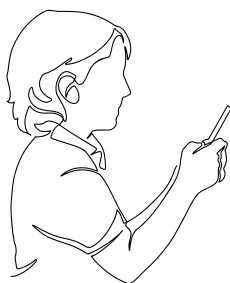


Секреты умных родителей



이장주 지음

게임세대 내 아이와 소통하는 법

#Секреты умных родителей

Ли Чангжу

КАК ОБЩАТЬСЯ С ПОКОЛЕНИЕМ АЛЬФА?



КЛАДЕЗЬ

Издательство

АСТ

Москва

УДК 159.922.7

ББК 88.8

Ч-18

Все права защищены.

Ни одна часть данного издания не может быть воспроизведена или использована в какой-либо форме, включая электронную, фотокопирование, магнитную запись или иные способы хранения и воспроизведения информации, без предварительного письменного разрешения правообладателя.

게임세대 내 아이와 소통하는 법, 이장주 저

HOW TO COMMUNICATE WITH KIDS IN THE GAMING GENERATION

by Lee Jang-Joo

All rights reserved.

Russian Translation edition © 2024 AST Publishers

This Russian edition is published by arrangement with Hanbit Biz, Inc. through Amo Agency Korea and Nova Littera SIA.

Перевод на русский язык Алены Завьяловой

Ли Чанджу.

Ч-18 Как общаться с поколением Альфа? / Ли Чанджу; [пер. с кор. А. А. Завьялова]. – Москва : Издательство АСТ : Кладезь, 2024. – 224 с.: ил. – (Секреты умных родителей).

ISBN 978-5-17-162035-6

ISBN 979-11-5784-519-4 03590 (корейский)

Кажется, что современные дети проводят слишком много времени в компьютере или телефоне. Вы – родители детей, которых называют поколением Альфа. Вам пора признать, что детство современного ребенка действительно отличается от вашего. Но так ли это плохо? Разобраться поможет эта книга. Вы узнаете, что видеоигры – не просто развлечение. Они также: помогают ребенку социализироваться; напрямую влияют на детскую самооценку; развивают разные навыки, такие как лидерство и конкурентоспособность. Как любящий и мудрый родитель, вы должны понять и поддерживать увлечение вашего ребенка. Станьте ему другом, в котором он найдет поддержку.

УДК 159.922.7

ББК 88.8

ISBN 978-5-17-162035-6

ISBN 979-11-5784-519-4 03590

(корейский)

Copyright © 2021 Lee Jang-Joo & Hanbit Biz, Inc.

© Завьялова А. А., перевод, 2024

©ООО «Издательство АСТ», 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	9
Ното sapiens, родители Phono sapiens детей, и их страхи	11
Эра игр ведет за собой поколение игр	16
Мудрые родители — кто они?	23

ГЛАВА ПЕРВАЯ.

ВНУТРЕННИЙ МИР РЕБЕНКА, ИГРАЮЩЕГО В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ	27
Что нужно знать, прежде чем называть увлечение зависимостью	29
Инстинкт игры старше, чем компьютерные игры	34
Большая польза бесполезных вещей	40
Почему дети играют в наушниках?	45
Борьба со злом — это тоже насилие?	49
Подавленное эго и игры	54
Эффект Протея	59
Почему рейтинг в игре так же важен, как оценки в школе: самоутверждение	65
Значение победы в игре: чувство контроля	69

Почему ребенок после экзаменов спешит в видеоигры? . . .	74
Почему квадратный мир Minecraft столь популярен.	78
Еще одна причина играть в игры: взаимоотношения со сверстниками	82

ГЛАВА ВТОРАЯ.

МИР, В КОТОРОМ ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ВАШЕЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИЕЙ	88
Почему полупроводниковые компании нанимают геймеров?	91
Уведомление о наборе разработчиков игр в Tesla	95
Люксовые бренды вступают в игру	99
Избирательная кампания в видеоигре: создай своего президента	104
BTS тоже вступают в игру.	107
Сотрудничество с играми — не альтернатива, а решение. .	112
Игровые технологии, встроенные в прогноз погоды	116
Магия игр, превращающая незнакомые технологии в знакомые.	119
Метавселенная, открывающаяся через игры	123

ГЛАВА ТРЕТЬЯ.

ЧТО РОДИТЕЛЯМ НУЖНО ПОДГОТОВИТЬ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОКОЛЕНИЯ ИГР?	129
Что общего у Стива Джобса, Билла Гейтса и Илона Маска	131

Заблуждения об играх и наших детях	135
Что родители могут и чего не могут	138
Правда, которой не расскажут книги по воспитанию детей	142
Какой тип геймера наш ребенок?	147
Южная Корея — горячая точка игровой эпохи.	152
Отношение родителей меняет игровое поколение наших детей	157
Мудрые родители игрового поколения: к чему нужно быть готовыми	162

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ.

КАК ОБЩАТЬСЯ С ДЕТЬМИ ПОКОЛЕНИЯ ВИДЕОИГР?	167
Родительский контроль для беспрепятственного общения	169
Игра вокруг игр: стать союзниками или соперниками?	173
О чем следует подумать, прежде чем устанавливать правила игры	179
Уважение: эмоциональный мост между игровым миром и реальностью.	184
Как развить контроль над временем игры	186
Запрет на игры не заставит ребенка учиться.	191
Чем больше запрещают, тем больше хочется. Как использовать это в свою пользу?	194

Если конфликт из-за игр начался уже давно	199
Игровой опыт как материал для сторителлинга	204
ЭПИЛОГ	209
Мы — родители геймеров.	211
БЛАГОДАРНОСТИ	215
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ.	216

ПРЕДИСЛОВИЕ

HOMO SAPIENS, РОДИТЕЛИ PHONO SAPIENS ДЕТЕЙ, И ИХ СТРАХИ

Когда видишь, как твой ребенок уставился в экран, без памяти погрузившись в игру, становится страшно — правильно ли это? Кажется, что он ничего не делает и попусту растрчивает свою жизнь, целыми днями прозябая в смартфоне. Пытаешься по-доброму вразумить его — «лучше бы ты в это время читал книги или занимался спортом», — но начинаешь сердиться и срываешься на крик. Тогда все раздражение, связанное и не связанное с ребенком, вымещается на нем. Порой и вообще задаешься вопросом, не подменили ли его?

Phono sapiens — термин, описывающий поколение, которое относится к гаджетам, как к продолжению себя, и уже не видит жизни без них. Сложно найти выражение, которое бы еще точнее характеризовало наших детей.

В марте 2021 года в Корее были опубликованы результаты опроса об использовании подростками смартфонов. Они показали, что в будние дни больше четы-

рех часов за телефоном проводят 48,6% мальчиков и 63,8% девочек. В выходные эта цифра растет: почти 40% школьников признались, что пользуются телефоном больше восьми часов в сутки.

Также проводились исследования с целью узнать, для чего люди пользуются смартфонами. За первый квартал 2020 года, как раз в разгар пандемии Covid19^{1*}, среди 31 миллиарда скачанных приложений — 13 миллиардов были играми. То есть занимали целых 40% от общего числа! Еще удивительнее то, что из 23 миллиардов долларов общей выручки рынка мобильных приложений — 72,6% приходилось на игры. Только по этим цифрам можно сказать, что смартфоны сейчас — это скорее игровая приставка, чем средство связи.

Согласно исследованию, проведенному Корейским агентством креативного контента (КОССА), 90% детей старше десяти лет увлекаются компьютерными играми. В США любимой игрой детей с девяти до двенадцати лет является Roblox, ее выбрали две трети респондентов. На практически 200 миллионах опрошенных среднее время пользования телефоном составило 2 часа 26 минут, из них 54 минуты уходят на просмотр видео на YouTube. Дети, которые знакомятся с компьютером в одно время с родным языком, — это самое что ни на есть поколение компьютерных игр (Game generation).

* Здесь и далее: примечания, обозначенные цифрами, вы найдете в конце книги.

Давайте же зададимся самым важным вопросом: стали ли современные дети глупее или испорченнее из-за того, что так втянуты в компьютерный мир? На самом деле доказательств этого нет. Чтобы подтвердить обратное, не нужно приводить научные феномены вроде эффекта Флинна (Flynn effect), указывающего на то, что показатели интеллекта с каждым поколением только растут. Есть примеры гораздо ближе. Мои дети знают некоторые основы психологии, с которыми я сам имею дело в работе, хотя я никогда их этому не учил. Когда я спросил «откуда?», они ответили, что видели в интернете или прочли в учебнике. То, что я учил в университете, эти дети знают еще со средней школы.

Количество преступлений в мире в целом постоянно уменьшается. Когда повсюду камеры видеонаблюдения, а видео и аудиозапись доступны каждому, только глупец мечтает совершить «идеальное преступление».

По словам Ханса Рослинга, автора книги «Фактологичность», в 1990 году в Америке было совершено 14,5 миллиона преступлений. Позже их число постоянно сокращалось и упало до 9,5 миллионов в 2016 году. Но если у людей спросить, стало ли в стране безопаснее по сравнению с прошлым годом, больше половины ответят, что нет. Потому что они принимают свои наблюдения за истину.

Как рождаются такие заблуждения? Все люди боятся неизвестности. Человек запрограммирован избегать всего, исход чего он не может предугадать. Это простая и понятная реакция. Проблема лишь в том, что зачастую мы не проверяем, есть ли угроза на самом деле, не пытаемся ее устранить или создать безопасные условия, а продолжаем избегать объект нашего страха, повесив на него ярлык чего-то плохого. Затем ищем подтверждения своим тревогам, не понимая, что наши предубеждения и есть их источник². Просто в прошлом плохими считались комиксы и рок-н-ролл, сейчас же их место заняли компьютерные игры.

Когда не можете вспомнить слово или сформулировать мысль, вы, сами того не замечая, начинаете жестикулировать. И наоборот, если вам свяжут руки и прикажут говорить, в голове станет пусто. Все потому, что мышление и говорение — это процессы, происходящие не только в голове, но и во всем теле. Это было подтверждено реальными экспериментами. Поэтому *phono sapiens* — дети, для которых смартфоны стали продолжением себя, — без телефона ведут себя скованно. Для них это все равно, что говорить со связанными руками.

Сейчас в нашу повседневность проникают технологии еще более запутанные, чем умные телефоны. Мы еще не разобрались с видеоиграми и смартфонами — что же будет, когда новые устройства ворвутся в нашу

жизнь? Уже сейчас можно услышать пугающие предостережения, что искусственный интеллект и роботы отнимут у людей рабочие места.

Родители старше 40 [лет], вероятно, помнят, как в нашем детстве были распространены курсы по счетам, бухгалтерии и машинописи? В 1980-х годах с распространением компьютеров исчезли профессиональные машинистки, а с появлением автоматических дверей в автобусах — кондукторы. И что же, потеряла ли тогда молодежь работу из-за этих технологий? Наоборот, больше людей научились пользоваться компьютерами и автоматизированным оборудованием, что дало конкурентное преимущество в других сферах.

То же самое касается и будущего наших детей. ИИ* и роботы — не конкуренты нашим детям. Их будущая конкурентоспособность будет зависеть от того, смогут ли они так же хорошо, как своим телом, управлять этими технологиями. Поэтому нам, родителям, необходимо выявить источники своих необоснованных страхов и разумно на них реагировать. Если мы сможем четко различать, что опасно, а что безопасно, наши тревоги значительно уменьшатся. Более того, мы сможем сосредоточиться на реальных проблемах и эффективно их решать.

* Искусственный интеллект — *прим. ред.*