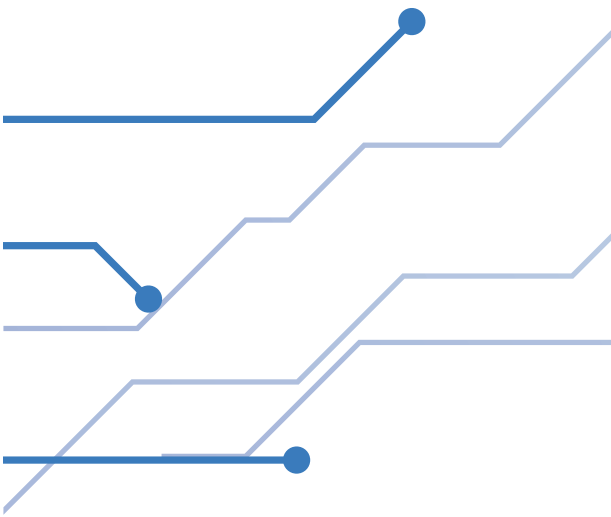




Министерство культуры
и информации
Республики Казахстан



КАЗАХСТАНСКИЙ
ИНСТИТУТ
ОБЩЕСТВЕННОГО
РАЗВИТИЯ



БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И УЧИТЕЛЕЙ

Астана, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

53	ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ
54	ВВЕДЕНИЕ
58	1. ЦИФРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО. РОЛЬ И ВЛИЯНИЕ
59	1.1. Основные понятия и определения цифрового контента
62	1.2. Влияние цифрового контента на психическое здоровье детей/подростков и возникновение рисков суицидального поведения
70	1.3. Цифровой контент и подростковый кибербуллинг в Казахстане
76	2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ШАГИ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ
76	2.1. Методы защиты детей от вредного контента: рекомендации для родителей
83	2.2. Методы защиты детей от вредного контента: рекомендации для учителей
88	3. АНАЛИЗ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА
93	ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ
96	СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ



ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ

- БНС АСПИР РК** – Бюро национальной статистики Агентства по стратегическому планированию и реформам Республики Казахстан
- ВОЗ** – Всемирная организация здравоохранения
- ИИТО** – Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании
- ИКТ** – Информационно-коммуникационные технологии
- КИОР** – НАО «Казахстанский институт общественного развития»
- КНБ РК** – Комитет национальной безопасности Республики Казахстан
- КПСиСУ ГП РК** – Комитет по правовой статистике и специальным учетам Генеральной прокуратуры Республики Казахстан
- МВД РК** – Министерство внутренних дел Республики Казахстан
- МЗ РК** – Министерство здравоохранения Республики Казахстан
- МРП** – Месячный расчетный показатель
- МСЭ** – Международный союз электросвязи
- МЦРИАП РК** – Министерство цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан
- ООН** – Организация Объединенных Наций
- ПК** – Персональный компьютер
- РК** – Республика Казахстан
- СМИ** – Средства массовой информации
- СНГ** – Содружество Независимых Государств
- США** – Соединённые Штаты Америки
- УНП ООН** – Управление Организации Объединенных Наций по наркотикам и преступности
- ЮНЕСКО** – Организация Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры
- ЮНИСЕФ** – Детский фонд Организации Объединенных Наций

ВВЕДЕНИЕ

Методологическая часть программы

1.1. Актуальность темы

Жизнь современных детей тесно связана с использованием технологий. С самых ранних лет дети берут в руки гаджеты и проводят с ними значительную часть своего времени. Так, согласно докладу ЮНИСЕФ, дети составляют треть пользователей интернета. Более того, существует все больше свидетельств того, что возраст, в котором дети начинают использовать интернет, продолжает сокращаться. В некоторых странах дети младше 15 лет прибегают к интернету столь же часто, как и взрослые старше 25 лет¹. Как показывает практика, часто этому активно способствуют сами родители, адаптируя детей к потреблению цифрового контента во время еды, формируя привычку пользоваться смартфонами и прочими гаджетами для развлечения ребенка. Особенно это заметно среди детей дошкольного возраста, когда использование гаджетов тесно связано с решением родителей о применении современных технологий в воспитании.

Развитие курса на цифровизацию в Казахстане было дано государственными программами по формированию и развитию электронного правительства и «Информационный Казахстан-2020». Среди достижений на сегодняшний день: 99 % населения охвачено интернетом, более 90 % государственных услуг доступны онлайн, доля крупных и средних предприятий, использующих элементы Индустрии 4.0, составила 5 %, расширена инфокоммуникационная инфраструктура и начато внедрение технологии мобильной связи следующего поколения 5G, доля электронной коммерции выросла с 2,2 % до 5,2 % в 2020 году².

Согласно данным БНС АСПиР РК в 2023 году доля детей в возрасте от 6 до 15 лет среди пользователей информационно-коммуникационных технологий (ИКТ)³ составила 91,3%⁴. За четыре года этот показатель вырос на 14,4 %.

Исследования доказали, что цифровой контент оказывает воздействие на различные аспекты развития детей, включая когнитивные, эмоциональные и поведенческие⁵. В то же время дети по причине незавершенного процесса формирования личности и самосознания – наиболее уязвимые пользователи интернета. Положительное и отрицательное влияние интернета на детей связано с тем, что он является глобальной Сетью, способной к передаче информации, которая может быть использована как для развития и созидания, так и для разрушения и деградации. С одной стороны, сложно переоценить положительное влияние интернета – он предоставляет доступ к огромному объему познавательного контента. Дети могут изучать новое, развивать навыки, получать доступ к различным знаниям. С другой, в интернете легко наткнуться на контент террористической, экстремистской, порнографической, суицидальной тематики, пропаганду рискованного поведения, ложных ценностей и потребления наркотических веществ.

Данные исследования, проведенного АО «Касперский»⁶ с участием 6 382 детей, позволяют выделить ключевые тенденции и риски, связанные с безопасностью в интернете, которые затрагивают детскую и подростковую аудиторию. Выявленные данные свидетельствуют о следующих особенностях положения дел в контексте интернет-угроз, с которыми сталкиваются дети: почти трое из десяти (26 %) опрошенных заявили, что стали жертвами фишингового⁷ мошенничества. Более трети (35 %) сообщили, что подвергались таким атакам не реже одного раза в месяц или чаще. Несмотря на это более половины (55 %) детей признались, что используют личную информацию, такую как имя и местоположение, в социальных сетях. 54 % открыто делились такими данными, как имя первого питомца и название своей улицы, участвуя в опросах на этих платформах.

¹ Положение детей в мире, 2017 год: дети в цифровом мире : Доклад Детского фонда ООН (ЮНИСЕФ)

² Об утверждении Концепции цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023–2029 годы : Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 269

³ Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) — это совокупность способов, механизмов и средств, используемых для сбора, обработки, хранения и передачи информации. С конца 70-х годов ИКТ ассоциируются с компьютерами и связанными с ними устройствами

⁴ Об использовании домашними хозяйствами информационно-коммуникационных технологий в Республике Казахстан — 28 марта 2024 г. — БНС АСПиР РК.

⁵ Толстая С. Влияние мультфильмов на детскую психику // Studia Universitatis Moldaviae (Seria Științe ale Educației). — 2007. — № 5. — С. 289–293.

⁶ A Kaspersky Report Overconfident and over exposed: Are Children Safe Online? 2023

⁷ Фишинг – мошеннические попытки выманить у детей и подростков личные данные через ложные сообщения или сайты.



Все это может повлиять на эмоциональное и психологическое состояние подрастающего поколения, на формирование его ценностей и мировоззрения. Так, результаты социологического исследования КИОР⁸ показали, что, по мнению казахстанцев, самой главной причиной агрессивного поведения подростков являются виртуальные игры на компьютере и телефоне. Этот вариант выбрали 39,5 % респондентов наряду с ответами «Пример агрессивного поведения в семье» (35,3 %) и «Отсутствие теплоты и внимания родителей к детям» (30,1 %).

Вместе с тем в интернете можно легко стать жертвой кибербуллинга, а несоблюдение мер безопасности может привести к утечке личной информации. О наличии таких вызовов, связанных с цифровым пространством, свидетельствуют результаты международного исследования Европейского регионального бюро ВОЗ⁹: каждый восьмой школьник в Казахстане подвергается кибербуллингу.

Согласно платформе «Дети онлайн: исследования и доказательства», ребенок подвергается рискам в информационном пространстве, когда:

1) взаимодействует с потенциально опасным контентом и/или подвергается его воздействию (контент, содержащий насилие, кровь, ненависть или экстремизм, а также порнографический или сексуализированный контент);

2) вступает в потенциально опасные контакты и/или становится их мишенью (домогательства, stalking¹⁰, сексторция¹¹ или распространение материалов о сексуализированном насилии над детьми);

3) становится свидетелем, участником или жертвой потенциально опасного поведения (травля, агрессия, троллинг¹², давление или домогательства);

4) является стороной потенциально опасного контракта или коммерческих интересов и/или эксплуатируется ими (азартные игры, кража личных данных, мошенничество)¹³.

Наряду с этим в условиях широкого использования искусственного интеллекта обеспечение безопасности детей в цифровом пространстве становится ещё более трудно контролируемым. Согласно Индексу готовности правительства к искусственному интеллекту на 2023 год, проведенному Oxford Insights¹⁴, Казахстан находится на 72 месте среди 193 стран. Будучи во многом положительно эффективным, искусственный интеллект также несет в себе риски и вызовы, связанные с безопасностью детей в интернет-пространстве. Например, алгоритмы, использующие персонализированные данные, при отсутствии родительского контроля и ограничений, могут влиять на психоэмоциональное состояние детей, способствовать развитию зависимости от технологий, а также открывать доступ к нежелательному контенту.

В Концепции развития искусственного интеллекта на 2024–2029 годы РК предусматривается создание благоприятной среды, содействующей активному, ответственному и безопасному использованию возможностей искусственного интеллекта. В документе также ставится задача повышения осведомленности населения о возможностях и рисках искусственного интеллекта, а также обучения пользователей безопасному использованию этих технологий, что будет способствовать укреплению социальной безопасности¹⁵.

В этой связи возникает необходимость обеспечения безопасности детей в интернете через комплексный подход и сотрудничество родителей и учителей. Важно помочь детям понять, что в Сети является безопасным, а что рискованным.

Каждая страна разрабатывает собственные стратегии и подходы для обеспечения безопасности в интернете в зависимости от политических, экономических и социальных факторов. Подобные попытки имеют разную степень успешности, а иногда и неожиданные последствия. Например, Китай учредил новое ведомство по цензуре интернета, названное Бюро по координированию новостей. Его основной задачей является контроль за отношениями китайских граждан со всем остальным миром в интернете. Причиной создания бюро: властям стало слишком сложно контролировать сообщения, размещаемые в частных блогах и социальных

⁸ Факторы, влияющие на формирование благополучной семьи : Социологическое исследование КИОР, 2024 г.

⁹ Поведение детей школьного возраста в отношении здоровья (HBSC) : Исследование Европейского регионального бюро ВОЗ, 2024 г.

¹⁰ Сталкинг – это нежелательное, навязчивое внимание к человеку и его преследование.

¹¹ Сексторция – это форма мошенничества и шантажа, при которой злоумышленники угрожают раскрыть компрометирующую информацию или интимные материалы о человеке, если не будет выплачен выкуп или не будут выполнены их требования.

¹² Троллинг – провокационные или агрессивные действия в интернете с целью вызвать негативные эмоции или разжечь конфликт, часто маскируемые под шутки.

¹³ Children Online: Research and Evidence / URL: <https://core-evidence.eu/posts/4-cs-of-online-risk> (дата обращения 10.10.2024).

¹⁴ Oxford Insights / URL: <https://oxfordinsights.com/ai-readiness/ai-readiness-index/> (дата обращения 10.10.2024).

¹⁵ Об утверждении Концепции развития искусственного интеллекта на 2024–2029 годы : Постановление Правительства Республики Казахстан от 24 июля 2024 года № 592

сетях. В то же время другие страны, такие как США, подходят к вопросам кибербезопасности с другой точки зрения. В целях координации деятельности в области информационной безопасности в США утверждены Национальная стратегия кибербезопасности и Общенациональный план по ее внедрению, в рамках которых впервые классифицированы современные киберугрозы, которые были разделены на 5 уровней в зависимости от наносимого ими ущерба, при этом инциденты от третьего и выше уровня определены как «значительные»¹⁶.

Таким образом, несмотря на схожесть задач, подходы к обеспечению безопасности в Сети могут существенно различаться в разных странах, что отражает разнообразие политических приоритетов, подходов к свободе слова и угроз, с которыми сталкиваются государства в цифровую эпоху.

Глава государства последовательно уделяет внимание институту детства. В своем Послании народу Казахстана «Экономический курс Справедливого Казахстана» он подчеркнул, что у каждого ребенка в стране должно быть счастливое и безопасное детство¹⁷. А в Послании от 1 сентября 2020 года президент отметил, что современные реалии бывают настолько опасными для детей, что их энергию и любознательность нужно направить в правильное русло¹⁸. В контексте популярности интернета опасными современными реалиями для детей могут быть всевозможные риски при его использовании, а правильным руслом их энергии и любознательности – навыки цифровой грамотности и критического мышления.

Согласно Информационной доктрине Республики Казахстан одна из национальных ценностей, на приверженность которой будет направлена идеологическая составляющая государственной информационной политики, – семейные ценности и охрана детства. Именно в семье закладываются основы нравственного воспитания, преемственности традиций и сохранения культурного кода нации. Информационная политика направлена на укрепление традиционного института семьи, обеспечение счастливого детства¹⁹. В современном мире одно из условий счастливого детства – безопасное использование интернета.

Вместе с тем по поручению главы государства, озвученному на заседании второго Национального курултая «Әділетті Қазақстан – Адал азамат», была принята программа «Единая программа воспитания», целью которой является воспитание добросовестных граждан на основе общечеловеческих и национальных ценностей. В числе идеологем воспитания обозначены «Правовая культура и медиаграмотность» и «Мир без буллинга», что в очередной раз подчеркивает актуальность данной проблемы.

Исходя из вышесказанного, современный мир немыслим без информационных технологий. Дети, взрослеющие в эту цифровую эпоху, должны не просто потреблять цифровой контент, но и активно участвовать в формировании технологического будущего. Изучение информационных технологий, искусственного интеллекта, анализ данных и программирования становится не просто желательным, а необходимым навыком для успешной жизни.

Однако параллельно с овладением техническими навыками подрастающее поколение должно быть готово к ответственной и этичной цифровой жизни. Осознание вызовов, связанных с использованием цифровых технологий, и умение принимать взвешенные решения в цифровом пространстве – не менее важные компетенции.

Чтобы подготовить детей к жизни в цифровом мире, необходимо повышать уровень цифровой грамотности не только у самих детей, но и у их родителей и педагогов. Ведь именно семья и школа являются основными институтами социализации.

Таким образом, создание методического пособия, которое поможет детям, родителям и педагогам разобраться в тонкостях безопасного и эффективного использования интернета, является актуальной и важной задачей. Пособие должно не только информировать о потенциальных рисках, но и формировать у пользователей критическое мышление и выработать рекомендации по использованию цифровых технологий во благо.

1.2. Цель и задачи

Цель методического пособия – изучение сущности и видов цифрового контента с дальнейшей разработкой практических рекомендаций по повышению цифровой грамотности родителей и учителей для обеспечения безопасности детей в цифровом пространстве.

¹⁶ Об утверждении Концепции цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023–2029 годы : Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 269

¹⁷ Экономический курс Справедливого Казахстана : Послание Главы государства К. К. Токаева народу Казахстана

¹⁸ Казахстан в новой реальности: время действий : Послание Главы государства К. К. Токаева народу Казахстана

¹⁹ Об утверждении Информационной доктрины Республики Казахстан : Указ Президента Республики Казахстан от 20 марта 2023 года № 145



Для достижения поставленной цели сформулированы следующие задачи:

- 1) изучить понятия и определения цифрового контента, в том числе вредного;
- 2) определить влияние цифрового контента на детей и подростков (позитивное; негативное);
- 3) изучить различные виды опасного (вредного) контента и их влияние на детей с целью выявления основных угроз для их здоровья и благополучия;
- 4) выработать практические рекомендации и эффективные методы защиты от вредного мультимедийного контента.

Исходя из поставленных задач, можно сформулировать следующие гипотезы.

Гипотеза 1: разнообразие цифрового контента оказывает значительное влияние на формирование мировоззрения, ценностей и поведения детей и подростков.

Гипотеза 2: потребление вредного цифрового контента может негативно повлиять на психическое и физическое здоровье детей, вызывая такие проблемы, как зависимость, агрессивность, нарушения в сфере здоровья и другие.

Гипотеза 3: существует прямая корреляция между временем, проведенным ребенком в цифровом пространстве, и уровнем его подверженности негативному влиянию цифрового контента.

Ожидаемые результаты включают в себя несколько ключевых аспектов. Во-первых, будет раскрыто понимание понятий и определений цифрового контента, в том числе различие между полезным и вредным контентом. Это позволит повысить осведомленность родителей и учителей о рисках, связанных с цифровым окружением детей. Во-вторых, проведен анализ влияния цифрового контента на детей и подростков, включая как позитивные, так и негативные аспекты, что поможет сформировать сбалансированные подходы к использованию цифровых технологий в воспитании и обучении. Третий результат заключается в представлении классификации и видов вредного контента, а также в демонстрации его влияния на физическое и психическое здоровье детей. Это позволит родителям и учителям более эффективно распознавать угрозы в цифровом пространстве. Наконец, будет разработан комплекс практических рекомендаций по повышению цифровой грамотности для родителей и учителей, включая методы и инструменты для защиты детей от вредного контента, что поможет создать безопасную и поддерживающую цифровую среду для детей.

В современной реальности наблюдаются новые альтернативные подходы к общественным пространствам, отличающиеся от традиционных практик. Так, в век цифровизации набирает популярность активность населения в интернет-сообществах, которые, на первый взгляд, обеспечивают условия свободной равноправной коммуникации и продвижение общественно важных инициатив, с другой стороны, замещают нам объективную действительность.

В Сети можно встретить множество групп по интересам, сформированных на основе общих убеждений или взглядов и представляющих различные социальные, экономические и политические страты общества. Повсеместная диджитализация позволила увеличить эффективность многих процессов, обеспечив тем самым прозрачность сфер коммуникации.

Социокультурная трансформация общественных отношений под давлением технологий сформировала новую коммуникационную модель, благодаря которой выражение позиции стало открытым и доступным для большинства людей. Этот процесс обусловлен формированием новых форм медиа (*интернет-издания, социальные сети, мессенджеры, YouTube*).

При этом отдельной целевой группой в Сети являются дети и молодежь, которые активнее схватывают новые цифровые правила, тренды и технологии. По данным Common Sense Media, в 2019 году подростки проводили около 2-3 часов в день на таких платформах, как TikTok, Instagram, Snapchat ²⁰. Пандемия COVID-19 ввиду социальной изоляции и перевода образовательного процесса на удаленный формат увеличила количество проводимого ими времени в интернете. Так, результаты исследования Национального центра общественного здравоохранения МЗ РК ²¹ показали, что в 2022 году увеличилась доля школьников с высокой интенсивностью коммуникаций с разными людьми в онлайн-режиме (имеющие онлайн-контакт с другими людьми почти все время в течение дня) по сравнению с 2018 годом и составила 19,1 %.

Вместе с тем поле интересов молодежи включает использование социальных сетей, просмотр видео на YouTube, общение в мессенджерах и игры, в том числе онлайн.

Этот процесс не всегда контролируемый, так как современные реалии требуют использования ИКТ с доступом в интернет. К примеру, в казахстанских школах введены электронные дневники (*Kundelik.kz, Edupage, ManageBac и другие аналоги*), где публикуется расписание, выставляются оценки, отмечается домашнее задание, отправляются дополнительные материалы или ссылки на видеоуроки для самостоятельного изучения. В этой связи родители вынуждены ежедневно давать школьникам доступ к разным средствам гаджетов.

Кроме того, с помощью мессенджеров и электронных дневников происходит взаимодействие на уровне «ученик-учитель», где преподаватель может оставить сообщение школьнику и наоборот, что упрощает общение и сокращает дистанцию.

Наряду с этим в настоящий период происходит цифровизация дополнительного образования, включающая использование различных обучающих программ, онлайн-тестов, обучающих игровых приложений, которые в целом положительно влияют на образовательный процесс и помогают ребенку адаптироваться в школьной жизни. В число таких приложений можно отнести цифровую образовательную платформу Bilim Land с приложением BILIM app, которое представляет собой платформу со школьной программой в цифровом формате. На ней собрано 24 тысячи интерактивных уроков в соответствии с Типовой учебной программой (42 предмета, 11 классов, более 500 тыс. упражнений). Также стоит отметить Qalan.kz – онлайн-тренажер по математике. Из международных примеров следует выделить сервис Duolingo. Это приложение использует интерактивные методы, делая обучение языкам увлекательным и доступным для всех возрастов. Применяя игровой подход, сервис помогает детям сохранять интерес и мотивацию. Каждое задание представляет собой мини-игру, в которой нужно правильно отвечать на вопросы, проходить уровни и зарабатывать очки.

Таким образом, характер использования детьми цифрового пространства различается и включает как полезные образовательные активности, так и время, потраченное на развлекательный контент и социальные сети.

Между тем в период стремительной цифровизации и распространения информационных сетей актуальным остается вопрос обеспечения надлежащего уровня кибербезопасности. Не-

²⁰ Common Sense Media «The common sense census: Media use by tweens and teens», 2019 г. / URL: <https://www.common Sense Media.org/sites/default/files/research/report/2019-census-8-to-18-full-report-updated.pdf> (дата обращения 10.10.2024)

²¹ Факторы образа жизни школьников Казахстана, их физическое, психическое здоровье и благополучие : Национальный отчет — Национальный центр общественного здравоохранения МЗ РК



редки случаи, когда в Сети дети сталкиваются с деструктивным контентом или интернет-мошенничеством. Так, данные опроса, проведенного агентством OnIn по заказу «Лаборатории Касперского» в декабре 2022 – январе 2023 года, показали, что почти каждый десятый родитель в Казахстане (9%) терял деньги из-за ошибки ребёнка в Сети ²².

В условиях наличия активной угрозы нарушения прав граждан и общества, а также перманентной трансформации этих угроз государству необходимо постоянно совершенствовать свои правовые и технические механизмы контроля интернет-сети.

1.1. Основные понятия и определения цифрового контента

Согласно данным ЮНИСЕФ со ссылкой на казахстанское законодательство молодые люди подросткового возраста (10-19 лет) относятся как к детям, так и к молодежи. Это период для раскрытия потенциала и поиска себя. В то же время подростковый период является тем временем, когда ребенок еще психологически не окреп и требует особого внимания в связи с увеличением рисков и уязвимости ²³. В наше время одним из основных источников опасности выступает интернет и цифровое пространство.

Современные дети родились в век цифровой революции, для них технологии и интернет-контент – неотъемлемая часть повседневной реальности. Американский исследователь в сфере образования предложил новый термин для обозначения современного социального индивида – **цифровой абориген**, человек родившийся в цифровом обществе и привыкший получать информацию через цифровые каналы ²⁴.

Цифровое пространство – это цифровая экосистема, формирующаяся на определённой территории (регион, государство, интеграционное объединение) под влиянием новейших достижений в области информационных технологий. Кроме того, это совокупность всего, что создано и функционирует в интернете. Социальные сети, веб-сайты, порталы, блоги, анонимные и публичные форумы – платформы, на которых люди могут общаться друг с другом, потреблять информацию и обмениваться ею.

В цифровом пространстве развивается жесткая конкуренция за аудиторию. Информации, распространяемой в Сети, становится все больше, как и площадок и объектов ее распространения. Детский и подростковый цифровой контент охватывает материалы, создаваемые или потребляемые подростками в интернете и социальных сетях.

При этом не всегда это просто развлекательный контент, зачастую публикуемые в Сети материалы имеют под собой конкретную цель (*увеличить количество просмотров, подписчиков для продвижения собственных идей, поведения и в конечном счете монетизации*).

Зачастую такой контент может иметь негативные последствия. Вредоносное интернет-содержание для подростков охватывает различные типы информации и действий в Сети, которые могут негативно влиять на психическое здоровье, поведение или безопасность молодежи. В этой связи важно знать, какого рода контент потребляет ребенок, а также понимать его потребности и страхи. Для этого необходимо изучить основные термины, связанные с подростковым цифровым контентом.

Цифровой контент – это информация или медиа, которые создаются, хранятся и передаются в цифровой форме, например, текст, изображения, видео, аудио и интерактивные элементы.

Форматы цифрового контента – различают текстовый (*документы, статьи*), мультимедийный (*фото, видео, аудио*), графический (*инфографики, иллюстрации*) и интерактивный (*игры, веб-приложения*).

Создание контента – процесс разработки и форматирования контента для различных цифровых платформ с учетом аудитории и целей.

Платформы для цифрового контента – это сайты, блоги, социальные сети, стриминговые сервисы и мобильные приложения.

Цифровые платформы – это интегрированное программное и аппаратное решение, которое обеспечивает цифровую инфраструктуру и функциональность для взаимодействия различных участников, приложений и данных в цифровой экосистеме. В нашем случае будем рассматривать более узкое определение цифровых платформ, включающих социальные сети, мессенджеры, форумы и игровые чаты, где создается и распространяется контент.

²² Казахстанских родителей научат защищать своих детей в Сети — Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ) / URL: <https://www.unicef.org/kazakhstan/> (дата обращения 11.10.2024).

²³ Подростки и молодежь. — Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ). / URL: [\(https://www.unicef.org/kazakhstan/подростки-и-молодежь#:~:text=Согласно%20Казахстанскому%20законодательству%20молодые%20люди,\(14%2D28%20лет\)](https://www.unicef.org/kazakhstan/подростки-и-молодежь#:~:text=Согласно%20Казахстанскому%20законодательству%20молодые%20люди,(14%2D28%20лет)) (дата обращения 11.10.2024).

²⁴ Marc Prensky. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? NCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001.

Монетизация контента – способы заработка на цифровом контенте, такие как реклама, подписки, платные скачивания, спонсорство.

Селфи (*selfie*) – автопортретные фотографии, часто сделанные на смартфон, которые дети и подростки публикуют в социальных сетях, таких как Instagram или Snapchat.

Истории (*stories*) – короткие видео или изображения, которые можно публиковать в соцсетях и которые исчезают через 24 часа. Подростки активно используют их в Instagram, Snapchat и на других платформах для обмена моментами своей жизни.

ТикТоки (*TikTok videos*) – короткие видеоролики, создаваемые и публикуемые подростками на платформе TikTok. Эти видео часто включают тренды, челленджи, танцы или юмористический контент.

Челленджи (*challenges*) – интернет-вызовы или задачи, которые подростки принимают и записывают на видео. Челленджи могут быть безобидными, креативными или (в некоторых случаях) опасными.

Мемы (*memes*) – юмористические изображения, тексты или видео, которые быстро распространяются в интернете. Дети и подростки часто создают и обмениваются мемами для выражения своих эмоций, реакции на события или социальную критику.

Хэштеги (*hashtags*) – ключевые слова или фразы, которые подростки используют для обозначения тематики постов или присоединения к популярным трендам в социальных сетях. Например, #fyp (*For You Page*) на TikTok.

Видеоблог (*vlog*) – формат личных видеодневников, в которых дети и подростки делятся своими повседневными делами, мыслями и впечатлениями. Vlog популярен на YouTube и других видеоплатформах.

Инфлюенсеры (*influencers*) – подростки или молодые люди, которые набирают популярность в соцсетях и оказывают влияние на своих подписчиков через публикацию контента, сотрудничество с брендами или участие в трендах.

Блогер – это человек, который регулярно создаёт и публикует контент на своих страницах в Сети.

Прямые трансляции (*live streaming*) – реальное время видеотрансляций, в которых дети и подростки могут взаимодействовать с аудиторией, отвечать на вопросы или показывать события своей жизни. Популярно на платформах вроде YouTube, Instagram и Twitch.

Финста (*finsta*) – вторичный или анонимный аккаунт в Instagram, который подростки создают для более приватного общения с близкими друзьями. Контент на финстах часто более личный или неформальный, чем на основном аккаунте.

Фанфики (*fan fiction*) – рассказы, основанные на существующих книгах, фильмах или сериалах, которые подростки пишут и публикуют на платформах вроде Wattpad. Фанфики могут содержать новые сюжеты с участием известных персонажей.

Аватары (*avatars*) – цифровые изображения или иконки, которые представляют детей и подростков в онлайн-играх, соцсетях или на форумах. Аватары могут быть как реальными фотографиями, так и анимационными персонажами.

Гифки (*GIFs*) – анимационные изображения или короткие видеоклипы, которые дети и подростки используют в общении для выражения эмоций или реакции на сообщения.

Подкасты (*podcasts*) – вид аудио- и видеоконтента, когда один или несколько ведущих обсуждают разные темы. Некоторые дети и подростки создают свои подкасты для обсуждения тем, которые их интересуют: от музыки и игр до социальных вопросов.

ФОМО (*fear of missing out*) – страх упустить что-то важное или интересное, который дети и подростки испытывают из-за постоянного наблюдения за активностью друзей и знакомых в социальных сетях.

Цифровой фандом (*digital fandom*) – онлайн-сообщество поклонников, в котором дети и подростки объединяются для обсуждения любимых фильмов, сериалов, музыки или видеоигр. Фандомы активно функционируют на платформах вроде Tumblr, Twitter и Reddit.

Цифровой след (*digital footprint*) – информация, которую дети и подростки оставляют в интернете через свои посты, комментарии, лайки и другой контент. Эта информация может сохраняться на протяжении долгого времени и быть доступной для других пользователей.

Цифровое насилие (онлайн-насилие) – любые действия, направленные на нанесение вреда, унижение, запугивание или преследование человека через интернет или цифровые технологии. Это может включать угрозы, агрессию, преследование, а также различные формы буллинга.

Цифровой буллинг (кибербуллинг) – это запугивание и травля с использованием цифровых технологий. Он может проходить в социальных сетях, в приложениях для обмена сообщениями, на игровых платформах и в мобильных телефонах. Это повторяющиеся эпизоды, цель которых –



напугать, разозлить или опозорить тех, кого преследуют. Запугивание может иметь пагубные и долгосрочные последствия для детей. Помимо физических последствий (нарушение сна, головные боли) дети могут испытывать эмоциональные и психические проблемы со здоровьем, включая депрессию и беспокойство, которые могут привести к снижению успеваемости в школе.

Формы цифрового буллинга:

Троллинг – провокационные или агрессивные действия в интернете с целью вызвать негативные эмоции или разжечь конфликт, часто маскируемые под шутки.

Оскорбления – распространение ложных или унижающих сведений о человеке в Сети.

Доксинг – намеренное распространение личной информации о человеке в интернете (например, адресов, телефонов, мест учебы), что может привести к угрозам или реальной опасности.

Груминг (grooming) – процесс, когда взрослые через интернет устанавливают доверительные отношения с детьми и подростками с целью сексуальной эксплуатации. Злоумышленники могут притворяться сверстниками, чтобы завоевать доверие.

Газлайтинг в интернете – форма психологического насилия, при которой агрессор заставляет жертву сомневаться в собственных ощущениях, памяти или реальности событий, манипулируя информацией и ситуациями в интернете.

Приставание (харассмент) – повторяющиеся действия в интернете, направленные на запугивание, преследование и создание психологического давления. Это могут быть угрозы, нежелательные сообщения или публикации компрометирующих данных.

Шейминг – использование социальных сетей и других цифровых платформ для публичного осуждения и унижения человека, что может включать как реальные, так и ложные обвинения.

Флейминг – агрессивные и эмоциональные перепалки в Сети.

Фишинг – мошеннические попытки выманить у детей и подростков личные данные (пароли, банковские реквизиты) через ложные сообщения или сайты. Дети и подростки могут стать жертвами фишинга из-за недостаточного опыта или доверчивости.

Флешмобы опасных вызовов (dangerous challenge) – интернет-челленджи, которые подталкивают детей и подростков к выполнению опасных или рискованных действий, таких как физические испытания, употребление вредных веществ или самоповреждения, часто с целью получения лайков и популярности в Сети.

Секстинг – отправка интимных фотографий или сообщений сексуального характера через интернет или мобильные устройства. Этот контент может быть использован для шантажа, буллинга или публичного унижения, если он будет распространен без согласия.

Флешмобы ненависти – координированные атаки со стороны группы людей в интернете, направленные на конкретного человека или группу, часто с использованием оскорблений или угроз.

Фейковые новости (fake news) – это ложная или вводящая в заблуждение информация, выдаваемая за реальные новости.

Последствия цифрового буллинга – психологический и эмоциональный стресс, депрессия, снижение самооценки, суицидальные мысли и другие формы негативного воздействия на жертву.

Кликбейт – уничижительный термин, описывающий веб-контент, целью которого является получение дохода от онлайн-рекламы, особенно в ущерб качеству или точности информации. В некоторых случаях получение дохода не является главной целью. Используются тизеры – сенсационные заголовки или привлекательные картинки для увеличения числа кликов и поощрения распространения материала через интернет, в частности через социальные сети. Поскольку цель – не донести смысл наилучшим образом, а убедить максимальное количество пользователей пройти на страницу с материалом, кликбейт-заголовки обычно не выражают сути информационного повода и допускают ложь. Также кликбейт часто используется в целях мошенничества и распространения вредоносного программного обеспечения.

Приведенный список основных терминов и определений, связанных с подростковым цифровым контентом, исходит из анализа сведений, научных статей, докладов аналитиков, психологов, социологов и других специалистов по теме. Они опубликованы в открытых источниках.

В целом в век цифровизации понимание этих терминов важно как для родителей, так и для учителей, поскольку оно позволяет адекватно оценивать риски, связанные с использованием цифровых технологий, и предпринимать необходимые шаги для защиты детей от возможных угроз. Правильное восприятие и осознание таких понятий, как цифровые медиа, интернет-контент, а также безопасность и конфиденциальность в Сети помогут взрослым эффективно кон-

тролировать и направлять цифровую активность детей, обеспечивая их безопасность в условиях быстрого технологического развития.

1.2. Влияние цифрового контента на психическое здоровье детей/подростков и возникновение рисков суицидального поведения

Влияние цифрового контента, в частности социальных сетей, на психическое здоровье детей и подростков формируется под влиянием комплексных факторов. Согласно исследованиям Американской психологической ассоциации наиболее важными факторами, влияющими на психическое здоровье детей и подростков, являются:

- количество времени, которое дети и подростки проводят на платформах;
- тип контента, который они потребляют или которому иным образом подвергаются;
- виды деятельности и взаимодействия, которые предоставляют социальные сети;
- степень, в которой они нарушают такие важные для здоровья виды деятельности, как сон и физическая активность ²⁵.

Важно отметить, что дети и подростки по-разному подвержены влиянию социальных сетей в зависимости от их индивидуальных сильных сторон и уязвимостей, а также культурных, исторических и социально-экономических факторов. Результаты исследования Европейского регионального бюро ВОЗ показали следующую статистику относительно пользователей социальных медиа среди подростков в Казахстане:

- 44 % подростков являются активными пользователями (имеющими ежедневный, но не постоянный онлайн-контакт с другими людьми);

- 31 % – интенсивными пользователями (имеющими онлайн-контакт с другими людьми почти все время в течение дня);

- 13 % – неактивными пользователями (имеющими еженедельный или реже онлайн-контакт с другими людьми);

- 12 % сообщили о проблемном использовании социальных медиа, что связано с более низким психическим, социальным и школьным благополучием ²⁶.

Изучение цифрового контента свидетельствует о том, что среди молодежи наиболее популяризирован развлекательный контент с легкими запоминающимися роликами, танцами, песнями. Потребность в развлекательном контенте казахстанские подростки в основном реализуют через просмотр контента в TikTok и Instagram.

В качестве вредоносных каналов можно выделить хостинги с контентом по прохождению игр, которые отвлекают детей от реалий. Кроме того, контент с различными спорами и прохождением квестов также отрицательно влияет на психику молодого поколения.

Результаты исследования, проведенного КИОР ²⁷, показали, что практики использования гаджетов среди детей в Казахстане варьируются в зависимости от возраста.

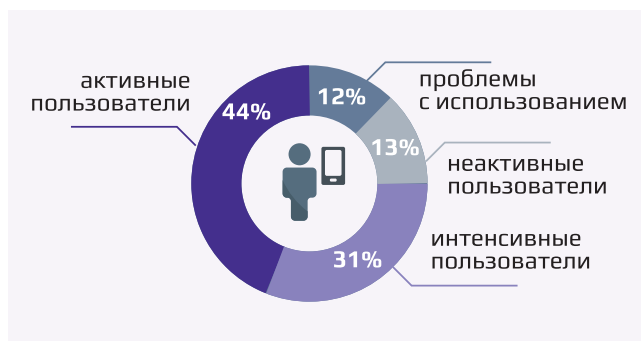
- Дети до 5 лет, хотя и не имеют своих собственных гаджетов, являются пользователями электронных устройств и потребляют доступный информационный контент по решению и на выбор родителя. Эта категория детей также смотрит телевизор вместе с цифровым контентом. Основной контент, который предпочитают малыши – это мультфильмы и онлайн-игры.

- Дети старше 6 лет уже имеют собственные гаджеты, и их основное использование связано с обучением.

- Подростки от 13 до 17 лет активно используют гаджеты для выхода в интернет и потребления контента в социальных медиа.

Кроме того, результаты данного исследования выявили следующее.

- Самый популярный контент в Instagram среди детей носит развлекательный характер.
- На платформе Instagram отмечается наличие популяризации религиозной тематики через блогеров, у которых относительно высокие рейтинги среди аудитории (подписчиков) и просмотры видеоконтента.



²⁵ American Psychological Association. (2023). Health Advisory on Social Media Use in Adolescence. American Psychological Association. Retrieved from / URL: <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/health-advisory-adolescent-social-media-use.pdf>

²⁶ Поведение детей школьного возраста в отношении здоровья (HBSC) : Исследование. Европейское региональное бюро ВОЗ, 2024 г.

²⁷ Исследование детского контента в Казахстане Астана : НАО «Казахстанский институт общественного развития», 2023. — 182 с.



• Контент на платформе TikTok также носит преимущественно развлекательный характер, не имеющий смысловую нагрузку или сложные нарративы. Публикации больше направлены на эмоциональное воздействие.

• Наиболее популярный контент на YouTube также носит развлекательный характер. Основная аудитория YouTube-каналов от 0 до 6 лет и от 6 до 10 лет.

• В качестве контента, имеющего потенциал негативного влияния, можно отметить материалы, которые создаются за пределами Казахстана. Они могут содержать ценностные системы и модели поведения, противоречащие региональным, социальным и культурным особенностям детской аудитории страны.

• Результаты комплексного исследования показывают популярность авторов как зарубежных платформ, так и отечественного мультимедийного контента, представленных на платформах Instagram, TikTok и YouTube.

Между тем анализ материалов о пользователях социальных сетей и формировании контента в Казахстане демонстрирует направленность данной сферы в сторону маркетинга. Активность блогеров, владельцев аккаунтов связана в первую очередь с повышением охвата аудитории для последующей монетизации личной страницы.

Согласно ежегодным отчетам Datareportal «Digital Reports» на начало 2024 года в Казахстане:

- насчитывалось 18-19 млн интернет-пользователей, что показывает увеличение по количеству на 196 тысяч (+1,1 %) в период с января 2023 года по январь 2024 года.
- насчитывалось 10-14 млн пользователей социальных сетей, что составляет 71,5 % от общей численности населения;
- уровень проникновения интернета составлял 92,3 %;
- было активным 24-26 млн подключений сотовой связи, что составляет 133,1 % от общей численности населения ²⁸.
- насчитывалось 10-12 млн пользователей Instagram (использовать данную социальную сеть можно только лицам в возрасте 13 лет и старше);
- охват рекламы Instagram на начало года был эквивалентен 61,4 % от общей численности населения (Рисунок 1.2.1).



Рисунок 1.2.1. Популярные социальные сети в Казахстане

Источник: Ежегодный отчет Datareportal «Digital Reports», 2024 г.

По данным рекламных ресурсов ByteDance ²⁹, на начало 2024 года в Казахстане число пользователей TikTok в возрасте 18 лет и старше составляло 14,10 млн человек.

ByteDance позволяет маркетологам нацеливать рекламу TikTok на пользователей в возрасте 13 лет и старше с помощью своих рекламных инструментов, но эти инструменты показывают данные об аудитории только для пользователей в возрасте 18 лет и старше.

Охват рекламы TikTok в Казахстане на начало года был эквивалентен 77,5 % интернет-пользователей независимо от возраста.

Судя по статистике, сейчас важными платформами, влияющими на мнение и поведение окружающих, а также на деятельность блогеров и инфлюенсеров выступают Instagram и

²⁸ Ежегодный отчет Datareportal «Digital Reports» / URL: https://datareportal-com.translate.goog/reports/digital-2024-kazakhstan?rq=kazakhstan&x_tr_sl=auto&x_tr_tl=ru&x_tr_hl=ru&x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).

²⁹ Компания по исследованию рынка цифрового маркетинга и медиа eMarketer / URL: <https://www.emarketer.com/topics/category/bytedance> (дата обращения 12.10.2024).

TikTok. При этом в нашей стране в большинстве своем развит инфлюенс-маркетинг, но в то же время через этих популярных людей для привлечения внимания общественности поднимаются и общественно значимые проблемы.

Существуют пять основных групп инфлюенсеров по количеству подписчиков:

- 1) *мегаинфлюенсеры* и знаменитости (более 1,5 млн подписчиков). Самый большой охват и самый низкий уровень доверия;
- 2) *макроинфлюенсеры* (150 000 – 1,5 млн подписчиков) знамениты в своем локальном сообществе, контент, как правило, качественный и посвящен определенной тематике;
- 3) *среднеуровневые инфлюенсеры* (25 000 – 150 000 подписчиков);
- 4) *микроинфлюенсеры* (5500 – 25 000 подписчиков), у которых более нишевая аудитория, сильно вовлеченная в их контент;
- 5) *наноинфлюенсеры* (1500–5500 подписчиков) увлечены и готовы делиться, но пока не имеют большого влияния³⁰.

Вознаграждение лидеров общественного мнения в социальных сетях за пост или историю зависит от таких факторов, как занимаемая профессиональная ниша, количество подписчиков, уровень вовлеченности аудитории, стоимость производства контента и другое³¹.

Влияние блогеров на свою аудиторию можно увидеть на примере розыгрыша подарков, кейса со сбором средств на помощь пострадавшим при паводках и т. д. Проведенный контент-анализ числа подписчиков и популярности контента, в том числе с использованием инструментов аналитики постов и страниц конкурентов в социальных сетях, таких как сервис «Popsters»³², показал, что с учетом большого охвата аудитории тиктокеры представляют особый интерес с точки зрения идеологических инструментов, так как они выступают в роли лидеров молодежной аудитории и субъектов новой публичной арены. При этом казахстанские тиктокеры в основном публикуют развлекательный контент, который не наносит вреда психике молодых людей и детей, но оказывает влияние на их мировоззрение относительно образа жизни и способов заработка в соцсетях через блогерство.

В данном аспекте, оценивая возможности социальных сетей в определении актуальных общественных проблем, следует проанализировать цифровые навыки казахстанцев и уровень доверия населения социальным медиа. Стоит отметить, что влияние цифрового контента на психическое здоровье детей и подростков может быть как позитивным, так и негативным. В число **позитивных аспектов** входят следующие.

- Доступ к информации: доступность цифрового контента открывает перед детьми и подростками возможность использовать весь образовательный ресурс, который представлен в Сети и отвечает их интересам. На этой основе достигается образовательное равенство, что помогает адаптироваться ребенку в среде сверстников и снижает уровень стресса, связанного с учебой и будущей карьерой³³.
- Группы по интересам: у части детей и подростков популярно участие в онлайн-группах по интересам, где они могут получить поддержку и понимание, где можно обсуждать насущные темы с себе подобными людьми³⁴.
- Развитие творческих способностей у детей и подростков: например, отмечается позитивное влияние видеоигр на эффективность пространственно-образного мышления детей³⁵.

Негативными аспектами активного использования цифрового контента детьми и подростками могут быть ниже перечисленные.

- Формирование нереалистичных взглядов на жизнь, что может вызвать развитие апатии и депрессии. Сравнение своей жизни с блогерами и инфлюенсерами в некоторых случаях приводит к снижению самооценки у детей и подростков. Согласно исследованиям Университета Юты³⁶ Instagram усугубляет проблемы с восприятием тела у каждой третьей девочки-под-

³⁰ Бедеров М. Топ-10 Instagram-инфлюенсеров Казахстана: кто они и сколько зарабатывают в сети // Forbes Kazakhstan / URL: https://forbes.kz/life/hero/kto_takie_instagram-inflyuenseryi_i_skolko_oni_zarabatyivayut_v_kazahstane/ (дата обращения 12.10.2024).

³¹ Там же.

³² Сервис аналитики постов и страниц конкурентов в социальных сетях / URL: <https://popsters.ru/> (дата обращения 12.10.2024).

³³ О. В. Бессчетнова. Влияние цифровых медиа на психическое здоровье детей и молодежи. / О. В. Бессчетнова, О. А. Волкова, Ш. И. Алиев, П. И. Ананченкова, Л. Н. Дробышева. // Здоровье и общество. Проблемы социальной гигиены, здравоохранения и истории медицины. — 2021. — 29(3).

³⁴ Там же.

³⁵ Каменская В. Г., Томанов Л. В. Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. // Экспериментальная психология. — 2022. — Т. 15. — № 1. — С. 139–159.

³⁶ University of Utah Health. The Impact of Social Media on Teens' Mental Health / URL: https://healthcare.utah.edu.translate.google/healthfeed/2023/01/impact-of-social-media-teens-mental-health?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).



ростка. Кроме того, 6% подростков в США, сообщивших о суицидальных мыслях, связали их с Instagram³⁷.

- Психологическое давление через интернет, оскорбления и угрозы могут негативно сказываться на психоэмоциональном состоянии подростка³⁸.
- Зависимость от интернета и игр. У некоторых подростков в процессе времяпрепровождения в цифровом пространстве развивается зависимость, что сказывается на их психофизическом состоянии. Это может приводить к повышенной раздражительности, тревожности и другим проблемам³⁹.
- Нарушение сна. Постоянное использование цифровых устройств, особенно перед сном, нарушает естественные биоритмы, усиливая психофизиологическое возбуждение и приводя к бессоннице⁴⁰.

Ученые и врачи провели множество исследований, которые показывают связь между временем, проводимым подростками в социальных сетях, и повышенным риском депрессии и тревожности.

1. В исследовании Американской академии педиатрии (2018 г.) говорится, что подростки, проводящие более трех часов в день в соцсетях, имеют повышенный риск проблем с психическим здоровьем, включая депрессию, тревожные расстройства и склонность к самоубийству. Это связано с эффектом социального сравнения и ощущением социальной изоляции, которые возникают из-за наблюдения за «идеальным» образом жизни других⁴¹.

2. Исследование Университета Пенсильвании (2018 г.) показало, что ограничение времени в социальных сетях до 30 минут в день может значительно улучшить психическое состояние подростков, снижая уровень депрессии и одиночества. Участники эксперимента, которые меньше пользовались соцсетями, сообщили о снижении негативных эмоций по сравнению с контрольной группой⁴².

3. Исследовательский отчет под названием «Status of Mind» Королевского общества здравоохранения (Великобритания, 2017 г.) содержит выводы, что платформы, такие как Instagram и Snapchat, оказались наиболее вредными для психического здоровья молодых людей. Они способствовали развитию проблем с самооценкой, тревожности и депрессии из-за визуального характера контента и распространенности идеализированных образов жизни⁴³.

4. В исследовании, опубликованном в медицинском журнале Американской медицинской ассоциации «JAMA Psychiatry», была обнаружена связь между увеличением времени, проводимого в социальных сетях, и повышенным риском депрессии у подростков. Авторы исследования утверждают, что более длительное время в соцсетях способствует увеличению негативных мыслей и сравнению себя с другими, что может негативно сказываться на эмоциональном благополучии⁴⁴.

5. Исследование канадских ученых (2019 г.) обнаружило, что подростки, проводящие больше времени в социальных сетях, демонстрируют увеличение симптомов депрессии в течение нескольких лет. Это исследование выявило, что негативные последствия для психического здоровья чаще возникают при чрезмерном использовании платформ, где активно происходит социальное взаимодействие и сравнение⁴⁵.

Исследования подтверждают, что чрезмерное время⁴⁶, проведенное в социальных сетях, может быть связано с ухудшением психического здоровья подростков, включая развитие депрессивных и суицидальных настроений. Существует прямая и опасная взаимосвязь между

³⁷ Mayo Clinic. Healthy Lifestyle Tween and teen health / URL: https://www.mayoclinic-org.translate.goog/healthy-lifestyle/tween-and-teen-health/in-depth/teens-and-social-media-use/art-20474437?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).

³⁸ Там же.

³⁹ Charmaine B., Waring M. E., Pagotod S. H. A television in the bed- room is associated with higher weekday screen time among youth with attention deficit hyperactivity disorder (ADD/ADHD). Pre- vent. Med. Rep. 2015;2:1-3.

⁴⁰ О. В. Бессчетнова. Влияние цифровых медиа на психическое здоровье детей и молодежи.

⁴¹ American Academy of Pediatrics. Media Use in School-Aged Children and Adolescents / URL: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162592/60321/Media-Use-in-School-Aged-Children-and-Adolescents?autologincheck=redirected> (дата обращения 12.10.2024).

⁴² Association of Social Media Use With Depressive Symptoms Among US Adolescents, Journal of Experimental Social Psychology. 2020 Aug 11.

⁴³ RSPH Report. Status of Mind / URL: <https://www.rsph.org.uk/our-work/campaigns/status-of-mind.html> (дата обращения 12.10.2024).

⁴⁴ JAMA Psychiatry Study. Associations Between Time Spent Using Social Media and Internalizing and Externalizing Problems Among US Youth / URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/2749480> (дата обращения 12.10.2024).

⁴⁵ JAMA Pediatrics. Association Between Screen Time and Depression in Adolescence / URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2737909> (дата обращения 12.10.2024).

⁴⁶ По расчетам ВОЗ, подростки, которые имеют онлайн-контакт с другими людьми почти весь день, проводят чрезмерное количество времени в Сети, что также может негативно сказаться на их психическом состоянии.

использованием интернета, особенно социальных сетей, и риском возникновения суицидальных мыслей и поведения у подростков. Длительное пребывание в онлайн-пространстве, особенно в социальных сетях, способствует усилению психологического стресса и повышенной подверженности самоповреждениям. Подростки, склонные к депрессии и психическим расстройствам, могут использовать социальные сети для поиска социальной поддержки, но нередко сталкиваются с угрозой получения негативных или опасных советов, что может усугубить их психическое состояние и подтолкнуть к суицидальным мыслям ⁴⁷.

Таким образом, избыточное время, проведенное в интернете, может как усиливать риски для психического здоровья, так и служить платформой для поиска помощи. Это подчеркивает важность тщательного мониторинга онлайн-активности подростков и своевременного вмешательства. В этой связи необходимо отметить, что подростковые суициды в Казахстане – это серьезная проблема, на которую влияют не только социальные, психологические и экономические факторы, но и воздействие динамично развивающихся социальных медиа.

Показатель смертности от самоубийств в республике значительно выше, чем в экономически развитых странах, несмотря на то, что с каждым годом данный показатель снижается согласно статистическим показателям БНС АСПиР РК ⁴⁸ (в 2022 году показатель составил 9,03 %, что меньше на 13,23 % по сравнению с 2010 годом).

При этом статистические сведения о смертности от самоубийств за 2022 год, в том числе по неосторожности, указывают, что количество детских и подростковых суицидов значительно меньше, чем в остальных возрастных группах (Рисунок 1.2.2.).



Рисунок 1.2.2. Смертность от самоубийств (в разрезе возрастов)

Источник: БНС АСПиР РК, 2022 г.

Вместе с тем, по данным КПСиСУ ГП РК, количество доведений до самоубийства за январь-август 2024 года находится почти на 5-тысячной отметке (всего по РК 4899 случаев, из которых 1948 повлекли смерть)⁴⁹.

Основная часть суицидов приходится на казахстанцев в возрасте от 30 лет. Большинство из них (81,5 %) в роковой день не пили алкоголь и не употребляли наркотики. Детских суицидов было меньше – 112 случаев ⁵⁰.

⁴⁷ Aksha M Memon, Shiva G Sharma, Satyajit S Mohite, Shailesh Jain. The role of online social networking on deliberate self-harm and suicidality in adolescents: A systematized review of literature. Indian J Psychiatry. 2018 Oct-Dec;60(4):384–392.

⁴⁸ Мониторинг Целей устойчивого развития до 2030 года — БНС АСПиР РК. / URL: https://stat.gov.kz/ru/sustainable-development-goals/goal/3/index.php?sphrase_id=43767 (дата обращения 13.10.2024).

⁴⁹ Портал органов правовой статистики и специальных учетов / URL: <https://qamqor.gov.kz/crimestat/statistics> (дата обращения 13.10.2024).

⁵⁰ Там же.



Результаты социологического исследования КИОР⁵¹ показали, что, по мнению казахстанцев, компьютерная или сетевая зависимость, а также проблемы, связанные с увлечением видеоиграми, являются основными причинами, которые влияют на совершение суицида детьми и подростками. Эти факторы доминируют наряду с такими важными проблемами, как непонимание или равнодушие со стороны родителей, физическое, морально-психологическое насилие и непонимание или равнодушие окружающих, одноклассников, друзей.

Корреляционный анализ данных в разрезе населенного пункта не выявил значительных различий в ответах между жителями сел и городов. Это свидетельствует о том, что проблема компьютерной зависимости и её последствия касаются детей и подростков по всей территории Казахстана, независимо от места проживания (Рисунок 1.2.3.).



Рисунок 1.2.3. Распределение ответов на вопрос: «В чем Вы видите основную проблему того, что дети и подростки решаются на суицид?», в разрезе типа населенного пункта, %

Источник: Социологическое исследование КИОР, 2024 г.
Выборка – 2 400 респондентов

В целом, результаты показывают, что причиной суицидальных настроений у подростков и детей могут стать регулярное потребление токсичного контента в Сети и распространение суицидальных игр, которые часто становятся катализатором уже существующих психологических проблем, таких как депрессия, чувство одиночества, неудовлетворенность жизнью, а также могут усиливать стресс, связанный с трудностями в семье или в социальной среде.

В этой связи проведенный case study выявил следующие **примеры суицидальных игр**:



1. «Синий кит» (Blue Whale).

Самая известная суицидальная игра, ставшая особенно популярной в странах СНГ около 2016 года. Суть игры заключается в том, что «кураторы» дают участникам серию заданий на протяжении 50 дней. Эти задания включают в себя самоповреждения, просмотр пугающих видеороликов или ночные прогулки. Завершающее задание игры – суицид, который

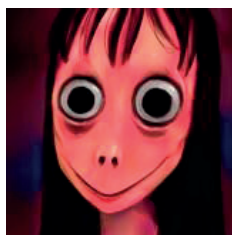
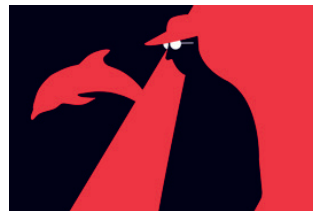
⁵¹ Социологическое исследование КИОР «Факторы, влияющие на формирование благополучной семьи», 2024 г.

игрок должен совершить как «финальный шаг». Эта игра вызвала волну тревоги, так как в ряде случаев была связана с реальными самоубийствами подростков.



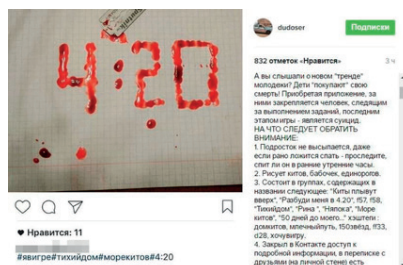
2. «Красная сова» появилась после «Синего кита». По своей структуре она похожа на предыдущую – игрокам даются задания, направленные на разрушение психики и выполнение рискованных действий с кульминацией в виде самоубийства.

3. Еще одна игра-подражатель «Синего кита» – «**Красный дельфин**», в которой анонимные «кураторы» в соцсетях или мессенджерах вовлекают несовершеннолетних в многоуровневую игру-квест. Задания в ней имеют уровни сложности – от мелкого хулиганства, к примеру разрисовывания зданий краской, до убийства с последующим самоубийством⁵².



4. «Момо» (Momo Challenge) – игра, которая распространилась через WhatsApp и другие мессенджеры. Подросткам присылают угрожающие сообщения с изображением пугающего лица персонажа под названием «Момо». В сообщениях участников заставляют выполнять опасные задачи, угрожая им или их близким. Подростков запугивают, а последним шагом, как и в других подобных играх, становится суицид.

5. «Пробуждение в 4:20» – челлендж менее известен, но также связан с саморазрушительным поведением. Игроки должны просыпаться в 4:20 утра ежедневно и выполнять опасные действия, например причинять себе вред или смотреть тревожные видео. Финал игры также связан с суицидом.



6. «Тихий дом» игра ориентирована на психологическое давление. Игроков постепенно вводят в состояние депрессии и изоляции через серию заданий, которые направлены на снижение их эмоциональной устойчивости. Как и в других играх, финальная цель – суицид.

Аналогичные опасные игры, влекущие детскую смерть, наблюдались и в 2016–2017 годах.

Так, в 2016 году были возбуждены 44 уголовных дела по попыткам суицида, 16 подростков погибли. За два месяца 2017 года более 60 казахстанских родителей обратились с заявлением в правоохранительные органы с жалобой на то, что их ребенок вовлечен в так называемую игру «Синий кит» или «Тихий дом». 15 детей нанесли себе телесные повреждения⁵³.

При этом суть игры довольно проста. Подросток, начав играть в нее, регулярно получает различные задания. Первое из них – нацарапать на руке синего кита и прислать фото в качестве доказательства. Последним заданием будет совершить самоубийство. «Ведущие» игры шантажируют участников тем, что вычисляют их адреса и, если самоубийство не случается, якобы наступает смерть кого-то из близких подросткам людей. Длилась игра «Синий кит» 50 дней. Ровно 50 дней подросток получает задания, которые должен выполнить, и с каждым разом они всё больше приобретают суицидальный характер. Психологи рассказывают, что в большинстве случаев страдают дети из материально благополучных, иногда неполных семей⁵⁴.

В сентябре в Казахстане зафиксирован ряд суицидов. В частности, 12 сентября сообщалось, что двенадцатилетняя девочка выпрыгнула с 13-го этажа. 16 сентября две девочки разбились насмерть, упав с высоты. 21 сентября подросток спрыгнула с балкона многоэтажки.

МВД РК опровергло информацию об участии казахстанцев в интернет-играх с суицидальной направленностью и касаясь данных инцидентов сообщило, что была проведена проверка телефона, однако факт участия в суицидальной игре не был установлен⁵⁵.

⁵² Полякова Е. Игра «Красный дельфин»: новая угроза по старой схеме, о которой стоит знать родителям / URL: <https://gdemoideti.ru/blog/ru/krasnyj-delfin-igra-zadaniya-pravila> (дата обращения 13.10.2024).

⁵³ «Синий кит» или цензура — почему власти Казахстана хотят перенести серверы соцсетей / URL: <https://www.currenttime.tv/a/28306986.html>

⁵⁴ «Синий кит» — смертельная игра из соцсетей для подростков. Родители, будьте особенно внимательны! / URL: <https://www.20gp.by/informatsiya/informatsiya-dlya-patsientov/882-sinij-kit-smertelnaya-igra-iz-sotssetej-dlya-podrostkov-roditeli-budte-osobЕННО-vnimatelny>

⁵⁵ Казахские подростки и суицидальные игры: что говорят в МВД / URL: https://tengrinews.kz/kazakhstan_news/kazahstanskije-podrostki-suitsidalnye-igryi-govoryat-mvd-548682/



Несмотря на официальную информацию правоохранительных органов, в серии суицидов пользователи Казнета обвинили видеоигру Schoolboy Runaway. Сюжет игры простой – главного героя, двоечника Андрея не пускают погулять с друзьями. Задача игрока – помочь школьнику незаметно выбраться из дома, не попавшись маме с папой и избежав наказания. В Schoolboy Runaway родители представлены как главные злодеи, а ребенок выступает в роли героя, который пытается избежать наказания. По ходу выполнения заданий игроку высылаются QR-код, для того чтобы попасть в закрытые чаты, где распространяются различные призывы и даются новые задания. Есть пять концовок игры:

- 1) утопиться в озере;
- 2) спрыгнуть с крыши;
- 3) сбежать через ворота;
- 4) сбежать по электропроводам;
- 5) получить ремня от отца.

В ответ на это казахстанцы стали массово мониторить контент, потребляемый детьми, удалять игры, предполагающие наличие вредоносного контента.

Анализ контента платформы TikTok выявил 13,1 тыс. публикаций с хэштегом #schoolboyrunaway (Таблица 1.2.2.).

Таблица 1.2.1. Контент-анализ платформы TikTok с хэштегом #schoolboyrunaway

Популярный пост	Наименование пользователя	Отметки	Сюжет
По количеству просмотров с данным хэштегом	@sickuoia	7,3 млн просмотров, 524 тыс. лайков, 3 тыс. комментариев, 79,7 тыс. сохранений и 17,3 тыс. репостов	Андрею разрешают выйти на улицу, он не верит в случившееся и радостно выходит играть к друзьям. Однако в конце понимает, что это ему привиделось, так как он упал в обморок от наказания отца в виде приседаний.
По количеству лайков	@plaksqwz	1,4 млн отметок «Нравится», 9402 комментария, более 210 тыс. сохранений в закладки и 67,2 тыс. репостов	Андрей запирает своих родителей в туалете и уходит из дома. В комментариях пользователи просят подсказать, как закрыть родителей в туалете, как заставить их пойти вместе в душ и что делать, если ключи окажутся у мамы.
По количеству просмотров видеоролика	@schoolboy.runaway	39,4 тыс. лайков, 8,8 тыс. сохранений, 999 комментариев, 643 репостов	В видеоролике описываются действия в игре, которые приводят к тому, чтобы родители ослепли. Злая мама ругает в грубой форме Андрея и заставляет его убирать квартиру, предлагается мыть полы, но оставлять немного грязь и ждать, когда отец пойдет в туалет. Развязка в ролике не дана.

Вместе с тем в видеохостинге Youtube широко распространились различные ролики и shorts по этой игре:

- Самым популярным роликом стало видео под названием «Я ПРОШЕЛ СКУЛБОЯ НА ВСЕ КОНЦОВКИ В ОДНОМ ВИДЕО И ТЕПЕРЬ Я СНОВА ШКОЛЬНИК!». Видео было опубликовано 10 августа 2024 года пользователем @Holy Baam, который имеет более 8,62 млн подписчиков. Видеоролик набрал почти 8 млн просмотров (7 954 336), 156 тыс. отметок «Нравится» и 12 тыс. комментариев. В ролике прохождения игры с 0 за 45 минут 28 секунд.

- Еще одним популярным роликом стал «СБЕГАЮ ОТ ЗЛЫХ РОДИТЕЛЕЙ В SCHOOLBOY RUNAWAY В МАЙНКРАФТ!». Он был опубликован 25 июля 2024 года пользователем @EdisonPts, который имеет более 16,8 млн подписчиков. Видеоролик набрал почти 8 млн просмотров

(7 888 024), 255 тыс. отметок «Нравится» и 14 тыс. комментариев. Продолжительность ролика 26 минут 20 секунд. Видеоролик показывает, что с учетом ажиотажа вокруг игры Schoolboy Runaway ее клон уже перенесен в другие популярные игры-прохождения.

• Кроме того, популярной функцией на Youtube являются так называемые shorts – короткие ролики, где также публикуются всевозможные прохождения Schoolboy Runaway с просмотрами в 10-14 млн.

Таким образом, изучение содержимого соцсетей показывает, что, несмотря на принимаемые меры по ограничению детям нежелательного информационного шума, вредоносный контент продолжает публиковаться и распространяться среди пользователей, что негативно сказывается на психике молодого поколения.

На этом фоне выделяются **механизмы воздействия** суицидальных игр на детей и подростков:

1. Манипуляция психикой. Такие онлайн-игры в виде челленджей на начальном этапе имеют непринужденный характер, однако в конечном счете используют тактику психологического давления и запугивания, которым дети и подростки поддаются. Один из страхов, которым манипулируют «кураторы», это потеря родных: – ребенка шантажируют тем, что если он не выполнит условия игры, то пострадает кто-то из членов его семьи.

2. Социальная изоляция. Одним из главных условий игры-челленджа зачастую является отстранение от близких, что делает игроков более уязвимыми к негативному воздействию «кураторов».

3. Принуждение к конфиденциальности. Путем шантажа и с помощью психологических манипуляций «кураторы» заставляют детей и подростков никому не рассказывать об их участии в играх, скрывать свои действия и местоположение.

Как было отмечено выше, **причинами вовлечения** подростков в суицидальные игры могут быть чувство одиночества, любопытство, психологические проблемы, поиск внимания детей.

Так, подростки, которые чувствуют себя изолированными или непонятыми, могут искать ощущение принадлежности в онлайн-сообществах, где их привлекают опасные игры. Также молодые люди могут начать участвовать из любопытства, не осознавая серьезности последствий, а впоследствии втягиваются и не могут выйти из игры. Некоторые подростки могут увлечься такими играми, чтобы привлечь внимание родителей, друзей или общества, особенно если они чувствуют себя недопонятыми, недолюбленными.

Исследование по данной проблеме выявило ⁵⁶ **ряд признаков, характеризующих увлеченных опасными играми людей:**

- наиболее часто упоминается изменение в поведении подростка, внезапная замкнутость, избегание общения или внезапный интерес к риску;
- ночные активности, так как многие суицидальные игры требуют от участников выполнять задания ночью, что может заметить родитель или учитель;
- следы самоповреждений. Некоторые игры побуждают подростков к нанесению меток в виде порезов и т. д.

Анализ показывает значительную активность подростков в социальных медиа, что подчеркивает важность контроля за содержанием, которое они потребляют. Потребность в развлекательном контенте через платформы, такие как TikTok и Instagram, в сочетании с негативным влиянием вредоносного контента требует особого внимания. Появление проблемного использования социальных медиа и его связь с психическим состоянием подростков указывает на необходимость разработки эффективных мер по защите молодежи от потенциальных рисков.

1.3. Цифровой контент и подростковый кибербуллинг в Казахстане

Как было определено выше, процесс диджитализации несет не только позитивные (*упрощение доступа к информации и знаниям, ускорение в получении и обработке данных, улучшение связи и коммуникации и т. д.*), но и негативные последствия, с которыми общество сталкивается в настоящее время. Одним из таких явлений выступает развитие преступности в сфере информационных технологий.

В число таких преступлений входят распространение вредоносных программ, взлом паролей, кража банковских данных, распространение противоправной информации (*клевета*,

⁵⁶ Shabina Mohammad 1, Raghad A Jan, Saba L Alsaedi. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction Cureus. 2023 Mar 31;15(3)



материалы порнографического характера; материалы, возбуждающие межнациональную и межрелигиозную вражду, и т. п.), организация проституции через интернет, а также торговля запрещенными веществами.

Особую актуальность приобретает проблема кибербуллинга. С развитием технологий и распространением социальных сетей, подростки и дети стали более уязвимы к агрессии в Сети, которая может принимать различные формы – от оскорблений и угроз до распространения личных данных или фальшивых слухов. В отличие от традиционного буллинга, кибербуллинг может происходить круглосуточно, без физического контакта, что значительно усложняет процесс вмешательства и защиты пострадавших.

Эта проблема особенно опасна тем, что она часто остается незамеченной взрослыми, поскольку онлайн-агрессия может происходить в личных сообщениях или в закрытых группах.

Результаты исследования Национального центра общественного здравоохранения МЗ РК ⁵⁷, в котором приняли участие 8 528 школьников из 121 школы всех регионов страны в возрасте 11, 13 и 15 лет, показали следующее:

- регулярно, 2-3 раза в месяц и чаще, становились жертвами кибербуллинга 5,6 % детей;
- по крайней мере один раз в месяц и чаще подвергались кибербуллингу значительно больше подростков – 13,4 %;
- дети в возрасте 11 лет наиболее часто подвергались кибертравле, а к 15 годам показатель снижается;
- мальчики всех возрастов чаще становятся жертвами кибербуллинга по сравнению с девочками;
- в 2022 году показатель подверженности детей кибербуллингу увеличился на один процентный пункт по сравнению с данными 2018 года;
- в целом 4,6 % школьников участвовали в кибербуллинге 2-3 раза в месяц и чаще за последние два месяца;
- 11,5 % детей по крайней мере один раз или чаще принимали участие в кибертравле других людей;
- распространенность участия в кибербуллинге в целом снижается с 11 лет к 15 годам;
- мальчики всех возрастов сообщают о более частом вовлечении в кибертравлю по сравнению с девочками;
- в 2022 году показатели участия детей в кибербуллинге существенно не изменились по сравнению с результатами 2018 года.

Вместе с тем Комитет по информационной безопасности МЦРИАП РК опубликовал результаты ежегодного исследования по вопросам обеспечения кибербезопасности. Всего в опросе социологического исследования, проведенного по стране в течение 3 месяцев, приняли участие 11 371 человек. В результате исследования выяснилось, что уровень осведомленности населения об угрозах информационной безопасности (кибербезопасности) составила 80,4 %. Как оказалось, 90,52 % опрошенных получают знания о защите личной информации при использовании социальных сетей.

Результаты социологического исследования КИОР ⁵⁸ свидетельствуют о низком уровне осведомленности казахстанских родителей о программах, позволяющих контролировать гаджеты детей, при этом наименее информированы жители сельской местности. Так, доля пользователей таких программ составляет 15,4 % среди городских и 14,8 % среди сельских жителей, в то время как осведомленность о данных программах составляет 32,8 % у городских и 30,5 % у сельских жителей. Почти каждый третий респондент никогда не слышал о программах, контролирующих гаджеты детей (38,7 % и 35,8 % соответственно). Наибольший процент не ответивших на этот вопрос зафиксирован среди жителей сельской местности – 18,8 %, в то время как среди городских жителей этот показатель составляет 13 % (Рисунок 1.3.1.).

⁵⁷ Факторы образа жизни школьников Казахстана, их физическое, психическое здоровье и благополучие : Национальный отчет — Национальный центр общественного здравоохранения МЗ РК , Астана — Алматы, 2023 г. URL: <https://iris.who.int/handle/10665/333064>

⁵⁸ Казахстанские семьи : Социологическое исследование КИОР, 2024 г.



Рисунок 1.3.1. Распределение ответов на вопрос: «Знаете ли Вы о различных программах, позволяющих контролировать устройства детей?», в разрезе типа населенного пункта

Источник: Социологическое исследование КИОР
Выборка – 3 000 респондентов, 2024 г.

Вместе с тем результаты показали, что родители в большинстве случаев используют программы для контроля гаджетов детей с целью защиты их от вредного контента и отслеживания местоположения (45,6 % женщин и 39,6 % мужчин). Анализ в разрезе пола показал, что мужчины и женщины едины во мнении: использование данных программ является вторжением в личное пространство детей (по 10,3 % в обоих полах). О нехватке времени для контроля за временем, проведенным детьми за гаджетами, больше всего высказались отцы (12,5 % мужчин и 8,2 % женщин) (Рисунок 1.3.2).



Рисунок 1.3.2. Распределение ответов на вопрос: «Контролируете ли Вы телефоны, компьютеры Ваших детей?», в разрезе пола

Источник: Социологическое исследование КИОР
Выборка – 3 000 респондентов, 2024 г.

Данные показывают, что проблема кибербуллинга среди казахстанских детей и подростков требует тщательного анализа и принятия срочных мер государства. На этом фоне в апреле 2024 года президент РК подписал закон «О внесении изменений и дополнений в Кодекс РК об административных правонарушениях по вопросам обеспечения прав женщин и безопасности детей», в котором:



- введена ответственность за травлю (*буллинг, кибербуллинг*) несовершеннолетнего (*предупреждение или штраф в размере 10 МРП, или 36 920 тенге в 2024 году*).
- за повтор в течение года – уже штраф в 30 МРП (*110 760 тенге*).
- если буллингом занимается подросток от 12 до 16 лет – предупреждение или штраф родителям 10 МРП.
- повторное нарушение защитного предписания в течение года будет наказываться административным арестом на 20 суток.

В нашей стране власти и общество понимают опасность кибербуллинга, в особенности направленного против детей. Анализ нормативно-правовой базы Казахстана, представленной на портале «Әділет», показал, что понятие «кибербуллинг» встречается в 7 действующих законах (Таблица 1.3.1.).

Таблица 1.3.1. Анализ нормативно-правовой базы Казахстана

№	Наименование закона	Пункт	Определение кибербуллинга и меры в отношении фактов кибербуллинга
1	Закон Республики Казахстан N 345 от 8 августа 2002 года «О правах ребенка в Республике Казахстан»	Статья 1, подпункт 4-1	«Травля (буллинг) ребенка – систематические (два и более раза) действия унижительного характера, преследование и (или) запугивание, в том числе направленные на принуждение к совершению или отказу от совершения какого-либо действия, а равно те же действия, совершенные публично или с использованием масс-медиа и (или) сетей телекоммуникаций, и (или) онлайн-платформ (кибербуллинг)».
2	Закон Республики Казахстан № 319-III от 27 июля 2007 года «Об образовании»	Статья 1 подпункт 4-2	
3	Закон Республики Казахстан №118-VII от 3 мая 2022 года «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам защиты прав ребенка, образования, информации и информатизации»	Статья 18-4	«Кибербуллинг – систематические (два и более раза) действия унижительного характера в отношении ребенка, преследование и (или) запугивание ребенка, в том числе направленные на принуждение к совершению или отказу от совершения какого-либо действия, с использованием интернет-ресурса». В заявлении по вопросам рассмотрения фактов кибербуллинга на интернет-ресурсах в отношении ребенка, где говорится: «Гражданин либо законный представитель ребенка в случае выявления в отношении ребенка фактов кибербуллинга вправе в письменном виде или в форме электронного документа обращаться в уполномоченный орган с заявлением о совершаемых фактах кибербуллинга в отношении ребенка с указанием наименования интернет-ресурса, в котором происходят противоправные действия. Заявление по фактам кибербуллинга в отношении ребенка рассматривается экспертной группой в течение трех рабочих дней со дня его поступления. Порядок создания экспертной группы, а также рассмотрения заявления по фактам кибербуллинга в отношении ребенка определяется уполномоченным органом. Ответ представляется на государственном языке или языке обращения».

№	Наименование закона	Пункт	Определение кибербуллинга и меры в отношении фактов кибербуллинга
4	Закон № 73-VIII ЗРК от 15 апреля 2024 года «О внесении изменений и дополнений в Кодекс Республики Казахстан об административных правонарушениях по вопросам обеспечения прав женщин и безопасности детей	Статья 127-2	«1.Травля (буллинг, кибербуллинг) несовершеннолетнего – влечет предупреждение или штраф в размере десяти месячных расчетных показателей. 2. Действие, предусмотренное частью первой настоящей статьи, совершенное повторно в течение года после наложения административного взыскания, – влечет штраф в размере тридцати месячных расчетных показателей. 3. Действие, предусмотренное частями первой или второй настоящей статьи, совершенное несовершеннолетним лицом в возрасте от двенадцати до шестнадцати лет, – влечет предупреждение или штраф на родителей или лиц, их заменяющих, в размере десяти месячных расчетных показателей».
5	Закон Республики Казахстан от 19 июня 2024 года № 93-VIII ЗРК «О масс-медиа»	Статья 40	Внесены аналогичные изменения в заявления по вопросам рассмотрения фактов кибербуллинга в масс-медиа в отношении ребенка.
6	Закон Республики Казахстан от 10 июля 2023 года № 18-VIII ЗРК «Об онлайн-платформах и онлайн-рекламе»	Глава 3, статья 9, пункт 4.10 Статья 14	Отмечено, что собственники и (или) законные представители онлайн-платформ обязаны приостановить деятельность аккаунтов на территории Республики Казахстан, размещающих и распространяющих противоправный контент, информацию, признанную кибербуллингом в отношении ребенка, на основании предписания уполномоченного органа. Основания отнесения информации к противоправному контенту, приостановление, прекращение размещения и распространения противоправного контента в пункте 3 указано, что собственник и (или) законный представитель онлайн-платформы в течение двадцати четырех часов после получения предписания уполномоченного органа обязаны принять меры по удалению информации, признанной кибербуллингом в отношении ребенка.
7	Закон Республики Казахстан N 567 от 5 июля 2004 года «О связи»	Глава 10, статья 41-1, пункт 1	Приведено, что в случаях использования сетей и (или) средств связи в преступных целях, наносящих ущерб интересам личности, общества и государства, а также для распространения информации, нарушающей законодательство Республики Казахстан о выборах, содержащей призывы к осуществлению экстремистской и террористической деятельности, массовым беспорядкам, а равно к участию в массовых (публичных) мероприятиях, проводимых с нарушением установленного порядка, пропагандирующих сексуальную эксплуатацию несовершеннолетних и детскую порнографию, в целях кибербуллинга в отношении ребенка, содержащей рекламу электронного казино, интернет-казино, а также рекламу азартных игр и (или) пари, организуемых и проводимых лицом, не имеющим права заниматься деятельностью в сфере игорного бизнеса в Республике Казахстан, а также для распространения теле-радиопрограмм и (или) теле-, радиоканалов лицом, не имеющим право заниматься деятельностью в области масс-медиа Республики Казахстан, Генеральный прокурор Республики Казахстан или его заместители вносят в органы национальной безопасности Республики Казахстан представление о принятии мер по временному приостановлению работы сетей и (или) средств связи, оказания услуг связи либо вносят в уполномоченный орган в области масс-медиа представление об устранении нарушений законности с требованием о принятии мер по временному приостановлению доступа к объектам информатизации в виде программного обеспечения и интернет-ресурса и (или) размещенной на них информации, за исключением случаев, предусмотренных пунктом 1-2 настоящей статьи.



№	Наименование закона	Пункт	Определение кибербуллинга и меры в отношении фактов кибербуллинга
		Пункт 4	В случае если лицо, использующее сети и (или) средства связи в преступных целях, наносящих ущерб интересам личности, общества и государства, а также для распространения информации, нарушающей законодательство Республики Казахстан о выборах, содержащей призывы к осуществлению экстремистской и террористической деятельности, массовым беспорядкам, а равно к участию в массовых (публичных) мероприятиях, проводимых с нарушением установленного порядка, в целях кибербуллинга в отношении ребенка, удалило ее, то оно направляет уведомление об этом в уполномоченный орган в области масс-медиа.

Таким образом, законодательство Республики Казахстан относительно кибербуллинга против детей активно развивается. Принятые законодательные меры в нашей стране направлены на защиту детей и улучшение мер контроля за контентом в Сети.

Кроме того, в рамках Концепции кибербезопасности «Киберщит Казахстана», утвержденной постановлением Правительства Республики Казахстан в 2017 году, были достигнуты определенные результаты по кибербезопасности:

- повышена культура кибербезопасности, обеспечивается круглосуточный мониторинг объектов информатизации электронного правительства;
- сформирована необходимая нормативная правовая база, в том числе установлены требования для объектов электронного правительства и критически важных объектов информатизации, при этом в случае пренебрежения требованиями по кибербезопасности проводятся соответствующие проверки;
- обеспечен уровень осведомленности населения об угрозах в области кибербезопасности – 77,4 %;
- созданы и функционируют 3 профильных общественных организации в Казахстане, 8 отечественных компаний (испытательные лаборатории), занимающиеся инструментальным аудитом по оценке защищенности на соответствие требованиям кибербезопасности и специализирующиеся на исследовании обстоятельств, причин и условий инцидентов кибербезопасности, а также техническом исследовании вредоносного программного обеспечения;

Вместе с тем, согласно отчету Глобального индекса кибербезопасности, который оценивает уровень кибербезопасности государств, Казахстан в 2018 году поднялся сразу на 43 позиции за год, с 83-го до 40-го места, и сегодня занимает уже 31 место из 195 стран. Среди стран СНГ Казахстан занял второе место после России⁵⁹.

Резюмируя, необходимо отметить, что проблема кибербуллинга в Казахстане продолжает оставаться одной из актуальных задач для общества и государства. С учетом роста числа подростков, подвергающихся кибербуллингу, и увеличивающегося распространения вредоносного контента становится очевидным, что необходимо усилить меры контроля за цифровой средой и повышать осведомленность родителей, педагогов и общественности о возможных угрозах, исходящих от виртуального мира. Важным шагом в решении этой проблемы является принятие законодательства, направленного на защиту несовершеннолетних и установление ответственности за кибербуллинг.

Однако, несмотря на уже принятые меры, в частности создание нормативной правовой базы и улучшение уровня кибербезопасности в стране, остается ряд нерешенных вопросов, таких как повышение уровня цифровой грамотности среди населения и укрепление защиты персональных данных. Важно продолжать усилия по созданию эффективных инструментов для мониторинга и предотвращения киберугроз, а также обеспечить широкую доступность образовательных программ, способствующих формированию безопасного поведения в интернете среди детей и подростков.

⁵⁹ Об утверждении Концепции цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023–2029 годы : Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 269

ПРАКТИЧЕСКИЕ ШАГИ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Анализ влияния цифрового контента на психическое здоровье детей и подростков, а также на возникновение рисков суицидального поведения и подросткового кибербуллинга в Казахстане показал, что, несмотря на уже предпринятые усилия, включая государственные программы и законодательные инициативы, проблема требует продолжения и активизации работы на всех уровнях. Важно понимать, что решение этого вопроса невозможно без активного участия общества в целом, вовлеченности родителей, повышения цифровой грамотности и формирования культуры безопасного поведения в интернете.

В этой связи защита детей и подростков от неподобающего контента и вредоносных новостей в онлайн-пространстве становится одной из приоритетных задач для всего общества. Не менее важным является повышение цифровой грамотности как среди родителей, так и среди детей, чтобы они могли эффективно распознавать угрозы и правильно реагировать на них.

В данной главе рассмотрены основные практические методы защиты детей от вредоносного и неподобающего контента в онлайн-пространстве, включая рекомендации для родителей и педагогов, а также возможные технологии и подходы, способствующие минимизации рисков для психического и физического здоровья подростков в цифровой среде.

2.1. Методы защиты детей от вредного контента: рекомендации для родителей

ЮНИСЕФ определяет цифровую грамотность как «Знания, навыки и подходы, которые позволяют детям процветать и преуспевать во всё более глобальном цифровом мире, будучи безопасными и наделенными правами в соответствии с их возрастом, культурой и контекстами».

Интернет и связанные с ним цифровые технологии открыли для детей новые способы общения, обучения, игры, прослушивания музыки и участия в разнообразных культурно-образовательных мероприятиях по развитию навыков. Однако при этом дети также подвергаются различным видам воздействия, обусловленного контентом, контактами и причиняющего вред поведением в онлайн-среде⁶⁰.

В июне 2020 г. партнер и член глобальной инициативы ИИТО ЮНЕСКО «COVID-19. Продолжаем учиться. Объединяем усилия!» Международный союз электросвязи (МСЭ) выпустил новые Руководящие указания по защите ребенка в онлайн-среде, которые содержат рекомендации для детей, родителей и педагогов, представителей отрасли и директивных органов, касающиеся способов содействия формированию безопасной, благоприятной онлайн-среды для детей и молодых людей.

Цифровая грамотность – один из самых важных навыков современного казахстанского общества. Согласно пункту 56 статьи 1 Закона Республики Казахстан от 24 ноября 2015 года № 418-V «Об информатизации», цифровая грамотность – знание и умение человека использовать информационно-коммуникационные технологии в повседневной и профессиональной деятельности. В реализации данного навыка самыми значимыми являются роль учителей и родителей. Предполагается, что и учителя, и родители должны не только владеть знаниями в области цифровой грамотности с целью безопасной ориентации в диджитал-пространстве, но и владеть навыками передачи таких знаний детям и подросткам.

Важность этих навыков растет с каждым годом, так как дети начинают использовать интернет и цифровые устройства с раннего возраста. Иными словами, цифровая грамотность – это комплекс навыков, который позволяет свободно и безопасно существовать в цифровой среде⁶¹.

Через призму образования цифровую грамотность следует рассматривать как способность ученика использовать цифровые инструменты и технологии для работы, обучения и коммуникации. Цифровая грамотность проявляется как в когнитивных, так и в технических навыках.

Информационно-коммуникативная компетентность обучающихся и педагогов в вопросах безопасности в онлайн-пространстве – это способность эффективно использовать информационные технологии и электронные коммуникационные средства, а также обладать достаточ-

⁶⁰ Как защитить ребенка в цифровом пространстве — Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании (ИИТО). / URL: <https://iite.unesco.org/ru/news/cop-2020-guidelines-ru/> (дата обращения 14.10.2024).

⁶¹ The University of San Diego's Division of Professional and Continuing Education (PCE). A Teacher's Guide to Digital Literacy & Digital Literacy Skills in the Classroom / URL: <https://pce.sandiego.edu/digital-literacy/> (дата обращения 14.10.2024).



ными знаниями, навыками и умениями для безопасного и ответственного поведения в интернет-сети⁶².

Данная компетентность включает в себя следующие аспекты:

1. Знание основных принципов безопасности в интернет-сети, таких как использование надежных паролей, защита личной информации, осознание рисков и угроз в Сети.
2. Умение оценивать и выбирать надежные и безопасные веб-ресурсы, приложения и программное обеспечение.
3. Навык критического мышления и анализа информации, получаемой из интернет-сети, для определения ее достоверности и проверки наличия вирусов или вредоносного кода.
4. Умение эффективно и безопасно использовать электронную почту, социальные сети, мессенджеры и другие коммуникационные средства в интернет-сети.
5. Знание и понимание правил этики и норм поведения в интернет-сети, включая уважение к чужой частной жизни, запрет на кибербуллинг и нежелательное контактирование с незнакомцами. Обучение и развитие информационно-коммуникативной компетенции в вопросах безопасности в интернете – важная задача современного образования для подготовки обучающихся и педагогов к безопасному и ответственному использованию интернет-ресурсов^{63, 64}.

Способы определения достоверности информации в интернете

Проверка достоверности информации (Factcheck) – один из важнейших навыков цифровой грамотности. В мире, где информация распространяется со скоростью света, а фейковые новости и дезинформация стали обыденным явлением, родителям и учителям необходимо научить детей распознавать правдивую информацию. Вот несколько методов, которые могут помочь в этом процессе.

Анализ источника информации

Первый шаг к определению достоверности информации – это анализ источника, откуда она поступила.

- Авторитетность источника. Убедитесь, что источник, из которого берется информация, заслуживает доверия. Примерами таких авторитетных являются крупные новостные организации, официальные сайты правительств, кросс национальных организаций и признанных образовательных учреждений, Организации Объединенных Наций (ООН), Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ) и др.
- Кто автор? Если статья подписана, обратите внимание на автора. Можно поискать информацию о его квалификации и публикациях. Если автор является экспертом в своей области, это повышает доверие к источнику.
- Важно обращать внимание на дату статьи или сообщения, особенно в тех случаях, когда информация может быть устаревшей. К примеру, данные в сфере медицины, особенно касающиеся вирусов, очень быстро устаревают либо теряют актуальность.

Factcheck – проверка фактов

Проверка фактов – это важный элемент, помогающий разобраться в том, является ли информация достоверной. Ниже пара шагов, как сделать проверку фактов самостоятельно.

- Сравните информацию из разных источников. Если одно и то же сообщение бывает неодинаковое по форме, но близкое по значению, подтверждается несколькими независимыми авторитетными источниками, это говорит о его достоверности.
- Использование специальных сервисов проверки фактов, которые проверяют их и опровергают дезинформацию, – FactCheck.org, PolitiFact и Snopes.

Анализ заголовков и структуры статей

Фейковые новости часто пытаются привлечь внимание громкими или сенсационными заголовками. Например: «В Японии запретят вакцинированным сдавать кровь»⁶⁵. Следует постоян-

⁶² Развитие информационно-коммуникационной компетентности обучающихся на уроках и во внеурочной деятельности — Педагогическое сообщество «Урок». / URL: https://urok.rf/library/razvitie_informatcionno_kommunikacii_kompetentno_093653.html (дата обращения 14.10.2024).

⁶³ Карпова Е. М., Вагин В. В., Куприянов Б. В. Культурный трансфер школьного партисипаторного бюджетирования и советская традиция воспитания // Science for Education Today. — 2023. — Т. 13. — № 6. — С. 209–232.

⁶⁴ Лукьянова М. И., Тимошина И. Н. Интеграция общеобразовательной организации в международное пространство как способ развития инновационного потенциала педагогов и учащихся // Педагогический журнал Башкортостана. — 2023. — № 3. — С. 33–44.

⁶⁵ Stopfake / URL: <https://stopfake.kz/ru/archives/22380> (дата обращения 14.10.2024).



но предупреждать детей о необходимости быть осторожными с такими заголовками и не доверять информации только на основе названия статьи.

Если заголовок звучит слишком сенсационно или шокирующе, это может быть признаком фейковой новости. Настоящие новостные источники обычно используют более нейтральные и некричащие заголовки.

Очень важным является четкая структура публикации. Подлинная информация обычно хорошо структурирована, четко изложена и не содержит эмоционально заряженных фраз. Если в статье много орфографических или грамматических ошибок, это может быть признаком ненадежности.

Такой метод анализа отлично подходит для детей старшего возраста и подростков.

Проверка фото- и видеоизображений

Фейковые изображения и видео также часто используются для создания ложных впечатлений. Родители и учителя могут научить детей проверять подлинность визуальных материалов с помощью нижеперечисленных методов.

Если изображения выглядят подозрительно, следует поискать фото и видеодоказательства на таких сервисах, как Google Images⁶⁶ или TinEye⁶⁷, они позволяют загрузить изображение и найти его источник в интернете. Это помогает выяснить, использовалось ли изображение ранее в другом контексте. Также на этих сервисах можно найти фото людей, с чьих аккаунтов дети могут получать сообщения. Видео можно проверить с помощью инструментов, таких как InVID⁶⁸, который помогает распознавать поддельные или отредактированные видеоматериалы.

Практические способы защиты детей и подростков от вредоносного и неподобающего контента

Самый простой, но эффективный способ защиты детей – деятельное участие родителей в жизни ребенка и подростка, в том числе его активности в онлайн-пространстве.

В этой связи родителям, чтобы быть в курсе того, чем ребенок занимается в Сети, рекомендуется уделять внимание тому, какие сайты он посещает, с кем общается в социальных сетях и какие приложения использует. Для этого важно создать **доверительную атмосферу** в отношениях с ребенком.

- Обсудите с ребенком/подростком его/ее онлайн-опыт, задавайте вопросы о его любимых веб-сайтах и играх, делитесь своими наблюдениями.
- Создайте доверительную атмосферу. Дети/подростки должны чувствовать, что могут обратиться за помощью к родителям, в случае если столкнулись с чем-то непонятным или пугающим в интернете.
- Совместное времяпрепровождение в Сети. Иногда полезно проводить время вместе с детьми за компьютером, играя в игры или посещая образовательные сайты. Это поможет понять их интересы и потенциальные угрозы⁶⁹.

Кроме того, в целях эффективной защиты детей важно установить **четкие правила пользования интернетом и другими цифровыми устройствами** с учетом возраста и уровня зрелости ребенка:

- Использование интернета только в присутствии взрослых.
- Ограничение времени на игры или социальные сети.
- Запрет на скачивание приложений или программ без разрешения родителей.
- Запрет на размещение и отправку личных фото, видео и других персональных данных.

Еще одним важным аспектом защиты детей в интернете является **развитие цифровой грамотности**, которое помогает детям ориентироваться в безопасном использовании онлайн-ресурсов. Дети/подростки должны понимать, что в Сети могут встречаться как полезные, так и опасные ресурсы, и знать, как отличать их друг от друга. Родители и учителя могут научить детей безопасному поведению в интернете с помощью элементарных правил поведения в диджитал-среде.

- Нельзя раскрывать личные данные: имя, фамилию, адрес, номер сотового телефона и другую личную информацию. Это же правило должно распространяться на поведение в мессенджерах и социальных сетях.

⁶⁶ <https://images.google.com/>

⁶⁷ <https://tineye.com/>

⁶⁸ <https://www.invid-project.eu/>

⁶⁹ Edmentum. 4 Digital Literacy Skills for Parents to Teach Kids / URL: <https://www.edmentum.com/intl/articles/digital-literacy-skills/> (дата обращения 15.10.2024).



- Всегда очень осторожно относиться к малознакомым людям, которых не знаешь в реальной жизни и о которых никогда не встречал(а) ранее.
- Помнить о существовании поддельных профилей.
- Всегда сообщать о любых подозрительных ситуациях. В случаях, когда ребенок может столкнуться с непонятным, неприятным, научите его сообщать о таких случаях.

Для дополнительной защиты детей/подростков в онлайн-пространстве разработано множество специальных программ, таких как системы родительского контроля и фильтрация контента. Такие диджитал-инструменты помогают ограничивать доступ к потенциально опасным ресурсам, контролировать активность ребенка в Сети и предупреждать потенциальные риски.

Инструменты и методики для обучения детей основам безопасного использования цифровых ресурсов

Чтобы научить детей безопасному и ответственному использованию цифровых ресурсов, родителям и учителям могут помочь различные инструменты и методики.

Программы родительского контроля

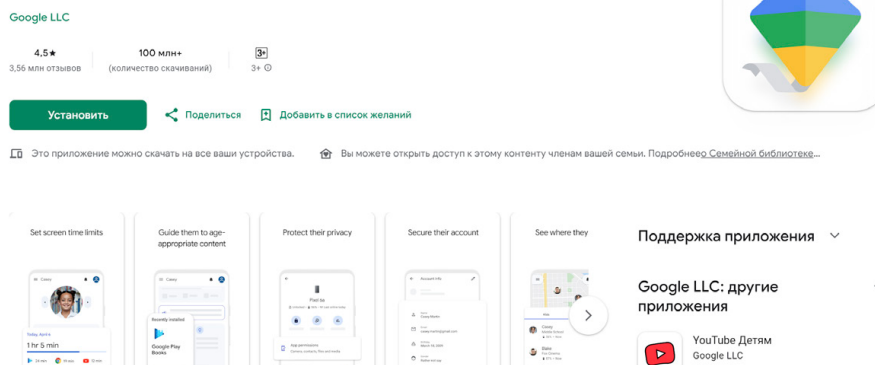
Программы родительского контроля – это мощные инструменты, позволяющие родителям контролировать, как дети/подростки используют интернет. Они дают возможность устанавливать ограничения на использование компьютера и смартфонов, фильтровать контент, следить за активностью в Сети и блокировать нежелательные сайты. Рассмотрим несколько популярных решений.

1. Family link

Приложение Family Link помогает родителям контролировать то, как их дети используют свои устройства Android, и позволяет составлять определенные правила для семейной группы.

Приложение Family Link не блокирует недопустимый контент, но позволяет управлять фильтрами, которые доступны в некоторых сервисах (например, в Google Поиске и Chrome). Родители детей, уже достигших 13 лет, могут использовать Безопасный режим для YouTube. Это дополнительная функция, которая позволяет скрывать нежелательный контент с определенными возрастными ограничениями. Доступ бесплатный.

Google Family Link



2. mSpy

Приложение позволяет мониторить звонки, SMS, мессенджеры в соцсети (WhatsApp, Telegram, Instagram и др.), электронную почту, местоположение, браузерную активность.

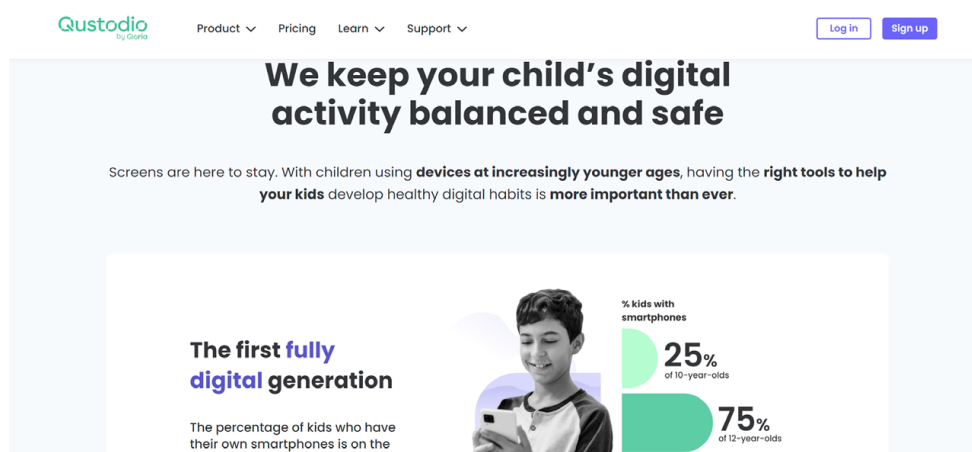
- Отслеживание в режиме реального времени: система позволяет видеть перемещение устройства на карте в режиме реального времени, что полезно для отслеживания детей.
- Родительский контроль и безопасность детей: mSpy активно используется родителями для защиты детей от онлайн-угроз, кибербуллинга и нежелательного контента.
- Удобный интерфейс и простой доступ к данным: веб-панель управления позволяет пользователю получать доступ ко всей информации удалённо, не требуя физического доступа к устройству после установки.



3. Qustodio

Qustodio – это одно из самых популярных решений для родительского контроля, предлагающее обширные возможности по управлению интернет-активностью детей. Программа доступна на всех основных платформах (Windows, Mac, iOS, Android) и предлагает следующие функции.

- Мониторинг веб-активности: родители могут видеть, какие сайты посещает их ребенок и сколько времени он проводит в интернете.
- Фильтрация контента: возможность блокировать сайты с вредоносным контентом (порнография, насилие, азартные игры).
- Управление временем использования: родители могут устанавливать лимиты на время, которое ребенок проводит за компьютером или смартфоном.
- Контроль социальных сетей: возможность отслеживать активность ребенка в социальных сетях, включая Facebook, Instagram и TikTok.
- Доступ платный.



4. Norton Family

Специальная программа, которая помогает следить за интернет-активностью детей и обеспечивает безопасное использование цифровых устройств. Основные функции Norton Family следующие.

- Настройка интернет-фильтров: Norton Family позволяет фильтровать контент в зависимости от возраста ребенка и блокировать нежелательные сайты.
- Мониторинг активности: программа отслеживает, какие сайты посещает ребенок, сколько времени проводит в интернете и какие приложения использует.
- Уведомления для родителей: родители получают уведомления, если ребенок пытается получить доступ к заблокированным сайтам или приложениям.
- Доступ платный. Годовая подписка.



Norton Family

Norton Family предоставляет родителям информацию, необходимую, чтобы обеспечить безопасность ребенка в Интернете и помочь ему не отвлекаться. Родители могут видеть поисковые запросы своего ребенка²⁰ и просмотренные видео⁸, отслеживать соответствие содержимого возрасту, устанавливать ограничения для просмотра и многое другое.

Позаботьтесь о безопасности детей и их устройств, предоставив инструменты, которые помогают сформировать правильные навыки безопасного поведения в Интернете.

 Дайте детям возможность более безопасно использовать Интернет. Позвольте детям свободно использовать Интернет, защищая их при этом от просмотра неприемлемых материалов.[‡]

 Помогите детям найти баланс. Чтобы привить ребенку навыки безопасного поведения в Интернете, установите ограничения на использование устройства.[‡]

 Получите представление об интересах вашего ребенка в Интернете. Просматривайте поисковые запросы и видеоролики, интересующие детей, и выявляйте случаи опасного поведения в сети.

5. Kaspersky Safe Kids

Kaspersky Safe Kids предлагает решения для безопасного использования интернета детьми. Оно позволяет родителям не только фильтровать контент и отслеживать активность, но и следить за местоположением ребенка с помощью встроенных GPS-трекеров (для мобильных устройств). Основные возможности Kaspersky Safe Kids перечислены ниже.

- **Фильтрация контента:** блокировка веб-сайтов с неподобающим контентом.
- **Мониторинг социальных сетей:** возможность отслеживать активность ребенка в социальных сетях.
- **Управление временем на устройствах:** ограничение времени использования компьютера, смартфона или планшета.
- **Предлагается бесплатная и премиум-версия.** Бесплатная версия включает в себя базовые функции, такие как мониторинг интернета, мониторинг использования устройства, управление приложениями и блокировка веб-сайтов. Премиум-версия включает в себя дополнительные функции, такие как отслеживание местоположения, мониторинг социальных сетей и оповещение в реальном времени.



Купить

Надежный цифровой помощник для родителей

Защитите своих детей в цифровом мире с помощью Kaspersky Safe Kids.



Забота

Сведения о местонахождении детей в любой момент, отслеживание их действий в интернете и времени использования устройства, а также оповещения о небезопасном поведении.



Защита

Блокирование нежелательного контента на всех устройствах для защиты детей в интернете.



Обучение

Развитие навыков цифрового поведения и привычки не злоупотреблять экранным временем.

Фильтрация контента

Фильтрация контента – это метод, который позволяет блокировать доступ к вредоносным и неподобающим сайтам и ресурсам в интернете. Ниже перечислены основные программные решения, которые помогают отфильтровать контент.

1. OpenDNS Family Shield

OpenDNS Family Shield⁷⁰ – это бесплатный инструмент для фильтрации контента, который блокирует сайты с содержанием для взрослых. Он легко настраивается и может быть установлен на уровне маршрутизатора, что делает его эффективным для защиты всех устройств в доме. Основные преимущества:

⁷⁰ <https://www.opendns.com/home-internet-security/>

- Блокировка сайтов с контентом для взрослых: фильтрует порнографию, насилие и другие вредные сайты.
- Работа на всех устройствах: благодаря настройке маршрутизатора, фильтрация применяется ко всем устройствам, подключенным к домашней сети.
- Доступ бесплатный.

2. Google SafeSearch

Google SafeSearch ⁷¹ – это встроенная функция поиска Google, которая помогает фильтровать неприемлемый контент. SafeSearch можно легко активировать в настройках Google, и он будет блокировать изображения и веб-сайты с неподобающим содержанием. SafeSearch особенно полезен для младших детей, которые часто используют Google для поиска информации.

Это бесплатное расширение для Chrome, разработанное AVSoftware. Оно относится к категории «Браузеры» и классифицируется как подкатегория «Дополнения и Инструменты».

3. Net Nanny

Net Nanny ⁷² – это одно из самых известных решений для фильтрации контента и родительского контроля. Оно предлагает мощные инструменты для защиты детей от нежелательного контента в интернете и позволяет родителям быть в курсе онлайн-активности ребенка. Основные функции:

- контент-фильтрация: блокировка порнографии, насилия, наркоторговли и других категорий вредоносного контента;
- настройка фильтров по категориям: родители могут выбирать, какие категории контента должны быть заблокированы или разрешены для ребенка;
- мониторинг времени использования: возможность устанавливать временные ограничения на доступ к интернету.

Доступ бесплатный.

Детские сим-карты

Все еще актуальным является обсуждение по внедрению детских сим-карт. Родители смогут контролировать детей, ограничивать время нахождения в интернете. Планируется, что это будет отдельная карта, которая будет уведомлять родителей каждый раз, когда ребенок будет входить в глобальную Сеть. Таким образом родители смогут контролировать, какие сайты и какие социальные сети посещает ребенок. Кроме того, детская сим-карта позволит ограничивать экранное время.

Обучающие платформы по цифровой безопасности

Существует множество онлайн-платформ, которые помогают детям и подросткам учиться цифровой безопасности. Ниже пара примеров.

- Be Internet Awesome от Google ⁷³ – эта программа обучает детей основам безопасности в интернете через интерактивные игры и задания.
- Common Sense Education ⁷⁴: этот ресурс предлагает бесплатные уроки по цифровой грамотности и безопасности для учащихся всех возрастов, а также для учителей и родителей.

Программа «Киберпатрули»

Многие школы по всему миру, особенно в США, внедряют инициативы под названием «Киберпатрули», где старшие ученики помогают младшим учиться безопасному поведению в интернете. Такие программы способствуют созданию безопасной и поддерживающей интернет-среды в образовательных учреждениях.

Сексуальные злоупотребления в интернете

Учителя и родители всегда должны помнить, что если есть подозрение в том, что ребенок подвергается (подвергся) сексуализированным злоупотреблениям в онлайн-пространстве, то злоумышленника нужно заблокировать, а переписку сохранить в качестве доказательства. Родители не должны ни при каких обстоятельствах смотреть снимки сексуального характера, сделанные их собственными или чужими детьми. Необходимо передать эти материалы в упол-

⁷¹ <https://www.google.com/safesearch>

⁷² <https://www.netnanny.com/>

⁷³ https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us

⁷⁴ <https://www.common sense.org/education>



номоченные правоохранительные органы и сообщить о злоупотреблениях в отношении детей или их сексуальной эксплуатации в интернете в соответствующее ведомство. Родители никогда не должны вступать в контакт от лица своего ребенка в попытке «доказать» факт злоупотреблений⁷⁵.

Возрастные рекомендации

В дополнение к общим существуют также возрастные рекомендации АО «Kaspersky»⁷⁶, которые следует учитывать при использовании интернета детьми.

Таблица 2.1.1. Основные возрастные рекомендации по времени проведения и использованию детьми гаджетов и интернета⁷⁷.

2–4 года	• Не допускайте самостоятельного времени в интернете. • Избегайте пугающих изображений. • Ограничьте доступ к ссылкам. • Прививайте базовые навыки работы с компьютером через игры и образовательные программы.
5–7 лет	• Не допускайте самостоятельного времени в интернете или с телефоном. • Используйте поисковые системы с родительским контролем и фильтрацию по возрасту. • Ограничьте время в интернете и составьте список безопасных сайтов. • Не допускайте разглашения личной информации и ограничьте доступ к мессенджерам и соцсетям.
8–10 лет	• Обсудите с детьми их интересы в интернете и опасности. • Объясните важность не разглашать личные данные. • Установите родительский контроль, используйте фильтрацию контента. • Запрещайте использование чатов и соцсетей для старших возрастов.
11–13 лет	• Не размещайте интернет-устройства в детской комнате. • Контролируйте все устройства с доступом в интернет. • Научите детей избегать общения с незнакомцами и не публиковать фото без разрешения. • Проверяйте историю браузера, следите за перепиской и проверяйте соблюдение минимального возраста в соцсетях.
14–18 лет	• Составьте список правил использования интернета. • Используйте родительский контроль и фильтрацию контента. • Контролируйте устройства с выходом в интернет. • Обсуждайте с подростками их онлайн-активности и знакомства в Сети. • Следите за финансовыми операциями и безопасностью личной информации, поощряйте обсуждение неприемлемого контента.

Вместе с тем Американская академия педиатрии⁷⁸ разработала рекомендации по использованию медиа детьми. Текущие рекомендации таковы.

- Детям младше 18 месяцев следует избегать использования экранных средств массовой информации, за исключением видеочатов.
- Для детей в возрасте от 18 до 24 месяцев родителям следует выбирать высококачественные программы и смотреть их вместе с детьми.
- Для детей в возрасте от 2 до 5 лет ограничьте время просмотра высококачественных программ одним часом в день.
- Для детей в возрасте 6 лет и старше установите постоянные ограничения на время использования медиа, а также на типы медиа.

2.2. Методы защиты детей от вредного контента: рекомендации для учителей

Цифровая среда становится все более важной в большинстве аспектов жизни детей, в том числе и в период кризиса, поскольку общественные функции, включая образование, государ-

⁷⁵ Руководящие указания для родителей и педагогов по защите ребенка в онлайн-среде — Международный союз электросвязи. / URL: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/Documents/COP/Guidelines/2020-translations/S-GEN-COP.EDUC-2020-PDF-R.pdf> (дата обращения 14.10.2024).

⁷⁶ Возрастные рекомендации АО «Kaspersky» / URL: <https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-guidelines> (дата обращения 14.10.2024).

⁷⁷ Безопасность в интернете: возрастные рекомендации для детей и подростков: возрастные рекомендации для детей и подростков / URL:

<https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-guidelines>

⁷⁸ American Psychological Association / URL: <https://www.apa.org/topics/social-media-internet> (дата обращения 13.10.2024).

ственные услуги и торговлю, все больше опираются на цифровые технологии. Она открывает новые возможности для реализации прав детей, но в то же время создает опасность их нарушения или ущемления⁷⁹.

Самым важным способом защиты детей/подростков в онлайн-пространстве, а возможно и самым эффективным, является обучение детей безопасному поведению. Это включает в себя как знание основ кибербезопасности, так и развитие критического мышления при взаимодействии с информацией в интернете. Кроме того, сюда же относится этика поведения в онлайн-пространстве⁸⁰.

Основы кибербезопасности

Обучение детей основам кибербезопасности помогает им избегать таких распространенных угроз в интернете, как фишинг, кибербуллинг, вирусы и мошенничество⁸¹.

В Казахстане в рамках программы «Единая программа воспитания», разработанной Национальной академией образования имени Ибрая Алтынсарина Министерства просвещения Республики Казахстан⁸² в организациях образования, за исключением высших учебных заведений, проводится ряд мероприятий по направлению «Профилактические меры» (Таблица 2.2.1.).

Таблица 2.2.1. Мероприятия по направлению «Профилактические меры»

№	Наименование проекта	Мероприятия
1	Безопасный шаг в цифровом мире	Классные часы со специалистами, проведение дискуссий, встреч по вопросам информационной безопасности, киберкультуры, кибергигиены и медиапотребления.
2	Защита от буллинга!	Проведение тренингов по коммуникативным навыкам, управлению эмоциями и разрешению конфликтов. Предложение способов анализа и решения жизненных ситуаций.
3	Здоровый подход к игре	Просмотр видеофильмов о лудомании, организация групповых обсуждений по развитию здоровых привычек, проведение внутришкольных мастер-классов по управлению временем и эмоциями, по развитию альтернативных интересов и хобби.

Кроме того, родители и учителя могут использовать следующие методы для обучения детей.

- Создание надежных паролей и двухфакторная идентификация персональных данных. Дети/подростки должны понимать важность создания сложных и уникальных паролей для каждой учетной записи. Важно также научить их не делиться паролями с другими людьми.
- Не переходить по подозрительным ссылкам. Дети/подростки должны знать, что нельзя открывать письма или ссылки от незнакомых людей, так как это может привести к установке вредоносного программного обеспечения.

Развитие критического мышления

Развитие критического мышления у детей помогает им отличать достоверную информацию от фейковых новостей и ложных данных⁸³. Родители и учителя могут использовать следующие техники:

- Обсуждайте с детьми новости и интернет-контент, задавайте вопросы о том, что они думают по поводу прочитанного или увиденного.
- Объясните, что не вся информация в интернете достоверна. Важно проверять источники, прежде чем верить всему. Научите проверять источники.

⁷⁹ The Office of the High Commissioner for Human Rights of the United Nations. General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment / URL: <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation> (дата обращения 16.10.2024).

⁸⁰ Edmentum. 4 Digital Literacy Skills for Parents to Teach Kids / URL: <https://www.edmentum.com/intl/articles/digital-literacy-skills/> (дата обращения 16.10.2024).

⁸¹ Кибербуллинг: что это такое? / URL: <https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/top-10-ways-to-stop-cyberbullying>

⁸² Национальная академия образования имени Ибрая Алтынсарина Министерства просвещения Республики Казахстан «Біртұтас тәрбие бағдарламасы» / URL: https://uba.edu.kz/storage/app/media/BIRTUTAS_TARBIE_KAZ%20new%2005.08.2024.pdf

⁸³ World Health Organization. What works to prevent online violence against children? / URL: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/364706/9789240062061-eng.pdf?sequence=1> (дата обращения 16.10.2024).



- Использование сервисов проверки фактов. Родители могут рекомендовать детям использовать такие сервисы, как **Snopes** или **FactCheck.org**, для проверки правдивости информации.

Методы защиты детей для образовательных учреждений

К основным используемым в образовательной организации программно-техническим мерам относятся следующие:

- создание локальной сети и ограничение доступа в сеть в зависимости от выполняемой задачи (например, с помощью паролей);
- установка систем контентной фильтрации на персональные компьютеры, используемые в учебном процессе, либо на сервер;
- настройка и обновление установок контент-фильтра, блокирующего выход к интернет-ресурсам, причиняющим вред здоровью и развитию детей;
- установка и обновление антивирусного программного обеспечения;
- осуществление педагогами визуального контроля работы детей в интернет-сети;
- техническая организация ограничения выхода в интернет-сеть с личных мобильных устройств учащихся (отсутствие доступа по Wi-Fi)⁸⁴.

Онлайн-курсы защиты детей в диджитал-пространстве

ITU COP Guidelines⁸⁵ – это рекомендации Международного союза электросвязи (ITU) по защите детей в цифровом пространстве. Эти рекомендации направлены на создание безопасной онлайн-среды для детей, они предлагают базовые стандарты для правительств, организаций и семей по защите детей от угроз, с которыми они могут столкнуться в интернете.

В рамках рекомендаций была запущена серия онлайн-тренингов для самостоятельного обучения по защите детей в диджитал-среде, ориентированных на следующие целевые группы:

- родители;
- преподаватели;
- политики и другие лица, принимающие решения;
- лица, работающие в индустрии IT;
- дети следующих возрастных групп: 9–12 лет, 13–15 лет и 16–18 лет.

Training Modules

In partnership with the National Cybersecurity Authority of the Kingdom of Saudi Arabia, ITU and partners are launching a set of online self-paced trainings on child online protection, geared towards the following target groups:
parents, educators, policy-makers, ICT industry, and children themselves (aged 9-12, and 13-15 and 16-18).

Online training for children aged 9 to 12 years old is out! [ENROLL HERE](#)
Online training for children aged 13 to 15 years old is out! [ENROLL HERE](#)
Online training for children aged 16 to 18 years old is out! [ENROLL HERE](#)

[Click here](#) to discover more about the trainings and our new releases:
Our app and game for children

Online training on Children's Rights and Business in the digital environment is out! [Click here for more details.](#)

The trainings for parents, carers, educators and policymakers are accessible on the ITU Academy [here](#).

[Click here](#) to discover more about the new language versions of the trainings.

Stay tuned looking out for new trainings coming soon!

The ITU Global Programme on Child Online Protection & Online Safety with Sango for Kids!

We are pleased to announce the release of Online Safety with Sango course for children.

[Top](#)
[Set of tools](#)
[Welcome](#)
[About Child Online Protection](#)
[About Sango](#)
[Partnership](#)
[Contact](#)
[Footer](#)

NEW!

Вместе с тем в 2020 году МСЭ были разработаны «Руководящие указания для родителей и учителей по защите ребенка в онлайн-среде», в них для педагогов были определены следующие рекомендации.

1. Обеспечьте безопасность всех устройств и их защищенность паролями.
2. Установите антивирусное программное обеспечение и брандмауэры.
3. Убедитесь, что имеется политика, в которой разъясняется, как использовать технологию.
4. Изучите вопрос о том, как получать и хранить изображения учеников.

⁸⁴ UNESCO Digital Library website. Protecting learners' privacy and security [Электронный ресурс]. / URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381494> (дата обращения 16.10.2024).

⁸⁵ Child Online Protection. Child Online Protection Guidelines — URL: <https://www.itu-cop-guidelines.com/> (дата обращения 16.10.2024).

5. Убедитесь, что проводится фильтрация и мониторинг линии передачи интернета, предоставляемой школой.
6. Повышайте осведомленность о значении цифрового следа и онлайн-репутации.
7. Признайте значение профессионального онлайн-общения с учениками, родителями и другими заинтересованными сторонами.
8. Осознайте риски и преимущества, которые ожидают учеников в онлайн-среде⁸⁶.

Анализ способов защиты детей от вредоносного контента в интернете показал необходимость формулирования нескольких рекомендаций для учителей.



1) Обучение цифровой грамотности

Рекомендовано включение в школьную программу специальных модулей, обучающих детей определять признаки ненадежного или вредного контента. Для выполнения данной рекомендации возможно использование практических заданий, например анализ фейковых новостей или проверка фактов.

Кроме того, на этих занятиях можно показать, как использовать безопасные поисковые системы (например, Kiddle, Google SafeSearch).

2) Создание безопасной образовательной среды

Всем специалистам, использующим ПК на своих занятиях, а также администрациям школ следует убедиться, что в школьных компьютерах и Wi-Fi настроены специальные расширения фильтров контента. К таким фильтрам относятся SafeDNS, OpenDNS, а также программы специального контроля Kaspersky Safe Kids или Qustodio. Кроме того, рекомендуется использование образовательных платформ с проверенным и одобренным контентом.

3) Формирование критического мышления

Рекомендовано проводить дискуссии или дебаты о типах вредного контента и о том, почему он может быть опасен. Дети могут и должны задавать вопросы: «Кто это создал?», «Какая цель у этого сообщения?», «Как это на меня влияет?»

4) Обучение детей/подростков навыкам распознавания вредного контента

На уроках можно провести тренинг по поиску фейков. Пример ниже.

- Дайте две статьи – одну достоверную, другую фейковую, и предложите детям найти различия. Показать и проанализировать эти различия.
 - Используйте такие упражнения, как определение признаков кликбейта в заголовках. Дайте примеры кликбейта и попросите объяснить, в чем именно содержится дезинформация.
- Предлагайте детям смотреть познавательные YouTube-каналы, такие как TED-Ed или НаукаPRO.

5) Проведение классных часов о киберугрозах

Школьники Казахстана проводят 1 час в неделю в рамках классных часов. Можно включить в план классных часов информацию о киберугрозах. Ученики могут рассматривать такие темы, как: «Как защитить себя от интернет-мошенников?», «Почему важно беречь личные данные в

⁸⁶ Управляющее резюме. Руководящие указания для родителей и учителей по защите ребенка в онлайн-среде — Международный союз электросвязи, 2020 г.



интернете?». Также рекомендуется приглашать гостей лекторов по кибербезопасности для интерактивных бесед.

6) Свод школьных правил безопасного интернета

Разработайте вместе с учениками и коллегами свод школьных правил, которые определяют основную политику в отношении использования интернета. В данный свод могут войти такие правила, как:

- не переходить по подозрительным ссылкам;
- не делиться личной информацией онлайн;
- сообщать взрослым о неприятных ситуациях в интернете.

По готовности можно развесить данные правила в классах либо разместить в электронных дневниках.

7) Тренинг для родителей

Можно провести семинар для родителей. Тренинг может содержать следующие темы.

- Установка родительского контроля на телефонах и компьютерах (например, через **Family Link** для Android).
- Выбор безопасных приложений и игр.

8) Постоянный контакт с учениками/подростками

- Для установления неформальных контактов рекомендовано задавать вопросы о том, какие сайты посещают и в какие игры играют ученики и подростки.
- Также рекомендовано установление «ящика доверия» в классе либо в школе, куда дети могут анонимно сообщать о негативных ситуациях в интернете.

9) Реакция на инциденты

- Если ученик столкнулся с вредным контентом:
 - Успокойте его, объясните, что это не его вина.
 - Сообщите об инциденте администраторам платформы или в правоохранительные органы, если это необходимо.
 - Проведите беседу о том, как избежать подобных ситуаций в будущем.

Анализ существующих методов и подходов к защите детей в цифровом пространстве показывает, что для обеспечения их безопасности необходим комплексный подход, включающий в себя как образовательные, так и технологические меры. Важно не только предоставить детям знания о киберугрозах и безопасном поведении в Сети, но и обеспечить доступ к инструментам, которые помогут им минимизировать риски в онлайн-среде. При этом важнейшую роль играют не только технологии защиты, но и активное вовлечение родителей и учителей в процесс обучения детей.

Значительная роль в обеспечении безопасности детей в интернете отводится развитию их цифровой грамотности и критического мышления. Формирование навыков безопасного поведения в Сети должно начинаться с раннего возраста и быть частью школьной программы, а также внедряться в повседневное общение с родителями. Важным элементом является обучение детей различать правдивую информацию от фейков, умению проверять источники и не поддаваться манипуляциям.

Таким образом, без активного участия всех сторон и без развития у детей осознанного отношения к безопасности в интернете эффективная защита невозможна.

3

АНАЛИЗ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА

Эффективная защита и создание безопасной цифровой среды становятся особенно актуальными в связи с динамичным развитием цифровых технологий и растущей зависимостью детей и подростков от интернета.

В данной главе будут рассмотрены передовые практики и стратегии, применяемые в различных странах для обеспечения безопасности детей и подростков в интернете. Также будут проанализированы программы, инициативы и законодательные меры, направленные на защиту детей от угроз, таких как кибербуллинг, доступ к неприемлемому контенту и угрозам.

Права детей в цифровую эпоху

Базовые права детей закреплены в Конвенции о правах ребенка⁸⁷. Комитет ООН по правам ребенка (КПР), который следит за выполнением конвенции, определил, как следует обращаться с молодыми людьми и детьми в цифровом мире и как следует защищать их права. Управление ООН по правам человека провело исследование, в рамках которого были собраны мнения представителей правительства, гражданского сектора и более чем 700 детей и подростков в 27 странах-членах ООН. Целью комплексного исследования являлось изучение влияния цифровых технологий на права детей и выяснение, какие действия для их защиты они предпочитают. Выводы были изложены в «Замечаниях общего порядка»⁸⁸.



Комитет рекомендует государствам принять решительные меры, в том числе законодательного характера, для защиты детей от вредного и вводящего в заблуждение контента. Дети также должны быть защищены от всех форм насилия, происходящего в цифровой среде, включая торговлю детьми, гендерное насилие, киберагрессию, кибератаки и информационную войну.

Авторами рекомендаций был проведен анализ зарубежного опыта, который позволил выделить несколько законодательных и образовательных инициатив, а также программы и модели. Рассмотренные инициативы и модели помогают либо уже помогли защитить детей и подростков от вредоносного контента в интернете и различных онлайн-угроз.

Инициатива по защите детей в интернете (COP) – это многосторонняя сеть, созданная МСЭ с целью повышения осведомленности о безопасности детей в интернете и разработки практических инструментов для оказания помощи правительствам, промышленным предприятиям и педагогам. Руководство МСЭ по защите детей в интернете представляет собой всеобъемлющий набор рекомендаций для всех соответствующих заинтересованных сторон о том, как вне-

⁸⁷ Конвенция о правах ребенка / URL: https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/childcon.shtml (дата обращения 20.10.2024).

⁸⁸ Управление ООН по правам человека. Замечания общего порядка / URL: <https://www.ohchr.org/ru/treaty-bodies/human-rights-treaty-bodies-general-comments> (дата обращения 20.10.2024).



сти свой вклад в развитие безопасной и расширяющей возможности детей и молодежи среды в интернете⁸⁹.

1. Законодательные инициативы

1.1. Европейский союз: Общий регламент по защите данных (GDPR)

Европейский союз внедрил один из самых строгих законов о защите данных – Общий регламент по защите данных (GDPR), который вступил в силу в 2018 году⁹⁰. Данный регламент направлен на защиту анонимности и конфиденциальности, а также всех персональных данных граждан Евросоюза, в том числе детей и подростков, в диджитал-пространстве. GDPR включает следующие ключевые положения, касающиеся детей и подростков.

- **Возраст согласия.** GDPR устанавливает возраст согласия на обработку персональных данных на уровне 16 лет. В случае, если ребенок и подросток младше этого возраста, требуется согласие родителей, опекунов или иных законных представителей.

- **Право на забвение.** Дети и подростки могут требовать удаления своих персональных данных из онлайн-источников, что особенно важно для защиты их прав в ближайшем будущем.

- **Прозрачность и доступность информации.** Все онлайн-платформы, в том числе и различные социальные сети, и образовательные онлайн-ресурсы, собирающие данные, обязаны предоставить детям/подросткам и их родителям, и законным представителям четкую информацию о том, как, где и в каких случаях могут быть использованные собираемые данные.

1.2. США: Закон о защите конфиденциальности детей в интернете (COPPA)

В 1998 году в США был принят закон о защите конфиденциальности детей в интернете (Children's Online Privacy Protection Act, COPPA)⁹¹. Данный закон обновлялся уже несколько раз. Он регулирует сбор персональной информации у детей младше 13 лет и требует от онлайн-платформ, в том числе образовательных ресурсов, получать согласие родителей и законных представителей перед сбором таких данных. Ниже приведены основные положения COPPA.

- **Информированное согласие.** Все онлайн-платформы обязаны сообщать родителям и законным представителям, какую информацию они собирают и для каких целей.

- **Ограничение на сбор данных.** Сбор информации без разрешения родителей ЗАПРЕЩЕН, что снижает риск попадания данных детей и подростков в руки кибермошенников.

- **Информационная безопасность данных.** COPPA требует, чтобы все онлайн-платформы и иные американские компании обеспечивали безопасность собранных данных и не передавали их третьим лицам без согласия родителей и законных представителей.

1.3. Великобритания: Кодекс защиты детей в интернете (Age Appropriate Design Code)

В 2020 году в Великобритании был принят Кодекс защиты детей в интернете (Age Appropriate Design Code), разработанный Управлением комиссара по информации (ICO)⁹². Данный кодекс требует от разработчиков приложений и онлайн-платформ учитывать интересы детей и подростков при проектировании своих продуктов. Важными являются перечисленные ниже требования.

- **Высокая конфиденциальность.** Все настройки конфиденциальности должны быть установлены на максимально защищенный уровень по умолчанию для детей и подростков.

- **Ограничение геолокации.** Очень важным является значительное ограничение онлайн-игр, платформ и иных сервисов по функциям отслеживания местоположения ребенка и подростка без письменного или другой формы согласия родителей и законных представителей.

- **Защита от создания персонального профиля.** Запрещено создавать профили детей для таргетированной рекламы и других коммерческих целей без согласия родителей и законных представителей.

⁸⁹ Безопасность детей и молодежи в интернете / URL: <https://www.un.org/ru/global-issues/child-and-youth-safety-online> (дата обращения 20.10.2024).

⁹⁰ Общий регламент защиты персональных данных (GDPR) Европейского союза / URL: <https://gdpr-text.com/ru/> (дата обращения 20.10.2024).

⁹¹ Children's Online Privacy Protection Act, COPPA / URL: <http://uscode.house.gov/view.xhtml?req=granuleid%3AUSC-prelim-title15-section6501&edition=prelim> (дата обращения 20.10.2024).

⁹² Age Appropriate Design Code / URL: <https://ondato.com/blog/uk-age-appropriate-design-code/> (дата обращения 20.10.2024).

2. Инициативы международных организаций

2.1. Международный фонд ЮНИСЕФ: 5 способов защиты вашего ребенка онлайн

В июле 2023 года Детский фонд «ЮНИСЕФ Южная Азия» разработал и предложил 5 способов защиты детей в онлайн-пространстве⁹³. Данные рекомендации предназначены родителям и законным представителям, для которых главным приоритетом должна быть безопасность ребенка и подростка. По причине быстрого развития технологий учителям, родителям и законным представителям бывает порой сложно быть в курсе последних технологических тенденций, онлайн-угроз, а также придерживаться основных советов безопасности. ЮНИСЕФ рекомендует следующие шаги:

- 1) осведомленность о рисках в интернете;
- 2) установление мер предосторожности для защиты цифрового опыта ребенка и подростка;
- 3) контроль основного медиаконтента и организация совместного времяпрепровождения с ребенком и подростком в Сети;
- 4) стимулирование и поощрение открытых бесед с ребенком и подростком;
- 5) научить детей и подростков быть добрыми в интернете.

2.2. Международный день безопасного интернета (Safer Internet Day)

Отдельно следует упомянуть о Международном дне безопасного интернета Safer Internet Day⁹⁴. Это глобальная инициатива, направленная на привлечение внимания к вопросам безопасности в интернете. Данная инициатива проводится каждый год в более чем 170 странах мира. Основная цель инициативы – продвижение и поддержка ответственного поведения в Сети.

3. Образовательные инициативы

3.1. Финляндия: Программа по цифровой грамотности

Скандинавские страны давно известны своими успехами в области социальной политики, особенно в области образования. Так, одним из ключевых элементов образовательной системы Финляндии является акцент на цифровой грамотности детей с самого раннего возраста. Что включает в себя программа по цифровой грамотности?

- **Обучение критическому мышлению.** Дети и подростки в Финляндии обучаются навыкам критического мышления через оценивание информации, найденной в интернете, а также основам фактчекинга.

- **Безопасность поведения в социальных сетях и мессенджерах.** В программе средней и высшей школы особое внимание уделяется обучению детей безопасному поведению в социальных сетях, включая понимание угроз кибербуллинга и фейковых новостей.

3.2. Австралия: eSafety Commissioner

Австралийская программа eSafety Commissioner⁹⁵ – это одна из самых новых и передовых инициатив по обеспечению безопасности в интернете не только в Австралии, но и во всем мире. Данная программа предоставляет детям и подросткам, родителям, школам и общественным организациям эффективные инструменты и ресурсы для защиты от диджитал-угроз.

- **Платформа для жалоб.** Инновацией данной программы является возможность для детей и их родителей подачи жалобы на случаи кибербуллинга, распространения вредоносного контента и нарушений конфиденциальности. Действующая 24/7 онлайн-комиссия оперативно рассматривает жалобы и принимает меры для устранения возникающих проблем.

- **Образовательные ресурсы.** Программа eSafety Commissioner предлагает весьма широкий спектр образовательных материалов по вопросам кибербезопасности для детей, подростков, родителей и учителей.

3.3. Канада: Программа «Media Literacy week»

Канада активно занимается обучением кибербезопасности. Основой государственной программы является «Media Literacy week», которая проводится ежегодно для повышения уровня осведомленности родителей, учителей, детей и подростков о существующих киберугрозах.

⁹³ Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ) / URL: <https://www.unicef.org/rosa/stories/5-ways-protect-your-young-child-online> (дата обращения 20.10.2024).

⁹⁴ UK Safer Internet Centre. Inspiring change? Making a difference, managing influence and navigating change online / URL: <https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2024> (дата обращения 20.10.2024).

⁹⁵ eSafety Commissioner / URL: <https://www.esafety.gov.au/> (дата обращения 20.10.2024).



3.4. The Canadian Centre for Child Protection

Канадский центр защиты детей является национальным благотворительным фондом, занимающимся вопросами личной безопасности всех детей. Цель деятельности центра – сокращение сексуального насилия и эксплуатации детей, помощь в поиске пропавших детей, а также предотвращение виктимизации⁹⁶ детей с помощью ряда программ, услуг и ресурсов для канадских семей, педагогов, организаций, обслуживающих детей, правоохранительных органов и других сторон.

Данный центр предлагает информацию о постоянно меняющихся онлайн-интересах детей и подростков, потенциальных рисках, с которыми они сталкиваются, и проактивных стратегий для обеспечения безопасности детей⁹⁷ и подростков в интернете⁹⁸.

3.5. Проект Protect Kids Online

Является специальным онлайн-ресурсом для родителей, чтобы обучать их с целью повышения цифровой грамотности и получения навыков и знаний для построения здоровых отношений с ребенком и создания безопасной среды в интернете.

Родителям предлагаются материалы для разных возрастных групп: 5-7 лет, 8-10 лет, 11-12 лет, 13-15 лет.

3.6. Проект Giga⁹⁹.

Данный проект был запущен ЮНИСЕФ и Международным союзом электросвязи в сентябре 2019 года, чтоб подключить все школы к интернету и предоставить всем молодым людям информацию, возможности и выбор. В рамках проекта изучаются и рассматриваются реальные возможности и риски установления соединений, а именно структуры для отслеживания компонентов соединений, которые наиболее важны для пользователей и помогают директивным органам реализовывать стратегию, необходимую для такого подключения людей к интернету, которое является полезным и расширяет их права и возможности.

Чтобы помочь в принятии решений в области безопасности детей и подростков в диджитал-среде, а также снизить потенциальные риски и обеспечить безопасный и позитивный

⁹⁶ Виктимизация — процесс или конечный результат превращения человека или группы людей в жертву преступного посягательства со стороны другого человека или группы людей.

⁹⁷ The Canadian Centre for Child Protection / URL: <https://zoeandmolly.ca/app/en/> (дата обращения 20.10.2024).

⁹⁸ The Canadian Centre for Child Protection / URL: <https://needhelpnow.ca/en/> (дата обращения 20.10.2024).

⁹⁹ Проект Giga / URL: <https://giga.global/about-us/> (дата обращения 20.10.2024).



опыт детей и подростков, Глобальное партнерство¹⁰⁰ по искоренению насилия в отношении детей вместе со своими партнерами (МСЭ, ЮНЕСКО, ЮНИСЕФ, УНП ООН, Глобальный альянс WePROTECT, ВОЗ и Всемирный фонд детства США) выпустило техническую записку и серию материалов¹⁰¹. Данные аналитической записки демонстрируют, что дети, которые более уязвимы в онлайн-среде, часто более восприимчивы и вне ее и что факторы, обеспечивающие защиту в реальном мире, также могут снизить подверженность рискам в интернете.

Уязвимые дети или дети, живущие в условиях повышенных рисков или в неблагоприятных условиях в реальном мире, в большей степени подвержены рискам в онлайн-среде и в свою очередь чаще сталкиваются с вредным опытом и имеют меньше возможностей найти поддержку.

Для решения глобальной проблемы защиты ребенка в онлайн-среде (COP) необходимо реагирование на глобальном уровне, международное сотрудничество и координация на уровне страны. В условиях всё большей зависимости от цифровых технологий пандемия COVID-19 усугубила ранее существовавшие риски для детей в онлайн-среде и продемонстрировала необходимость безотлагательного принятия мер. Проблемы и угрозы сохраняются из-за трансграничного характера онлайн-среды, а также по другим причинам, которые затрудняют обеспечение защиты детей из-за отсутствия специального международного и национального законодательства, планов, стратегий, ресурсов, включая финансирование, а также институтов для обеспечения защиты ребенка в онлайн-среде.

На всех уровнях необходима инклюзивная и многогранная стратегия защиты ребенка в цифровом пространстве, предусматривающая действенные и целенаправленные меры и виды деятельности, в том числе финансовые и человеческие ресурсы для реализации стратегии. Только при скоординированном и совместном подходе с участием многих заинтересованных сторон дети и будущие поколения будут защищены, а их права и возможности расширены, что обеспечит им возможность успешного развития в цифровой среде.

Анализ зарубежного опыта в области защиты детей в цифровом пространстве показывает, что эффективная защита требует комплексного подхода, включающего законодательные, образовательные и технологические меры. Законодательные инициативы, такие как GDPR в ЕС, COPPA в США и Кодекс защиты детей в Великобритании, направлены на обеспечение конфиденциальности и безопасности данных детей. Международные организации, такие как ЮНИСЕФ и МСЭ, предлагают образовательные программы и инструменты для повышения осведомленности родителей и педагогов о рисках в интернете.

Кроме того, важным аспектом является интеграция программ цифровой грамотности, как в Финляндии, и инициатив по борьбе с кибербуллингом, как в Австралии. Ключевыми мерами защиты являются установление строгих стандартов конфиденциальности, обеспечение безопасности данных, а также развитие критического мышления у детей.

¹⁰⁰ Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ). Глобальное партнерство по искоренению насилия в отношении детей и партнеры / URL: <https://www.unicef.org/documents/covid-19-and-its-implications-protecting-children-online-resource-pack> (дата обращения 20.10.2024).

¹⁰¹ Stoilova M., Livingstone S. and Khazbak R. Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes // Innocenti Discussion Paper 2020-03. February 2021.



ВЫВОДЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Роль и значимость присутствия детей в цифровом пространстве сегодня трудно переоценить. Цифровая среда, включая интернет, открывает перед детьми и подростками как в Казахстане, так и во всем мире множество возможностей для общения, развития, а также предоставляет огромные ресурсы для обучения, общения и развлечений.

Однако наряду с этими возможностями цифровой мир также несет риски и вызовы. Ключевые дефиниции, такие как кибербуллинг, онлайн-насилие, токсичные комментарии и stalking в интернете, описывают явления, которые могут дестабилизировать эмоциональное состояние детей и подростков. Эти явления часто вызывают чувство тревоги, неуверенности и могут провоцировать саморазрушительное поведение, включая суицидальные наклонности.

Отдельно следует отметить проблему дезинформации. Дезинформация в цифровом пространстве – еще один важный аспект, влияющий на казахстанских детей и подростков. Дети и подростки часто сталкиваются с ложной и преднамеренно искаженной информацией, которая может не только дезориентировать их, но и вызывать страх или беспокойство относительно их собственной жизни и будущего.

Подростковый буллинг в Казнете особенно опасен, поскольку многие дети и подростки воспринимают виртуальное пространство и онлайн-коммуникации как продолжение реальной жизни. Это приводит к тому, что обиды и конфликты, возникшие в интернете, переносятся в реальную жизнь, где их последствия могут быть еще более серьезными.

Сегодня, в век стремительной цифровизации, ограничить детям доступ к интернету невозможно, но следует наладить контроль цифрового пространства, в котором они находятся.

Проведенный анализ влияния цифровизации на поведение детей и подростков позволил сделать ряд выводов относительно вредоносного контента.

Первое. Дети и подростки – активные пользователи интернета, социальных сетей и различных платформ. Для этой категории населения важно найти для себя ориентир в Сети, поэтому они ориентируются на блогеров и инфлюенсеров, которые зачастую демонстрируют у себя на страницах «успешный успех», позволяющий им продвигать товары и услуги, и не учитывают, что могут негативно влиять на мировоззрение молодого поколения.

Второе. Причины распространения суицидальных игр и вредоносного контента кроются в широком использовании социальных сетей в повседневной жизни подростков. Суицидальные игры и нежелательный контент распространяются через мессенджеры, группы в социальных сетях, а также через анонимные платформы, что затрудняет их контроль. Алгоритмы соцсетей способствуют тому, что такой контент быстро набирает популярность, охватывая большие аудитории в короткие сроки.

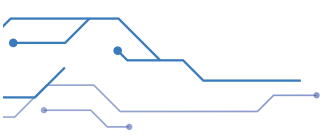
Третье. Подростки в силу возраста и психоэмоциональных характеристик подвержены всему новому, особенно в цифровом пространстве. Эмоциональная нестабильность и повышенная восприимчивость к мнению сверстников могут подталкивать молодых людей к участию в опасных челленджах, через которые они пытаются самоутвердиться и получить признание сверстников.

Четвертое. Некоторые челленджи и игры используют техники манипуляции и психологического давления, включая угрозы и запугивание, что делает детей и подростков еще более уязвимыми. Организаторы или создатели таких игр могут оказывать влияние, принуждая участников к выполнению опасных заданий, угрожая им, если они откажутся.

Пятое. Многие смертельные челленджи происходят в закрытых онлайн-сообществах или с использованием зашифрованных сообщений, что затрудняет их отслеживание и предотвращение. Родители, педагоги и представители правоохранительных органов не всегда могут быть в курсе того, что дети и подростки вовлечены в такие игры, особенно если участники скрывают свою активность.

Шестое. Важную роль в борьбе с распространением нежелательного контента в Сети играют образовательные программы, направленные на повышение цифровой грамотности детей, подростков, родителей и педагогов. Умение распознавать вредоносный контент, а также осознанное отношение к участию в онлайн-активностях могут помочь молодым людям избежать вовлечение в опасные игры и мероприятия.

Седьмое. Социальные платформы должны на постоянной основе совершенствовать меры модерации контента и блокировки опасных челленджей, так как создатели вредоносного контента модернизируют и распространяют свой продукт в новых формах.



В заключение можно сказать, что цифровое пространство является важной частью жизни современных детей и подростков, но одновременно несет значительные риски для их психического и эмоционального здоровья. Общество, родители и образовательные учреждения должны принимать меры по развитию у детей и подростков критического мышления и способности различать конструктивные и деструктивные элементы цифрового контента. Важно обучать детей и подростков стратегиям самозащиты и созданию безопасного цифрового пространства вокруг себя, а также обеспечивать их поддержку в трудных ситуациях, связанных с онлайн-насилием и кибербуллингом. Лишь совместными усилиями мы можем снизить негативное влияние цифрового контента и создать здоровую среду для гармоничного развития подрастающего поколения.

Предлагаемые методические рекомендации направлены на то, чтобы помочь родителям и учителям лучше понять, как поддерживать безопасность и благополучие детей в интернете, формируя у них базовые навыки критического мышления и ответственности за свои действия.

В заключение созрела необходимость в формулировании основных принципов и рекомендаций по защите детей в цифровом пространстве.

1) Следует укреплять открытый диалог между детьми и взрослыми через регулярные беседы о безопасности в интернете и о том, с какими угрозами они могут столкнуться. В данном случае важно наладить доверительные отношения с подростками, чтобы они могли открыто делиться своими проблемами и переживаниями.

2) Развитие критического мышления и цифровой грамотности – один из ключевых аспектов, способствующих обеспечению безопасности детей и подростков в цифровом пространстве. Для эффективной реализации этого направления **Министерству просвещения Республики Казахстан** необходимо регулярно пересматривать программу специальной дисциплины по цифровой грамотности или элективного курса информатики в общеобразовательных учреждениях средней школы, учитывая новые вызовы, связанные с развитием искусственного интеллекта и другими технологическими трендами.

3) Однозначно существует необходимость в активном участии учителей и родителей в обеспечении безопасности детей и подростков в интернете, что является залогом эффективной защиты и профилактики онлайн-угроз. В связи с этим **Министерству просвещения Республики Казахстан и другим заинтересованным государственным органам** следует продолжить проведение регулярных тренингов и семинаров, направленных на повышение цифровой грамотности учителей и родителей и улучшение их навыков мониторинга онлайн-активности детей.

4) На сегодняшний день одной из наиболее важных задач является информирование детей о том, как правильно реагировать на агрессию в интернете, с кем можно поделиться переживаниями и как избежать вовлечения в конфликты онлайн. В связи с этим **Министерству просвещения Республики Казахстан** совместно с **Министерством здравоохранения** необходимо продолжить активную работу по развитию механизмов, которые позволят детям анонимно сообщать о случаях агрессии или кибербуллинга, а также обеспечивать доступ к консультациям с психологами и специалистами по цифровой безопасности, следует расширить возможности оказания школьной психологической помощи, особенно для детей начала подросткового возраста (10-11 лет), которые сталкиваются с гормональными и физическими изменениями и могут страдать от стресса, депрессии или буллинга.

5) Настройка и использование технических средств защиты, таких как программное обеспечение и фильтры, защищающие от нежелательного контента, играют важную роль в обеспечении безопасности детей и подростков в цифровом пространстве. В связи с этим **Министерству культуры и информации Республики Казахстан совместно с Министерством цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан** рекомендуется продолжить информационную работу по распространению материалов о существующих программных решениях для родительского контроля. Также следует предложить список проверенных и актуальных программ, которые могут использовать как родители, так и образовательные учреждения. Важно, чтобы эти программы были доступными, простыми в использовании и регулярно обновлялись с учетом новых угроз и вызовов в цифровом пространстве.

6) В условиях динамично меняющегося цифрового мира самообразование родителей и учителей становится необходимым требованием для эффективной защиты детей и подростков в интернете. **Министерству просвещения Республики Казахстан** следует внедрить компетенции по кибербезопасности и цифровой грамотности в программу повышения квалификации для педагогов. Важно, чтобы эти курсы включали актуальные материалы по безопасности



в Сети, распознаванию угроз, а также методам предотвращения кибербуллинга и других онлайн-рисков.

7) **Министерству просвещения Республики Казахстан совместно с Министерством цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан** следует ежегодно инициировать и проводить исследования, направленные на выявление новых угроз и тенденций в области безопасности детей в интернете. Такие исследования помогут оперативно реагировать на изменения в цифровом пространстве и адаптировать образовательные программы и меры защиты. Конечным результатом может стать национальный доклад по данной проблеме.

8) **Министерству культуры и информации Республики Казахстан совместно с Министерством цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан** необходимо создать единую платформу для обучения цифровой грамотности, которая будет служить комплексным инструментом для повышения уровня цифровых навыков среди детей, подростков, педагогов и родителей. Эта платформа должна включать доступные и интерактивные обучающие материалы, видеоуроки, тесты и тренажеры, охватывающие все аспекты цифровой грамотности: от основ работы с компьютером и мобильными устройствами до более сложных тем, таких как кибербезопасность, защита персональных данных, безопасное использование интернета и развитие критического мышления при взаимодействии с цифровыми медиа.

9) **Министерству культуры и информации Республики Казахстан совместно с Министерством цифрового развития, инноваций и аэрокосмической промышленности Республики Казахстан** необходимо разработать и внедрить обязательные нормы и правила для интернет-провайдеров, направленные на блокировку или ограничение доступа к контенту, который классифицируется как вредоносный для детей и подростков. Важно, чтобы эти правила охватывали все виды цифровых угроз, включая порнографический, насильственный, экстремистский контент, а также материалы, способствующие кибербуллингу и другим формам онлайн-насилия. Кроме того, государственные органы должны инициировать сотрудничество с интернет-провайдерами для предоставления семейным пользователям инструментов родительского контроля на уровне интернет-соединения. Это позволит родителям эффективно ограничивать доступ своих детей к определенным сайтам, категориям контента или ресурсам, которые могут представлять угрозу для их безопасности и психоэмоционального благополучия.

Защита детей и подростков в интернет-пространстве – это процесс, требующий совместных усилий семьи, школы и, самое главное, всего общества. Поддержка ребенка и подростка на пути освоения цифрового мира должна быть постоянной и чуткой, а методы воспитания и обучения – гибкими, чтобы учитывать уникальные потребности каждого ребенка.



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Послание Главы государства К. К. Токаева народу Казахстана «Казахстан в новой реальности: время действий».
2. Послание Главы государства К. К. Токаева народу Казахстана «Экономический курс Справедливого Казахстана».
3. Постановление Правительства Республики Казахстан от 24 июля 2024 года № 592 «Об утверждении Концепции развития искусственного интеллекта на 2024–2029 годы»
4. Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 269 «Об утверждении Концепции цифровой трансформации, развития отрасли информационно-коммуникационных технологий и кибербезопасности на 2023–2029 годы».
5. Указ Президента Республики Казахстан от 20 марта 2023 года № 145 «Об утверждении Информационной доктрины Республики Казахстан».
6. Бедеров М. Топ-10 Instagram-инфлюенсеров Казахстана: кто они и сколько зарабатывают в сети // Forbes Kazakhstan [Электронный ресурс]. - URL: https://forbes.kz/life/hero/kto_takie_instagram-inflyuenseryi_i_skolko_oni_zarabatyvayut_v_kazahstane/ (дата обращения 12.10.2024).
7. Бессчетнова О. В. Влияние цифровых медиа на психическое здоровье детей и молодежи. / О. В. Бессчетнова, О. А. Волкова, Ш. И. Алиев, П. И. Ананченкова, Л. Н. Дробышева. // Здоровье и общество. Проблемы социальной гигиены, здравоохранения и истории медицины. — 2021. — 29(3).
8. БНС АСПиР РК. Мониторинг Целей устойчивого развития до 2030 года / URL: https://stat.gov.kz/ru/sustainable-development-goals/goal/3/index.php?sphrase_id=43767 (дата обращения 13.10.2024).
9. БНС АСПиР РК. Об использовании домашними хозяйствами информационно-коммуникационных технологий в Республике Казахстан. Дата публикации: 28 марта 2024 г.
10. Возрастные рекомендации АО «Kaspersky» / URL: <https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-guidelines> (дата обращения 14.10.2024).
11. Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ). Глобальное партнерство по искоренению насилия в отношении детей и партнеры / URL: <https://www.unicef.org/documents/covid-19-and-its-implications-protecting-children-online-resource-pack> (дата обращения 20.10.2024).
12. Детский фонд ООН (ЮНИСЕФ). Подростки и молодежь. [Электронный ресурс]. - URL: [https://www.unicef.org/kazakhstan/подростки-и-молодежь#:~:text=Согласно%20Казахстанскому%20законодательству%20молодые%20люди,\(14%2D28%20лет\)](https://www.unicef.org/kazakhstan/подростки-и-молодежь#:~:text=Согласно%20Казахстанскому%20законодательству%20молодые%20люди,(14%2D28%20лет)) (дата обращения 11.10.2024).
13. Доклад Детского фонда ООН (ЮНИСЕФ) «Положение детей в мире, 2017 год: дети в цифровом мире».
14. Европейское региональное бюро ВОЗ Исследование «Поведение детей школьного возраста в отношении здоровья» (HBSC), 2024 г.
15. Ежегодный отчет Datareportal «Digital Reports» [Электронный ресурс]. - URL: https://datareportal-com.translate.google.com/reports/digital-2024-kazakhstan?rq=kazakhstan&_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).
16. Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании (ИИТО). Как защитить ребенка в цифровом пространстве [Электронный ресурс]. - URL: <https://iite.unesco.org/ru/news/cor-2020-guidelines-ru/> (дата обращения 14.10.2024).
17. Исследование детского контента в Казахстане Астана : НАО «Казахстанский институт общественного развития», 2023. — 182 с.
18. Каменская В. Г., Томанов Л. В. Цифровые технологии и их влияние на социальные и психологические характеристики детей и подростков. Экспериментальная психология. 2022. Том 15. № 1. С. 139–159.
19. Карпова Е. М., Вагин В. В., Куприянов Б. В. Культурный трансфер школьного партисипаторного бюджетирования и советская традиция воспитания // Science for Education Today. – 2023. – Т. 13. – № 6. – С. 209-232.
20. Лукьянова М. И., Тимошина И. Н. Интеграция общеобразовательной организации в международное пространство как способ развития инновационного потенциала педагогов и учащихся // Педагогический журнал Башкортостана. – 2023. – № 3. – С. 33-44.
21. Международный союз электросвязи «Управляющее резюме. Руководящие указания для родителей и учителей по защите ребенка в онлайн-среде», 2020 г.
22. Международный союз электросвязи. Руководящие указания для родителей и педагогов по защите ребенка в онлайн-среде / URL: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Cybersecurity/>



Documents/COP/Guidelines/2020-translations/S-GEN-COP.EDUC-2020-PDF-R.pdf (дата обращения 14.10.2024).

23. Национальная академия образования имени Ибрая Алтынсарина Министерства просвещения Республики Казахстан «Біртұтас тәрбие бағдарламасы» / URL: https://uba.edu.kz/storage/app/media/BIRTUTAS_TARBIE_KAZ%20new%2005.08.2024.pdf

24. Национальный центр общественного здравоохранения МЗ РК Национальный отчет «Факторы образа жизни школьников Казахстана, их физическое, психическое здоровье и благополучие», Астана-Алматы, 2023 г.

25. Новостной портал Inform buro. «Синий кит» и «Красный дельфин» не виноваты. Суицидолог раскрыла истинные причины подростковых суицидов [Электронный ресурс]. - URL: <https://informburo.kz/interview/sinii-kit-i-krasnyi-delfin-ne-vinovaty-suicidolog-raskryla-istinnye-priciny-podrostkovykh-suicidov> (дата обращения 13.10.2024).

26. Новостной портал Tengri Life. Schoolboy Runaway: что нужно знать об “играх смерти” и как о них разговаривать с детьми [Электронный ресурс]. - URL: <https://tengrinews.kz/healthy/schoolboy-runaway-nujno-znat-igrah-smerti-kak-nih-548992/> (дата обращения 13.10.2024).

27. Новостной портал Tengrinews.kz: https://tengrinews.kz/kazakhstan_news/kazahstanskie-podrostki-suicidalnyie-igryi-govoryat-mvd-548682/

28. Общий регламент защиты персональных данных (GDPR) Европейского союза / URL: <https://gdpr-text.com/ru/> (дата обращения 20.10.2024).

29. Организация Объединенных Наций. Безопасность детей и молодежи в интернете / URL: <https://www.un.org/ru/global-issues/child-and-youth-safety-online> (дата обращения 20.10.2024).

30. Организация Объединенных Наций. Конвенция о правах ребенка / URL: https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/conventions/childcon.shtml (дата обращения 20.10.2024).

31. Педагогическое сообщество «Урок». Развитие информационно-коммуникационной компетентности обучающихся на уроках и во внеурочной деятельности / URL: https://урок.рф/library/razvitie_informatcionno_kommunikatcionnoj_kompetentno_093653.html (дата обращения 14.10.2024).

32. Полякова Е. Игра «Красный дельфин»: новая угроза по старой схеме, о которой стоит знать родителям / URL: <https://gdemoideti.ru/blog/ru/krasnyj-delfin-igra-zadaniya-pravila> (дата обращения 13.10.2024).

33. Портал органов правовой статистики и специальных учетов / URL: <https://qamqor.gov.kz/crimestat/statistics> (дата обращения 13.10.2024).

34. Проект Giga / URL: <https://giga.global/about-us/> (дата обращения 20.10.2024).

35. Сервис аналитики постов и страниц конкурентов в социальных сетях [Электронный ресурс]. - URL: <https://propsters.ru/> (дата обращения 12.10.2024).

36. Социологическое исследование КИОР «Казахстанские семьи», 2024 г.

37. Социологическое исследование КИОР «Факторы, влияющие на формирование благополучной семьи», 2024 г.

38. Толстая С. Влияние мультфильмов на детскую психику // Studia Universitatis Moldaviae (Seriia Științe ale Educației). – 2007. – № 5. – С. 289-293.

39. Управление ООН по правам человека. Замечания общего порядка / URL: <https://www.ohchr.org/ru/treaty-bodies/human-rights-treaty-bodies-general-comments> (дата обращения 20.10.2024).

40. A Kaspersky Report Overconfident and over exposed: Are Children Safe Online? 2023

41. Age Appropriate Design Code / URL: <https://ondato.com/blog/uk-age-appropriate-design-code/> (дата обращения 20.10.2024).

42. Aksha M Memon, Shiva G Sharma, Satyajit S Mohite, Shailesh Jain. The role of online social networking on deliberate self-harm and suicidality in adolescents: A systematized review of literature. Indian J Psychiatry. 2018 Oct-Dec;60(4):384–392.

43. American Academy of Pediatrics. Media Use in School-Aged Children and Adolescents [Электронный ресурс]. / URL: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/138/5/e20162592/60321/Media-Use-in-School-Aged-Children-and-Adolescents?autologincheck=redirected> (дата обращения 12.10.2024).

44. American Psychological Association [Электронный ресурс]. / URL: <https://www.apa.org/topics/social-media-internet> (дата обращения 13.10.2024).

45. American Psychological Association. (2023). Health Advisory on Social Media Use in Adolescence. American Psychological Association. Retrieved from <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/health-advisory-adolescent-social-media-use.pdf>



46. Association of Social Media Use With Depressive Symptoms Among US Adolescents, *Journal of Experimental Social Psychology*. 2020 Aug 11.
47. Charmaine B., Waring M. E., Pagotod S. H. A television in the bed- room is associated with higher weekday screen time among youth with attention deficit hyperactivity disorder (ADD/ADHD). *Pre- vent. Med. Rep.* 2015;2:1-3.
48. Child Online Protection. Child Online Protection Guidelines / URL: <https://www.itu-cop-guidelines.com/> (дата обращения 16.10.2024).
49. Children Online: Research and Evidence / URL: <https://core-evidence.eu/posts/4-cs-of-online-risk> (дата обращения 10.10.2024).
50. Children's Online Privacy Protection Act, COPPA / URL: <http://uscode.house.gov/view.xhtml?req=granuleid%3AUSC-prelim-title15-section6501&edition=prelim> (дата обращения 20.10.2024).
51. Common Sense Media «The common sense census: Media use by tweens and teens», 2019 г. / URL:
52. eSafety Commissioner / URL: <https://www.esafety.gov.au/> (дата обращения 20.10.2024).
53. JAMA Pediatrics. Association Between Screen Time and Depression in Adolescence [Электронный ресурс]. - URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2737909> (дата обращения 12.10.2024).
54. JAMA Psychiatry Study. Associations Between Time Spent Using Social Media and Internalizing and Externalizing Problems Among US Youth / URL: <https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/2749480> (дата обращения 12.10.2024).
55. Marc Prensky. Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently? NCB University Press, Vol. 9 No. 6, December 2001.
56. Mayo Clinic. Healthy Lifestyle Tween and teen health / URL: https://www.mayoclinic-org.translate.goog/healthy-lifestyle/tween-and-teen-health/in-depth/teens-and-social-media-use/art-20474437?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).
57. Oxford Insights / URL: <https://oxfordinsights.com/ai-readiness/ai-readiness-index/> (дата обращения 10.10.2024).
58. RSPH Report. Status of Mind / URL: <https://www.rsph.org.uk/our-work/campaigns/status-of-mind.html> (дата обращения 12.10.2024).
59. Shabina Mohammad 1, Raghad A Jan, Saba L Alsaedi. Symptoms, Mechanisms, and Treatments of Video Game Addiction *Cureus*. 2023 Mar 31;15(3)
60. Stoilova M, Livingstone S. and Khazbak. R. Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: A rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes // *Innocenti Discussion Paper 2020-03*. February 2021.
61. The Canadian Centre for Child Protection / URL: <https://needhelponow.ca/en/> (пайдаланган күні 20.10.2024).
62. The Canadian Centre for Child Protection / URL: <https://zoeandmolly.ca/app/en/> (дата обращения 20.10.2024).
63. The Office of the High Commissioner for Human Rights of the United Nations. General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment / URL: <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation> (дата обращения 16.10.2024).
64. The University of San Diego's Division of Professional and Continuing Education (PCE). A Teacher's Guide to Digital Literacy & Digital Literacy Skills in the Classroom [Электронный ресурс]. - URL: <https://pce.sandiego.edu/digital-literacy/> (дата обращения 14.10.2024).
65. UK Safer Internet Centre. Inspiring change? Making a difference, managing influence and navigating change online / URL: <https://saferinternet.org.uk/safer-internet-day/safer-internet-day-2024> (дата обращения 20.10.2024).
66. UNESCO Digital Library website. Protecting learners' privacy and security / URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381494> (дата обращения 16.10.2024).
67. University of Utah Health. The Impact of Social Media on Teens' Mental Health [Электронный ресурс]. - URL: https://healthcare-utah-edu.translate.goog/healthfeed/2023/01/impact-of-social-media-teens-mental-health?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=ru&_x_tr_hl=ru&_x_tr_pto=wapp (дата обращения 12.10.2024).
68. World Health Organization. What works to prevent online violence against children? / URL: <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/364706/9789240062061-eng.pdf?sequence=1> (дата обращения 16.10.2024).



ПРИЛОЖЕНИЕ

Образец договора, заключаемого между родителями и детьми, касающегося условий поведения в интернете.

Мы решили, что (добавьте свои имена):

1. Мы согласны с тем, что хотим безопасно пользоваться нашими телефонами и интернетом.
2. Когда мы едим вместе, мы не используем телефоны.
3. Я могу играть в игры после школы в течение ____ минут, а по выходным – в течение ____ минут.
4. Ночью, пока я сплю, мой телефон будет заряжаться в другой комнате.
5. Мы согласны быть добрыми к другим людям в интернете и избегать всего подозрительного.



Мы согласовали некоторые правила, касающиеся социальных сетей. Нам не нравятся:

- грубые и агрессивные сообщения;
- приватные фотографии или видео.



Я/мы обещаем:

- говорить _____, с кем общаюсь в Сети;
- общаться только с друзьями, которых знаю лично, или со своей семьей;
- не делиться личной информацией.



Мы понимаем, что:

- социальные сети имеют возрастные ограничения и правила;
- важно сохранять конфиденциальность.

Если я вижу что-то подозрительное, я могу сказать об этом _____.

Я знаю, как блокировать подозрительные аккаунты. Если нет, то я могу обратиться за помощью к _____.



[illegible]