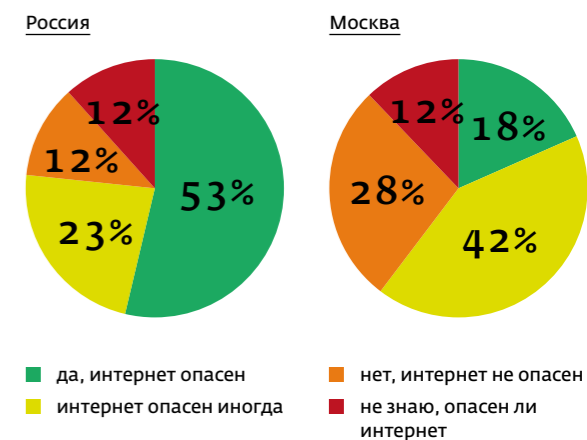
Значительную часть времени, которое российские школьники проводят в сети, они посвящают поиску аудио- и видеозаписей. Многие указали, что часто слушают аудио (73%) и смотрят видеозаписи (68%), участвуют в различных акциях и голосованиях (60%), играют в онлайн-игры (77%), а также просматривают сайты, которые им не разрешают смотреть родители (56%).

Менее активно, чем могут думать родители, школьники рассматривают сеть как источник информации для учебы. 44% школьников заявили, что используют интернет для учебы, причем только 10% делают это часто, а 34% – иногда (рис. 6).

Риски и угрозы Сети

Определяя интернет как один из главных источников информации, часть подростков осознает, что в сети можно встретиться и с негативной, агрессивной, вредоносной информацией. Столкновение с таким контентом производит на подростков такое сильное впечатление, что 76% из них считают, что интернет опасен, причем более половины опрошенных категоричны в констатации этого факта (рис. 7). У каждого десятого подростка интернет вызывает разочарование (11%) и гнев (11%) (рис. 4), и почти пятая часть старшеклассников указала, что часто сталкиваются в интернете с информацией, которая раздражает их и вызывает неприятные эмоции (рис. 14).

Рис. 13. Школьники задумываются об опасности, которую несет интернет.



Тем не менее вредоносность некоторой информации осознают не все подростки. 28% москвичей не видят в сети никакой опасности, по России показатель в два раза ниже – 12% (рис. 7). Возможно, это связано с тем, что в регионах России для многих школьников интернет еще остается достаточно новым средством информации, общения и комму-

никации. Знакомство с новым и необычным почти всегда вызывает неуверенность и страх. А глобальная сеть не только захватывает, но и поражает любого своими колоссальными возможностями. Поэтому на первых этапах освоения интернета чувствительность к его возможным рискам и угрозам выше. Это подтверждается и тем, что сельские школьники чаще, чем городские, замечают различные угрозы, с которыми сталкиваются в сети. Можно предположить, что по мере распространения и развития интернета в регионах оценка опасности и чувствительность к сетевым рискам будет снижаться. Накапливая пользовательский опыт, российские школьники, как и подростки-жители мегаполисов, имеющие большой стаж работы в сети, будут формировать свои личные стратегии совладания с сетевыми рисками.

Часть российских подростков знакомится с интернетом в школах под присмотром взрослых. В школьных компьютерах нередко установлены фильтры, которые, несмотря на их недостатки (в первую очередь то, что они не успевают реагировать на постоянно происходящие изменения в сети), все же блокируют определенную часть негативного контента. Как следствие, треть опрошенных российских школьников отметили, что в сети никогда не сталкивались с неприятным или раздражающим контентом. Такой показатель может быть связан также с тем, что в подростковом возрасте не всегда осознается опасность или вредоносность той или иной информации.

Результаты исследований, проведенных в странах Евросоюза, показали, что уровень пользовательской активности связан с уровнем рисков: в странах с низким уровнем активности уровень онлайн-угроз низок, и наоборот. В нашем исследовании связи между уровнем пользовательской активности и осознанием уровня интернет-рисков не выявлено. Во-первых, потому что практически во всех регионах как с высокой, так и с низкой пользовательской активностью, очень высокая вероятность встречи с рисками. Во-вторых, в регионах с наиболее высокой пользователь-

ской активностью – Москве, Тверской области и Самарской области – уровень рисков ниже, чем в других регионах. Это скорее является подтверждением того, что при активном использовании интернета снижается чувствительность к его угрозам.

Самую большую угрозу, по оценке европейских исследователей, представляет выманивание и распространение личной информации в сети. Как показало исследование, проведенное в Москве, около четверти опрошенных школьников сообщают адрес своей электронной почты и номер мобильного телефона,

а пятая часть – домашний адрес. Школьники из других регионов России ведут себя еще более рискованно: больше половины опрошенных старшеклассников часто дают в интернете номер своего домашнего телефона (79%), номер мобильного (65%), номер школы или класса (60%), свои фотографии и фотографии родственников (58%), адрес своей электронной почты (51%).

Столкновение с порнографическим контентом в странах Европы и в Москве стоит на втором месте среди интернет-угроз. По нашим данным, в регионах России старшеклассники чаще встречаются с экстремистским и жестоким контентом. Буллинг, с которым в европейских странах сталкиваются около 20% детей, в России гораздо более распространен: 80% школьников отметили в качестве одной из главных интернет-угроз преследования и вымогательства. Больше 75% встречаются в интернете с агрессией, сексуальными домогательствами, призывами причинить вред себе и другим, более 60% опрошенных испытывают в сети психологическое давление, и почти две трети опрошенных сталкиваются с оскорблениями и унижениями (рис. 8).

Помимо перечисленных рисков интернет несет еще одну опасность, напрямую связанную с личностными изменениями пользователей, – развитие интернет-зависимости.

Подростки в наибольшей степени подвержены этой угрозе.

Мы разделили опрошенных школьников на три группы на основе уровня склонности к интернет-зависимости. Порадовал

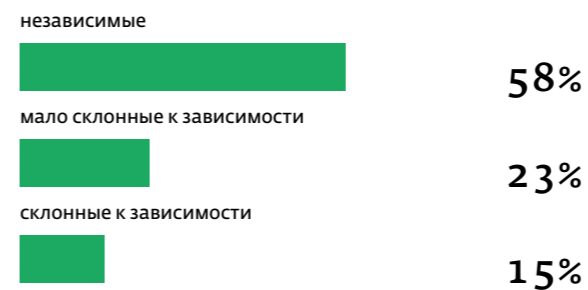
Охваченный преимущественно позитивными эмоциями, подросток склонен скорее получить удовольствие от интернета, наслаждаться им, нежели анализировать и критически осмысливать полученную информацию.

Рис. 8. Каждый второй российский школьник сталкивается со всеми угрозами Сети.



тот факт, что подавляющая часть подростков показала низкий уровень склонности к интернет-зависимости. Лишь у седьмой части опрошенных выявлена тенденция к интернет-зависимости (рис. 9).

Рис. 9. У седьмой части школьников есть тенденция к интернет-зависимости



Склонные к зависимости подростки представляют собой особую группу риска, о которой надо вести отдельный разговор. В данном случае мы остановимся на одной из особенностей. Группа склонных к интернет-зависимости подростков резко отличается от прочих школьников в оценке той или иной среды с точки зрения уровня опасности. Если подавляющая часть наших респондентов в качестве самых

безопасных мест называют дом и школу, а улица, город и интернет стоят у них на одном уровне и попадают в категорию «ни опасно, ни безопасно», склонные к зависимости школьники вообще не могут выделить безопасных мест. Даже дом и школа не получают у них однозначной оценки, а все остальные места попадают в категорию опасных, в том числе и интернет.

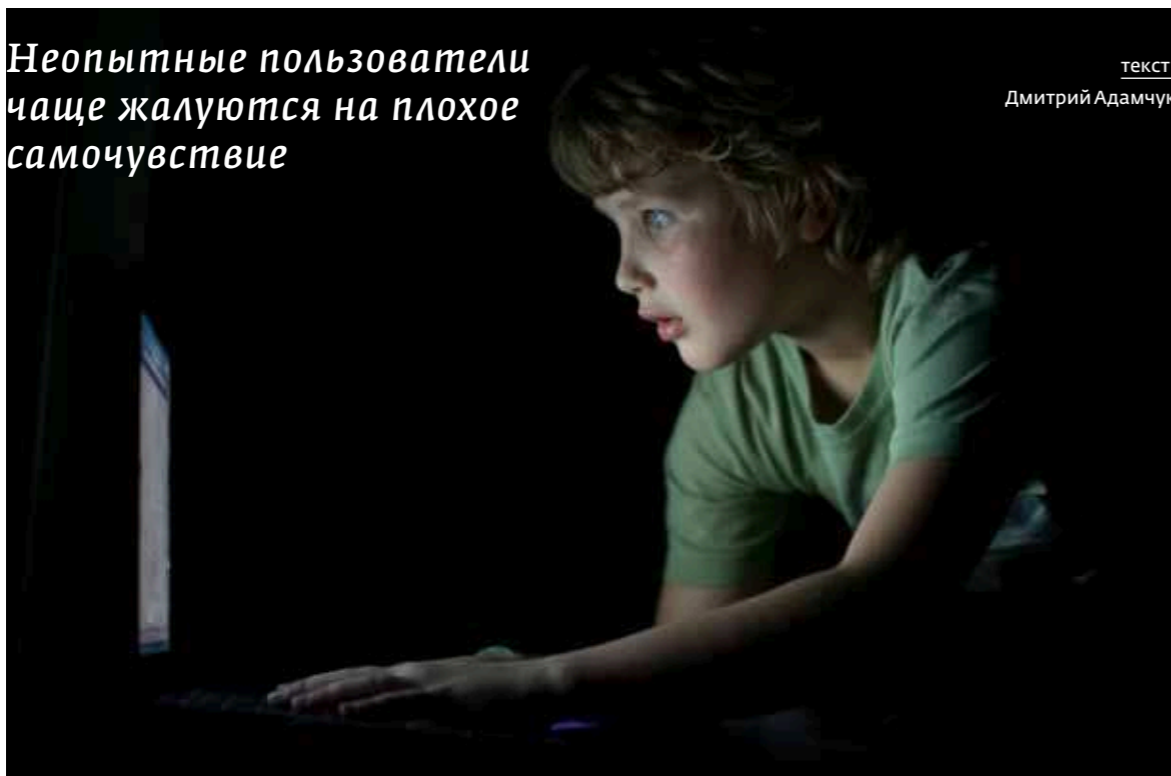
Известный российский психолог Выготский ввел в психологию понятие «зона ближайшего развития». Это тот уровень развития, который достигается ребенком в процессе его взаимодействия со взрослым как партнером по общению и совместной деятельности. Зона ближайшего развития – это область не созревших, а только созревающих процессов, накопленный потенциал развития, его застрявший день. Дети поколения Рунета растут в обществе, сильно отличающемся от того, где росли их родители. Одной из важнейших координат в новой социальной ситуации развития подростков становятся информационно-коммуникационные технологии и, в первую очередь, интернет.

Компьютер, подключенный к сети, становится влиятельным посредником между взрослым миром и подростками и в значительной степени задает их зону ближайшего развития. По сравнению с родителями и педагогами российские подростки в целом имеют не только более высокий уровень пользовательской интернет-активности, но значительно быстрее накапливают пользовательский опыт. Это серьезный фактор, способный помешать взрослым активно включаться в деятельность ребенка в сети и влиять на перспективы его развития. Поэтому сегодня особенно важно, чтобы родители и педагоги, осознав значимость интернета в развитии школьников, сами могли соответствовать новой социальной ситуации. Только тогда станут реальными и эффективное использование возможностей глобальной сети в обучении и воспитании, и адекватные стратегии защиты подростков от интернет-рисков.

Компьютерные бдения

Неопытные пользователи чаще жалуются на плохое самочувствие

текст:
Дмитрий Адамчук



фотография: Светлана Гусарова

Повседневный быт современного школьника существенно отличается от той ситуации, в которой выросли подростки 10–15 лет назад. Одно из основных отличий связано с эволюцией информационных технологий. Так, например, любой современный мобильный телефон предоставляет школьнику более широкие информационные и коммуникационные возможности, чем открывал для их сверстников компьютер 15 лет назад. Более того, сегодняшние школьники фактически выросли в этом информационном поле, и для них, в отличие от их родителей, виртуальное пространство всегда являлось частью повседневной реальности. Этот социокультурный разрыв между поколениями в отношении к компьютерным технологиям зафиксировал известный американский деятель в области образования и информатизации Марк Пренски. Ученый ввел термин «цифровые туземцы» для поколения школьников и термин «цифровые иммигранты» для их родителей.

Естественно, что сложившаяся ситуация ставит множество психолого-педагогических вопросов, касающихся использования ребенком компьютера и интернета. В настоящее время

большинство дискуссий разворачивается вокруг проблем, связанных с морально-нравственным развитием, виртуализацией общения, влиянием интернета на грамотность. В то же время проблема влияния компьютера на здоровье школьника, которая находилась в центре внимания еще пять-семь лет назад, сегодня отходит на второй план, хотя ее серьезность и актуальность ничуть не снижаются.

Подростки не прекращают жаловаться на неприятные ощущения, возникающие после длительной работы на компьютере. По данным Института социологии образования РАО, на «резь в глазах и головные боли» указывает 27,5% детей, на «усталость, сонливость» – 22,8%, на «боль в спине, кистях рук» – 10,2%. Причем проявление негативных симптомов напрямую связано с уровнем компьютерной грамотности.

Процесс информатизации школьного образования направлен, в первую очередь, на повышение уровня компьютерной грамотности. Это понятие включает в себя умение использовать средства вычислительной техники, а также понимание основ информатики и значения информационных технологий в жизни общества.

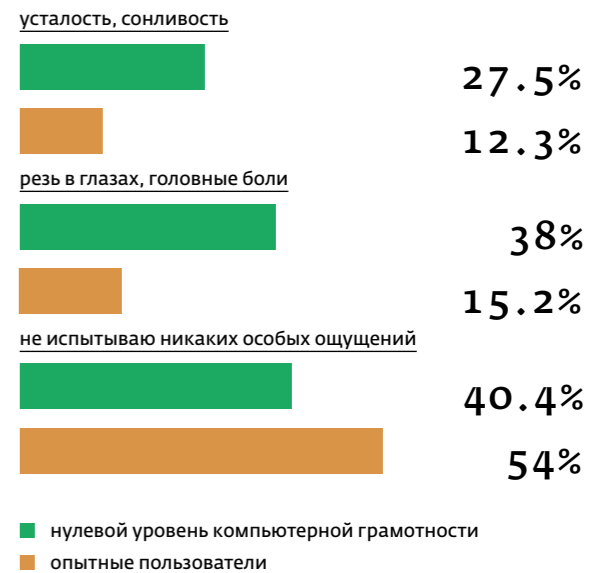
Для оценки компьютерной грамотности был разработан специальный тест, в котором респондент должен был установить соответствие между рядом компьютерных терминов и их определениями.

Предложенный тест позволил разделить школьников на 4 категории по уровню их компьютерной грамотности: от нулевого до опытных пользователей. Среди последних доля тех, кто не фиксирует у себя плохого самочувствия после работы на компьютере, составляет 54%, а среди начинающих таких меньше – 40,4%.

Впрочем, дискомфорт чаще всего связан не с опытом работы, а с нарушением распорядка дня. Современный школьник посвящает компьютеру значительную часть своего свободного времени. Причем для каждого пятнадцатого школьника использование компьютера связано с явным нарушением режима дня, выраженной деформацией суточного цикла: 6,6% учащихся пользуются компьютером ночью (с 0 до 6 часов). По нормативам класс составляет 25 человек. Таким образом, в соответствии с нашими данными, сегодня в каждом классе присутствуют один-два школьника, режим дня которых явно деформирован из-за использования ими компьютера в ночные часы.

Но жалобы на здоровье – только мизерная часть проблемы. Проводя за компьютером по несколько часов ежедневно, современные подростки переносят реальное общение в виртуальное пространство. При этом опасным, с точки зрения зависимости, считаются уже не компьютерные игры, а онлайн-общение посредством мессенджеров и социальных сетей. Число учащихся, проводящих за играми более 2 часов в день, сократилось. При этом становится все больше подростков, которые вообще не играют, но тем не менее проводят в интернете огромное количество времени. Виртуализация общения у современных школьников напрямую связана с социализацией. Интернет становится

Рис. 1. Физические симптомы после длительной работы на компьютере среди подростков с разным уровнем компьютерной грамотности (%).



едва ли не самым важным каналом коммуникации с людьми.

Таким образом, решение задачи по обеспечению безопасности при использовании компьютера требует комплексного подхода. Речь идет не только о поддержании физического здоровья детей, но и об обеспечении психологического комфорта, сохранении психического здоровья. Именно взрослые «цифровые иммигранты» должны внести культуру пользования компьютером в виртуальный мир «цифровых туземцев».

Статья основана на данных мониторингового социологического исследования, проведенного Институтом социологии образования РАО в 2005–2008 гг. в рамках оценки эффективности проекта «Информатизация системы образования». В ходе двух этапов исследования было опрошено 9017 учащихся 7-х, 9-х и 11-х классов в шести регионах РФ: Красноярском крае, Республике Карелия, Ставропольском крае, а также в Омской, Тверской и Ярославской областях.

Правила защиты



О правовых аспектах информационной безопасности рассказывает первый заместитель председателя Государственной Думы РФ по безопасности Михаил Игнатьевич Гришанков

Сегодня достаточно распространено мнение, что компьютеры и интернет – это зло, приносящее физический, психологический и нравственный вред подрастающим поколениям. Каково ваше мнение?

Наверное, примерно так говорили про первые автомобили, паровозы и другие новшества. Консервативность присуща массе людей. Любое изобретение можно использовать как во благо, так и во вред. Причем чем выше научно-технический уровень изобретения, тем глобальнее могут быть последствия его применения. Это как бы общий посыл. Но интернет не простое изобретение – по глобальности последствий его применения равных нет. Кроме того, интернет – это среда передачи информации, а влияние информации на становление личности трудно переоценить. Поэтому закономерно, что в послании «Всемирный день информационного общества и защита детей в киберпространстве» генсек ООН Пан Ги Мун говорил о том, что дети должны иметь безопасный доступ к любым онлайн-ресурсам, не опасаясь стать жертвой порочных людей.

Тем не менее, даже зная не понаслышке о преступной деятельности, совершаемой с использованием сети, я не могу рассматривать это явление как абсолютное зло. Мне лично интернет очень помогает в работе, в отношениях с близкими (во время частых командировок), для саморазвития.

Имеют ли ваши дети возможность выхода в интернет? Как вы регулируете этот процесс?

У каждого члена семьи есть компьютер. Иногда, сидя в разных комнатах, переписываемся в чате. К моменту, когда я задумался о безопасности интернета, дети уже выросли.

Какие ведомства в России реализуют функции по обеспечению информационной безопасности? Существует ли единый орган, имеющий властные полномочия и отвечающий за формирование государственной политики в этой сфере и координацию деятельности по ее реализации?

Вы затронули главную, на мой взгляд, проблему. В России, как и во многих странах, организационная система управления информационной безопасностью не сформирована, недостаточна координация деятельности заинтересованных органов исполнительной власти, затруднен обмен информацией между ними, а также не выстроены на постоянной основе отношения с гражданским обществом. Отчасти это объясняется новизной проблемы, ее комплексностью и одновременно глобальностью.

Ведомств несколько, и каждое осуществляет функции в рамках своих полномочий.

Так, Минкомсвязи по положению «осуществляет функции по выработке и реализации государственной политики и нормативно-правовому регулированию в сфере информационных технологий». Входит ли в этот круг вопросов информационная безопасность, не очевидно. Во всяком случае, применительно к данной проблеме Минкомсвязи вправе принимать «требования по информационной безопасности информационных систем, в том числе информационных систем персональных данных (за ис-

ключением информационных систем критически важных объектов), информационно-телекоммуникационных сетей и других сетей связи».

ФСБ России осуществляет формирование и реализацию в пределах своих полномочий государственной и научно-технической политики в области обеспечения информационной безопасности. Полномочия его ограничены в основном обеспечением «криптографической и инженерно-технической безопасности информационно-телекоммуникационных систем, а также систем шифрованной, засекреченной и иных видов специальной связи в Российской Федерации и ее учреждениях за рубежом».

ФСТЭК России не разрабатывает государственную политику, только осуществляет ее реализацию, обеспечивая безопасность (некриптографическими методами) информации в ключевых системах информационной инфраструктуры, а также иной информации с ограниченным доступом, защищая ее от несанкционированного доступа, незаконного копирования, уничтожения, искажения и блокирования доступа к ней на территории Российской Федерации.

В целом за формирование внешней и внутренней политики в сфере информационной безопасности отвечает Президент Российской Федерации, как гарант прав и свобод человека и гражданина. Как вы знаете, Доктрина информационной безопасности Российской Федерации и Стратегия развития информационного общества в РФ утверждены президентом. Поддержку деятельности президента осуществляют «совещательные» органы, Со-

вет Безопасности и в какой-то мере Совет при Президенте РФ по развитию информационного общества в Российской Федерации. Однако ни МВК по информационной безопасности, ни Совет Безопасности в целом не отвечают за формирование государственной политики в этой сфере и координацию деятельности по ее реализации.

В отличие от нас, в ряде стран Европы и в США решение проблем информационной безопасности поднято на самый высокий уровень государственного управления, создаются специальные структуры, имеющие широкие полномочия.

В одном из интервью (в феврале 2009 года) вы сказали, что в России ведется разработка специального документа, направленного на обеспечение международной информационной безопасности. На каком этапе в настоящий момент находится эта работа? Есть ли зарубежные участники этого проекта, какие международные правовые документы и соглашения лежат в его основе?

16 июня на саммите ШОС было подписано соглашение о сотрудничестве в области обеспечения международной информационной безопасности, которое дает возможность присоединения странам, не являющимся членами ШОС. Это очень позитивный процесс.

Россия является также инициатором резолюции ООН «Достижения в сфере информатизации и телекоммуникаций в контексте международной безопасности», принятой Генассамблей ООН в декабре 2008 года, за которую проголосовало 178 государств, за исключением

США, а в ноябре этого года на 64-й сессии Генассамблеи ООН представленный Россией проект такой резолюции был принят уже всеми странами. Это значимая победа российской дипломатии.

Обеспечение безопасности в сети и борьба с киберпреступностью – дело общее, однако в мире существует множество различных подходов к решению этих задач. Насколько принципиальны эти различия? Не являются ли они препятствием для взаимопонимания и координации действий в области информационной безопасности между разными странами?

Действительно, ни одна страна мира не отрицает наличие киберпреступности и принимает какие-то меры по противодействию этому злу. Необходимость объединения усилий на общей концептуальной платформе обусловлена как раз глобальностью проблемы, которую невозможно решить в одиночку, потому что интернет не видит государственных границ. Вы, возможно, знаете, что Россия не присоединилась к Европейской конвенции по киберпреступности. Для этого были вполне объективные причины – некоторые положения документа не отвечают интересам безопасности страны. Однако многие позитивные послы этой конвенции фактически нами реализуются на основе двусторонних соглашений. Кроме того, большие перспективы открывает Соглашение ШОС о сотрудничестве в области обеспечения международной информационной безопасности. В рамках СНГ проводится соответствующая деятельность. В частности, в 2008 году утверждены концепция сотрудничества

государств-участников СНГ в сфере обеспечения информационной безопасности и комплексный план мероприятий по ее реализации за период с 2008 по 2010 год.

Евросоюз договорился с крупнейшими социальными сетями о защите малолетних пользователей интернета от агрессии и домогательств. Возможно ли у нас в России обязать владельцев социальных сетей обращать внимание на оставленные на сайтах анкеты и данные малолетних пользователей, чтобы обеспечить для них повышенный уровень защиты? Планируете ли вы сотрудничать с крупнейшими российскими социальными сетями для обеспечения безопасности малолетних пользователей?

Проблема есть, но она шире... У нас установлена ответственность оператора связи и любого лица, которое осуществляет неправомерный доступ к информации, либо создает и распространяет вредоносные программы для ЭВМ, либо нарушает правила эксплуатации компьютерной системы. Но законодательно не определен надлежащий субъект ответственности за содержание размещаемой информации. Оператор связи (юридическое лицо или индивидуальный предприниматель, оказывающие услуги связи на основании соответствующей лицензии) отвечает перед клиентом только за обеспечение передачи информации и доступ к информационным ресурсам. Он не может технически и не должен контролировать содержание передаваемой информации. Лицо, разместившее информацию, делает это либо на своих технических средствах и по своему адресу

в сети Интернет (доменное имя), либо пользуется техническими ресурсами другого лица, размещенными по его адресу. Именно эти субъекты, по нашему мнению, должны отвечать за содержание размещаемой информации, хотя, вероятно, в разной степени. Владельцы социальных сетей относятся к таким пока «безответственным» субъектам, их деятельность вообще мало регулируется. Думаю, что помимо возможного «общественного договора» нужно подключать механизмы правового регулирования, в том числе и ответственность.

Разработанная в ЕС Стратегия борьбы с киберпреступностью включает ряд фундаментальных мероприятий, в том числе создание так называемых «киберпатрулей» и систем «удаленного розыска». По сути, речь идет о создании системы своевременного предупреждения, с помощью которой пользователи смогут сообщать о противоправных действиях в сети, таких как размещение незаконного контента. Планируется ли в России принимать аналогичные меры?

Эти вопросы, по-видимому, надо обращать к исполнительной власти. Однако далеко не все нужно делать по указке сверху. При формировании, развитии и внедрении глобальной культуры кибербезопасности государство должно опираться на институты гражданского общества, добровольные объединения родителей и другие организации.

Во многих странах, включая Россию, общественные и некоммерческие организации создают специализированные сайты для детей и родителей, горячие линии, помогают

работе правоохранительных органов. Очевидно, что только в союзе государства с институтами гражданского общества и вообще со всеми здоровыми силами можно чего-то добиться. При этом должны быть четко определены полномочия государственных органов, они должны быть обеспечены материальными ресурсами и квали-

В ряде стран Европы и в США решение проблем информационной безопасности поднято на самый высокий уровень государственного управления, создаются специальные структуры, имеющие широкие полномочия

фицированными кадрами, обладающими специальными знаниями и навыками.

Можно ли назвать основные типы преступлений, совершаемых в сети в отношении детей и подростков? Каким образом необходимо вести борьбу с киберпреступностью, направленную на несовершеннолетних, какого рода предупредительные меры и санкции здесь могут быть эффективны?

Как шутят юристы, с помощью интернета можно осуществить любое преступление, кроме изнасилования. Интернет предоставляет широкие возможности для того, чтобы заинтересовать несовершеннолетнего в чем-то запретном или вовлечь его в преступное сообщество. Вовлечение – это тоже преступление: ст. 150 и 151 УК. По ряду преступлений установлены более высокие санкции, если это преступление совершено в отношении несовершеннолетних (например, ст. 230 УК РФ «Склонение к потреблению наркотических средств или психотропных веществ» или ст. 240 «Вовлечение в занятие проституцией»). Недавно была принята новая редакция ст. 242.1 «Изготовление и оборот материалов или предметов с порнографическими изображениями несовершеннолетних».

В июне этого года был принят в первом чтении проект федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», который устанавливает полномочия государственных органов, предусматривает возрастную классификацию и маркировку информационной продукции, устанавливает дополнительные требования к распространению информационной продукции с использованием информационно-телекоммуникационных

сетей общего пользования, определяет общие требования к экспертизе информационной продукции. Кроме того, законопроект определяет формы общественного контроля за исполнением федерального закона. В частности, такие организации вправе:

- осуществлять мониторинг распространения информационной продукции и доступа детей к информации, в том числе посредством создания и поддержания горячих линий;

- организовывать проведение общественной экспертизы информационной продукции;

- предоставлять сведения о нарушениях федерального закона в органы государственной власти и органы местного самоуправления, осуществляющие надзор и (или) контроль за соблюдением законодательства о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию.

Существуют ли в российском законодательстве механизмы, обеспечивающие ответственность за распространение противоправной и негативной информации в сети?

Прежде всего, Конституцией установлен запрет на распространение отдельных видов информации (например, информации экстремистской направленности или нарушающей право неприкосновенности частной жизни, личную или семейную тайны). Этот запрет относится ко всем субъектам и не зависит от формы или способа распространения информации.

Федеральными законами установлена обязанность средств массовой инфор-

мации не распространять сведения, составляющие государственную или иную специально охраняемую законом тайну, материалы, содержащие публичные призывы к осуществлению террористической деятельности или публично оправдывающие терроризм, другие экстремистские материалы,

а также материалы, пропагандирующие порнографию, культ насилия и жестокости (ст. 4 Закон РФ «О средствах массовой информации»). Также запрещено распространение информации, воздействующей на подсознание людей и (или) оказывающей вредное влияние на их здоровье, а равно распространение информации об общественном объединении или иной организации, включенных в опубликованный перечень общественных и религиозных объединений, иных организаций, в отношении которых судом принято вступившее в законную силу решение о ликвидации или запрете деятельности, сведений о способах, методах разработки, изготовления и использования, местах приобретения наркотических средств, психотропных веществ, а также публикация иной информации, распространение которой запрещено федеральными законами.

Установление такой обязанности для средств массовой информации совсем не означает, что реализацию конституционных запретов можно обеспечить, только причислив все сайты интернета к средствам массовой информации. Это, на мой взгляд, не только не повысит ответственность владельцев сайтов, но и может разрушить правовую конструкцию самих СМИ. Те сайты, которые сейчас отождествляют себя со СМИ и регистрируются в установленном порядке, одновременно берут на себя соответствующие обязательства. При этом, честно говоря, Закон РФ «О средствах массовой информации» не дает для этого достаточных оснований. Его давно следует менять.

Установлена уголовная ответственность за распростра-

Далеко не все нужно делать по указке сверху. При формировании, развитии и внедрении глобальной культуры кибербезопасности государство должно опираться на институты гражданского общества, добровольные объединения родителей и другие организации

нение противоправной информации безотносительно к способу распространения (например, ст. 280 «Публичные призывы к осуществлению экстремистской деятельности», ст. 282 «Возбуждение ненависти либо вражды, а равно унижение человеческого достоинства», ст. 155 «Разглашение тайны усыновления (удочерения)», ст. 183 «Незаконные получение и разглашение сведений, составляющих коммерческую, налоговую или банковскую тайну», ст. 283 «Разглашение государственной тайны», а также статья 272 «Неправомерный доступ к компьютерной информации» УК РФ).

Установлена административная ответственность за правонарушения, связанные с распространением противоправной информации или несоблюдением режимов ограничения на распространение информации (ст. 13.15 «Злоупотребление свободой массовой информации», ст. 17.13 «Разглашение сведений о мерах безопасности», ст. 20.27 «Нарушение правового режима контртеррористической операции», ст. 20.29 «Производство и распространение экстремистских материалов» КоАП РФ).

Несмотря на наличие в законодательстве таких ограничений, их реализация не всегда эффективна как раз в силу технологии распространения. Ведь можно заблокировать экстремистский ресурс (сайт в интернете), даже добиться его закрытия, однако информация не уничтожима в силу легкости копирования – она может возникнуть на другом сайте, зарегистрированном в иной стране, где не действуют российские законы и оценка содержания информации может быть

противоположной. Именно с этой проблемой столкнулись правоохранительные органы, когда пытались закрыть сайт чеченских экстремистов, располагавшийся за пределами территории России. Это глобальная проблема, решение которой может быть достигнуто, по моему мнению, только на основе принятия общего документа типа Конвенции ООН.



Данные различных опросов показывают, что российские дети и подростки – сегодня наиболее активные пользователи интернета. В то же время в Стратегии развития информационного общества РФ практически не уделено специального внимания подрастающим поколениям. Предполагается ли разработка каких-либо специальных документов, посвященных «детскому» аспекту информационного общества?

Согласен с вами, Стратегия не выделяет такого субъекта, как дети или несовершеннолетние. Отчасти интересы детей будут защищены в рамках общих мероприятий, направленных на противодействие использованию потенциала информационных и телекоммуникационных технологий в целях угрозы национальным интересам России. Возможно,

какие-то более конкретные меры будут предусмотрены в плане мероприятий по реализации этой стратегии, который никак не принимается, хотя с момента утверждения Стратегии уже прошло более полутора лет. Надеюсь, что определенные подвижки будут после принятия федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», о котором я уже говорил.

Но смотрите, как вы ставите вопрос: предполагается ли разработка каких-либо специальных документов, посвященных «детскому» аспекту информационного общества? Информационное общество – это, прежде всего, общество, которое может проявить инициативу и что-то сделать само либо потребовать от власти разработки и принятия определенных мер. Как я понимаю, Год безопасного интернета задумывался для того, чтобы дать дополнительное ускорение деятельности общественных и государственных институтов, направленных на то, чтобы возможности интернета служили интересам развития как общества в целом, так и отдельной личности, тех самых детей и подростков, которые будут жить в глобальном развитом информационном обществе. Поэтому на нас, взрослых, лежит огромная ответственность за то, каким будет это общество.

Обеспечить безопасность сети для детей и подростков – это задача не одного года. Год безопасного интернета закончится, а проблемы не только сохранятся, но и усилятся. Так что давайте, засучив рукава, работать дальше.

Европейские дети в онлайне

ТЕКСТ:

Сония Ливинстон, Лесли Хэддон

По материалам европейского исследования по проблемам культурного контекста и сетевых угроз при использовании детьми интернета и СМИ – «EU Kids Online»



«EU KIDS ONLINE» – ТЕМАТИЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ, ФИНАНСИРУЕМАЯ ПРОГРАММОЙ ЕВРОКОМИССИИ «БЕЗОПАСНЫЙ ИНТЕРНЕТ» (EC SAFER INTERNET PLUS PROGRAMME) С 2006 ПО 2009. СОТРУДНИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОАНАЛИЗИРОВАЛИ РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ В ОБЛАСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕТЬМИ И МОЛОДЕЖЬЮ ИНТЕРНЕТА И НОВЫХ ОНЛАЙН-ТЕХНОЛОГИЙ. ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОВОДИЛОСЬ В 21 СТРАНЕ – ЧЛЕНЕ ЕВРОСОЮЗА. ЦЕЛЬЮ ЕГО СТАЛ ПОИСК СОПОСТАВИМЫХ ДАННЫХ ПО ЭТИМ СТРАНАМ И ОЦЕНКА ВЛИЯНИЯ НА ВОЗМОЖНОСТИ И УГРОЗЫ, КОТОРЫЕ ПОРОЖДАЕТ ИНТЕРНЕТ. БЫЛИ ПРОВЕДЕНЫ ОПРОСЫ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ С ЦЕЛЬЮ ПОСЛЕДУЮЩЕЙ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММЫ ДЕЙСТВИЙ, ВЫЯВЛЕНЫ ДОСТУПНЫЕ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ДАННЫЕ И СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРОБЕЛЫ, ЧТО ДАЛО ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О РАБОТЕ ЕВРОПЕЙСКИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ ИНСТИТУТОВ. НАКОНЕЦ, БЫЛИ РАССМОТРЕНЫ МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ МЕЖКУЛЬТУРНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ТЕМАТИКЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТА ДЕТЬМИ. РЕЗУЛЬТАТЫ ОПУБЛИКОВАНЫ В ИТОГОВОМ ОТЧЕТЕ: LIVINGSTONE, S., AND

HADDON, L. EU KIDS ONLINE: FINAL REPORT. LSE, LONDON: EU KIDS ONLINE, 2009. ИНФОРМАЦИЯ НА САЙТЕ: WWW.EUKIDSONLINE.NET.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОВОДИЛОСЬ НА ДВУХ УРОВНЯХ – ИНДИВИДУАЛЬНОМ (С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РЕБЕНКА) И ОБЩЕСТВЕННОМ (МАКРОСОЦИАЛЬНОМ). НА ИНДИВИДУАЛЬНОМ УРОВНЕ АНАЛИЗИРОВАЛИСЬ ВОЗМОЖНОСТИ И УГРОЗЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА, ПОЛА И СОЦИАЛЬНОГО СТАТУСА РЕБЕНКА, А ТАКЖЕ ПОСРЕДНИЧЕСКАЯ РОЛЬ РОДИТЕЛЕЙ, УЧИТЕЛЕЙ И СВЕРСТНИКОВ.

ВОЗМОЖНОСТИ И УГРОЗЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ИНТЕРНЕТЕ БЫЛИ КЛАССИФИЦИРОВАНЫ ПО ВИДАМ ОНЛАЙН-КОММУНИКАЦИИ: ОТ ИНДИВИДУМА К МАССЕ (РЕБЕНОК КАК ПОТРЕБИТЕЛЬ МАССОВОГО КОНТЕНТА), ОТ ВЗРОСЛОГО К РЕБЕНКУ (РЕБЕНОК КАК УЧАСТНИК СИТУАЦИИ, ПРЕИМУЩЕСТВЕННО УПРАВЛЯЕМОЙ ВЗРОСЛЫМИ), ОТ РАВНОГО К РАВНОМУ (РЕБЕНОК КАК УЧАСТНИК И ИНИЦИАТОР ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ).

ПРИ СРАВНЕНИИ РЕЗУЛЬТАТОВ ИЗ РАЗНЫХ СТРАН БЫЛИ ИССЛЕДОВАНЫ СХОДСТВА ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ С СЕТЕВЫМИ УГРОЗАМИ, В ОСНОВНОМ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ИССЛЕДОВАНИЯ ПОДРОСТКОВ.

Рейтинг угроз

Несмотря на многообразие сетевых угроз в европейских странах, их ранговая классификация довольно схожа.

Наиболее распространенной угрозой половина подростков – пользователей интернета признает «выуживание» личной информации. И хотя анонимность устраняет некоторое напряжение при общении, угрозу несет как раскрытие, так и утаивание личных сведений.

На втором месте – просмотр порнографии в интернете – эту угрозу признают четыре из десяти европейских подростков. Этот риск в значительной степени отмечается и детьми, и взрослыми, однако оценка потенциального вреда существенно варьируется.

На третьем месте – жестокий или провоцирующий ненависть контент. Этой угрозе подвергается около трети подростков. Как и в случае с порнографией, природа такого контента исследована недостаточно, отчасти по этическим причинам.

Жертвой буллинга (в данном случае кибербуллинга) становится 1 из 5-6 подростков, а нежелательные комментарии сексуального характера получает примерно 1 из 10 подростков в Германии, Ирландии, Португалии, и 1 из 3-4 подростков в Исландии, Норвегии, Великобритании и Швеции. Самые высокие показатели в Польше (каждый второй подросток).

И наконец, наименее распространенной, но, пожалуй, наиболее опасной является угроза от встреч

Несмотря на то что дети из благополучных семей имеют больше возможностей пользоваться интернетом и, казалось бы, должны быть больше подвержены сетевым угрозам, более уязвимыми в сети оказываются дети из менее обеспеченных слоев общества

с интернет-знакомыми в реальной жизни. Около 9% (1 из 11) подростков, пользующихся интернетом, ходят на подобные встречи. Эти показатели увеличиваются до каждого пятого в Польше, Швеции и Чехии. Как правило, это встречи с ровесниками.

В некоторых странах получены данные, согласно которым 15-20% подростков, пользующихся интернетом, сообщают о состоянии стресса, дискомфорта или опасности во время пользования интернетом. Это дает примерное представление о количестве подростков, которым угрозы в сети приносят явный вред.



Кто сталкивается с сетевыми угрозами и где?

Результаты общеевропейского опроса «Евробарометр» показывают, что, по мнению родителей, дети сталкиваются с сетевыми угрозами чаще дома, а не в школе (хотя, возможно, родители мало информированы об использовании детьми интернета в школе). С тех пор как дети получили неограниченный доступ к интернету дома, часто без присмотра родителей, опасность, которую может нести интернет, возросла. Пользование интернетом в интернет-кафе или дома у друзей (что гораздо меньше распространено), также без надзора взрослых, делает эти места не менее опасными для детей, чем дом.

В большинстве стран характер угроз и возможностей для детей в интернете определяют социально-экономические различия между семьями. Несмотря на то что дети из благополучных семей имеют больше возможностей пользоваться интернетом и, казалось бы, должны быть больше подвержены сетевым угрозам, более уязвимыми в интернете оказываются дети из менее обеспеченных слоев населения.

В особенностях столкновения с сетевыми угрозами существуют также гендерные различия: мальчики больше сталкиваются с «угрозами действия» или даже сами создают их, в то время как девочки больше подвержены «контент- и контакт-угрозам». Мальчики более склонны к поиску агрессивного или жестокого контента, к просмотру порнографического контента или к получению ссылок на порнографические сайты, к встречам с сетевыми знакомыми в реальной жизни, к предоставлению личной информации. Девочек же расстраивает агрессивная, жестокая и порнографическая информация в сети, они больше расположены к общению в чатах с незнакомцами, чаще получают нежелательные сексуальные комментарии, и их чаще просят предоставить личную

информацию. И мальчики, и девочки сталкиваются с угрозой сетевого буллинга. Таким образом, можно утверждать, что эти гендерные различия являются ненамеренными (как правило) последствиями того, какую деятельность мальчики и девочки предпочитают в интернете. Однако этот факт не накладывает практически никакой ответственности за угрозы на них самих и не ограничивает возможность принятия оптимального решения в случае угрозы.

И наконец, есть сведения о том, что подростки старшего возраста подвергаются сетевым угрозам чаще, чем дети младшего возраста, хотя вопрос о том, как последние на них реагируют, исследован очень мало.



Табл. 1. Классификация сетевых возможностей и угроз для детей.

	КОНТЕНТ ребенок как реципиент	КОНТАКТ ребенок как участник	ДЕЙСТВИЕ ребенок как соиздатель	
ВОЗМОЖНОСТИ	Образование и цифровая грамотность	Образовательные ресурсы	Общение с другими пользователями с такими же интересами	Самостоятельное и совместное обучение
	Участие и гражданская активность	Глобальная информация	Обмен информацией в группах по интересам	Конкретные формы общественной деятельности
	Творчество и самовыражение	Разнообразие ресурсов	Привлечение к созданию или участию	Самостоятельное создание контента
	Идентичность и социальное взаимодействие	Советы (личные, по здоровью, сексуальной жизни и др.)	Социальные сети, обмен опытом с другими пользователями	Выражение индивидуальности
УГРОЗЫ	Коммерческие	Реклама, спам, спонсорство	Отслеживание личной информации	Гэмблинг (азартные игры), незаконное скачивание, хакерство
	Агрессивные	Жестокий, устрашающий, ненавистнический контент	Издательства, оскорбления, преследования	Издательство или оскорбления в адрес другого
	Сексуальные	Порнографический/ пагубный, сексуальный контент	Знакомства, склонение, завлечение	Создание/загрузка порнографических материалов
	Ценностные	Расизм, предубеждения, советы (например, наркотики)	Нанесение вреда себе, нежелательные убеждения	Советы, предложения (например, суицидальные, проанорексические)

Табл. 2. Классификация стран по использованию детьми интернета и уровням сетевых угроз.

	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТА ДЕТЬМИ		
	Низкое (<65%)	Среднее (65%-85%)	Высокое (>85%)
НИЗКИЙ Уровень сетевых угроз	Кипр Италия	Франция Германия	
СРЕДНИЙ Уровень сетевых угроз	Греция	Австрия Бельгия Ирландия Португалия Испания	Дания Швеция
ВЫСОКИЙ Уровень сетевых угроз	Болгария	Чехия	Эстония Исландия Нидерланды Норвегия Польша Словения Великобритания

Сетевые угрозы для детей: классификация стран

Несмотря на то что в целом показатель доступности интернета для европейских детей высок, различия между странами все же есть, что позволяет классифицировать их по количественному признаку (выделяя низкий, средний и высокий уровни доступа к сети). Значительная разница в количественных показателях сетевых рисков позволила классифицировать страны по параметру вероятности столкновения детей с угрозами в сети.

Данная таблица показывает наличие корреляции между использованием интернета и уровнем угрозы. В северо-европейских странах наблюдается тенденция к «высокой пользовательской активности и частым сетевым угрозам»; южно-европейские страны отличает «низкая пользовательская активность и низкий уровень сетевых угроз»; для восточноевропейских стран характерна тенденция к «новой пользовательской активности и новым угрозам». Высокий уровень пользования интернетом редко или никогда не коррелирует с низкими показателями сетевых угроз, что невероятно усложняет задачу распространения интернета и одновременного снижения сетевых угроз. Средний уровень использования, по всей видимости, также может быть связан с высоким риском сетевых угроз. Эта проблема особенно актуальна для новых членов Евросоюза (например, для стран Восточной Европы), где слабо развита регулирующая инфраструктура и недостаточно – информированность о безопасности. Наиболее многообещающие для политики в области интернета показатели демонстрируют страны Северной Европы с высокой пользовательской активностью и средним уровнем сетевых угроз. Это обусловлено развитой системой регулирования и высокой информированностью пользователей. Эти страны лидируют в распространении интернета и, очевидно, в адаптации к нормам культуры.

Сопротивление сетевым угрозам

Исследование, проведенное в рамках программы «Безопасный интернет», выявило широкий спектр детских реакций на сетевые угрозы: от полного игнорирования опасности до проверки надежности веб-сайта, сообщения о нарушениях в сети, рассказа другу или (редко) родителю. Иногда ребенок продолжает пользоваться опасным ресурсом или вступает в агрессивное взаимодействие с источником угрозы. В целом замечено, что пользовательские навыки детей с возрастом улучшаются. Часто эти навыки включают способность защитить себя от угроз в сети.

По всей видимости, в стратегиях преодоления опасности существуют национальные различия. Оценка способности детей реагировать на сетевые угрозы (согласно отчетам родителей из разных стран, полученным в ходе исследования «Евробарометр» в 2005 году) показывает, что активное сопротивление интернет-угрозам характерно для детей из Австрии, Бельгии, Кипра, Дании, Франции, Германии и Великобритании; слабое сопротивление – для детей из Болгарии, Эстонии, Греции, Португалии и Испании, страны со средним показателем – Чехия, Ирландия, Польша, Словения и Швеция.

При этом в странах с высоким показателем сетевых угроз родители склонны считать, что дети недостаточно активно им сопротивляются, и наоборот. То есть в странах с высоким показателем угроз у родителей есть серьезные причины сомневаться в способностях детей к сопротивлению интернет-опасности, в то время как в странах с низким показателем угроз родители могут переоценивать эту способность, так как пользовательского опыта не достаёт самим взрослым.

В исследовании «Евробарометр», проведенном в 2008 году, 27% родителей в 27 странах Евросоюза признали, что дети просили их

помочь решить ту или иную проблему, связанную с интернетом. Наиболее высоким этот показатель оказался в Дании (48%) и Словении (45%), а наиболее низким – в Ирландии (18%) и Великобритании (15%). Проблемы носили по большей части технический характер (например, вирусы) или ограничивались поиском информации. То же исследование обнаружило, что мало к кому из родителей дети обращались за помощью в ситуации нежелательного знакомства в сети, обнаружения изображений с эротическим или жестоким содержанием или в связи с унижениями или буллингом. Как мы видим, обращение к родителям за помощью не является одной из главных стратегий сопротивления детей сетевым угрозам.

Сравнительный отчет программы «EU Kids Online» содержит описание национальных различий в доступе к интернету, его использовании и реакций на сетевые угрозы в четырех контекстах: 1) в контексте рынка; 2) в контексте культуры, семьи и ровесников; 3) в политическом и правовом контексте; 4) в образовательном контексте.

Контекст рынка

Степень доступности интернета влияет на особенности его использования детьми. Поскольку различия между европейскими странами с точки зрения доступа к интернету остаются существенными, пользовательский опыт детей также варьируется от страны к стране. Наличие доступа означает большую осведомленность, интерес и способность анализировать содержание, а также влияет на уровень сетевых возможностей и угроз.

В одних странах интернет является частью повседневной жизни, в других люди должны прилагать специальные усилия или обладать особыми, не всем доступными, ресурсами. В странах, где интернет стал обычным явлени-

ем, гендерные и социоэкономические различия от семьи к семье сокращаются, и остаются значимыми там, где интернет пока не считается чем-то привычным.

Существуют свидетельства, что наличие мощной общественной вещательной компании или другого общедоступного провайдера(-ов) детского интернет-контента играет важную роль в росте сетевых возможностей. Если у детей есть положительная альтернатива «опасным» сетям, это приносит им пользу и снижает риск.

Знание английского языка в странах Северной Европы намного выше, чем в других регионах, и коррелирует с высокой пользовательской активностью и средним или высоким уровнем сетевых возможностей и угроз. Возможно, наличие широкого доступа к англоязычному контенту несет как большие возможности, так и большие угрозы. По сравнению с малочисленными языковыми сообществами (например, Чехия, Словения, Греция), в больших языковых сообществах (особенно в Германии, Франции, Испании, Великобритании) рынок скорее будет заботиться о создании безопасного онлайн-контента для детей, снижая вероятность случайных или умышленных угроз.

Уровень пользовательской активности родителей и степень их беспокойства за ребенка коррелируют в рамках отдельно взятой страны. Поэтому повышенное внимание СМИ к интернет-угрозам в некоторых странах может усилить тревогу у тех родителей, которые не являются опытными пользователями интернета.

Культурный контекст

Одно из базовых различий государств ЕС – деление на индивидуалистические и коллективистские страны. Анализ обнаружил соот-

ношение между национальными ценностями и способами, к которым прибегают родители, чтобы контролировать доступ детей к телевидению и интернету. Родители из католических стран накладывают больше ограничений на просмотр телепрограмм, тогда как родители из протестантской Европы больше склонны ограничивать использование интернета.

Национальные СМИ часто освещают культурно обусловленные концепции детства. Например, в Норвегии существует идея «естественного детства» («natural childhood»), подразумевающего открытое обсуждение сексуальных вопросов и детских прав. Подобные базовые концепции могут также формировать дискурс СМИ на тему детей в интернете.

Политический/правовой контекст

В местах, где интернет менее распространен, прилагается больше усилий для его продвижения. Как только количество пользователей возрастает, на первое место в национальной интернет-политике выходят вопросы о сетевых угрозах и интернет-грамотности. В частности, в тех странах, где есть массовый доступ к интернету, растет и саморегуляция этой отрасли; интернет-провайдеры, правительственные и неправительственные организации предоставляют информацию о безопасности. Англо-саксонские, северные и центральноевропейские страны имеют более длительные традиции в области саморегуляции интернета, чем латинские и южноевропейские страны, где большая роль отводится законодательству.

Участовавшие в проекте страны-члены «EU Kids Online» были классифицированы с точки зрения склонности к государствен-

Столкнувшись с сетевыми угрозами, дети очень редко обращаются за помощью к родителям

ному регулированию (более или менее «интервентные»). Страны, определенные как относительно «интервентные», характеризовались скорее средним или низким уровнем использования интернета и угроз (за исключением Чехии и Великобритании – средний и высокий уровни использования соответственно и высокий уровень сетевых угроз в обеих странах). В двух странах, где был отмечен либеральный подход в интернет-политике (Болгария и Эстония), уровень сетевых угроз для детей оказался высоким.

По информации Мирового экономического форума (World Economic Forum), около половины исследованных стран считают, что у них в целом адекватная политика управления сферой интернета, тогда как другие страны (Кипр, Польша и Греция) полагают, что у них механизмы регуляции развиты больше, чем нужно. Из них Кипр и Грецию «EU Kids Online» отнесли к странам с низкой пользовательской активностью и низким уровнем угроз, заключая, что у этих стран еще есть время для развития механизмов регуляции. Польша же была отнесена к странам с высокой пользовательской активностью и высоким уровнем угроз, что требует более оперативных действий по развитию регуляции.

Образовательный контекст

Национальные различия в использовании детьми интернета частично можно объяснить различиями в уровне общего образования: чем выше этот уровень, тем выше пользовательская активность детей. В настоящее время в южноевропейских странах немало людей, получивших только дошкольное или начальное образование, тогда как в северных, централь-

ных и восточноевропейских странах массовый уровень образования значительно выше.

В последние годы заметно улучшилось техническое оснащение европейских школ. Дополнительные образовательные возможности помогают и детям, и родителям развивать навыки работы в интернете, хотя в школьное расписание интернет-обучение включено лишь в некоторых странах. Во многих европейских государствах учителя мало информируют своих учеников о безопасности в интернете, не обучают их пользованию интернетом в достаточной степени, хотя в последнее время наблюдается распространение и адаптация новых инициатив. Наличие интернета в школах, как правило, не означает открытый доступ к нему учеников – большинству школьников не разрешают пользоваться интернетом без контроля со стороны взрослых.

Многофакторный подход

Для более глубокого понимания культурных различий был проведен качественный сравнительный анализ, который позволил получить «исчерпывающее понимание различных случаев и зафиксировать многоплановость ситуаций». Страны, участвовавшие в проекте «EU Kids Online», сравнивались по ряду дихотомических переменных; целью было разделить их на категории по уровню сетевых угроз – высокий, средний или низкий. В результате были получены следующие данные:

В двух странах из группы «новая пользовательская активность, новые угрозы» (Болгария и Польша) распространение грамотности в области СМИ и инфокоммуникационных технологий отстает от распространения интернета. Информированность при этом относительно мала, и регуляция интернет-контента не развита. Все это приводит к высокому уровню сетевых угроз для детей. В трех других странах из

этой же группы (Эстонии, Словении и Чехии) ситуация несколько отличается. Несмотря на то что в этих странах очевиден рост инициатив в области сетевой безопасности, интернет-ресурсы содержат довольно мало положительного контента для детей, поэтому уровень сетевых угроз представляется высоким. Похожая ситуация наблюдается в Норвегии.

В двух странах из категории «высокая пользовательская активность, высокий уровень угроз» (Нидерланды и Великобритания) наблюдаются достаточное число инициатив и значительное количество положительного контента в сети. Однако масштаб и степень пользовательской активности детей по-прежнему свидетельствуют о высоком уровне угрозы, а каких-либо изменений в сетевой политике, учитывающих этот аспект, не происходит. Ситуацию может изменить к лучшему распространение в школах грамотности в области интернета и информирование о сетевой безопасности.

В некоторых странах с более низким уровнем сетевых угроз (Германия, Греция, Ирландия и Италия) этот уровень обеспечивается относительно низкой пользовательской активностью среди детей (с одной стороны) и действиями со стороны интернет-провайдеров по повышению сетевой безопасности – с другой. В других же странах с низким уровнем сетевых угроз (Австрия, Бельгия и Дания) доступ к большому количеству положительного онлайн-контента (возможно, благодаря таким крупным языковым сообществам, как Германия, Великобритания, США) играет ключевую роль в поддержке сетевых угроз на низком уровне.

«Нужны ли мы себе?»

Реальные жертвы виртуальных клубов

текст:

Галина Мурсалиева



Слово «киберсуицид» обозначает, увы, не самоубийство в виртуальном мире – удаление профиля на «Одноклассниках» или дневника в Livejournal. Это физическое самоубийство, спровоцированное интернетом и особыми сайтами, посвященным тому, как покончить с собой быстро, безболезненно и с гарантированным результатом

Чаще всего жертвами такой киберпропаганды становятся, разумеется, подростки. Причин тому несколько. Во-первых, они много времени проводят в сети, предпочитая виртуальное общение живому. Во-вторых, они поддаются внушению. В-третьих, в период становления личности человека часто посещают мысли о бессмысленности жизни, и, если в этот момент рядом оказывается не тот, кто сможет отвлечь от тягостных мыслей, а виртуальный товарищ, который вложит в голову мысль о самоубийстве, последствия могут быть трагичными.

На форумах и в чатах на сайтах, романтизирующих суицид, люди находят не только подсказки, как это сделать, но и партнеров по самоубийству. Эта проблема носит общемировой характер – виртуальная культура суицида появилась практически одновременно с развитием интернета.

Первый случай был зарегистрирован в Японии в 1993 году. Сразу 34 человека, сговорившись в чате одного из сайтов, пропагандирующих суицид, покончили с собой.

Еще два года назад в Японии таких сайтов было более двух сотен. Последствия ужасают. То полиция Токио обнаруживает в автомобиле семь трупов явно не знакомых между собой в реале молодых людей из разных предместий – отравились угарным газом. То полиция Киото находит в запертой квартире три бездыханных тела – опять же все умершие были из разных префектур Японии, и все, как показывает в итоге следствие, много времени проводили на сайтах клубов самоубийц.

Спустя какое-то время вирус захватил Великобританию, Норвегию, Австрию и Грецию – во всяком случае отчеты о случаях смерти с доказанными истоками в интернете чаще всего публикуются в этих странах. Широко известна, в частности, история 20-летнего норвежца и несовершеннолетней девушки из Австрии, которые познакомились на одном из старейших суицидальных сайтов. Они пешком поднялись на утес высотой 604 метра на юго-западе Норвегии и бросились вниз.

Однако подобные сообщения приходят и из других стран – практически из всех, где интернет имеет массовое распространение.

В этом списке есть и Россия. В 2004 году 20-летняя Ольга Эмса и 26-летний Евгений Бойцов скрепили руки кожаными наручниками из секс-шопа и прыгнули с крыши 16-этажного дома. Доказано, что они познакомились на одном из сайтов, пропагандирующих самоубийство. В январе 2007 года в Новосибирске, взявшись за руки, выбросились из окна восьмого

этажа 17-летние Ольга и Иван, которые, как выяснилось, познакомились в таком же чате за несколько дней до этого. Это случаи, которые получили самое полное освещение в прессе, но на самом деле их гораздо больше. Проблема в том, что установить связь между самоубийством и историей посещения сайтов удается не всегда.

Но как технически попадают в онлайн-клубы самоубийц и как получают четкие инструкции? Очень просто – все эти сайты находятся в открытом доступе и самим фактом своего существования сообщают молодым людям, что мысли о суициде – это норма, а не патология.

Вот фрагмент форума суицидного сайта на русском языке:

Dima: «Меня доконала эта чертова жизнь, кругом одни проблемы... и мне надо покинуть эту Землю. Но одному это довольно страшно. Мне нужен человек, который уйдет вместе со мной».

И тут же ему отвечает девушка под ником Just Dead Angel: «Мне нечего терять. Было много попыток уйти, но так ни одной и не получилось. Давай попробуем вместе...».

В русскоязычном интернете есть немалое количество сайтов, которые открыто пропагандируют уход из жизни. Войти на многие из них легко, не надо даже регистрироваться. Полная библиотека суицидента: список великих людей, покончивших с собой, научные статьи классиков психиатрии, заметки врачей о том, как помочь человеку, задумавшему уход из жизни. И тут же – краткий справочник самоубийцы, 100 методов суицида. Инструкции, рецепты, советы: какую веревку надо брать при повешении, чтобы довести дело до конца. Как, в каких пропорциях и чем запивать то, что убило бы наверняка. Какой температуры должна быть вода в ванне при перерезании вены, как ее резать, эту самую вену: вдоль или поперек... Есть даже калькулятор агонии – сколько секунд или минут будет длиться мучение при том или ином выборе средства...

Взрослому рациональному человеку все это может показаться черным юмором, но эти сайты читают и дети, будучи самыми активными пользователями интернета. А они, как известно, практически не способны фильтровать информацию.

По данным петербургской конференции психиатров, ежегодно в результате самоубийств в стране гибнут 2800 детей в возрасте от пяти до девятнадцати лет. В цифре не отражены попытки неудавшихся суицидов. Просчитать, сколько из них подтолкнули к самоубийству

«черные сайты», невозможно, но нужно пытаться осмыслить происходящее.

Несколько лет назад был закрыт сайт mysuicide.ru. Среди его посетителей было наибольшее количество тех, кто воплотил в жизнь свою трагическое намерение. За несколько месяцев до этого покончил жизнь самоубийством создатель этого ресурса – «теоретик добровольной смерти», тридцатилетний программист Сергей Макаров. Сколько людей он увел за собой, никто не знает.

Заглушить голоса тех, кто призывает к самоубийству и утягивает за собой людей в могилы личным примером, очень сложно. Сеть хранит память практически обо всех, кого она сгубила. В блогах накопилось огромное количество дневников добровольно ушедших из жизни людей, и даже появились сообщества, куда выкладываются ссылки на такие дневники, – для любителей посмаковать чужую смерть.

Зачастую дневники суицидально настроенных людей и их комментарии провоцируют мысли о самоубийстве у их друзей. В сущности, это то же самое доведение до самоубийства, за которое положена уголовная ответственность, но только в этом случае невозможно ничего доказать.

Дети чаще всего пытаются привлечь публичное внимание к своей личной драме, но, если их читает в этот момент не разумный человек, а такие же отчаявшиеся подростки, они не смогут помочь, а только подтолкнут его к страшному решению. Вот цитата из дневника 14-летней девочки из Благовещенска: «...от (кровь) енность... Упасть на асфальт, дрожать лопатками... Нужны ли мы себе?».

Она выпрыгнула с балкона 12-го этажа вместе с 16-летней знакомой по чату. Обе погибли.

Сеть хранит память практически обо всех, кого она сгубила.

Мнения экспертов

На вопросы Галины Мурсалиевой отвечает Елена ВРОНО, детский психиатр, суицидолог.

Это же инфекция?

Конечно, происходит взаимное подстегивание.

Но что тут можно сделать? Закрывать сайты – значит, еще больше подстегивать.

Конечно, это делать бессмысленно.

Иногда мне кажется, что чем больше мы об этом говорим, тем больше популяризируем суицид.

Нет. Секреты еще никогда никому не помогали. Другое дело, что должен быть ряд жестких ограничений в таких публикациях.

Я, конечно, понимаю, что на человека может повлиять в минуту слабости все что угодно: сонеты Шекспира или хамство в автобусе.

И не в интернете дело. Но он сконцентрировал, сгустил, свел и подсказал уже так многим...

Это говорит о том, что нет реальных людей в системе ближнего круга. Что люди получают поддержку только в виртуальном мире... Вот здесь опасность.

На вопросы Галины Мурсалиевой отвечает Владимир ПОРУС, доктор философских наук.

Известно, что человек, независимо от того, верующий он или нет, на каких-то этапах жизни находит свои смыслы, на каких-то – теряет. Какое состояние общества показывает нам сегодня интернет? Массовое заражение унынием? Игру? Чей-то злой умысел?

В реальности жизнь властвует над нами, понуждает все время предпринимать какие-то усилия. А в виртуальной реальности властвует человек. Легким нажатием кнопки Delete он уничтожает, Enter – вызывает к жизни, он здесь полностью владеет ситуацией.

На суицидных сайтах, особенно в их чатах и на форумах, в завсегдаях числятся люди, у которых, на мой взгляд, не было ни особых страданий, ни сильных переживаний. Просто они выбрали эту власть: можно усиливать или упрощать ситуацию, пересекать пространства, забывая о времени. Что важно, человек оказывается не один такой. С ним вместе с сайта на сайт скачет группа. И все вместе они умирают раньше суицида. Потому что уже не живут в реальности – там надо бороться, преодолевать себя, соответствовать каким-то эталонам. А здесь анонимность среды дает неограниченные возможности для безответственных действий, которые в живом общении не безнаказанны. Пришел и ушел как аноним: вместо имени – виртуальный никнейм, можно приписать себе любой пол, возраст, образ и манеру поведения, сейчас – одно, а в следующем сеансе – другое. Этакое порхание от личины к личине, и кроме него – никакого следа твоего пребывания в этой забитой доверху пустоте. Человек внутри сети привыкает к инструкциям. К примеру, как установить программу. Или вот, как уйти из жизни: смейся то-то, режь так-то... Это те же шаблоны.

Но для того чтобы резать, надо как минимум выйти из сети. Другой шаблон. Реальный.

Нет, он реальный только для тела. Эти люди умирают до суицида – они сливаются с виртуальным миром. Становятся частью мира искусственного. Проживая в сети, человек превращается в духовного киборга. Поток сюда ринулся, и он сюда, поток в обратном направлении – и он за ним. Он прыгнет с крыши не потому, что разочаровался, а потому, что он в другой реальности. Он уже давно виртуален. В реальности он уже давно не видит ничего ценного... Ему непременно нужны чаты, другие люди. Это последнее психологическое доказательство неживых людей, что они реальны. И надо снять с себя это бремя жизни... А дух от информационного обжорства ослаб, выхолостился... Команда Delete...



Психолог Александр ТХОСТОВ, профессор МГУ, доктор психологических наук:

Киберсуицид – это история про то, как новые технологии, подобно биологическому взрыву, разнесли смертоносный суицидальный вирус, который, впрочем, существовал всегда. «Необходимо определить, что именно включается в понятие «киберсуицид»: есть ли в этом понятии что-то существенно новое, за исключением технически новых инструментов. Дневники про суицид писались всегда. Другое дело, что сегодня они стали доступны каждому. Их можно сравнить со «Страданиями молодого Вертера», выложенными как реальные документы в интернете. В свое время даже в качестве литературного произведения они вызвали целую волну самоубийств. Однако если в литературе есть хоть какая-то цензура, то в интернете наблюдается полная вседозволенность. Еще один принципиально важный момент: подростки не совсем критичны, они воспринимают предлагаемую им информацию в сети как истину, получая еще и поддержку: «Я не один такой, и придуманное мной решение многие считают правильным». Помимо этого в сети проблема смерти сильно идеализируется, интернет подает смерть как игру. Естественная смерть ужасна, она сопряжена со страданиями и самого человека, и его близких. А искусственная, виртуальная, инсценированная смерть легка и романтична. Подросток думает: «я умру, и это будет так легко и красиво, я уйду к этим хорошим людям».

Дети и подростки всегда относились к группам риска из-за сложности перемены статуса, трудностей социализации, не всегда возможной и не всегда простой для них. Одиночки уже никого не ищут, а коллективные суициды – это отчаянная попытка найти таких, как ты. Необходимо создавать специальные службы для работы с такими подростками, где психологи могли бы применить свои знания и умения, нужны специ-

альные исследовательские проекты. Уже существующие службы, такие как телефон доверия, должны больше рекламировать в сети возможность получения помощи. И наконец, самое важное: нужно понимать, что киберсуицид – лишь один из симптомов болезни общества, и он, как термометр, отражает его состояние. Пока не созданы возможности эффективной социализации, поиска своего места в жизни, окончательное решение этой проблемы невозможно. Достоверной статистики, которой можно было бы верить, я не знаю. У нас нет надежной статистики и по простым суицидам. А что касается игры или ухода от реальности, то я не вижу здесь противоречия: это такая игра в смерть, которая помогает уйти от реальности. Причем навсегда.

Сергей ХАРИТОНОВ, врач-психотерапевт, психиатр, кандидат медицинских наук:

Универсальных рецептов помощи человеку, попавшему под влияние суицидных интернет-ресурсов, пока не существует. Диалог с суицидентами онлайн – это серьезная проблема. Они будут отличаться от обычного диалога с пациентом и потребуют специальных исследований. Еще одним трудным вопросом остается создание единой системы сайтов, на которые выходили бы пользователи, нуждающиеся в помощи.

Родители и учителя должны помнить о том, что нынешние дети и подростки живут в мощной информационной среде, которая способна сама по себе толкать человека на те или иные поступки. Имеет значение, какая информация нас окружает и как человек ею распоряжается. Нам с вами необходимо обсуждать не только тему суицида, но и тему жизни: почему стоит жить, даже если у вас серьезные проблемы. Поменять вектор, приводить аргументацию, пропагандировать жизнь.



ДЕТЯМ И ПОДРОСТКАМ:

- если тебя оскорбляют и преследуют в интернете,
 - если тебе делают неприличные предложения в интернете,
 - если ты стал жертвой сетевых мошенников,
 - если ты столкнулся с опасностью во время пользования сетью интернет или мобильной связью,
- Обратись на линию помощи «Дети Онлайн», тебя выслушают и помогут.

РОДИТЕЛЯМ, ВОСПИТАТЕЛЯМ, УЧИТЕЛЯМ:

- если Вы обеспокоены безопасностью ребенка при его работе в интернете или при использовании мобильной связи;
 - если ребенок подвергся опасности или стал жертвой сетевых преследователей и мошенников,
- Обратись на линию помощи «Дети Онлайн», Вас проконсультируют опытные специалисты.

Линия помощи «Дети онлайн»

звоните по телефону

8-800-25-000-15

(звонок по России бесплатный,
прием звонков осуществляется
по рабочим дням с 9-00 до 18-00 мск)

Или пишите по адресу:

**helpline@
detionline.org**



**Научно-методическая
поддержка:**

Федеральный институт развития
образования МОН РФ
Московский Государственный
Университет имени М.В. Ломоносова
Московский Государственный
Технический Университет им. Баумана

Кибер-агрессоры

Все больше школьников становятся жертвами кампаний по запугиванию и унижению

текст:
Урван Парфентьев,
кандидат политических наук

В 2006 году 14-летняя американская школьница Меган Мейер завела виртуальный роман с молодым человеком, который сначала расположил к себе девушку, а затем стал постоянно оскорблять. В конце концов он послал ей сообщение, что мир без нее стал бы лучше. Меган не выдержала и повесилась.

Взять на испуг

Жертвами подобного интернет-преследования (или так называемого кибербуллинга) ежегодно становятся миллионы подростков. С английского cyberbullying можно перевести как «кибертравля» – массовая атака оскорбительным контентом всех электронных контактов жертвы. На почту присылаются письма с оскорблениями и угрозами, унижающими достоинство высказываниями, а часто – с видеороликами и картинками унижительного или компрометирующего содержания с участием жертвы. Оскорбления или издевательства поступают также по контактам в онлайн-мессенджерах. Более продвинутые буллеры могут взломать, например, страничку жертвы в социальной сети и разместить там оскорбления. Известны случаи незаконного проникновения в базы профилей различных сервисов, внедрения Trojan-программ на компьютер жертвы или других подобных действий.

В отличие от предшественника кибербуллинга – телефонного хулиганства, в кибертравле нередко преследуется цель не персонального оскорбления, а унижения достоинства публично. Поэтому визуальные материалы делаются буллерами доступными максимальному числу людей, даже незнакомых – для этого они выкладываются на специальных веб-страницах (например, бесплатном хостинге), фото- и видеохостингах, страницах в блогах и социальных сетях. Заинтересованным людям (и, разумеется, жертве) отправляется ссылка на подобный

контент. Если у буллеров есть возможность, то они организывают фактически спам-рассылку ссылок по максимально возможному для них числу адресов. Преследователи используют и мобильный телефон. Если раньше буллеры ограничивались SMS с оскорблениями, то теперь перешли к созданию видеоконтента. Одно из излюбленных развлечений – разослать фотографию, изображающую жертву в неприглядном виде, с соответствующим комментарием. Более того, фотоаппарат и видеокамера привнесли в кибербуллинг элементы насилия и преследования по гендерному признаку: массово стали появляться эротические фотографии из раздевалок спортзалов и даже видеосъемки сцен насилия и унижения (в том числе сексуального), потом распространяемые в интернете.

Корни проблемы

Кибербуллинг приобрел особую популярность по причине относительной анонимности и безопасности для атакующих: жертва, как правило, не знает, кто ее преследует. Но главный катализатор роста случаев виртуальной травли – доступность интернет- и мобильных технологий для детей и подростков. В США, по данным местных исследователей, только в 2008 году 41% школьников оказались жертвами в среднем трех кибербуллинговых атак, то есть кампаний по запугиванию и унижению. Порядка 13% подверглись четырем-шести кампаниям кибертравли, 19% – семи и более. В Европе больше всего детей и подростков подверглось кибертравле в Польше (52%) и в Эстонии (31%), меньше всего – в Бельгии (10%). Причем в большинстве случаев (в среднем по ЕС и США 60–70%) потерпевшие знали преследователей лично. Оценить динамику роста кибербуллеров крайне сложно. Поскольку далеко не каждый ребенок сознается в подобных действиях, ре-

альная статистика, как правило, в разы выше анонсируемых показателей.

В России явление детского и подросткового кибербуллинга также стало массовым в период бума цифровых технологий. В первую очередь речь идет о докризисном периоде 2006–2008 годов. О масштабе явления можно судить уже по тому, что практически каждую неделю в новостных материалах фигурируют инциденты, связанные с тяжелой формой кибербуллинга, то есть сопряженного с физическим насилием. Российской особенностью является тот факт, что кибертравля нередко осуществляется по социальным или национальным мотивам, фактически представляя собой разновидность экстремистских действий.

Аналитики называют универсальной причиной развития кибербуллинга готовность подростков делиться личной информацией в виртуальном мире. Буллер, как правило, получает данные о контактах жертвы из общего доступа. Поэтому указание в личных профилях на веб-ресурсах собственных контактов (адрес электронной почты, номер мессенджера или мобильного телефона) является прямым приглашением потенциальному преследователю. Так, 50% всех подростков, проживающих на территории ЕС, охотно предоставляют свои контактные данные в интернете.

SOS

Массовый характер кибертравли стал головной болью для юристов и правоохранительных органов. В странах ЕС немалое внимание уделяется визуальной «антикибербуллинговой» пропаганде. Польша, Германия и Великобритания выпустили пропагандистские видеоролики, демонстрирующие опасность киберпреследования и предлагающие детям правильную модель поведения. В тех случаях, когда есть основания полагать, что это человек не из близкого окружения, достаточно сменить все известные буллеру контакты. Параллельно есть смысл позаботиться о большем уровне сохранности персональных данных и контактов. Однако, когда онлайн-буллинг содержит в себе элементы

физического прессинга, требуется принципиально другой подход. Именно поэтому, например, в западноевропейских инициативах активно используются силы полиции. Так, в большинстве видеороликов, посвященных борьбе с кибербуллингом и длящихся более 1 минуты, акцентируется вовлеченность полиции в процесс защиты потерпевших. В западноевропейской правоприменительной практике буллеры могут быть привлечены к ответственности (при достижении предусмотренного законом возраста) либо стать объектом работы и надзора органов правопорядка и юстиции. В российском уголовном законе также содер-

жатся статьи, позволяющие привлечь интернет-преследователей к ответственности – по статьям 129 и 130 (клевета, оскорбление), статье 117 (истязание – в случаях, если буллинг сопряжен с насилием).

В России действует горячая линия по противоправному контенту Национального узла интернет-безопасности. За год работы было принято 428 сообщений. Кроме того, в сентябре 2009 года стартовал спецпроект Национального узла «Хулиганам.нет» (www.huliganam.net), посвященный проблемам кибертравли. А с октября Центр безопасного интернета в России начал принимать жалобы на контент с кибербуллингом.



В США в 2008 году 41% школьников оказались жертвами в среднем трех кибербуллинговых атак. В Европе больше всего детей и подростков подверглось кибертравле в Польше (52%) и в Эстонии (31%). В большинстве случаев потерпевшие знали преследователей лично

Глоссарий

Hack and slash (англ. «hack» – рубить и «slash» – резать, «режь и руби», иначе «hack and slay» – «режь, убивай») – термин, характеризующий процесс компьютерной игры, в котором основное место отдано истреблению множества противников в ближнем бою с помощью мечей и прочего холодного оружия. Понятие произошло из настольных ролевых игр и позже переключало в MUD'ы и компьютерные игры.

Interactive Fiction (дословно – интерактивная литература, IF; текстовые квесты; adventure – «адвенчуры») – жанр компьютерных игр, в котором общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации.

NPC (от англ. «Non-Player Character» – неигровой персонаж). В компьютерных и настольных ролевых играх персонаж, управляемый программой или мастером, в последнем случае иногда может называться мастерским персонажем. В компьютерных играх таким термином обычно обозначают дружественных или нейтральных к игроку персонажей, а враждебных чаще называют монстрами или «мобами» (в случае с MMORPG). Неигровые персо-

нажи служат как инструмент создания игровой атмосферы (животные, мирные жители в городах) и для сюжетных целей (в приключенческих и ролевых играх).

WoW – онлайн-игра «World of Warcraft».

Аватар/аватарка/юзерпик – небольшое статичное или анимированное изображение (часто ограниченное размером в некоторое число пикселей), обычно не являющееся истинной фотографией пользователя. Редактируется (отображается) обычно в личных настройках коммуникационных программ (например, мессенджерах), профиле зарегистрированного пользователя на форуме, чате, сайте, блоге, социальной сети. Может быть как фотографией, так и картинкой. Используется для персонализации пользователя. Как знак может нести одну или более функций, отражать какие-либо черты характера пользователя и помогать максимально правильно создать первое впечатление у собеседника.

Аккаунт (от англ. «account» – «учетная запись», «личный счет») – личная учетная запись на любом интернет-ресурсе, где собрана необходимая

информация о пользователе, заполняемая при регистрации.

Блог (от англ. «web log», «сетевой журнал или дневник событий») – сайт, онлайн-дневник, содержащий регулярно добавляемые записи, ссылки, изображения или мультимедиа в обратном хронологическом порядке.

Блогер – автор блога.

Винда – операционная система Windows.

Гамить/гамать (от англ. «game» – игра) – играть в компьютерные или онлайн-игры.

Геймер (от англ. «game» – игра) – игрок, человек, постоянно играющий в компьютерные игры.

Грумлинг – попытка установить в интернете контакт с ребенком или подростком с намерением начать сексуальные отношения, а также побуждение детей и подростков к сексуальным действиям посредством интернета.

Гэмблинг – увлечение азартными играми; часто употребляется как определение патологической склонности к азартным играм.

Кибербуллинг (от англ. «cyberbullying», от «bully» – хулиган, драчун, задира, грубиян, насильник). Преследование, агрессивное поведение, травля с использованием цифровых технологий.

Контент (от англ. «content» – содержание, содержимое) – любое информационно значимое наполнение или содержание какого-либо информационного ресурса: текст, графика, музыка, видео, звуки; мобильный контент – мультимедийное наполнение, адаптированное для использования в мобильных устройствах (телефоны, смартфоны, коммуникаторы и т.д.), – текст, графика, музыка, рингтоны, видео, игры, дополнительное программное обеспечение. Для контента важными параметрами являются объем, актуальность, доступность, дизайн, привлекательность.

Мессенджер (от англ. «Instant messenger», IM) – программа для мгновенного обмена сообщениями по локальной или глобальной компьютерной сети в реальном времени через службы мгновенных сообщений (Instant Messaging Service, IMS). Передаваться могут текстовые сообщения, звуковые сигналы, изображения,

видео, а также производятся такие действия, как совместное рисование или игры (ICQ, Skype, MSN).

Ник, никнэйм (от англ. «nickname» – первоначально «кличка», «прозвище»); также сетевое имя – псевдоним, используемый пользователем в интернете, обычно в местах общения (чат, форум, блог). Чаще всего слово является производным от собственного имени или фамилии (например, мищѐ – Мищенко, asash – Саша), имени мифических персонажей или героев (например, archangel), предметов или животных (например, скунс, карандашик) или имеет символическое образное значение (например, Roller-Guru). Нередко встречаются ники, украшенные специальными символами (например, {}oPolлИИЙ, P4eJ1a, koLoBok). Часто ник имеет общую направленность с аватаром пользователя.

Онлайн (от англ. «online» – «на линии») – находящийся в состоянии подключения, в интернете.

Офлайн (от англ. «off-line» – «вне линии», «отключенный от Сети») – состояние, когда компьютер отключен от интернета. Сленговый термин,

обычно применяющийся к чему-то в реальной жизни, не относящемуся к интернету (в противоположность онлайн).

Пост – (от англ. «to post» – «отсылать, отправлять [сообщение]») – единичное сообщение, запись на сайте. В зависимости от механизма работы сайта пост может иметь или не иметь различные атрибуты, например, тему сообщения, прикрепленные файлы или опрос-голосование.

Провайдер (интернет-провайдер, от англ. «Internet Service Provider», ISP, букв. «поставщик интернет-услуг») – организация, предоставляющая услуги доступа к интернету и иные связанные с интернетом услуги. Обычно под этим термином понимают провайдера размещения сайта (сервера) в интернете (хост-провайдер) или провайдера доступа в интернет (интернет-провайдер).

Пэха – порнография.

РПГ (RPG – Role playing game) – ролевая игра.

Сервер (англ. «server», от «to serve» – служить) – совокупность аппаратных и программных средств, предна-

значенных для обслуживания информационных запросов компьютеров абонентов в сетях передачи данных, предоставляя клиентам доступ к определенным ресурсам или услугам.

Социальная сеть – в интернете – программный сервис, площадка для взаимодействия людей в группе или в группах, сайт, объединяющий отдельных людей или организации. Ее участники реальны и связаны друг с другом теми или иными отношениями: от случайных знакомств до тесных семейных и дружеских связей. В качестве подопытия социальной сети можно рассматривать любое онлайн-новое сообщество, члены которого участвуют, например, в обсуждениях на форуме. Социальная сеть также образуется читателями тематического сообщества, созданного на любом сервисе блогов. Многие профессиональные сообщества превратились в инструмент поиска людей, рекомендации сотрудников и поиска работы.

Спам (от англ. «spam») – анонимная массовая не запрошенная рассылка по электронной почте коммерческой, политической и иной рекламы или иного вида сообще-

ний от неизвестных людей или организаций без согласия получателя.

Флуд – (от неверно произносимого англ. «flood», наводнение) – размещение однотипной информации на нескольких ветках форума или разных форумах, одной повторяющейся фразы, символов, букв, одинаковых графических файлов или просто коротких бессмысленных сообщений на веб-форумах, в чатах, блогах. Лицо, которое распространяет флуд, на интернет-сленге называется флудером. На форумах даблпост (или оверпост), то есть два или более сообщений подряд, также считаются флудом.

Форум – термин соответствует смыслу исходного понятия «форум». Интернет-сервис для общения (обычно на определенную тему), где каждый пользователь может оставлять свои текстовые сообщения, доступные для прочтения другим. Форум отличается от чата разделением обсуждаемых тем и возможностью общения не в реальном времени. Форумы часто используются для разного рода консультаций, в работе служб технической поддержки. В настоящее время форумы

являются одним из наиболее популярных способов обсуждения вопросов в интернете. На данный момент форумы сосуществуют наравне с блогами.

Хостинг (от англ. «hosting») – услуга по предоставлению дискового пространства для физического размещения информации на сервере, постоянно находящемся в Сети. Обычно под понятием услуги хостинга подразумевают как минимум услугу размещения файлов сайта на сервере, на котором запущено ПО, необходимое для обработки запросов к этим файлам (веб-сервер). Как правило, в услугу хостинга уже входит предоставление места для почтовой корреспонденции, баз данных, DNS, файлового хранилища и т. п., а также поддержка функционирования соответствующих сервисов.

Чат (от англ. «to chat» – «болтать, болтовня, разговор») – средство обмена сообщениями между двумя или более участниками по компьютерной сети в режиме реального времени, а также программное обеспечение, позволяющее организовывать такое общение.

Чатиться – общаться в чате.

Детский онлайн-конкурс «Интернешка» по безопасному использованию интернета



1 ДЕКАБРЯ 2009 ГОДА НА САЙТЕ INTERNESHKA.NET СТАРТОВАЛ 3-Й ВСЕРОССИЙСКИЙ ДЕТСКИЙ ТВОРЧЕСКИЙ ОНЛАЙН-КОНКУРС «ИНТЕРНESHKA», ГЛАВНАЯ ТЕМА КОТОРОГО – БЕЗОПАСНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРНЕТА.

На этот раз «Интернешка» проходит под эгидой организационного комитета Года безопасного интернета в России при поддержке уполномоченного при президенте РФ по правам ребенка, представительства ЮНИСЕФ в России, государственных органов и компаний – представителей интернет-индустрии.

Главная цель проекта – привлечь внимание юных интернет-пользователей, их родителей и педагогов к теме безопасного использования интернета, повысить интернет-грамотность и развить творческие способности детей. Проект рассчитан на учащихся начальных, средних и средних специальных образовательных учреждений России. В нем участвуют тысячи детей из всех регионов Российской Федерации.

Организатор конкурса – фонд «Дружественный Рунет». Соорганизаторы и генеральные партнеры конкурса – группа компаний «КОМСТАР – Объединенные ТелеСистемы» и Hosting Community.

Желающие принимать участие в конкурсах и оценивать работы участников должны зарегистрироваться на сайте www.interneshka.net. Предварительная регистрация участников открыта с 26 октября 2009 года.

В рамках проекта «Интернешка» проводятся конкурсы:

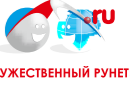
1. Творческий конкурс «Рисунок на тему безопасного использования интернета». Даты проведения: 1 декабря 2009 – 17 января 2010
2. Творческий конкурс «Сказка об интернете». Даты проведения: 1 декабря 2009 – 17 января 2010
3. Творческий конкурс «История из жизни». Даты проведения: 1 декабря 2009 – 17 января 2010
4. Интернет-олимпиада по безопасному использованию сети Интернет. Даты проведения: 17–31 января 2010

Подведение итогов:

Итоги всех мероприятий онлайн-конкурса «Интернешка» будут подведены к международному дню безопасного интернета, 9 февраля 2010 года. Победителям конкурса будут вручены ценные призы и памятные дипломы от организаторов, партнеров конкурса.

Уважаемые родители, работники образования, воспитатели! Расскажите о конкурсе своим детям, ученикам и коллегам! Вместе мы сможем научить наших детей безопасной работе в интернете.

Подробнее о конкурсе и правилах участия вы можете узнать на официальном сайте конкурса: www.interneshka.net. Партнеры конкурса: Центр анализа интернет-ресурсов; информационно-аналитический ресурс «Ваш личный интернет»; социальный проект «NetPolice»; «Лаборатория Касперского»; RU-CENTER; Фонд Развития Интернет; «Форексис»; Московский дом общественных организаций; «Мир Бибигона».



Правила безопасности в интернете

Акции детского портала Tvidi.ru

Детский портал «Твиди» (www.tvidi.ru) провел социальные акции в рамках Года безопасного интернета в России.

Акции портала поддержали Координационный центр домена RU, «Лаборатория Касперского» и «Фонд развития интернета».

В сентябре «Твиди» распространил листовки-памятки «Правила безопасности в интернете» в школах Санкт-Петербурга и в Москве. В листовке перечислены основные правила безопасного поведения ребенка в интернете: «Не называй настоящее имя и фамилию», «Не размещай фотографии», «Не говори свой адрес и номер телефона», «Не встречайся с людьми, которых знаешь только по общению в интернете» и другие.

Также в сентябре «Твиди» совместно с Фондом Развития Интернет провел опрос относительно безопасного поведения в интернете. Около 15 тыс. детей в возрасте от 8 до 14 лет со всей России ответили на вопросы сайта. По результатам опроса «Твиди» делает работу на ошибках – публикует разъяснительные заметки о том, как правильно вести себя в сети.

По итогам опроса, дети показали достаточно хорошую осведомленность об угрозах интернета. Более половины (68%) всех опрошенных школьников ответили, что нельзя указывать на форумах, блогах и других сайтах свои личные данные. 73% детей ответили, что встречаться

Участница конкурса «Детки в сетке» ~Melissa~

Интернет сейчас очень «засорен» разными вредными сайтами (то есть сайтами 18+), да и в будущем, я думаю, он будет таким же засоренным. В первую очередь, я, конечно же, запрещаю своему ребенку бывать на такого рода сайтах, а для полной уверенности поставлю программу «Нянька»). Буду стараться быть помощником своему ребенку при выборе сайтов для посещения. Я разрешу своему ребенку сидеть в ICQ и в чатах, так как считаю, что такое общение помогает завести друзей, хоть и виртуальных. Ну, интернет интернетом, а здоровье все-таки самое главное в жизни. Поэтому время сидения за компьютером будет от 1 до 1,5 часов. Думаю, это все=)

с людьми, которых знаешь только по общению в сети, нельзя. 85% пользователей осознают, что, скачивая в интернете фильмы, музыку, программы, можно заразить свой компьютер вирусом и программой-шпионом. При этом дети не осознают, что в интернете действуют те же этические нормы, что и в реальной жизни. 58% опрошенных ответили, что ложь в реальной жизни и ложь в интернете – абсолютно разные понятия, и 32% детей считают, что в сети все «не по-настоящему».

Помимо опроса, на «Твиди» прошел конкурс «Детки в сетке». Участники конкурса должны были написать сочинения на тему «Представь, что ты взрослый. Что ты разрешишь, а что запретишь своему ребенку делать в интернете?». Более 2000 детей приняли участие в конкурсе. Победителями стали 23 пользователя, приславшие самые оригинальные и содержательные работы. Все они получили призы от Координационного центра домена RU, «Лаборатории Касперского» и портала «Твиди».





2009