

## Вредный контент, мошенники, зависимость от игр и другие причины поговорить с ребенком серьезно

---

*Интернет влияет на жизнь многих миллионов людей, как взрослых, так и детей — на их мнения, знания, ценности и в целом — на поведение. Как научить детей безопасному существованию в виртуальном пространстве?*

# Цифровые аборигены становятся родителями

За два десятилетия XXI века интернет из инструмента коммуникации научного сообщества превратился в важнейший канал информации, стал неотъемлемой частью современной цивилизации, подарил недостижимые ранее возможности для поиска и обмена данными, деловых контактов, общения и развлечений, общественной и политической жизни, работы, СМИ, образования и научных исследований.

Большинство интернет-пользователей познакомились с этой технологией, будучи уже взрослыми. Однако сейчас формируется новое поколение сетевых пользователей, пришедших в глобальную Сеть буквально «с пеленок». Исследователи называют этих детей «цифровым поколением» или «цифровыми аборигенами», отмечая особенности их познавательных процессов, поведения и личностной сферы в общем, обусловленные ранним знакомством с интернетом. К «цифровому поколению» на Западе относят тех, кто родился после 1980 года.

Отечественные социологи **считают** поколением интернета рожденных в 1983–1992 годах. Это те люди, которые сейчас становятся родителями, и их дети — уже второе поколение интернета.

Российские дети выходят в Сеть с 6–7 лет. Согласно данным Фонда Развития Интернет, детская интернет-аудитория постоянно растет. Если в 2010 году каждый день в интернет выходили 82% детей, то в 2016 году — уже 92%, при этом увеличилась продолжительность визитов.

По данным **исследования** «Растим детей в эпоху Интернета», 56% детей постоянно используют интернет: это больше, чем в США (51%) и странах Европы (40%).

## Что плохого в интернете?

Наряду с полезной и необходимой информацией все, кто пользуются интернетом, сталкиваются с ресурсами, содержащими неэтичный и агрессивный контент. Порнография, наркотики, экстремизм, секты, агрессивная реклама — в интернете очень много такого контента, который может быть вреден или опасен для детей.

### 1. Контентные риски

Контентный риск создают материалы, содержащие информацию о насилии, агрессии, эротике и порнографии, нецензурную лексику, сведения, разжигающие расовую ненависть, пропаганду анорексии и булимии, суицида, азартных игр, наркотических веществ. Столкнуться с ними можно практически везде. Это и сайты, и социальные сети, и блоги, и торренты, и видеохостинги, фактически всё, что сейчас существует в интернете. Подобный материал может прийти от незнакомца по почте или в мессенджере. Он оказывает негативное влияние на психику столкнувшегося с ним человека, особенно ребенка. Например, это могут быть изображения сексуального характера, агрессивные онлайн-игры, азартные игры, пропаганда нездорового образа жизни (наркотиков, алкоголя, табака, анорексии, булимии), принесения вреда здоровью и жизни, нецензурная брань, оскорбления.

### 2. Коммуникационные риски

Коммуникационные риски связаны с межличностными отношениями интернет-пользователей. Это прежде всего риск подвергнуться оскорблениям, нападкам, травле. Для подобных целей используются

различные чаты, онлайн-мессенджеры, социальные сети, сайты знакомств, форумы, блоги.

К сожалению, кибербуллинг — очень распространенное явление среди российских детей. Каждый пятый ребенок подвергнулся буллингу онлайн или в реальной жизни. И это беда не только России. Но в России дети становятся жертвами буллинга в интернете так же часто, как и в реальной жизни. Нередко кибербуллинг берет начало в отношениях с реальными людьми, и в этом случае жертва знает своих обидчиков. Когда же буллинг начинается в интернете, всегда важно позаботиться о том, чтобы он не перерос в реальное насилие над ребенком.

### **3. Сетевые компьютерные игры**

Это игры, в которые одновременно играют несколько человек. Наиболее популярны Fortnite, World of Warcraft, League of Legends, Counter-Strike, World of Tanks, DOTA 2. Через игру у подростков появляется возможность выражать свои эмоции и чувства. Игроки выбирают сетевые игры, где есть чат, и в нем идет не только общение на тему игры, но и обсуждаются жизненные проблемы: игроки активно участвуют в их решении. Подросток, находящийся в сложной ситуации, ищет выход, чаще всего самый простой, который быстро принесет радость. Игра может стать своеобразным заменителем радости от решения проблемы, так как быстро приносит позитивные эмоции.

### **4. Электронные риски**

Кибер-риски — это риск столкнуться с хищением персональной информации, подвергнуться вирусной атаке, онлайн-мошенничеству, спам-атаке, шпионским программам. Вредоносное программное обеспечение распространяется разными способами, не только через носители информации, но и через электронную почту посредством спама или скачанных файлов.

Мошенничество в интернете (кибермошенничество) — один из видов киберпреступлений. Хищение конфиденциальных данных может привести

к тому, что хакер незаконно получает доступ и каким-либо образом использует личную информацию пользователя (номера банковских счетов, паспортные данные, коды, пароли) с целью обмана и воровства. Дети, совершая онлайн-покупки, могут растратить значительные суммы своих родителей, если имели к ним доступ. Они легко могут стать жертвами мошенников.

## Как победить новую зависимость

Неконтролируемое использование интернета может привести к развитию особой формы психологической зависимости — интернет-аддикции, которая отрицательно влияет на бытовую, учебную, социальную и психологическую сферы жизни. Интернет-аддикция как новый вид зависимости качественно отличается от других нехимических форм тем, что дети имеют дело с безграничными возможностями виртуального мира.

Компьютерная зависимость ребенка — это хорошо видимый симптом, показатель того, что родители уделяют ему недостаточно внимания, не знают, как ему живется, какие у него проблемы и желания. Компьютер становится мощным стимулом и главным инструментом для общения. На первых порах он может компенсировать ребенку дефицит личного общения, которое затем может стать ненужным. Пока ребенок играет или что-то смотрит в интернете, он теряет контроль над временем. Ребенок может проявлять агрессию в случае лишения его доступа к компьютерным играм. Вседозволенность и простота достижения цели в играх могут создать впечатление, что и в реальной жизни все так же просто и можно «заново начать игру».

Часы и дни, проведенные перед монитором, могут вызвать нарушение зрения, снижение иммунитета, головные боли, усталость, бессонницу, проблемы с осанкой. Дети перестают фантазировать, у них снижается способность создавать визуальные образы, наблюдаются эмоциональная незрелость, безответственность.

Часто ребенок может пренебрегать своим внешним видом и личной гигиеной. У него могут возникать депрессии при долгом нахождении без

компьютера. Дом и семья отходят на второй план. Могут наблюдаться проблемы с учебой.

Взрослым иногда удобно, что ребенок занят и не отвлекает их просьбами и разговорами. Часто такие взрослые сами зависимы от компьютера и интернета. Нельзя избавить ребенка от интернет-зависимости, просто отобрав компьютер или запретив ему играть. Нужно предложить ему то, что будет на порядок выше, лучше, интересней.

## Кто защитит ребенка

Защитить ребенка от интернет-аддикции могут только его близкие. Нужно чаще отвлекать ребенка от компьютера, предлагая ему интересные занятия: игры, спорт, семейные праздники, чтение, походы в кино или на концерты. Главное — самим родителям не показывать детям пример многочасового сидения за компьютером, особенно если вы не работаете, а играете или проводите время в соцсетях.

Стоит поговорить с ребенком о том, что можно делать в интернете, что нежелательно, а что категорически запрещено. Можно выработать «семейные правила» использования интернета. Ориентируясь на них, ребенок будет знать, как поступать при столкновении с негативным контентом.