# Дети в современном информационном пространстве: Угрозы и возможности

Начало формы

Конец формы

**Оглавление**

1. [С чем может столкнуться ребёнок](https://whatisgood.ru/theory/soviet/deti-v-sovremennom-informatsionnom-prostranstve-ugrozyi-i-vozmozhnosti/#i)
2. [Объект управления](https://whatisgood.ru/theory/soviet/deti-v-sovremennom-informatsionnom-prostranstve-ugrozyi-i-vozmozhnosti/#i-2)
3. [Что будет дальше?](https://whatisgood.ru/theory/soviet/deti-v-sovremennom-informatsionnom-prostranstve-ugrozyi-i-vozmozhnosti/#i-3)
4. [Что делать?](https://whatisgood.ru/theory/soviet/deti-v-sovremennom-informatsionnom-prostranstve-ugrozyi-i-vozmozhnosti/#i-4)
5. [Заключение](https://whatisgood.ru/theory/soviet/deti-v-sovremennom-informatsionnom-prostranstve-ugrozyi-i-vozmozhnosti/#i-5)

## С чем может столкнуться ребёнок

**Пример №1.**Буквально недавно СМС сообщение взбудоражило умы жителей Владимира. Сообщение следующего содержания приходило на телефоны детей через популярные мессенджеры:

Как видите, оно было довольно красочно оформлено. Создатели этого информационного снаряда, который должен был убить в прямом смысле не одного человека, воспользовались авторитетом персонажа из популярного мультфильма «Винкс» – огненной феи. СМС целенаправленно отправлялось только на детские телефоны, то есть каким-то образом была создана и получена база детских номеров и сделана массовая рассылка по этой базе. Люди, выполнявшие данную работу, явно не желали детям и их родителям добра.

Понятно, что подобная рассылка не принесёт денежной прибыли её отправителям. Это же не реклама какого-то продукта, не предложение какой-то новой услуги. Также ясно, что подобный массовый характер сообщений явно привлечёт внимание общественности и будет раскрыт, что сведёт к минимуму эффект воздействия подобных атак. Тогда возникает вопрос: «Для чего это делалось?». Попробуем на него ответить в скопе с другими примерами методов ведения информационных войн.

Кстати говоря, подобные игры в фей довольно давно гуляют по просторам интернета и социальным сетям. И детки, родители которых так быстро стремятся приобщить их к современным гаджетам, более подвержены риску столкнуться с подобной информацией один на один. Как они поступят в подобной ситуации – большой вопрос. Придут ли они к вам? Покажут эту информацию? Спросят, можно ли так поступать? Или предпочтут скрыть, действовать самостоятельно?

**Пример №2.**Девочка из Чебоксар в июне 2016 года, насмотревшись мультфильма «Винкс» (обратите внимание, того же мультфильма, что и в первом примере), получила пятьдесят процентов ожога своего тела, пытаясь превратиться в фею огня (ту же фею, что и в первом примере). В ролике ниже у этой девочки берут интервью. Обратите внимание на то, что отвечает девочка. Она говорит, что хотела «летать, как фея».

После трагедии в комнате дочки убрали все плакаты и игрушки Винкс. Однако, несмотря на трагедию, Соня всё равно мечтает летать. Пришлось пользоваться услугами психолога, чтобы вернуть девочку к реальности.

**Пример №3.**Здесь хотелось бы вспомнить о так называемых группах смерти, подробнее о которых можно прочитать в [статье Новой газеты](https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18%20%20%C2%A0). «Благодаря» подобным группам около 130 детей покончили жизнь самоубийством. Как видите, в статье по ссылке выше ещё в самом начале задаётся тот же самый вопрос: «Для чего это нужно?»

**Пример №4.**Нашумевшая игра «Покемон Гоу». Конечно, многие могут возразить, что данная игра не унесла пока ни одной жизни. Так почему же она стоит в одном ряду с группами смерти, например? Во-первых, как и в случае с «Винкс», с группами смерти – это тоже игра, причём игра, которая заставляет людей не просто щёлкать мышкой и смотреть, как что-то меняется на экране компьютера. Она заставляет людей действовать в реальности. В случае с «Винкс» заставляет походить по комнате, открыть газ. В случае с группами смерти тоже предлагается выполнять какие-то задания. В случае с «Покемон Гоу» игра заставляет вас бродить по квартире или по улице и искать заветных покемонов. Редкий покемон способен согнать кучу народу в одно место.

Таким образом, вырисовывается интересная картина. Все эти игры заставляют человека совершать какие-то действия в реальном мире, предлагая ему воспринимать всё происходящее как игру, не более. Это относится и к «Покемон Гоу».

## Объект управления

Теперь обратимся немного к теории управления. В любом управлении всегда есть субъект  и объект управления. Субъект управления – это тот, кто управляет процессом управления, обеспечивает устойчивость протекания данного процесса. Объект управления – это тот, кем или чем управляют.

Давайте посмотрим на вышеперечисленные примеры и зададимся вопросом: «Кто в этих примерах является ОБЪЕКТОМ управления?». Объектом управления в данных примерах являются **дети.**Почему именно дети? Потому что дети, не имея достаточных знаний и необходимого жизненного опыта, не всегда понимают, что хорошо, а что плохо. Если выражаться в соответствующей управленческой терминологии – не обладают **различением.**

Поэтому они гораздо более подвержены информационным воздействиям. Они менее критично относятся к тому, что видят на экранах своих планшетов. Часть поступающей информации они воспринимают просто на веру. Поэтому не сто̀ит ждать от ребёнка, что в случае какой-то непонятной ситуации он примет верное решение. Совсем необязательно.

##### Для чего это нужно?

В человека заложен естественный биологический принцип сохранения жизни – инстинкт самосохранения. И у детей, подростков он тоже присутствует. Просто, поскольку они ещё только начинают познавать этот мир, он немного снижен, и дети не так чувствуют опасность, как взрослые. Но даже у них этот инстинкт работает.

А теперь представьте, каким сильным должен быть поток информации, чтобы полностью заглушить этот инстинкт, и ребёнок сам добровольно лёг бы под поезд или прыгнул с крыши, или поджёг себя.

Ответ на вопрос «для чего» очевиден. **Налицо отработка новых социальных технологий, с помощью которых можно напрямую управлять поведением людей.** Эти технологии должны быть настолько эффективными, чтобы в случае необходимости можно было бы отключить все барьеры психики и заставить индивида сделать всё, что угодно, вплоть до его гибели.

Очевидно также и то, что подобные информационные бомбы – это непросто шалости подростков. Целенаправленность атак на определённую возрастную группу говорит о серьёзной подготовке тех, кто этим занимается. В создании этих инструментов воздействия на умы детей и подростков явно принимали участие профессиональные психологи, которые прекрасно представляют, что такое неокрепший ум ребёнка.

Заметьте, детям помладше предлагают стать феями, подобно «Винкс». Подросткам предлагаются уже совсем иные игры. На самом деле те же, только в другой обёртке: с другими авторитетами, персонажами, с другим визуальным оформлением. Информационно воздействовать на подростков с одной стороны сложнее, а с другой – ещё легче. Они менее доверчивы по сравнению с маленькими детьми, но зато они уже умеют читать, они более активно пользуются интернетом и социальными сетями. В переходном возрасте психика подростков также очень неустойчива, часто они создают себе комплексы, закрываются от внешнего мира, особенно если есть какие-то внешние недостатки: худоба или наоборот полнота, рост, цвет волос и т.д. Причиной закрытости ребёнка может стать всё, что угодно. И тут важно замкнуть ребёнка на определённые информационные контуры.

Если ребёнок, попадая в определённую среду, будет раскрепощаться, чувствовать себя более полноценным, то он останется в этой среде, чтобы она ему ни предлагала, и последствия могут быть самыми печальными. Те, кто делает это, прекрасно осведомлены о том, как работает психика детей и подростков. Они чётко понимают, что нужно дать детям, чтобы те «повелись» на их приёмы воздействия.

## Что будет дальше?

Управление – это не только хорошо отточенный инструмент воздействия на объект управления, это ещё и прогноз, как объект себя будет вести. Если мы хотим перехватить управление данным процессом, то необходимо чётко осознавать, куда движется вся эта отработка новых социальных технологий.

##### Повышение эффективности.

Что понимать под повышением эффективности? На ребёнка необходимо воздействовать так сильно, чтобы попав в подобную информационную среду, он уже не нашёл дороги назад. Управляющее воздействие на него должно непременно привести к определённому результату.

Для повышения эффективности требуется ещё более глубокое погружение в психологию человека. Применение НЛП, различных методик введения в трансовые состояния – это уже имеет место быть. Посмотрите статью о группах смерти (ссылка выше), там уже вовсю используются какие-то непонятные символы, знаки, образы китов и т.д. Спектр приёмов в этом направлении будет только расти. Вероятно, разработки в области введения в гипнотические состояния через экран уже ведутся. Очевидно, будут использоваться и другие образы животных, известных персонажей из мультфильмов, будут предлагаться новые более интересные интерактивные игры для завлечения детей и подростков в определённые информационные контуры.

##### Увеличение числа играющих.

Очевидно, что чем больше детей удастся завлечь в подобные игры, тем лучше. Для этого необходимо, чтобы ребёнок как можно раньше приобщился к инфосфере. Здесь будут развиваться именно технологии: новые гаджеты, специальные планшеты для детей, очки дополненной реальности, мобильные устройства со встроенными мессенджерами и т.д. Всё это уже есть. Важно обеспечить такую среду, чтобы ребёнок был постоянно подключён, вне зависимости от воли родителей. То есть если родители не покупают ребёнку планшет, то у него должен быть телефон со встроенным интернетом, если нет подключённого интернета на телефоне (что уже достаточно сложно обеспечить), то есть точки Wi-Fi во всех торговых центрах и кафе и т.д.

Для вовлечения детей в подобные игры, как уже говорилось ранее, необходимо использовать известные персонажи из мультфильмов или фильмов. Не исключено, что могут быть использованы и вполне безобидные образы из мультфильмов.

##### Расширение спектра способов получения конечного результата.

Как видим, конечной целью такого информационного воздействия является нанесение тяжкого вреда здоровью и жизни ребёнка. Для этого используются самые различные приёмы. В сообщении, которое приходило детям из Владимира, предлагалось включить газ на ночь. В группах смерти реально описывались различные способы суицида.

Очевидно, что количество вариантов, предлагаемых детям, чтобы расстаться с жизнью будет только расти. Например, чтобы стать феей, детям могут предложить попробовать полетать с крыши дома. А вдруг получится? В мультфильме «Клуб Винкс» есть персонаж Текна. Текна любит ставить различные эксперименты. Почему ребёнку не может прийти сообщение, где Текна предложит ему провести один «очень интересный эксперимент», который в итоге приведёт к печальным последствиям?

В группах смерти будет рассказываться о новых методах суицида. Возможно, более изощрённых, более шокирующих.

В «Покемон Гоу» играющий смотрит в экран телефона, при этом ходит по улицам, не особо замечая, что происходит вокруг. Почему бы в определённый момент не поставить заветного покемона прямо на проезжей части, куда ребёнок спокойненько шагнёт, не обращая внимания на несущиеся с огромной скоростью автомобили? Кто скажет, что это невозможно, почитайте о случаях, когда дети в наушниках попадали под машину, просто не слыша летящего на них авто. А ведь в этих случаях их глаза не были заняты.

Покемон Гоу хороший способ созвать людей к определённому месту, например, к месту планируемого массового терракта и т.д.

## Что делать?

В условиях подобной информационной агрессии очевидным становится тот факт, что мы не можем оставить ребёнка один на один с инфосферой. Родители должны чётко отслеживать, чем живёт их дитя. Если это маленький ребёнок, то тут проще: надо просто отключить дома телевидение и показывать ребёнку те мультфильмы и фильмы, которые считаете правильными.

**Ссылки в помощь:**

[Признаки вредного мультфильма](https://whatisgood.ru/tv/cartoons/priznaki-vrednogo-multfilma/)

[Список хороших мультфильмов](https://whatisgood.ru/tv/cartoons/spisok-multfilmov-dlya-detej-raznyx-vozrastov/)

[Список хороших фильмов для детей](https://whatisgood.ru/tv/films/filmy-kotorye-mozhno-i-nuzhno-pokazyvat-detyam/)

**С интернетом ребёнку в возрасте 3-10 лет и вовсе необязательно соприкасаться, либо только в присутствии родителей.**

Чтобы исключить случаи с рассылкой сообщений о том, как стать феей, надо:

* регистрировать телефон на своё имя, то есть не на ребёнка;
* исключить наличие у ребёнка в телефоне тех мессенджеров, которые «невозможно контролировать»;
* до десяти лет исключить в телефоне наличие интернета.

В качестве дополнительных мер необходимо объяснить ребёнку, что включать газ, играть с огнём – крайне опасно. Можно сыграть с девочкой в игру, где одна куколка будет обычной, а вторая –феей. В игре повернуть диалог к теме, как стать феей. И от лица феи объяснить своему ребёнку, что фея – это сказочный персонаж, в реальной жизни фей не существует, и рассказать, что летать можно, но не как фея, а при помощи самолёта, воздушного шара, дирижабля, вертолёта. И далее рассказать о том, как это может быть здо̀рово.

С подростками сложнее. Где-то с возраста десяти лет уже очень трудно ограничивать доступ ребёнка к инфосфере. Если у него в телефоне не будет интернета, то интернет будет у его товарища по школе, и ещё неизвестно какие штуки этот товарищ будет показывать вашему ребёнку.

Однако и тут есть пару дельных советов в помощь родителям. Ни в коем случае нельзя пускать на самотёк общение вашего дитя с информационной средой. Если ваш ребёнок зарегистрирован в соцсетях, тоже регистрируйтесь в соцсетях, смело добавляйтесь к ним в друзья. Таким образом вы сможете отслеживать всю новостную ленту вашего ребёнка, в каких группах он состоит, какую активность в соцсетях проявляет. Кроме того, вы можете предлагать ему какие-то правильные посты, какие-то интересные ролики, которые будут мотивировать вашего ребёнка к развитию, к стремлению учиться и т.д. Тут главное – не быть навязчивым, превратите всё это в игру.

Если ваш ребёнок играет в онлайн-игры, то время за подобными игрушками, конечно, надо ограничивать. Можете попробовать поиграть вместе с ним. Узнайте, какие игры ему нравятся, какие герои. Почему? Затем ищите, чем можно заменить виртуальный интерес в реальном мире. Например, если ваш ребёнок любит играть в [World of Tanks](https://whatisgood.ru/raznoe/games/world-of-tanks-virtualnye-geroi/), то можете купить ему какую-нибудь сборную модель очень крутого танка. У многих компьютерных игр есть их настольные аналоги. Купите такую игру. Плюс в том, что в такую игру ваш ребёнок не сможет играть один, ему будет необходимо взаимодействие с вами или с друзьями. Можете свозить его на какую-нибудь выставку российского оружия, где он сможет посидеть в настоящем танке и т.д.

Если ребёнок любит играть в игры жанра фэнтези, то там часто герои ходят с мечами. Отдайте его в кружок фехтования, пусть учится сражаться на клинках по-настоящему. Есть множество клубов по историческим реконструкциям, где ребята сами изготавливают старинные костюмы, устраивают сражения на мечах, соревнования по стрельбе из лука и т.д.

Можно увлечь ребёнка фаершоу. Жонглирование огнём чем-то похоже на настоящую магию. И не стоит бояться, что там есть огонь. Во-первых, большинство тренировок проходят без огня, и только когда будет полная уверенность в готовности к тренировкам с огнём, можно к ним приступать. Во-вторых, при тренировках с огнём будут соблюдены все правила пожарной безопасности: одежда только из ХБ, а можно и вообще из негорючих материалов, наличие специальной ткани для тушения, воды, огнетушителя и т.д. Подобные предосторожности сведут к минимуму любые опасные ситуации. Важно, чтобы всё это происходило под вашим присмотром. Кроме того, демонстрация ребёнку, как нужно себя вести с огнём, какие меры предосторожности необходимо применять, выработают у него правильное отношение к этому опасному явлению.

**Итак, всегда ищите аналоги виртуальных интересов вашего ребёнка в реальности, и тогда он никогда не окунётся в иллюзорный мир плоского экрана с головой. В конечном итоге, возможно, интересы в виртуальном мире определят его призвание в жизни.**

Важно понимать, что именно желания человека – очень хороший способ манипулировать им.

Недавно по телевизору показывали случай, как бабушка, чтобы вылечить внучку от депрессии, обратилась к экстрасенсам и купила у них обычные камни за восемь тысяч долларов. Конечно, камни никак не помогли внучке в борьбе с депрессией – экстрасенсы оказались обычными шарлатанами. А сколько таких людей тратят деньги на всякие чудо-лекарства, чтобы стать здоровыми? Желание быть здоровым, причём сразу, без каких-либо усилий – это уже хороший повод манипулировать человеком.

А помните, сколько людей вложилось в своё время в конторы типа МММ? Что, не смотрели Буратино? Не помнят, что такое поле чудес в стране дураков? А сколько сейчас мастер-классов и книг о том, как за короткий срок и без больших стараний стать успешными и богатыми? Кто-нибудь стал после них успешнее и богаче? Наверное, лишь те, кто эти мастер-классы преподаёт. Желание быть богатыми без усилий и стремления работать – это повод к манипуляции. А ведь это взрослые, сознательные граждане!

Чего уже говорить о детях, которые по своей природе более доверчивы, чем взрослые. Они ещё не знают, что многие вещи невозможны в реальном мире, например, научиться летать. Однако и для воплощения вполне реальных желаний ребёнок способен убежать в виртуальный мир.

Отсутствие внимания со стороны родителей, ощущение своей ненужности, бесполезности, беспомощности – всё это может привести к замыканию ребёнка на виртуальном пространстве. Если ребёнку не дают проявить себя, побыть самостоятельным, запрещают принимать собственные решения и иметь своё мнение – это уже может сформировать определённые желания, которые ребёнок будет стремиться воплотить, играя в онлайн-игры и т.д.

Итак, для чего нужно было такое большое отступление? Ответ прост. Если вы хотите, чтобы ваш ребёнок был менее подвержен манипуляциям и был менее замкнут на виртуальный мир, необходимо формировать в нём правильные желания. Каким образом? Конечно, это отдельная сложная тема, но если вкратце, то:

1. **Личным примером.** Если вы постоянно лежите возле телевизора или сидите за компьютером, то вряд ли у вас получится привить своему ребёнку правильные желания и цели. То есть необходим ваш иной образ жизни, к которому можно подключить и вашего отпрыска. Катание на ватрушках, санках, роликах, велосипедах, лыжах, спортивные игры, настольные игры – это всё хорошие способы времяпрепровождения.
2. **Примерами с телеэкрана.**Необходимо периодически побрасывать ребёнку какой-то медиаконтент, где будут правильные образы героев. Желание быть таким же сильным, смелым, быстрым очень мотивирует ребёнка. Если вы при этом объясните ему, что таким можно стать только упорно занимаясь спортом, зарядкой и т.д., то это может сослужить хорошую службу.
3. **Внутренней мотивацией.** Многие дети уже с довольно раннего возраста задумываются, кем хотят стать. Рассказывайте им о каких-то интересных профессиях. Поощряйте в ребёнке его желание стать кем-то. Например, если ребёнок хочет стать доктором, купите ему игрушечные врачебные инструменты, макет человека с внутренними органами, какое-нибудь пособие по биологии, где красочно и доступно будут объясняться какие-то биологические принципы и законы.

**Главное тут – не наседать на ребёнка, важно, чтобы он сам сделал свой выбор.**

## Заключение

Все описанные в начале статьи примеры очень наглядно демонстрируют то, как информация может воздействовать на умы людей. Людьми можно управлять. С помощь создания определённой информационной среды можно заставить людей сделать всё, что угодно. И люди, особенно дети, не всегда могут определить, что эта информация создана с целью причинить им вред.

Группы смерти, игры дополненной реальности, сообщения с инструкциями, как стать феей – это лишь первые шаги на пути создания информационного оружия, которое способно не только контролировать нас, но и физически уничтожить. Всё то, что мы поглощаем с телеэкранов – это отнюдь не безобидное «развлекалово», в первую очередь, это метод. Всё, что мы видим в кино, телевизионном эфире, слышим по радио, читаем в газетах или в интернете, неминуемо формирует наши представления о реальности. Имея определённый образ реального мира, человек действует согласно этому образу. Он может подражать героям, перенимать шаблоны поведения, превращать свою жизнь в бесконечную онлайн-игру, стремиться к тем ценностям, которые доминируют в медиапространстве. Таким  образом, мы делаем мир вокруг себя таким, каким мы хотим его видеть (или привыкли видеть), так стираются грани между виртуальным миром и реальностью. И очень важно, чтобы мы понимали, какие последствия способен создать тот мир, который мы строим.