

Экспертное заключение № 1

Дата проведения Экспертизы: 26.01.2015 – 03.02.2015;

Время проведения Экспертизы: в период с 10ч. 00 мин. по 16ч. 00 мин.;

Место проведения Экспертизы: г. Москва.

Сведения об Эксперте:

ФИО : Костюк Юлия Анатольевна;

Сведения об образовании: высшее образование, психолог.
Преподаватель психологии, кандидат психологических наук.

Стаж работы по специальности: 15 лет;

Занимаемая должность: доцент кафедры акмеологии и психологии профессиональной деятельности ИОН РАНХиГС при Президенте РФ.

Аттестат аккредитации эксперта: №00020 выдан на основании Приказа Федеральной службы по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций № 413 от 15.04.2013, со сроком действия на 5 (Пять) лет (статус документа – действующий).

Вопросы, поставленные Заказчиком перед Экспертом:

1. Содержит ли информационная продукция информацию, причиняющую вред здоровью и/или развитию детей?

2. Соответствует ли информационная продукция знаку информационной продукции, установленному распространителем и (или) производителем информационной продукции (младший возраст)?

Представленный объект исследования:

Приложение игры Pixel Gun 3D (Pocket Edition), опубликованная в сети «Интернет» по адресу:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixel.gun3d>

10555
5.02.15

Костюк

Цели экспертизы:

- Установление наличия в данной продукции информации, причиняющей вред здоровью и (или) развитию детей;
- Определение возможности и последствий причинения вреда соматическому и психическому здоровью, а также физическому, психическому, духовному, нравственному развитию в результате использования данной игры;
- Выявление соответствия или несоответствия знака информационной продукции той категории, к которой относится представленная продукция.

Содержание и результат исследования с указанием методик:

Исследование опиралось на разработанную и рекомендованную Федеральной службой по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций в целях научно-методического обоснования, повышения эффективности и унификации экспертных действий в рамках Федерального закона от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» (далее – Закон) «Концепцию экспертизы информации, осуществляемой в целях предотвращения нанесения вреда здоровью и развитию детей».

Оценка характера воздействия на здоровье ребёнка и его психическое развитие опиралась на следующие методологические принципы и концепции:

- Культурно-историческая концепция (Л.С.Выготский);
- Деятельностный подход (А.Н.Леонтьев, П.Я.Гальперин, Д.Б.Эльконин, А.В.Запорожец);
- Учение о психологическом возрасте (Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин);
- Теории оперантного обусловливания (Б.Скиннер).
- Теория социального научения (А.Бандура).

1. Во всемирно признанной концепции «культурно-исторического развития» Л.С.Выготского аргументированно доказана роль непосредственного влияния культурного контекста, в котором живет и развивается ребенок на особенности его психического развития. Если определить понятие «психическое развитие» как процесс накопления количественных и качественных изменений психики, обуславливающие формирование и функционирование личности (Гуревич П.С. Психологический словарь), можно с уверенностью сказать, что психическое развитие имеет динамический характер - начавшись еще до

рождения ребенка, разворачивается и продолжается, всю жизнь человека. Однако пик этого развития приходится именно на период детства (0-16). Л.С. Выготский не просто утверждал о важности среды для развития, но и выделил конкретный механизм этого влияния среды, который, собственно, и изменяет психику ребенка, приводя к появлению специфических для человека высших психических функций (ВПФ). Таким механизмом Л.С. Выготский считал, интериоризацию (переход информации и схем действия из внешней, окружающей среды во внутреннюю, личностную сферу), прежде всего интериоризацию *знаков* – искусственно созданных человечеством стимулов-средств, предназначенных для управления своим и чужим поведением. В данной компьютерной игре знаковыми символами выступают такие понятия, как: «оружие», «убийство», «разрушение», «немотивированная агрессия». Следовательно, предлагая данную игру детям, можно с уверенностью сказать, что предложенные в игре знаковые стимулы будут неминуемо встроены в личностную сферу ребенка в данном случае на бессознательном уровне. Т.к. для перехода информации на осознанный уровень, с т.з. Выготского необходим «посредник» (взрослый), способный объяснить содержание и смысл информации, заложенной в знаках-символах. В данной игре подобное сопровождение не предусмотрено. Соответственно спрогнозировать влияние встроженных в личностную сферу таких символов, как «оружие», «убийство», «разрушение», «немотивированная агрессия» на дальнейшее поведение ребенка, с научной точки зрения практически невозможно.

2. Данная игра целенаправленно мотивирует детей к выбору в пользу неконтролируемой агрессии, убийств и разрушений при помощи символических подкреплений (набранных баллов). Эта техника была описана американским психологом бихевиаристом Б.Скиннером при разработке теории оперантного обусловливания. Подкрепление является одним из принципов обусловливания. Уже с младенческого возраста, согласно Скиннеру, поведение людей можно регулировать с помощью подкрепляющих стимулов. Что мы и можем наблюдать в данной компьютерной игре. Положительное подкрепление - это событие, совпадающее с каким-либо действием и ведущее к увеличению вероятности повторного совершения этого действия. Если в данной игре удачно совершается «убийство» или «разрушение» какого-либо объекта, игрок получает дополнительные баллы, визуальные и звуковые бонусы и т.п. Таким образом, поведение убийства и разрушения имеет положительное подкрепление, что увеличивает вероятность повторения совершения этих действий.

3. Теория социального научения (А.Бандура) доказывает, что игры содержащие модели агрессивного поведения влияют на враждебность ребенка, велика вероятность того, что подобные модели будут воспроизводиться им в реальной жизни. Основным тезисом теории Альберта Бандуры было утверждение, что обучение может быть организовано не только посредством осуществления каких-либо действий, как это полагал Скиннер, но и с помощью наблюдения со стороны. По всей видимости, механизмами такого обучения являются не только внешнее подкрепление, но и внутренние детерминанты - *когнитивные* переменные. Объектом наблюдения является не только модель поведения, но и последствия, к которым она приводит. А.Бандурой была проведена серия экспериментов, которая наглядно доказала, что наблюдение за агрессивным поведением в смоделированных ситуациях способствует воспроизведению в дальнейшем схожего поведения в собственной деятельности. Соответственно, если убийства и разрушения в игре приводят к вознаграждению, получению дополнительных бонусов и как следствие к положительным эмоциональным реакциям, которое никем не пресекается, не осуждается и не наказывается, то можно с уверенностью предположить, что подобные модели поведения будут оценены детьми как позитивные и в дальнейшем будут реализованы в их практической деятельности, не только в виртуальной, но и в реальной действительности.
4. В соответствии с классификацией компьютерных игр, предложенной Шмелевым А.Г. (Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок. Вычислительная техника и ее применение. Компьютерные игры. –1988, №3 27) данную игру можно отнести к разделу военных. Эти игры содержат, как правило, реалистичные картины разрушений, а также элементы жестокого единоборства или насилия. Автор отмечает, что такие игры противопоказаны для лиц с неустойчивой психикой. Все психические процессы детей находятся на этапе развития и становления, они характеризуются неустойчивостью, произвольностью, преобладанием процессов возбуждения над торможением (закономерности психического развития). Особенные проблемы с неустойчивостью психики наблюдаются в подростковый период развития. Биологическое созревание в этот период, сопровождается быстрыми физическими, когнитивными и социальными переменами. Для этого процесса разбалансировки и реструктурирования психики типичны непредсказуемые и неконтролируемые колебания настроения. Главной задачей для подростка становится возвращение психического

баланса. Использование игр явно агрессивного содержания в этот период может усугубить имеющиеся проблемы в эмоциональной сфере подростка, спровоцировав асоциальное поведение.

5. В подростковый период не только происходит коренная перестройка ранее сложившихся психологических структур, но возникают новые образования, закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственных представлений и социальных установок. Использование подростками данной игры может негативно отразиться на ценностно-смысловой ориентации развивающейся личности. Ценностные ориентации, являясь одним из центральных личностных новообразований, выражают сознательное отношение человека к социальной действительности и в этом своем качестве определяют широкую мотивацию его поведения и оказывают существенное влияние на все стороны его деятельности. Механизм ценностной ориентации реализуется следующим образом: потребность — интерес - установка — ценностная ориентация. Как было отмечено выше, *потребность* в игре является одной из значимых в детском возрасте; *интерес* к игре усиливается и поддерживается яркостью образов, динамичностью сюжета, ритмическим звуковым сопровождением; плюс явно агрессивные *установки* на убийство и разрушение, имеющие положительное подкрепление, приводят к восприятию детьми данных установок как значимых и ценных для себя. Таким образом, использование данной игры может стимулировать направленность еще полностью не сформировавшейся личности на положительную оценку агрессивного поведения, убийства и разрушения.
6. Детский возраст характеризуется отсутствием критического мышления. Развитая критичность мышления не является врожденной для человека. Критичность мышления - это результат длительного социального воспитания. При этом пик развитой критичности приходится на период зрелости личности. Поэтому дети более склонны подражать тем формам поведения, которые даются им как готовые паттерны поведения.
7. Данную игру можно отнести к категории ролевых игр, т.к. играющий берет на себя роль одного из участников игры, принимает за него решения, выполняет конкретные действия. Этот факт имеет принципиальное значение, поскольку природа и механизм образования психологической зависимости от ролевых компьютерных игр имеют существенные отличия от механизмов образования зависимости от

неролевых компьютерных игр. Этот тип игр характеризуется наибольшей силой "затягивания" или "вхождения" в игру, он провоцирует играющего к полной идентификации с компьютерным персонажем, к полному вхождению в роль. Играющий может совершенно серьезно воспринимать виртуальный мир и действия своего героя считает своими. С точки зрения современной психологии можно выделить несколько психологических механизмов формирования зависимости от компьютерных игр:

- Бессознательное стремление, потребность ухода от негативной реальности (защитный механизм психики, описанный З.Фрейдом и его последователями);
- Врожденная потребность человека в игре (Д.Б.Эльконин, Л.С.Выготский).

Данные психологические механизмы образования зависимости от компьютерных игр всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости. Оба механизма основаны на процессе компенсации негативных жизненных переживаний, а, следовательно, есть основания предположить, что они не будут работать, если человек полностью удовлетворен своей жизнью, не имеет психологических проблем и считает свою жизнь счастливой и продуктивной. Соответственно данная игра может быть рекомендована лицам, достигшим социальной и психологической зрелости и не имеющим психических проблем, но недопустима для использования детьми дошкольного, младшего школьного и подросткового возрастов.

Исходя из результатов проведенного исследования, эксперт Костюк Ю.А. следующим образом отвечает на поставленные вопросы:

Вопрос 1. *Содержит ли информационная продукция информацию, причиняющую вред здоровью и/или развитию детей?*

Ответ: *Да, содержит.*

Вопрос 2. *Соответствует ли информационная продукция знаку информационной продукции, установленному распространителем и (или) производителем информационной продукции (младший возраст)?*

Ответ: *Нет, не соответствует.*

Костюк Ю.А.
6

Настоящее Экспертное заключение составлено в четырех экземплярах, для передачи Заказчику Экспертизы информационной продукции, для направления в течение двух рабочих дней со дня подписания экспертного заключения в уполномоченный Правительством Российской Федерации федеральный орган исполнительной власти и для хранения у эксперта в течение пяти лет.



Эксперт,
кандидат психологических наук,
Костюк Ю.А.

