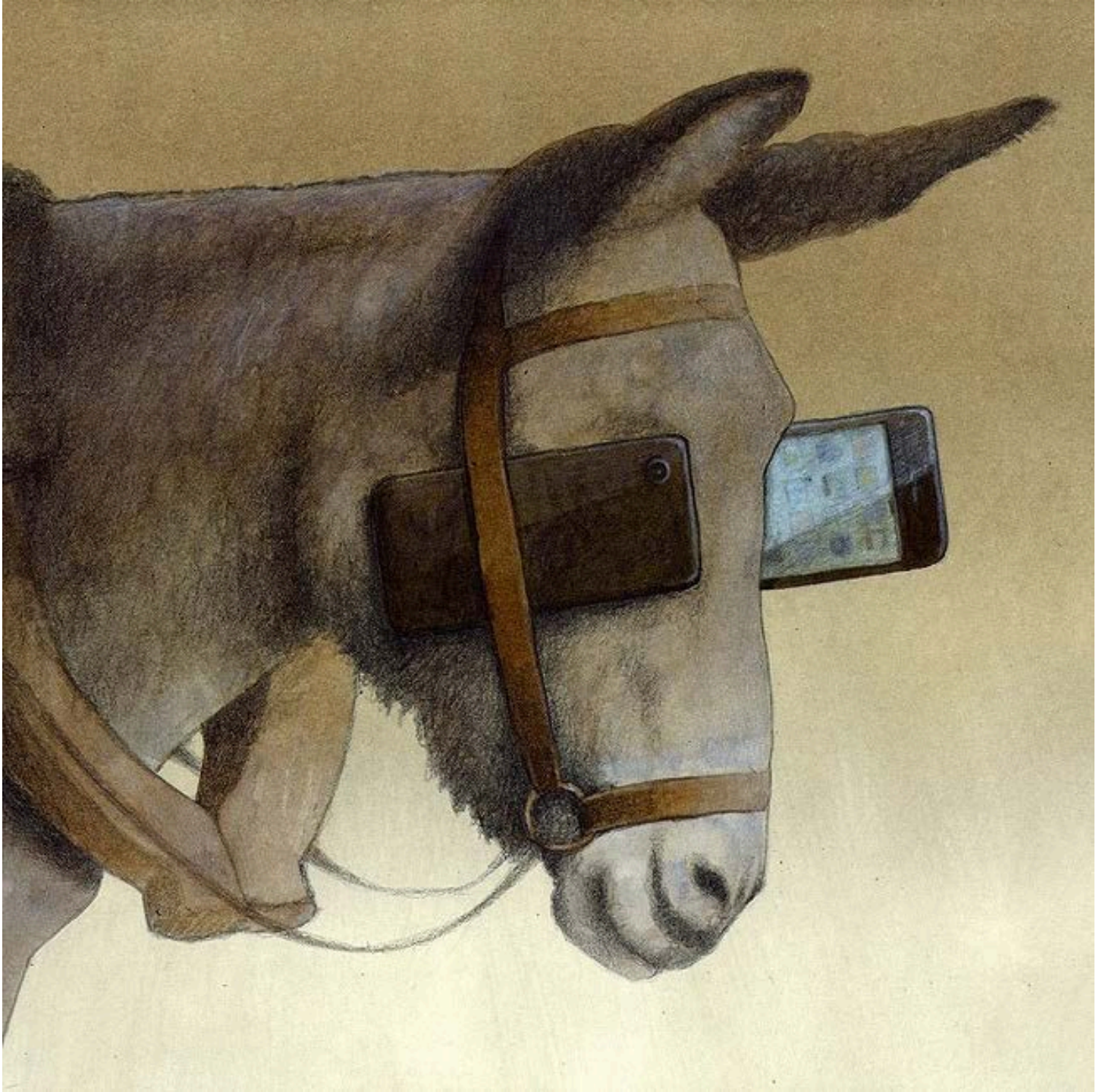
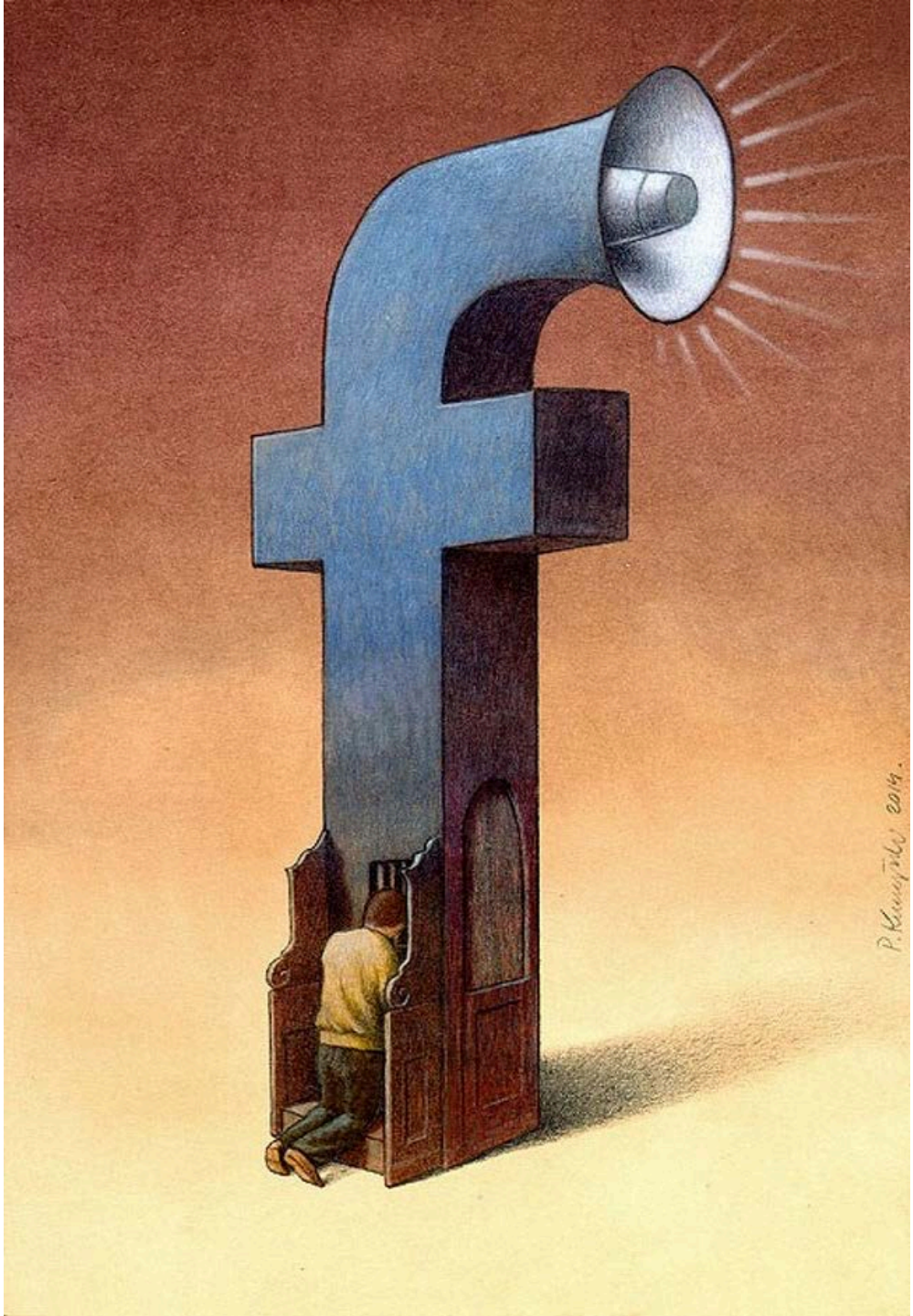


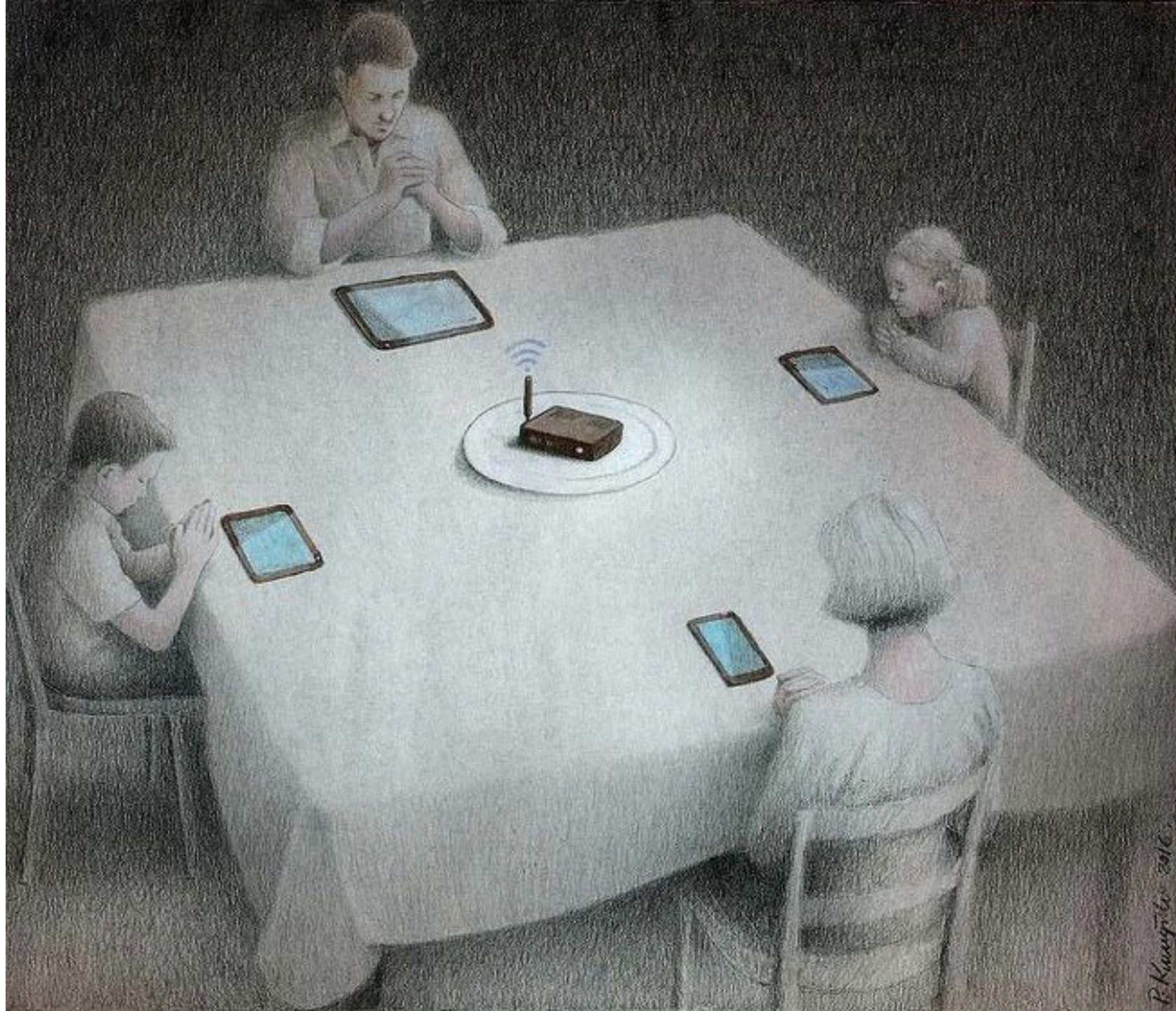
Интернет, соцсети, видеоигры  
– угрозы и преимущества

Польский художник  
Павел Кучинский  
([Pawel Kuczynski](#))















P. Kuznetsov 2016



- Ребенок проходит в своем психологическом развитии определенные стадии, которые достаточно сильно отличаются друг от друга. Это также отражается и на интересах детей при пользовании Интернетом.
- По результатам социологических исследований 88% **четырёхлетних детей** выходят в сеть вместе с родителями.
- В **8-9-летнем** возрасте дети всё чаще выходят в сеть самостоятельно. К 14 годам совместное, семейное пользование сетью сохраняется лишь для 7% подростков.
- Более четверти детей проводят в Сети от 7 до 14 часов в неделю, или около 1-2 часов в день. В то же время каждый пятый ребенок находится в Интернете более 21 часа в неделю.
- Большинство российских детей выходят в Сеть бесконтрольно. Около 80% детей в России выходят в Интернет через отдельные компьютеры в своих комнатах или через мобильные телефоны.
- Более 80% российских подростков имеют профиль в социальных сетях, и у каждого шестого из них более 100 друзей. Около 40% детей впоследствии начинают встречаться с сетевыми знакомыми в офлайне. В Европе только 8% детей встречаются с новыми онлайн-знакомыми в реальности.

- Больше половины пользователей сети в возрасте **до 14 лет** просматривают сайты с нежелательным содержанием. 39% детей посещают порносайты, 19% наблюдают сцены насилия, 16% увлекаются азартными играми.
- Наркотическими веществами и алкоголем интересуются 14% детей, а экстремистские и националистические ресурсы посещают 11% несовершеннолетних пользователей
- Исследования показали, что 90% детей сталкивались в сети с порнографией, а 65% искали ее целенаправленно. При этом 44% несовершеннолетних пользователей Интернета хотя бы раз подвергались в сети сексуальным домогательствам.
- Подростки **от 12 до 17 лет** являются основной группой риска для развития интернет-зависимости в силу своих возрастных особенностей.
- Дети и подростки нуждаются в самовыражении. Если нет других средств поделиться своими мыслями и энергией, они обращаются к компьютеру.
- Примерно треть вредоносного ПО, существующего в настоящее время, создана детьми до 11 лет. Дети начинают интересоваться разработкой кодов, столкнувшись с проблемами во время игр онлайн.

- Источник - Лига интернета для родителей
- <http://ligainternet.ru/encyclopedia-of-security/parents-and-teachers/>

- Игровое расстройство является попыткой формализации зависимости от компьютерных игр со стороны Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ), которая в июне 2018 года включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней (МКБ-11), запланированный к вводу в действие с 1 января 2022 года. Выделяются две основные формы расстройства: преимущественно онлайн и преимущественно офлайн.
- 
- Некоторые страны стали рассматривать явление как серьёзную проблему. Так, Южной Корее проявление проблемы привело к введению закона, который запрещает детям до 16 лет играть в интернет-игры с полуночи до шести часов утра. В Японии если играющий потратил на игры некоторое количество часов за месяц, то он получает уведомление. В Китае у крупного интернет-провайдера Tencent введено ограничение по времени, которое дети могут провести за наиболее популярными играми

# Формы травли по классификации Нэнси Виллард (Willard, 2007)

- *Оскорбление* (англ. *Flaming*). Как правило, происходит в открытом публичном пространстве Интернета, посредством оскорбительных комментариев, вульгарных обращений и замечаний.
- *Домогательство* (англ. *Harassment*). Целенаправленные, систематические кибератаки от незнакомых людей, пользователей социальных сетей, людей из ближайшего реального социального окружения.
- *Очернение и распространение слухов* (англ. *Denigration*). Намеренное выставление жертвы в чёрном свете с помощью публикации фото- или видеоматериалов на Интернет-страницах, форумах, в новостных группах, через электронную почту, например, чтобы разрушить дружеские отношения или отомстить экс-подруге.
- *Использование фиктивного имени* (англ. *Impersonation*). Намеренно выдавать себя за другого человека, используя пароль жертвы, например, для того, чтобы оскорбить учителя.
- *Публичное разглашение личной информации* (англ. *Outing and Trickery*). Распространение личной информации, например, интимных фотографий, финансового положения, рода деятельности с целью оскорбить или шантажировать, например, экс-партнера.
- *Социальная изоляция* (англ. *Exclusion*). Отказ общаться (как на деловом, так и на неформальном уровне), исключение из Instant-Messenger'а группы или игрового сообщества и так далее.
- *Продолжительное домогательство и преследование* (англ. *Cyberstalking*). Систематическое (сексуальное) преследование кого-либо, сопровождающееся угрозами и домогательствами.
- *Открытая угроза физической расправы* (англ. *Cyberthreats*). Прямые или косвенные угрозы убийства кого-либо или причинения телесных повреждений.

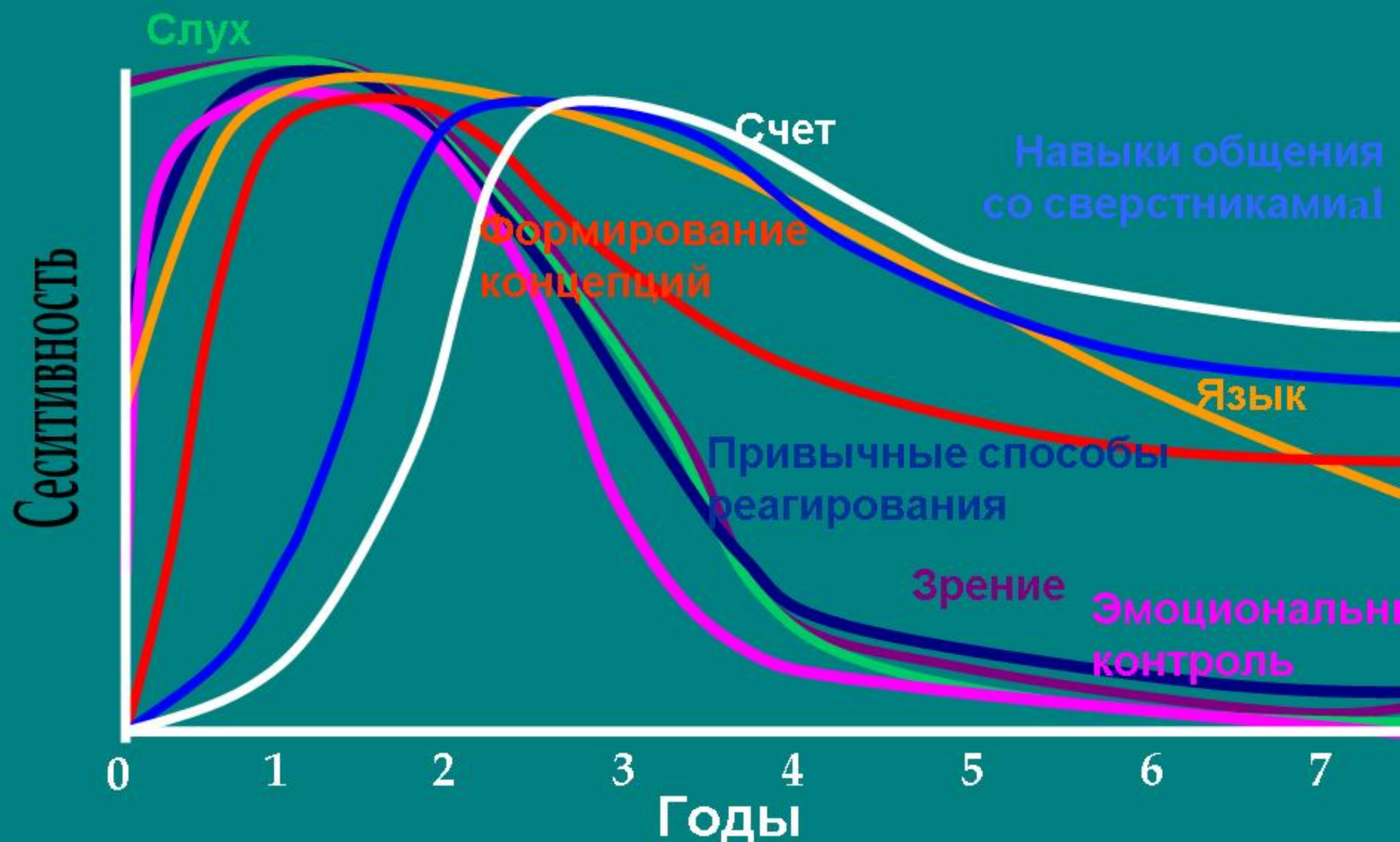
Эльзагейт



# Некоторые приметы ИТ мира

- Мы редко звоним - сначала договориться в whatsapp
- Оплачиваем покупки телефоном
- Общаемся с находящимися рядом через мессенджер
- Уходит журналистика как профессия
- Нет толстых литературных журналов
- Мы по-другому читаем
- Зависим от реакции неизвестных воображаемых друзей в соцсетях
- МЧС предупреждает о катаклизмах
- Можем общаться с людьми, находящимися на разных континентах
- Исчезновение профессий – операционисты в банках, юристы в Сбере
- Дети списывают ДЗ из интернета
- Мы перестали договариваться от точном месте встречи
- Нам не надо запоминать дорогу ориентироваться в картах
- Постоянная возможность контролировать ребенка или супруга приводит к стрессу в случае ее отсутствия
- Мы каждый формируем свое собственное информационное пространство
- Покупаем через интернет
- Facebook знает о нас все
- Появление новых профессий SMM –щики, веб-дизайнеры, специалисты в области big data

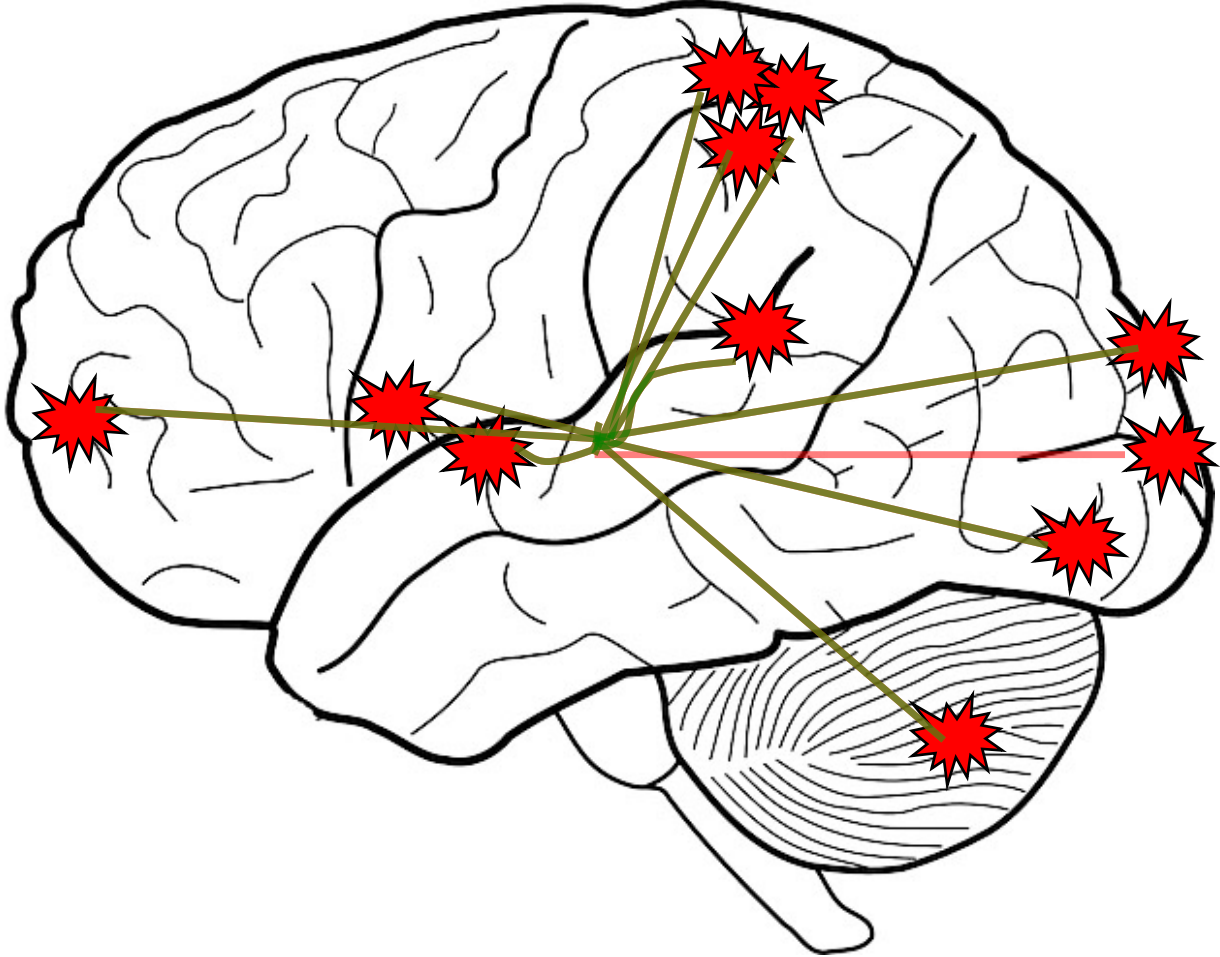
# Сенситивные периоды развития мозга



Graph developed by Council for Early Child Development (ref: Nash, 1997; *Early Years Study*, 1999; Shonkoff, 2000.)

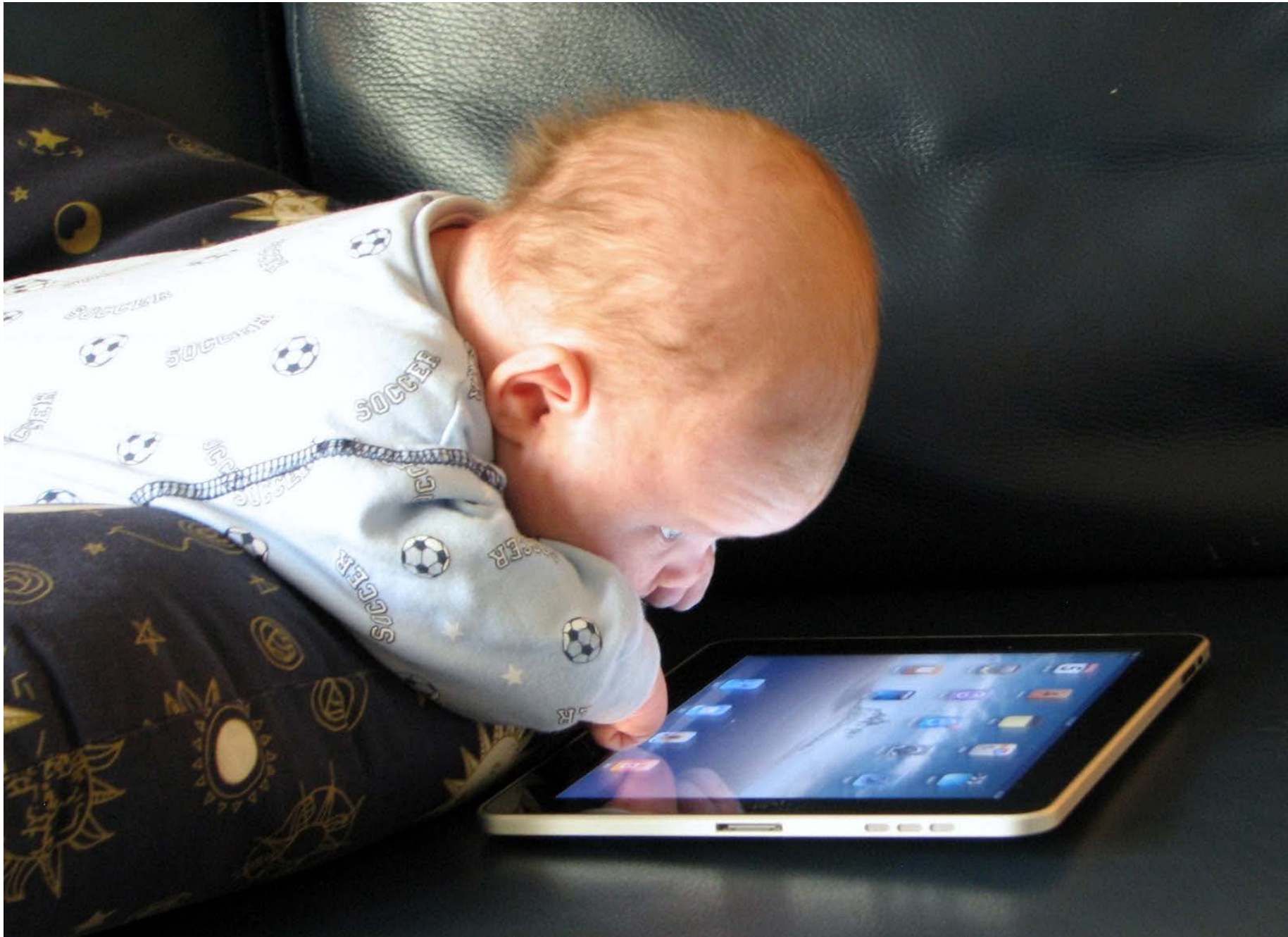
- Цвет
- Размер
- Форму
- Температуру
- Гладкость
- Звук
- Вкус
- Запах
- Назначение
- Название











# Горе от ума

- **Хлестова**

- 
- И впрямь с ума сойдешь от этих, от одних
- От пансионеров, школ, лицеев, как бишь их,
- Да от ланкартачных взаимных обучений.

- **Княгиня**

- 
- Нет, в Петербурге институт
- Пе-да-го-гический, так, кажется, зовут:
- Там упражняются в расколах и в безверьи
- Профессоры!! - у них учился наш родня,
- И вышел! хоть сейчас в аптеку, в подмастерьи.
- 
- От женщин бегают, и даже от меня!

- Чинов не хочет знать! Он химик, он ботаник,
- Князь Федор, мой племянник.

- 

- **Скалозуб**

- 

- Я вас обрадую: всеобщая молва,
- Что есть проект насчет лицеев, школ, гимназий;
- Там будут лишь учить по нашему: раз, два;
- А книги сохраняют так: для больших okazji.

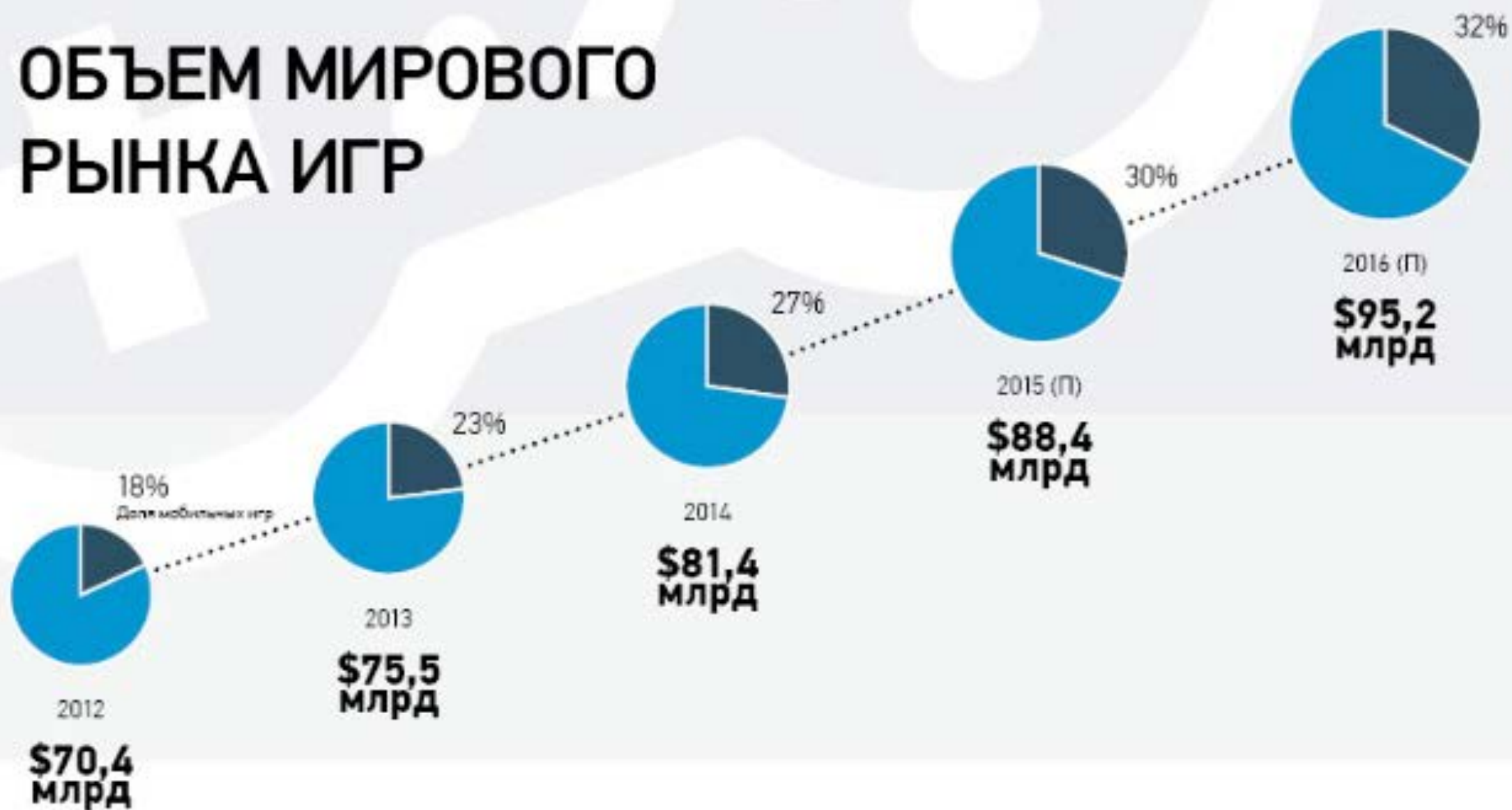
- 

- **Фамусов**

- 

- Сергей Сергеич, нет! Уж коли зло пресечь:
- Забрать все книги бы да сжечь.

# ОБЪЕМ МИРОВОГО РЫНКА ИГР

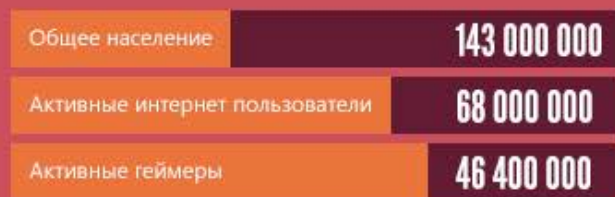


# ОБЪЕМ РОССИЙСКОГО РЫНКА ИГР



Источник: J'son & Partners Consulting

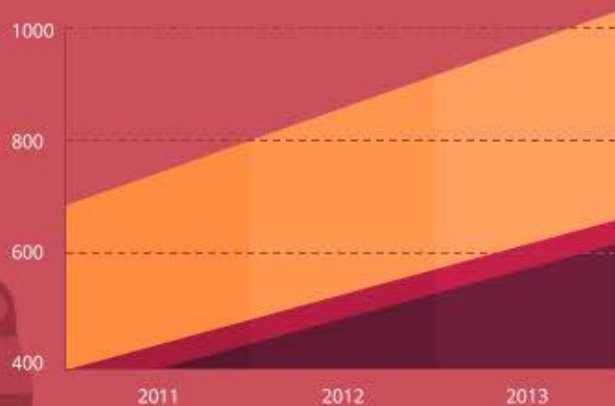
## Геймеры в России



## Объем игрового рынка в России

Онлайн-игры, с оборотом более \$1,3 млрд, по-прежнему являются самым прибыльным сегментом интернет-бизнеса в России.

Динамика объема российского рынка онлайн-игр по сегментам (млн USD).



## Кто играет в компьютерные игры в России?



- Рабочие **24%**
- Школьники/студенты **20%**
- Руководители подразделений **19%**
- Специалисты с высшим образованием **16%**
- Предприниматели **8%**
- Пенсионеры **6%**
- Не работают/домохозяйки **6%**
- Госслужащие **1%**

## За что игроки платят больше?

Самая высокая доля платящих игроков среди пользователей онлайн-игр у сегмента MMO. Многопользовательские игры отличает лояльная аудитория, которая готова тратить на внутриигровые платежи порядка 1100 руб. в месяц.



## Типичный геймер



## Платежи в онлайн-играх 2013

Оплата кредитными картами сохраняет лидерство среди каналов пополнения игрового счета: в 2013 году их доля выросла на 11%.



Источники: J'son & Partners, Mail.ru Group, Newzoo, RBK Money

## Самые продаваемые игры в 2015 году по жанрам



# Противоречия

Потребности	Ограничения
Исследовать окружающий мир	Тотальный контроль
Рисковать	Родительская тревога – все как можно более безопасно
Общаться с другими	Школа – дом – доп. Занятия.
Конструировать	Лего???
Чувствовать себя успешным	Школа и родители - оценки, упреки
Чувствовать себя сильным	
Конкурировать и побеждать	

























# Преимущества: Положительные эффекты видеоигр

<https://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>

- Когда ваш ребенок играет в видеоигры, это дает его мозгу реальную тренировку. Во многих видеоиграх навыки, необходимые для победы, предполагают абстрактное и высокоуровневое мышление. Эти навыки даже не преподаются в школе. Некоторые умственные навыки, улучшенные видеоиграми, включают:
- **Следование инструкциям**
- **Решение проблем и логика** . Когда ребенок играет в игру, такую как «Невероятная машина», «Angry Birds» или «Cut The Rope», он тренирует свой мозг, чтобы придумать творческие способы решения головоломок и других проблем
- **Глазная координация, мелкие моторные и пространственные навыки.** В стрелковых играх персонаж может бегать и стрелять одновременно. Это требует, чтобы игрок в реальном мире отслеживал положение персонажа, где он / она идет, его скорость, где нацеливается пистолет, если стрельба ударяет по противнику, и так далее. Все эти факторы должны быть приняты во внимание, и тогда игрок должен координировать интерпретацию и реакцию мозга с движением рук и кончиков пальцев. Этот процесс требует большой координации глаз и визуально-пространственной способности, чтобы быть успешным. Исследования также показывают, что люди могут улучшить знаковые, пространственные и визуальные навыки внимания от видеоигр. Есть исследования со взрослыми, показывающие, что опыт работы с видеоиграми связан с лучшими хирургическими навыками. Кроме того, причина, данная экспертами относительно того, почему летчики-истребители сегодня более искусны, состоит в том, что пилоты этого поколения отнимают от груди в видеоиграх.

- **Планирование, управление ресурсами и логистика.** Игрок учится управлять ограниченными ресурсами и решать, как лучше использовать ресурсы, так же, как в реальной жизни. Этот навык оттачивается в стратегических играх, таких как SimCity, Age of Empires и Railroad Tycoon. Примечательно, что Американская ассоциация планирования, торговая ассоциация градостроителей и Maxis, создатель игры, утверждали, что SimCity вдохновила многих своих игроков на карьеру в градостроительстве и архитектуре.
- **Многозадачность, одновременное отслеживание многих изменяющихся переменных и управление несколькими задачами.** Например, в стратегических играх при разработке города может появиться неожиданный сюрприз, подобный врагу. Это заставляет игрока быть гибким и быстро менять тактику.

- Когнитивный исследователь Дафна Бавалье рассказывает о том, как видеоигры могут помочь нам учиться, фокусироваться и, увлекаться, а так же многозадачности.
- **Быстрое мышление, быстрый анализ и принятие решений.** Иногда игрок делает это почти каждую секунду игры, давая мозгу реальную тренировку. По словам исследователей из Университета Рочестера во главе с ученым-когнитивистом Дафни Бавелье, игры, имитирующие стрессовые события, такие как те, что были обнаружены в бою или в играх с элементами действия, могут стать учебным пособием для реальных ситуаций. Исследование предполагает, что игровые видеоигры - это тренажер для принятия быстрых решений. Согласно исследованиям, видеоигры можно использовать для обучения солдат и хирургов. Важно то, что решения, принятые игроками в футуристическом стиле, не менее точны. По словам Бэйвелье, «игроки игрового процесса принимают более правильные решения за единицу времени. Если вы хирург или находитесь посреди поля битвы, это может иметь большое значение ».

- **Точность** . Экшн-игры, согласно исследованию Университета Рочестера , тренируют мозг игрока, чтобы принимать быстрые решения, не теряя точности. В сегодняшнем мире важно двигаться быстро, не жертвуя точностью.
- **Стратегия и ожидание** - Стивен Джонсон, автор книги «Все плохо», «Хорошо для вас: как сегодняшняя популярная культура на самом деле делает нас умнее», называет это «телескопированием». Геймер должен решать непосредственные проблемы, сохраняя свои долгосрочные цели на горизонте.
- **Ситуационная осведомленность** - - Defense News сообщила, что армия включает видеоигры для обучения солдат улучшению их ситуационной осведомленности в бою. Многие стратегические игры также требуют от игрока осознания внезапных ситуационных изменений в игре и соответствующей адаптации.

- **Развитие навыков чтения и математики** . Молодой геймер читает инструкции, следит за сюжетными линиями игр и получает информацию из игровых текстов. Кроме того, математические навыки важны для победы во многих играх, которые включают в себя количественный анализ, например управление ресурсами.
- **Настойчивость** . На более высоких уровнях игры игрок обычно **проваливается** в первый раз, но он **продолжает** попытки, пока не достигнет успеха, и не перейдет на **следующий** уровень.
- **Распознавание образов** - в играх есть **внутренняя** логика, и игрок вычисляет это, распознавая шаблоны.

- **Оценка навыков**
- **Индуктивное мышление и проверка гипотез** - Джеймс Пол Джи, профессор образования в университете Висконсин-Мэдисон, говорит, что игра в видеоигру похожа на решение научной проблемы. Как студент в лаборатории, геймер должен придумать гипотезу. Например, геймер должен постоянно пробовать комбинации оружия и силы, чтобы использовать, чтобы победить врага. Если что-то не работает, он меняет гипотезу и пробует следующую. «Видеоигры - это целенаправленный опыт, - говорит Джи, - которые имеют основополагающее значение для обучения.
- **Сопоставление** - геймер использует в игре карты или строит карты в голове для навигации по виртуальным мирам.

- **Память** . Игра в шутеры от первого лица, такие как Call of Duty и Battlefield series, позволяет игроку эффективно судить о том, какую информацию следует хранить в его рабочей памяти и что можно отбросить с учетом поставленной задачи, согласно исследованию, опубликованному в Psychological Research .
- **Концентрация** - исследование, проведенное образовательной лабораторией Аппалачи, показало, что дети с синдромом дефицита внимания, которые играли в Dance Dance Revolution, улучшают свои показатели чтения, помогая им сосредоточиться.

- **Улучшенная способность быстро и точно распознавать визуальную информацию.** Исследование, проведенное в Медицинском центре Beth Israel Medical Center в Нью-Йорке, **обнаружило** прямую связь между навыками в видеоиграх и навыками в лапароскопии. Другое исследование показало, что люди, которые играют в видеоигры на регулярной основе, лучше регистрируют визуальные данные и поэтому являются более быстрыми визуальными учениками. Они также более устойчивы к перцептуальным помехам и, следовательно, могут учиться в течение более длительного периода времени в отвлекающих средах.
- **Обоснованные суждения**
- **Принимая риски** - победа в любой игре подразумевает смелость игрока идти на риск. Большинство игр не вознаграждают игроков, которые играют безопасно.

- **Как реагировать на вызовы**
- **Как реагировать на фрустрации**
- **Как исследовать и переосмысливать цели**
- **Командная работа и сотрудничество при игре с другими людьми** . Многие многопользовательские игры, такие как Team Fortress 2, предполагают сотрудничество с другими онлайн-игроками для победы. Эти игры поощряют игроков максимально использовать свои индивидуальные способности, чтобы внести свой вклад в команду. Согласно опросу Центра Джоан Ганц Куни, учителя сообщают, что их ученики становятся лучше сотрудниками после использования цифровых игр в классе.
- **Менеджмент** - симуляторы управления, такие как Tycoon Rollercoaster и магнат Zoo, учат игрока принимать управленческие решения и управлять эффективным использованием конечных ресурсов. Другие игры, такие как Age of Empires и Civilization, даже имитируют управление ходом цивилизации.
- **Моделирование, навыки реального мира**. Наиболее известными симуляторами являются летные тренажеры, которые пытаются имитировать реальность полета самолета. Все элементы управления, в том числе воздушная скорость, углы крыла, альтиметр и т. Д., Отображаются для игрока, а также визуальное представление мира и обновляются в реальном времени.

# Daphne Bavelier

## Your brain on video games

- Первое утверждение, о котором вы все наверняка слышали: «Если сидеть слишком много перед монитором, испортится зрение». Это высказывание, касающееся зрения. Возможно, среди вас есть специалисты по зрению. Мы на самом деле знаем, как проверить это утверждение. Мы можем пойти в лабораторию и измерить, насколько у вас хорошее зрение. И знаете что? Люди, которые не часто играют в видеоигры-боевики и не проводят много времени перед экраном, имеют хорошее или почти хорошее зрение. Это нормально. Вопрос в том, что некоторые люди играют в видеоигры пять часов в неделю, 10 часов в неделю, 15 часов в неделю, и, согласно этому утверждению, их зрение должно быть очень плохим, да? Не поверите, но у них очень, очень хорошее зрение. У них зрение лучше, чем у не играющих в эти игры людей. Их зрение лучше по двум аспектам. Во-первых, они могут увидеть маленькие детали в общем хаосе, и таким образом они могут прочитать мелкий шрифт на упаковке лекарства без лупы. Они способны на это, имея в распоряжении только свои глаза. Во-вторых, они могут различать разные тона серого цвета. Допустим, вы ведёте машину в тумане. Способность различать тона серого повлияет на то, увидите ли вы машину впереди и избежите аварии или нет. Мы используем эти знания для разработки специальных игр для пациентов с плохим зрением. С их помощью мы программируем их мозг на то, чтобы видеть лучше. Очевидно, что видеоигры-боевики не делают ваше зрение хуже.
- TED.COM

- В недавнем исследовании университета Бригама Янга факультет по изучению семейной жизни представил отчёт о том, что родители, уделяющие больше внимания видеоиграм вместе с детьми, в реальной жизни устанавливают с ними более крепкие взаимоотношения.
- Революционные клинические испытания Восточно-Каролинского Университета, где было доказано, что онлайн игры в сравнении с лекарственными препаратами могут быть намного эффективнее при лечении невроза, тревоги и депрессии. Всего 30 минут онлайн-игр в день способствуют значительному улучшению настроения и устойчивому ощущению счастья.
- Стэнфордский Университет уже 5 лет анализирует, как использование в игре идеализированного аватара влияет на наши повседневные мысли и действия, делая нас храбрее, амбициознее, целеустремлённее.

- Компьютерная игра заставляет игрока принимать самостоятельные решения, идти к цели, рассчитывать ресурсы и заботиться не только о себе, но и о своих компьютерных подчинённых. Собственно, на тренингах для взрослых руководителей учат тому же самому, только за несуразно большие деньги и в течение слишком короткого времени, чтобы можно было как следует этому научиться.
- Самое главное в компьютерной игре то, что ребёнок является там главным. Он принимает решения, и именно от него зависит исход событий — выиграет он или проиграет. Это тот глоток самостоятельности, от которого школьников так тщательно оберегают и в школе, и за её пределами.

# МАЙНКРАФТ

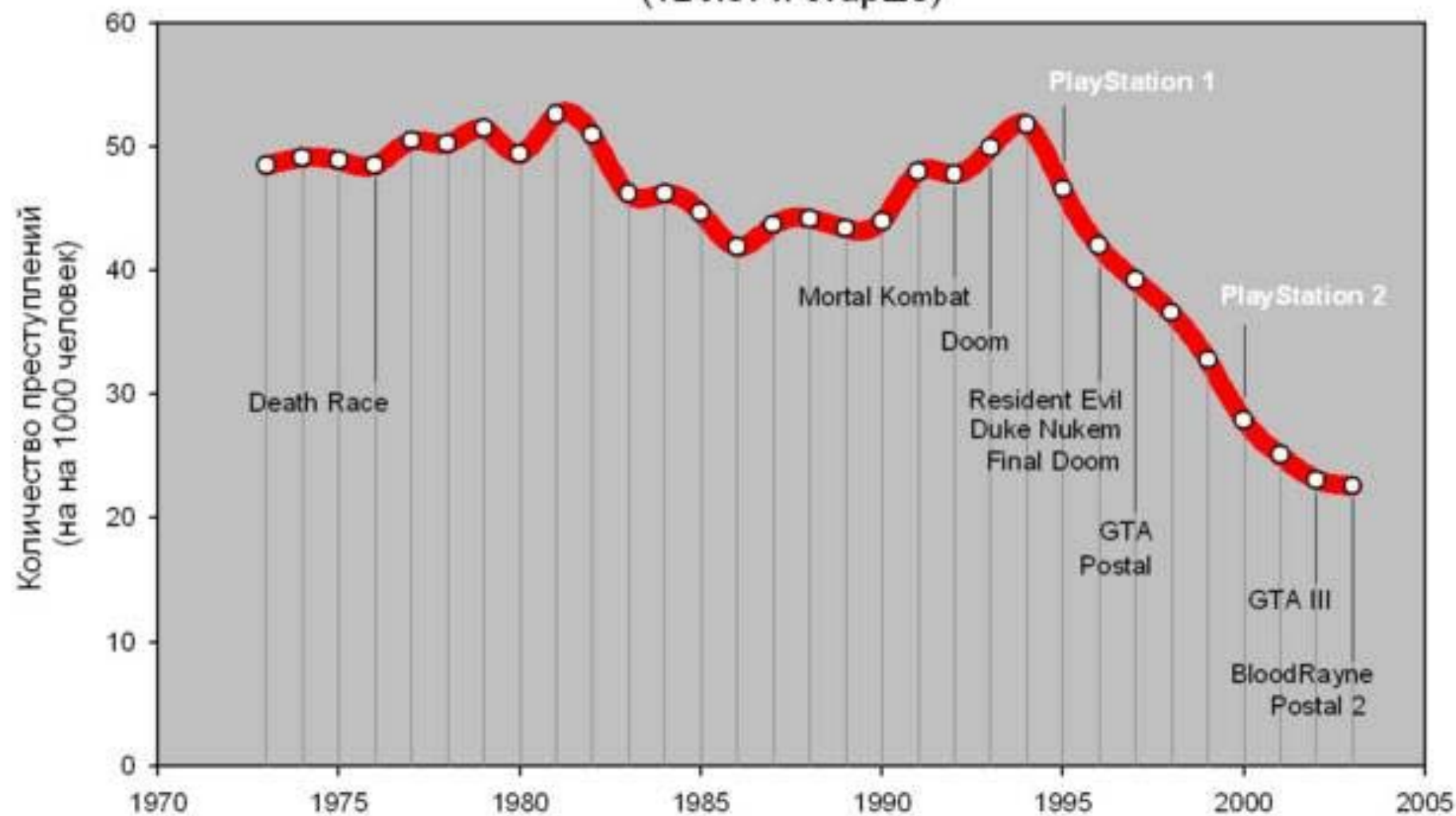
- Как вообще можно объяснить язык «Майнкрафта»? К вашему ребенку приходят в гости друзья, они собираются в комнате и начинают общаться про нубов и эндерманов, при этом смеются и хихикают, пока родители слушают и думают, что лучше бы они говорили о спорте. Многие родители даже не увлекаются спортом, но они хотя бы могут поучаствовать в таком разговоре.
- Родители хотят участвовать в жизни своих детей, но как только те начинают разговаривать о «Майнкрафте», им сразу начинает казаться, что это латынь. И когда родители просят детей объяснить одно понятие, за этим сразу же появляется необходимость объяснить еще одно понятие, а за ним еще одно. И к тому моменту как вы понимаете, почему вашему ребенку нужно было убить дракона Эндера, половина вашего дня уже прошла. В результате все заканчивается тем, что ребенок рассказывает, а родители просто кивают и надеются, что не согласились только что купить какой-нибудь аддон.
- <https://www.nastroy.net/post/5-veshej-kot>

- в Minecraft соединено всё, что в принципе отличает компьютерные игры от всех остальных видов развлечений:
- возможность построить собственный мир;
- нелинейный способ взаимодействия с игровым миром (не так, как с книгой);
- интерактивность (не так, как при просмотре передач и фильмов);
- мгновенная обратная связь;
- обширные возможности для общения и самовыражения (благодаря игровому сообществу).

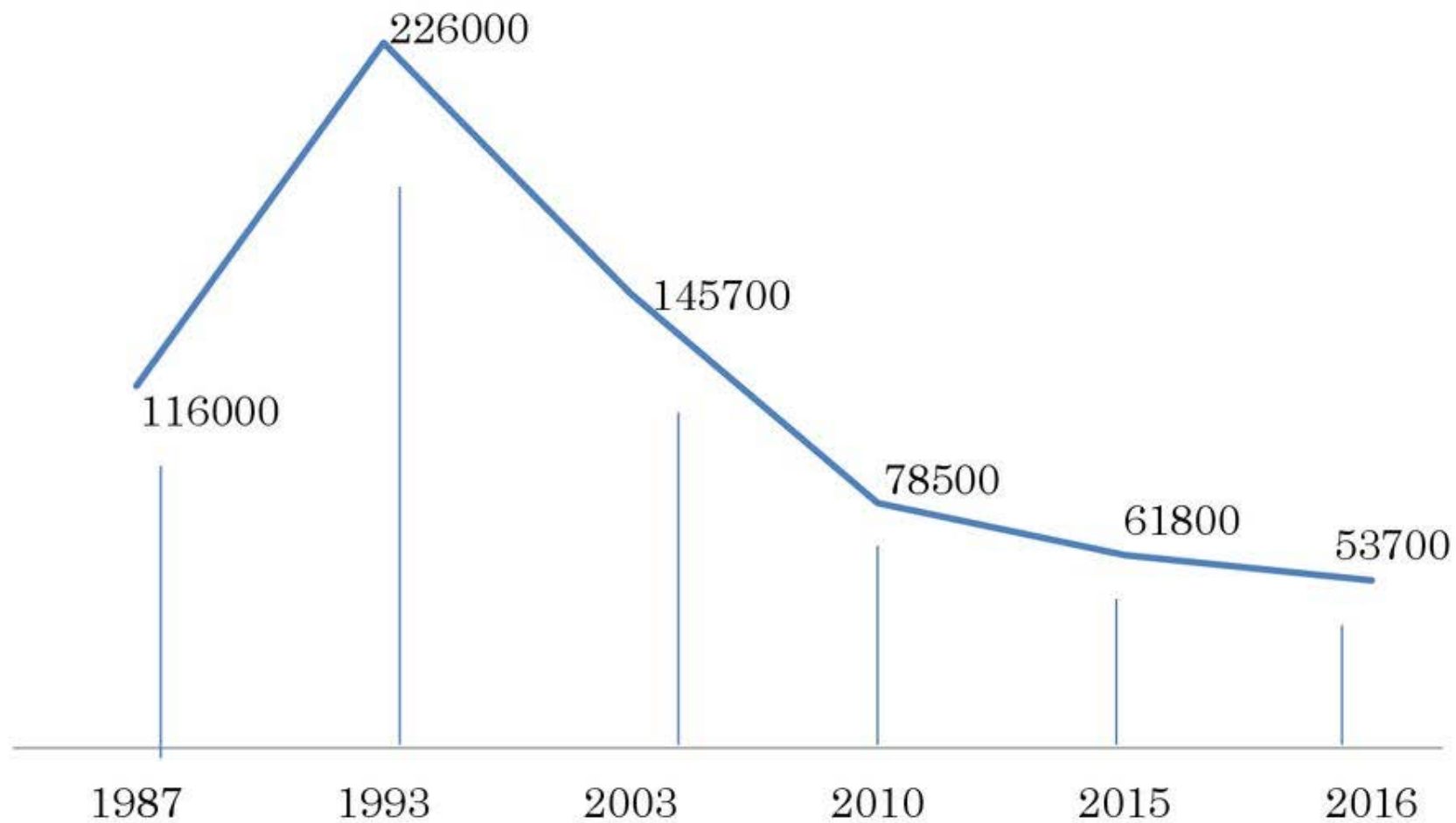
# Киберспорт

- **Киберспорт**, также именуемый как **компьютерный спорт** или **электронный спорт** — командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. В России признан видом спорта.
- В 2014 году Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодежи и туризма начал реализацию образовательной программы «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)
- С 2018 г. Университет ИТМО ввел стипендию для талантливых киберспортсменов в размере 10 тыс. руб. ежемесячно.

# Уровень преступности среди несовершеннолетних в США (12 лет и старше)



**КОЛИЧЕСТВО ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПРЕСТУПЛЕНИЙ,  
СОВЕРШЕННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИМИ**  
*(по данным Росстата) (округлённо)*



**WINS: 01**

**73**

**WINS: 00**

**LIU KANG**

**SCORPION**

**7 HITS**  
**29% DAMAGE**





<b>42</b>	<b>61%</b>	2 0 1		<b>0%</b>	BULL	42 / 200
AMMO	HEALTH	5 5 7		ARMS	ARMOR	SHEL
					ROXT	0 / 50
					CELL	0 / 300

















# Соцсети

- Нормализуют сердечный ритм при просмотре своей странички
- Помогают устроиться на работу и найти нужного сотрудника
- Повышают самооценку
- Повышают продуктивность
- Помогают получить высшее образование
- Помогают найти друзей и супругов

# Жетонная система

- 
- 1. Вместе с ребенком разрабатываем «кодекс» - какие действия награждаются, какие наказываются и каким количеством жетонов. Важно, чтобы были не только штрафы, но и возможность «заработать», например, какими-то общественно полезными делами. Количество пунктов в кодексе должно соответствовать возрасту. Они должны быть ясными для всех участников процесса.
- 2. В начале каждой недели ребенку «выдается» определенное количество жетонов – это могут быть реальные предметы или некие виртуальные жетоны – условные единицы.
- 3. При совершении или не совершении действий описанных в «кодексе» взрослый сразу выдает ли забирает оговоренное в пункте первом количество жетонов. Лучше, если жетоны виртуальные – отбирание реальных жетонов может увеличить количество конфликтов.
- 4. В конце недели подсчитывается результат и «монетизируется» - превращается в заранее оговоренные бонусы.
- Например, минуты просмотра телевизора, игры на компьютере, карманные деньги, игрушки, посещение каких-то интересных для ребенка мест.
- Важно, чтобы это было желанно для ребенка и приемлемо для родителя.
- 5. Периодически «кодекс» можно пересматривать, например, если размер вознаграждений или наказаний перестает действовать или появляются новые задачи.

- Баканова Елена Сергеевна
- Детский и семейный психолог
- Зав. Кафедрой психологии Международного Института Монтессори педагогики
  - +7 (903) 593-06-83
  - [bakanovaelena@gmail.com](mailto:bakanovaelena@gmail.com)
  - [www.bakanovaelena.com](http://www.bakanovaelena.com)
    - [www.fonarik-club.ru](http://www.fonarik-club.ru)
  - [www.facebook.com/izmbes](https://www.facebook.com/izmbes)
- [www.instagram.com/bakanova\\_psycholog](https://www.instagram.com/bakanova_psycholog)