

Педагог-психолог Наталия ЦВЕТКОВА: критичность оценивания правдивости информации у детей снижена.

Американский разработчик видеоигр Epic Games и датский производитель конструкторов Lego объявили о долгосрочном партнерстве, которое включает в себя создание метавселенной для детей всех возрастов. Предполагается, что этот игровой опыт раскроет в детях творческий потенциал.

Компании представили три принципа, на которых будет строиться виртуальный мир. Во-первых, это защита права детей играть в безопасной и благополучной среде. Во-вторых, конфиденциальность и защита частной жизни маленького человека. В-третьих, предоставление детям и взрослым инструментов для управления своим опытом в метавселенной.

Казалось бы, все условия для погружения в вымышленную реальность. Но так ли альтруистично на самом деле настроены лидеры корпораций? «К сожалению, основная цель даже, на первый взгляд, невинных инициатив, направленных на создание комфортной и безопасной среды, — это получение прибыли. А в погоне за ней корпорации стремятся как можно сильнее привязать к себе пользователей, и дети, увы, слишком часто становятся легкими жертвами манипулятивного дизайна и недостаточной модерации», — отметила, комментируя анонс метавселенной, директор Лиги безопасного интернета Екатерина Мизулина.

Разделить детей и виртуальное пространство уже невозможно. Но понимать опасность подобного снижения возраста в глобализации информационного пространства необходимо. «Понятно, почему целевая аудитория именно дети — ими легче всего манипулировать, — считает педагог-психолог социально-реабилитационного центра «Мой семейный центр» Вышневолоцкого и Удомельского городских округов Наталия ЦВЕТКОВА. — Они увлекающиеся, эмоциональные натуры, легко воспринимают пестрые, меняющиеся картинки, а наполняемость контента при этом вторична. Критичность оценивания правдивости информации снижена». Опасность, по мнению Наталии Михайловны, заключается еще и в том, что подростки, выросшие в виртуальном, иллюзорном мире, утрачивают коммуникативные навыки, они просто не умеют общаться со сверстниками в реальности.

«Очень часто мы и сами подталкиваем в интернет-пространство своих малышей, — признает специалист. — Ведь так удобно, вручив гаджет, заняться домашними делами. По опыту общения с семьями, оказавшимися в трудной жизненной ситуации, знаю, как легко формируется настоящая зависимость и как сложно избавиться от нее ребенка. Ограничивая время пользования телефоном, важно объяснить, на какие ресурсы при этом нельзя заходить и главное — почему. Тогда запрет воспринимается как забота, а не как контроль. Объединиться для защиты юных блогеров, геймеров и ютуберов в этой ситуации необходимо и родителям, и педагогам. Пожалуй, сейчас самое время вспомнить о воспитательной функции школы. В ярком, но безликом виртуальном мире новое поколение утрачивает свою национальную идентичность. А ведь только традиции способны сблизить нас друг с другом по-настоящему и помогут противостоять опасному чужеродному влиянию».

✦ Термин «метавселенная» был введен писателем-фантастом Нилом Стивенсоном в романе 1992 года «Снежная катастрофа». Использовался он для описания виртуального 3D-мира в условиях ядерной катастрофы.