

НА ПУТИ К САМОМУ БЕЗОПАСНОМУ в мире Интернету для детей



Диана Александровна Богданова,
Федеральный исследовательский центр
«Информатика и управление»
Российской академии наук, Москва

В статье рассматривается последовательность шагов, предпринимаемых общественными и государственными структурами Великобритании для достижения объявленной амбициозной цели — сделать Интернет для своих детей самым безопасным в мире. Создание инициативы «Безопасность по дизайну», которая ставит безопасность и права пользователя в центр проектирования, разработки и развёртывания онлайн-продуктов и услуг, ориентирует службы в отношении того, как внедрять, улучшать и оценивать безопасность пользователей на всех этапах. Создание новаторского стандарта IEEE 2089–2021 для платформы цифровых услуг, соответствующей возрасту, даст организациям возможность разрабатывать и поставлять системы с учётом прав и потребностей детей.

- Замечание общего порядка № 25 • Конвенция о правах ребёнка
- безопасность по дизайну • аддиктивность к компьютерным играм
- убеждающий дизайн • стандарт IEEE 2089-2021

В 2007 г. была создана организация EU Kids Online как международная сеть, объединяющая академических исследователей с целью формирования и накопления знаний об онлайн-возможностях, рисках и безопасности для детей государств Евросоюза. В то время, признавая недостаток исследований о детском опыте, рисках и безопасности в Интернете, Комиссия Евросоюза одобрила и поддержала идею проведения серьёзного всестороннего их исследования. Одним из основных инициаторов создания EU Kids Online и руководителем исследований стала профессор Лондонской школы экономики С. Ливингстоун. Первые

результаты были получены в результате опросов 25 000 детей и их родителей в 25 странах. Следующими проектами стали Net Kids Go Mobile и Global Kids Online, в последнем при финансовой поддержке Евросоюза приняла участие и Россия. Результаты исследований нашли отражение в значительном числе публикаций, выступлений на международных форумах, интервью прессе. В 2008 г. по поручению тогдашнего премьер-министра Великобритании Г. Брауна был опубликован план действий по обеспечению интернет-безопасности британских школьников, разработанный детским психологом Т. Байрон.

План, среди прочего, предполагал создание британского совета по интернет-безопасности детей, призванного регулировать деятельность интернет-компаний с целью снижения рисков для детей, и включение в школьную программу обучения курса по интернет-безопасности. Обучение базовым принципам информационной и медиаграмотности в британских школах стало с 2014 г. частью Национальной образовательной программы для детей 5–16 лет. В рамках этой программы по информатике детей начинают обучать базовым правилам интернет-безопасности в начальной школе с пятилетнего возраста, в средних школах программа посвящена вопросам ответственного и безопасного использования технологий, включая защиту собственной идентичности [1].

Однако в последние годы в Великобритании набирает силу новая волна общественного обсуждения проблемы благополучия детей в Интернете, включающая целый ряд значимых событий: конференций, проектов с государственным и альтернативным финансированием, парламентских слушаний. Дело в том, что Великобритания объявила, что хочет сделать Интернет для своих детей самым безопасным в мире. В 2017 г. британский фонд 5Rights Foundation опубликовал очень интересные результаты исследовательского проекта «Интернет, который мы хотим (The Internet we want)». Результаты представляли собой коллективное мнение участников проекта — британских школьников — об Интернете. Дети высказали своё мнение о том, каким должен быть Интернет, чтобы они могли себя чувствовать в нём комфортно и безопасно. Позднее результаты проекта были представлены на парламентских слушаниях, а потом — в Комитете по правам ребёнка Организации Объединённых Наций [2], что послужило толчком к принятию Замечания общего порядка № 25 о правах детей в цифровом мире, чтобы цифровые продукты и услуги уважали, оберегали и защищали их права. Принятие этого Замечания впервые показало, что в цифровом мире соблюдаются права детей.

Дети, безусловно, являются наиболее незащищённой пользовательской аудиторией Интернета. Они оптимистичны по своей природе, позитивно относятся к возможностям, предлагаемым цифровой средой, и считают, что технологии значительно улучшают качество их жизни. Успех борьбы за внимание детей характеризуется тем, сколько времени они проводят в Интернете. Можно утверждать, что бизнес-ценности, основанные на прибыли, могут привести к использованию технологий, которые являются рискованными для детей. Коммерческий императив заключается в проектировании принудительного использования создаваемых цифровых продуктов и услуг, что противоречит потребностям и правам пользователей, особенно детей. Современные подходы, применяемые в дизайне, используют психологические принципы влияния, стратегии взаимодействия и социальной психологии на каждом этапе процесса проектирования, а также выявляют потенциальные барьеры и эмоциональные триггеры для побуждения к желаемым действиям [3]. Услуги, которые выглядят бесплатными, особенно для детей, зачастую основаны на договоре на обслуживание и оплачиваются валютой личных данных [4]. Значение этих данных и глубина, до которой дизайн цифровой среды продуман для их сбора, непрозрачны для большинства пользователей и почти всех детей. В связи с происходящим эксперты бьют тревогу. Они выражают обоснованное беспокойство по поводу опасности доминирования конструктивных особенностей дизайна над решениями, которые дети принимают в Интернете. Для обеспечения благополучия детей важно наилучшим образом обеспечить интересы ребёнка в проектных и деловых решениях. Специалисты обоснованно считают, что быстрый рост цифровой среды должен происходить на тех условиях, которые отвечают потребностям пользователей, и каждый человек должен иметь возможность творческого, грамотного и безопасного доступа к цифровому миру. Этот подход получил название «безопасность, базирующаяся на дизайне»,

или безопасность по дизайну (safety by design). Таким образом, безопасность по дизайну — это инициатива, которая ставит безопасность и права пользователя в центр проектирования, разработки и развёртывания онлайн-продуктов и услуг, ориентирует службы в отношении того, как внедрять, улучшать и оценивать безопасность пользователей на всех этапах проектирования, разработки и развёртывания. Они обеспечивают универсальный и последовательный набор реалистичных, действенных и достижимых мер для лучшей поддержки и защиты граждан в Интернете. Три основополагающих принципа, реализующих этот подход к проектированию, были сформулированы в 2019 г. [5].

1. Обязанности поставщика услуг.

Этот принцип признаёт, что бремя безопасности никогда не должно возлагаться исключительно на конечного пользователя. Платформы и сервисы могут и должны предпринимать превентивные шаги, чтобы обеспечить оценку возможного ожидаемого вреда при разработке и предоставлении онлайн-сервиса. Они также должны принимать меры, направленные на то, чтобы сервисы с меньшей вероятностью способствовали, разжигали или поощряли незаконное или ненадлежащее поведение.

2. Расширение прав и возможностей пользователей и их автономность. Достоинство пользователей имеет первостепенное значение. Продукты и услуги должны соответствовать основным интересам пользователей. Достоинство пользователей имеет центральное значение. Продукты и услуги должны соответствовать интересам пользователей. Человеческая деятельность и автономность должны поддерживаться, расширяться и укрепляться в дизайне услуг. Такой подход даст пользователям возможность контролировать, управлять и регулировать их собственные действия, особенно в те моменты, когда их безопасность находится под угрозой или может быть поставлена под угрозу.

3. Прозрачность и подотчётность.

Третий принцип отмечает прозрачность и подотчётность как отличительные черты надёжного подхода к безопасности, дающие пользователям уверенность в том, что онлайн-сервисы, которые они используют, работают в соот-

ветствии с опубликованными принципами безопасности. Это также гарантирует пользователям, что службы работают над расширением возможностей безопасной работы.

Каждый из приведённых принципов содержит детально сформулированные подпринципы, а также заметки с примерами положительного использования. Считается, что такие примеры помогают службам использовать их в практической работе. Очевидно, что безопасность по дизайну использует возможности поставщиков, дизайнеров и политиков для формирования технологических инноваций таким образом, чтобы предоставлять приоритет ценностям, способствующим благополучию человека: конфиденциальности, безопасности, сохранности, этике, равенству, инклюзивности и, охватывая всё это, правам человека, включая права детей [6]. Безопасность по дизайну, сохранность по дизайну, конфиденциальность по дизайну — все перечисленные ценности поддерживаются Комитетом Организации Объединённых Наций по правам ребёнка (Замечание общего порядка № 25) [2].

В связи с выходом из состава Евросоюза в 2020 г. в Великобритании был доработан и принят закон о защите конфиденциальности детей в Интернете. Он регулирует обязанности компаний в случае, если их пользователями являются дети. «Если только они (компании) вообще не смогут доказать, что их сервис вряд ли будет использоваться детьми, компании теперь столкнутся с выбором: или сделать все свои предложения совместимыми с законом, или попытаться идентифицировать более молодых пользователей и относиться к ним с осторожностью. Закон запрещает использование методов подталкивания, направленных на то, чтобы побудить детей отказаться от части своей частной жизни в большей степени, чем они хотели бы. Закон призывает компании свести к минимуму данные,

которые они собирают о детях, и требует, чтобы они предлагали детям варианты конфиденциальности, которые по умолчанию настроены на максимальную безопасность. Любая информация, адресованная конкретно ребёнку, должна быть легкодоступной, с использованием ясного и простого языка. Для большинства онлайн-сервисов требуется согласие родителя или опекуна для обработки персональных данных ребёнка на основании согласия до определённого возраста. Это относится к сайтам социальных сетей, а также к платформам для скачивания музыки и покупки онлайн-игр» [7].

Для продолжения развития принципов безопасности по дизайну в Интернете были опубликованы десять принципов дизайна для детей с акцентом на уважении детских прав и отсылками к положениям Конвенции о правах ребёнка, принятой 20 ноября 1989 г. резолюцией Генеральной Ассамблеи ООН [6].

Рассмотрим их подробнее.

1. Уважайте взгляды детей. Имеется в виду необходимость ограждать детей от нежелательного контента, формирование медиаграмотности у ребёнка и у родителей.

2. Каждый имеет право на использование продукта. Здесь речь идёт об отсутствии ограничений любого характера по использованию. Предлагаемые продукты не должны содержать дискриминационных аспектов, таких как цвет кожи, внешность, язык, национальность и другие.

3. Используйте коммуникацию, которую дети могут понять. Информация, сообщаемая ребёнку, должна быть изложена на доступном для него языке с использованием различных форм представления информации (помимо текста, рекомендуется использовать видео, звуковое сообщение). Это уточнение ещё раз иллюстрирует, что современные дети лучше воспринимают визуальную информацию.

4. Разрешайте и поддерживайте исследования. Дети должны иметь возможность экспериментировать, ошибаться, рассчитывать на поддержку взрослых и получать её.

5. Поощряйте детей играть с другими. Предлагайте детям социальное окружение, не подчёркивая различий, которые могут быть использованы с дискриминационными целями.

6. Создайте сбалансированную среду. Создавая продукт или услугу, учтите возможную разность взглядов, настроений и контекстов.

7. Обеспечьте безопасность и защиту детей. Помните, что поведение, которое вы поощряете, способствует поддержанию здоровой атмосферы.

8. Не злоупотребляйте личными данными детей. Не требуйте от детей данные, которые не являются необходимыми. Здесь следует отметить, что научный коллектив, принимавший участие в разработке стандарта по детским играм, в настоящее время занимается анализом данных на предмет избыточности, которые собираются у детей в Сети при разных обстоятельствах.

9. Помогите детям распознать и понимать коммерческую деятельность. Помечайте рекламу таким образом, чтобы дети могли её отличить от просто информации. В этом смысле использование рекламодами нативной рекламы или участие в рекламной кампании детских кумиров бывает очень эффективным.

10. Дизайн с планами на будущее. Дети имеют право на жизнь и будущее на цветущей планете. Необходимо научить детей и взрослых понимать свою роль в мире, осознавая и заботясь об этой планете всем вместе.

В некотором смысле они созвучны базовым правилам из пособия М. Риббла и Д. Бэйли «Цифровое гражданство в школах» [8].

В сотрудничестве с заинтересованными сторонами начались работы по созданию инструментов и ресурсов, необходимых для реализации универсального комплекса мер, обеспечивающих безопасность пользователей в Интернете.

Пандемия внесла свои коррективы. С вводом карантинных мер оказалось, что дети стали ещё больше времени — более, чем когда-либо ранее, — проводить в Сети. Происходящее в некотором смысле сфокусировало внимание на ту область, которая ранее не становилась объектом пристального внимания и исследования со стороны взрослых: это компьютерные игры, в которые играют дети, особенно в их сетевом формате. Результаты проводившихся ранее опросов среди детей и молодёжи говорили о кибербуллинге, о размывании границ между виртуальной жизнью и реальностью, о зависимости от социальных сетей (FOMO — fear of missing opportunities — боязни пропустить что-то интересное), о депрессивных состояниях, вызванных красивыми фотографиями в Instagram. Иными словами, в поле зрения преимущественно попадали проблемы, возникающие в результате пребывания детей в социальных сетях. Такие результаты объяснимы: маловероятно, что дети станут жаловаться старшим на то, что часами играют в игру, которая их увлекает. А у взрослых большое внимание традиционно было принято уделять организации физических пространств: игровых площадок, парков, городков.

Как показали результаты недавних исследований, цифровые игровые пространства, где дети проводили и проводят много времени, обладают качествами, способными на гормональном уровне формировать у играющего зависимость за счёт целого ряда психологических приёмов, как, например, меняющихся петель вознаграждения, способствующих удержанию игрока у экрана. Используемые методы могут подталкивать ребёнка к финансовым тратам, побуждая к покупке дополнительных игровых возможностей, могут заниматься сбором персональной информации и т. д., не говоря о постоянных рекламных воздействиях. Например, игру Angry Birds специалисты определили как потрясающий манипулятор допаминовой системы мозга [9]. Игра включает в себя стрельбу по птицам из рогатки. Запущенная в 2009 г., она была загружена более 3,7 млрд раз. Дей-

ствие допамина в мозгу заставляет игрока хотеть срочно узнать, что произойдёт, когда он подстрелит птицу. И увлечься этим желанием очень просто, потому что игра максимально простая. Она даёт игроку прерывистые, но чрезвычайно удовлетворяющие переменные награды. Таким образом, он снова и снова дёргает рогатку. Игру можно загрузить бесплатно, однако в процессе игры предлагаются дополнительные возможности, которые можно купить за реальные деньги. И именно на их продаже компания-разработчик зарабатывает миллионы долларов ежедневно.

Angry Birds лишь один из примеров тысяч игр, которые используют петли вознаграждения, чтобы сделать игру навязчивой. Если продолжить разрешать конструктивным особенностям современных методов дизайна доминировать над решениями, которые дети принимают в Интернете, существует серьёзный риск затормозить креативность и развитие поколения. Это имеет далеко идущие последствия и для отдельных детей, и для семей, и для всего общества. Необходимо твёрдо уяснить, являются ли играющие дети самостоятельными, уважаемыми и защищёнными в Интернете.

Опираясь на прежний положительный опыт, специалисты фонда 5Rights Foundation продолжают придерживаться мнения, что детям в проводимых исследованиях должна быть отведена значительная роль. Они продолжают придерживаться той точки зрения, что понимание взрослых и формулировка вопросов нередко заранее предопределяет ответы, которые должны дать участники опроса. По их наблюдениям, на обсуждениях нередко доминируют взрослые, которые хорошо знают, что нужно молодёжи. И хотя, безусловно, у взрослых экспертов есть возможность обсуждения существующих проблем, однако они, по мнению сторонников расширенного подхода, не должны принимать решения, исходя исключительно из своего понимания,

не учитывая мнение молодёжи. Поэтому для нового исследования, связанного с компьютерными играми, они привлекли к консультациям более 1000 детей в возрасте от 6 до 17 лет — настоящих экспертов в вопросах, касающихся игр. Среди опрошенных детей большая часть сообщила, что они отлично проводят время, играя в автономном режиме (73%), а не в Интернете (45%). Дети сказали, что хотят видеть компьютерные игры, разработанные с учётом их возраста и безопасности, без коммерческого наполнения. При этом 58% детей в возрасте от 10 до 17 лет сказали, что хотели бы иметь больше соответствующих возрасту функций, как, например, включение напоминания о времени пребывания в Сети. Исследование также выявило 12 желательных качеств свободной игры. Играющие эксперты определили, что игра должна быть внутренне мотивированной, добровольной, открытой, творческой, стимулирующей, эмоционально резонансной, социальной, разнообразной, с элементами возможного риска. Безусловно, она должна быть безопасной; желательно — иммерсивной, предоставляя при этом возможность осознать своё достижение.

В результате длительной и кропотливой работы 5Rights Foundation и Ассоциация по стандартизации Института инженеров по электротехнике и электронике (IEEE SA) совместно разработали новаторский стандарт IEEE 2089—2021 для платформы цифровых услуг, соответствующей возрасту [10]. Этот стандарт является первым в семействе стандартов, ориентированных на принципы 5Rights Foundation, отражающим права детей в соответствии с Конвенцией Организации Объединённых Наций по правам ребёнка, и устанавливает перечень процессов разработки соответствующих возрасту цифровых услуг для ситуаций, когда пользователями являются дети. По существу, этот стандарт представляет собой описание последовательности практических шагов, которым компании должны следовать для разработки цифровых продуктов и услуг, соответствующих возрасту.

Цель этого стандарта — дать организациям возможность разрабатывать и поставлять системы с учётом прав и потребностей детей. Со-

ответствие возрасту включает множество ценностей, поддерживающих детей, таких как конфиденциальность, устойчивость, удобство использования, управляемость, подотчётность, инклюзивность. Стандарт ставит целью предоставлять детям услуги и продукты, которые учитывают уязвимости, связанные с их возрастом, и соответствуют возрасту по умолчанию. По мнению разработчиков стандарта, если речь идёт о детях, то не может быть презумпции того, что они способны оценить риск или преимущества использования какой-либо системы, или что предоставление «дополнительной информации» является подходящим ответом на предложение соответствующей возрасту услуги.

Стандарт позволяет любой организации, разработчику систем или поставщику цифровых услуг достичь соответствия требованиям настоящего стандарта.

Этот стандарт имеет отдельные процессы, которые можно применять к системной и программной инженерии и которые относятся к общим процессам в ISO/IEC/IEEE 15288:2015 и ISO/IEC/IEEE 12207:2017.

Создание стандарта — важная веха в оснащении дизайнеров инструментами, необходимыми им для создания цифрового мира, которого заслуживают дети и молодёжь. Он будет поддерживать глобальные усилия регулирующих органов и организаций, стремящихся обеспечить удовлетворение потребностей молодёжи в цифровом мире. Стандарт предоставляется бесплатно, чтобы любая организация, участвующая в разработке цифровых продуктов и услуг, могла извлечь выгоду из этой структуры и поставить интересы молодёжи выше коммерческих интересов в цифровом мире.

Поскольку Интернет создавался без участия детей, без заботы о том, что они станут его активными пользователями, вызывают большой интерес и уважение шаги, предпринимаемые государством для компенсации сформировавшегося упущения. **НО**

Список использованных источников

1. Богданова, Д. А. Внимание, Интернет! / Д. А. Богданова, А. А. Федосеев // Открытое образование. 2010. Т. 20. № 2. С. 89–99.
2. Богданова, Д. А. Дети, несомненно, являются наиболее фотографируемыми и наименее слушаемыми членами общества / Д. А. Богданова // Народное образование. № 1. 2022. С. 49–56.
3. Elisa del Galdo Persuasion in design February 8, 2011. URL: <https://uxmag.com/articles/persuasion-in-design>
4. Богданова, Д. А. О некоторых тенденциях в условиях «экономики внимания» / Д. А. Богданова // Народное образование. № 6. 2019. С. 171–176.
5. Сайт Комиссара Австралии по безопасности. URL: <https://www.esafety.gov.au/industry/safety-by-design/principles-and-background>
6. Ассоциация Designing for children's rights: [сайт]. URL: <https://childrensdesignguide.org/our-statement/>
7. The Guardian: [сайт]. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2021/sep/02/uk-childrens-digital-privacy-code-comes-into-effect#:~:text=The%20code%20prohibits%20the%20use,default%20to%20the%20maximum%20security.>
8. Ribble, M. S. Digital citizenship in schools. ISTE / M. S. Ribble, G. D. Bailey. 2007. 149 p.
9. Naveena Ghanate The dangerous side of gaming Deccan Chronicle, June 25, 2018. URL: <https://www.deccanchronicle.com/lifestyle/viral-and-trending/250618/the-dangerous-side-of-gaming.html>
10. IEEE Standard for age appropriate Digital Services Framework Based on the 5 Rights Principales for Children URL: <https://standards.ieee.org/ieee/2089/7633/>

On The Way To The World's Safest Internet For Children

Diana A. Bogdanova, Federal Research Center «Informatics and management» of the Russian Academy of Sciences, Moscow

Abstract: *The article examines the sequence of steps taken by public and government agencies in the UK to achieve the announced ambitious goal: to make the Internet for their children the safest in the world. Creating a “security by design” initiative that puts security and user rights at the center of the design, development and deployment of online products and services, guiding services on how to implement, improve and evaluate user security at all stages. The creation of the pioneering IEEE 2089–2021 standard for an age-appropriate digital service platform will enable organizations to design and deliver systems with children's rights and needs in mind.*

Keywords: *General Comment No. 25, Convention on the Rights of the Child, Safety by Design, Computer Game Addiction, Persuasive Design, IEEE Standard 2089–2021.*

References

1. Bogdanova, D. A. Vnimanie, Internet! / D. A. Bogdanova, A. A. Fedoseev // Otkrytoe obrazovanie. 2010. T. 20. № 2. S. 89–99.
2. Bogdanova, D. A. Deti, nesomnenno, yavlyayutsya naibolee fotografiруемymi i naimenее slushаemymi chlenami obshchestva / D. A. Bogdanova // Narodnoe obrazovanie. № 1. 2022. S. 49–56.
3. Elisa del Galdo Persuasion in design February 8, 2011. URL: <https://uxmag.com/articles/persuasion-in-design>
4. Bogdanova, D. A. O nekotoryh tendenciayah v usloviyah «ekonomiki vnimaniya» / D. A. Bogdanova // Narodnoe obrazovanie. № 6. 2019. S. 171–176.
5. Sajt Komissara Avstralii po bezopasnosti. URL: <https://www.esafety.gov.au/industry/safety-by-design/principles-and-background>
6. Associaciya Designing for children's rights: [sajt]. URL: <https://childrensdesignguide.org/our-statement/>
7. The Guardian: [sajt]. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2021/sep/02/uk-childrens-digital-privacy-code-comes-into-effect#:~:text=The%20code%20prohibits%20the%20use,default%20to%20the%20maximum%20security.>
8. Ribble, M. S. Digital citizenship in schools. ISTE / M. S. Ribble, G. D. Bailey. 2007. 149 p.
9. Naveena Ghanate The dangerous side of gaming Deccan Chronicle, June 25, 2018. URL: <https://www.deccanchronicle.com/lifestyle/viral-and-trending/250618/the-dangerous-side-of-gaming.html>
10. IEEE Standard for age appropriate Digital Services Framework Based on the 5 Rights Principales for Children URL: <https://standards.ieee.org/ieee/2089/7633/>