12+ Ардак Косубаев

Дети в Метавселенной

Психология виртуальных миров,
в которых растут наши дети



Ардак Косубаев

Дети в Метавселенной. Психология виртуальных миров, в которых растут наши дети

https://litres.ru/74749038
ISBN 9785007159159

Аннотация

Ваш ребёнок пропадает в Roblox? Эта книга — руководство для родителей, которое поможет разобраться в виртуальных мирах без паники и запретов. Вы узнаете, как защитить ребёнка от цифровых угроз и превратить «залипание» в полезные навыки: от 3D-моделирования до программирования. Перестаньте воевать с экраном — станьте проводником! Независимое издание. Не аффилировано, не одобрено и не спонсируется Roblox Corp. Все торговые марки используются исключительно в информационных целях.

Содержание

Об авторе 5
Аннотация 7
Введение: Зазеркалье, в котором живут наши дети 9
Блок 1: Добро пожаловать в новый «Двор» 13
Глава 1. Где проводят время наши дети? 13
Глава 2. Анатомия популярности: Как устроена платформа изнутри 29
Конец ознакомительного фрагмента. 39

Дети в Метавселенной Психология виртуальных миров, в которых растут наши дети

Ардак Косубаев

© Ардак Косубаев, 2026

ISBN 978-5-0071-5915-9
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Об авторе

Ардак Жанатаевич Косубаев — эксперт по развивающим средам, автор книг по психологии цифрового пространства, практическому воспитанию и стратегическому менеджменту, предприниматель и разработчик.

Обладая практическим опытом в сфере геймдева и управления технологическими проектами, автор исследует цифровые экосистемы не как теоретический феномен, а изнутри — как действующий архитектор виртуальных пространств. Сфера его профессиональных и исследовательских интересов находится на стыке детской психологии, когнитивных механик удержания внимания, кибербезопасности и трансформации игровой активности детей в созидательную деятельность.

Ардак Косубаев является автором серии фундаментальных работ, посвященных адаптации человека и семьи к вызовам XXI века, среди которых:

— «Садовник для гения: Стратегия воспитания лидеров в эпоху перемен» — практическая концепция смены родительской парадигмы от гиперопеки и контроля к созданию обогащающей среды для раскрытия потенциала ребенка;

— «Экономика внимания» — исследование дефицита когнитивных ресурсов и способов защиты мышления от ал-

горитмических манипуляций в цифровую эпоху;

— **«Архитектор влияния»** — труд, посвященный механизмам социального инжиниринга, построению личного бренда и формированию устойчивых сообществ;

— **«Анатомия преследования: глобальный взгляд на сталкинг»** — междисциплинарное исследование вопросов личной безопасности, кибербуллинга и психологических границ в современном обществе.

Прагматичный подход автора объединяет глубинный анализ механизмов геймдизайна, понимание детской психологии и прикладные инструменты, позволяющие родителям и педагогам стать для ребенка надежными проводниками в сложном цифровом мире.

Аннотация

«Дети в Метавселенной: *Психология виртуальных миров, в которых растут наши дети***»**

Современные дети больше не просто смотрят мультфильмы или гуляют во дворе — они живут, общаются, строят бизнесы и преодолевают виртуальные барьеры в Roblox. Для большинства взрослых эта платформа остается «черным ящиком»: непонятным пиксельным пространством, вызывающим страх перед игровой зависимостью, мошенниками и сгоревшими часами за экраном.

Эта книга — путеводитель и профессиональный навигатор по миру Roblox, написанный на стыке геймдизайна, детской психологии и практического воспитания. Она открывает родителям и педагогам «закулисье» главного детского тренда эпохи и дает четкие ответы на самые острые вопросы:

— Как устроена экономика и механика удержания: почему дети готовы часами кликать по экрану и мечтать о неоновых драконах;

— Анатомия угроз: как защитить ребенка от кибербуллинга, скама, фишинга и злоумышленников без тотального контроля;

— Грань безопасности: как отличить здоровое азартное хобби от кликабельной зависимости (и что делать, если ребенок агрессирует при выключении планшета);

— **Трансформация интереса:** как конвертировать пассивное «зависание» в изучение программирования на Lua, 3D-моделирования, графического дизайна и предпринимательства;

— **Язык доверия:** как разговаривать с ребенком о его виртуальных победах без обесценивания, крика и запретов.

Книга подводит к главному выводу: Roblox — это не угроза, а бета-версия мира будущего. Понимая законы этого пространства, взрослые могут перестать бороться с цифровой волной и стать для ребенка надежными проводниками, помогающими вырастить гармоничную, защищенную и успешную личность XXI века.

Введение: Зазеркалье, в котором живут наши дети

Типичный вечер пятницы. Четырнадцатилетний Том сидит в своей комнате перед экраном ноутбука. На нем надеты наушники, а пальцы с невероятной скоростью отбивают ритм по клавишам *WASD*. Из кухни доносится голос матери:
— Том, ужинать! Опять ты весь вечер в свои стрелялки играешь? Пошел бы лучше на улицу, подышал свежим воздухом, с друзьями пообщался!

Том на секунду снимает один наушник, вздыхает и тихим, почти усталым голосом отвечает: — Мам, я не «играю в стрелялки». Я сейчас в ресторане. Мы с друзьями из класса празднуем день рождения Ани. Я подарил ей редкую пиццу, а потом мы идем на концерт. И, кстати, «на улице» сейчас только ветер, а все наши — уже давно здесь.

Мать качает головой, думая, что сын окончательно потерял связь с реальностью. Но правда в том, что связь с реальностью теряет не Том. Связь с *его* реальностью упустили мы, взрослые.

То, что матери кажется бессмысленным набором угловатых пикселей, для Тома — полноценное социальное пространство. На экране не просто «игра» под названием **Roblox**. Это бескрайняя вселенная, состоящая из миллио-

нов миров, созданных самими пользователями.

В этот самый момент:

— В виртуальном городе *Brookhaven* миллионы подростков «живут» в цифровых домах, ходят на работу, водят машины и проживают сценарии взрослой жизни.

— В *Adopt Me!* они учатся ухаживать за питомцами, выстраивают сложные экономические цепочки обмена и создают собственные финансовые статусы.

— На виртуальных аренах проходят концерты мировых звезд, а в цифровых шоурумах продаются виртуальные сумки от Gucci, которые иногда стоят дороже своих реальных кожаных аналогов.

Roblox давно перерос рамки видеоигры. Сегодня это **главная социальная площадка планеты для поколений Z и Alpha**. Это их дворовая площадка, их школьный коридор, их торговый центр и их клуб по интересам — всё в одном флаконе.

Почему это произошло? Человеческая психика, особенно в подростковом возрасте, фундаментально требует трех вещей: **автономии** (желания самому принимать решения), **компетентности** (чувства «я что-то умею и могу») и **связанности с другими** (принадлежности к группе).

За последние двадцать лет реальный мир для детей сжался. Дворы заставлены машинами, самостоятельные прогулки ограничены гиперопекой и соображениями безопасности, а школьная система зажата в рамки стандартов. Roblox стал

идеальным ответным ответом эволюции. Он дал детям то, чего их лишил физический мир:

— Полную свободу выбора и исследования;

— Возможность мгновенно создавать что-то свое (от скина до собственного мира);

— Безопасное пространство для социализации, где тебя оценивают не по оценкам в дневнике, а по твоим действиям и стилю.

С точки зрения социологии, мы наблюдаем масштабнейший сдвиг со времен изобретения интернета: переход от *текстового и визуального общения* (соцсети) к *совестному проживанию опыта в 3D-пространстве* (метавселенные).

Если вы держите эту книгу в руках, скорее всего, вы родитель, педагог или психолог, который чувствует тревогу. Вам кажется, что экран забирает у вашего ребенка детство, портит зрение и формирует зависимость.

Но закрывать глаза или просто запрещать — путь в тупик. Невозможно запретить место, где проходит социальная жизнь целого поколения.

Эта книга — не техническое руководство по игре и не агитка за цифровой мир. **Это ваш путеводитель и переводчик с языка Roblox на язык человеческой психологии.**

Прочитав её, вы:

— Поймете, *почему* вашего ребенка так тянет в эти миры и какие психологические потребности он там закрывает.

— Научитесь видеть за пикселями и «скинами» реальные эмоции, страхи, дружбу и первые социальные победы.

— Перестанете быть для своего ребенка «взрослым из прошлого века» и получите ключ к доверительному диалогу, о котором мечтает каждый родитель.

Добро пожаловать Внутрь Roblox. Наша экскурсия начинается.

Блок 1: Добро пожаловать в новый «Двор»

Глава 1. Где проводят время наши дети?

Эволюция детского досуга: от улиц и дворовых площадок к цифровым пространствам

Забытый запах тополиного пуха и царапины на коленях

Попробуйте на секунду зажмуриться и вспомнить своё собственное детство. Перенеситесь на двадцать, тридцать или сорок лет назад. Чем пахнет тот самый идеальный летний вечер, когда вам было десять лет?

Скорее всего, пылью после сбившего зной грозового дождя, смолой с тополей, нагретым асфальтом и разбитыми коленями, перемазанными зеленой зеленкой. Вспомните этот оглушительный, кричащий отовсюду звук: звон велосипедных цепочек, стук мяча о глухую кирпичную стену гаражей и далекий, доносящийся из окна третьего этажа зычный мамин голос: *«Саша, домой! Пора ужинать!»*.

Наш ответ на этот призыв всегда был одинаков. Мы задирали голову вверх и умоляюще кричали в ответ: *«Мам, ну*

можно еще пять минут? Ну пожалуйста, мы только доиграем!».

Двор нашего детства был целым материком. В нем существовала своя неофициальная табель о рангах, свои суровые законы чести и сложнейшая иерархия. Гаражи превращались в неприступные крепости, обычные палки — в лазерные мечи или автоматы, а заброшенная стройка на краю микрорайона казалась опасными джунглями, полными тайн. Мы учились договариваться без взрослых, самостоятельно разрешали драки, придумывали правила для игры в «Казаки-разбойники» или «12 палочек» и на практике познавали, что такое предательство, честность, трусость и настоящая дворовая дружба.

А теперь откройте глаза и посмотрите на современный дворовый сквер за вашим окном в шесть часов вечера.

Там тихо. Идеально выкрашенные, безопасные пластиковые горки с мягким покрытием из резиновой крошки пустуют. Качели мерно качаются от одинокого порыва ветра. Если на скамейке и сидят двое подростков, они нередко сидят в абсолютном молчании, уткнувшись в светящиеся прямоугольники своих смартфонов.

Куда исчезла эта бурлящая, шумная, непрекращающаяся дворовая жизнь? Неужели современное поколение просто обеднело эмоционально? Неужели они действительно «ленивые», как любят ворчать бабушки у подъездов, и им больше ничего не нужно, кроме глупых картинок на экране?

Ответ вас удивит: **дворовая жизнь никуда не исчезла. Она просто изменила прописку.**

Когда «двор» перемещается в облако

Чтобы понять, где сегодня кипят те же самые дворовые страсти, давайте заглянем в комнатную тишину двенадцатилетней Софии.

София сидит в кресле-мешке, поджав ноги. В её руках iPad. На вид — полная идиллия и абсолютная пассивность. Но если бы мы могли подключить нейроинтерфейс к её мозгу или хотя бы увидеть картинку на её экране, мы бы поразились накалу эмоций.

София находится в плейсе **Brookhaven RP** — одном из самых популярных пространств внутри Roblox, где одновременно могут находиться сотни тысяч игроков со всего мира.

Её виртуальный аватар — стильно одетая девочка-подросток с новомодной прической — стоит возле виртуального коттеджа. К коттеджу подъезжает ярко-красный пикап, из которого выходят три аватара ее одноклассников.

— *Соф, мы приехали! Запрыгивай, едем на пирс, там Макс устроил вечеринку в честь того, что сдала проект по биологии!* — раздается в Discord динамичный голос ее подруги.

В следующие сорок минут в этом цифровом пространстве происходит ровно то же самое, что происходило в наших дворах тридцать лет назад:

— Дети дурачатся, прыгают с пирса в виртуальную воду и

спамят смешными эмоциями аватаров.

— Они спорят, кто пойдет «работать» в местную виртуальную пиццерию, чтобы заработать игровые деньги на новую виртуальную машину.

— В какой-то момент один из мальчиков случайно врезается на своей машине в дом другого — начинается бурная «дворовая» перепалка с выяснением отношений, обидами и последующим бурным примирением.

Когда мама Софии открывает дверь в комнату и строго говорит: *«София, хватит тупо смотреть в планшет, пошла бы на улицу подышала!»*, София искренне не понимает маму. На улицу? Зачем? Все её друзья, вся её социальная жизнь, все самые интересные события прямо сейчас происходят **здесь**. Для Софии «выйти на улицу» сегодня — это всё равно что для нас в 1995 году быть сосланным в пустую комнату без единой игрушки и возможности поговорить с ровесниками.

Три драйвера миграции — почему физический мир уступил цифровому

Социологи и детские психологи уже больше десятилетия фиксируют феномен, который в научной литературе получил название **«Усадка детского пространства» (Shrinking of Children's Independent Mobility)**.

Почему наши дети массово ушли с улиц в Roblox и другие виртуальные миры? Это не произошло случайно и это точно не следствие «испорченности» самого поколения Alpha.

Это естественный ответ на фундаментальные изменения, которые мы, взрослые, сами же и создали в реальном мире.

Эволюция детского досуга

Процесс миграции детей в виртуальные миры обусловлен тремя ключевыми факторами:

— 1. Гиперопека и страх (Безопасность 24/7)

— 2. Урбанизация пространства (Исчезновение «двора»)

— 3. Потребность в социуме (Свобода общения)

Итог: Синергия этих трех факторов неизбежно приводит к **миграции детей в цифровые метавселенные (Roblox)**, которые становятся новым «виртуальным двором» современного поколения.

Фактор 1: Гиперопека и «культура страха»

Мы, современные родители, живем в условиях беспрецедентного уровня тревоги. Информационный шум, новости о происшествиях и бесконечные родительские чаты сформировали у нас убеждение: **улица опасна**.

Если в 1980-х годах восьмилетний ребенок, ушедший гулять на весь день без связи, был нормой, то сегодня девятилетний ребенок один во дворе вызывает у прохожих желание вызвать социальные службы. Мы обвешали детей смарт-часами с GPS-трекерами, датчиками прослушки и геозонами.

Психологический парадокс: Мы фактически заперли детей дома ради их физической безопасности. Но их психо-

логическая потребность в исследовании мира никуда не исчезла. Roblox стал для них единственной доступной «неконтролируемой взрослыми территорией», где можно проявить автономию без риска попасть под машину или вызвать панику у мамы.

Фактор 2: Урбанизация и гибель «третьих мест»

Социолог Рэй Ольденбург ввел понятие **«Третье место» (The Third Place)**. Первое место — это дом, второе — школа или работа, а третье — это нейтральное пространство для неформального общения (парки, дворы, кафе, клубы).

В современных мегаполисах «третьи места» для детей практически уничтожены:

— Дворы превратились в плотные парковки для автомобилей.

— Пустыри и заброшки застроены коммерческой недвижимостью.

— Торговые центры выгоняют группы подростков, считая их нежелательными посетителями.

— Любое оставшееся детское пространство жестко регламентировано: это либо спортивная секция с тренером, либо развивающий центр с педагогом, либо закрытая детская площадка под присмотром мам.

Детям просто **негде** собраться своей компанией так, чтобы над ними не стоял взрослый с указаниями. Roblox предложил им идеальное «третье место» — бесконечное, бесплатное, доступное в один клик и абсолютно свободное от

взрослого контроля.

Фактор 3: Изменение структуры времени

Сравнительный социологический анализ показывает, что у современного ребенка объем **неструктурированного свободного времени** сократился почти на 40% по сравнению с 1970-ми годами.

Школа, репетиторы, секция по плаванию, ментальная арифметика, английский — день ребенка расписан по минутам. Когда у него наконец появляется 30—40 минут свободного времени перед сном, у него просто нет возможности одеться, выйти на улицу, найти там друзей (которые тоже заняты на своих секциях) и организовать сложную игру.

Roblox дает **мгновенную социализацию**. Тебе не нужно заходить за Петей домой — Петя уже сидит на сервере, и совместная игра начинается за 3 секунды.

Напутствие для родителя

Если вы хотите сохранить психологическую связь со своим ребенком, первое и самое главное, что нужно сделать, — **перестать обесценивать его виртуальный опыт**.

Когда вы называете Roblox «глупой игрушкой» или «бессмысленным просиживанием штанов», ребенок слышит это так: *«Мне совершенно неинтересна твоя социальная жизнь, твои друзья, твои победы и место, где ты проводишь время»*.

Практические шаги для построения диалога:

— Смените оптику восприятия. Перестаньте смотреть

на экран как на «игру с картинками». Смотрите на него как на **цифровой дворовый клуб**. Когда ребенок сидит в Roblox, он не просто нажимает кнопки — он общается, выстраивает иерархию, проживает эмоции и учится рулить конфликтами.

— Задайте «дворовый» вопрос. Вместо раздраженного: *«Сколько можно сидеть в планшете?»* спросите:

«О, вы в какой мир сейчас зашли? А кто с тобой играет? Это твои школьные друзья или кто-то новый? Что вы там строите?»

Вы увидите, как зажгутся глаза ребенка, когда он поймет, что взрослый не пытается отобрать у него «двор», а искренне интересуется его жизнью.

— Не выдергивайте резко из среды. Помните, как обидно было, когда мама забирала вас домой на самом интересном месте игры в «Казаки-разбойники»? Выдергивать ребенка из Roblox посреди совместного рейда или ролевого сценария — это тот же самый эмоциональный стресс. Предупреждайте о конце игрового времени заранее: *«Дружище, у тебя есть 10 минут, чтобы закончить игру с ребятами и попрощаться, потом садимся за ужин»*.

Дети не ушли из реального мира потому, что он стал им неинтересен. Они ушли потому, что мы закрыли для них двери реального двора. И Roblox стал той самой дверью, через которую они снова смогли выйти на свободу.

Почему Roblox — это не игра в привычном смысле, а «социальная площадь» и новая метавселенная

Концерт в пиксельном небе и парадокс «пустого экрана»

Представьте, что вы покупаете билет в кино. Вы приходите в забитый до отказа зал, гаснет свет, начинается фильм. Все смотрят на один и тот же экран, проживают одни и те же эмоции, а после сеанса расходятся по домам. А теперь представьте другой сценарий: вы приходите не в кинотеатр, а на огромную городскую площадь в день фестиваля. Кто-то слушает уличных музыкантов, кто-то запустил дрон, на главной сцене выступает артист, рядом группа подростков обсуждает новые кроссовки, а на газоне развернулась ярмарка.

Именно этот сдвиг взрослому сознанию сложнее всего зафиксировать.

Когда взрослый человек подходит к экрану, на котором запущен Roblox, он видит «игру». Срабатывает привычный шаблон: раз есть аватар, 3D-графика и кнопочки на экране — значит, это что-то вроде *Tetris*, *Super Mario* или, в крайнем случае, *Need for Speed*. Взрослый ждет, что у этой «игры» есть четкие правила, сюжет, уровни и финальный босс, которого нужно победить, чтобы победоносно закрыть ноутбук.

Но давайте понаблюдаем за десятилетним Марком.

Марк заходит в Roblox, запускает плейс *Brookhaven*, загружает свой аватар… и первые пятнадцать минут **не делает ровным счетом ничего**. Он просто стоит на тротуаре

виртуального города. Его аватар периодически подпрыгивает или выполняет эмоцию «волна рукой». Для папы, наблюдающего за этим с дивана, картина выглядит абсурдно: *«Зачем ты сидишь в игре, если ты даже не играешь?»*.

Но Марк ждет. Он ждет, пока на сервер зайдет его друг Артем. Когда Артем появляется, их аватара подбегают друг к другу, спамят эмоциями, затем «садятся» на скамейку у виртуального фонтана и начинают часами обсуждать… реальную школьную учительницу по математике, новые ролики в TikTok и то, как они пойдут в субботу на скейт-площадку.

Для Марка Roblox в этот момент — не игра. **Это место встречи.** Он зашел туда не для того, чтобы пройти уровень, а для того, чтобы «быть вместе».

Когда цифра становится важнее физического пространства

Если вам кажется, что это единичный случай, давайте посмотрим на цифры и факты, которые окончательно ломают стереотип об «игровой природе» платформы.

В сентябре 2021 года в Roblox прошел крупный интерактивный концерт **Twenty One Pilots Concert Experience**.. Сотни тысяч подростков со всего мира одновременно находились в одном цифровом пространстве. Они не управляли джойстиками, чтобы «набрать очки». Они прыгали, аплодировали, покупали виртуальный мерч прямо во время шоу и общались в чате с фанатами из других стран.

Еще более яркий пример — виртуальные шоурумы миро-

вых брендов.

— Gucci Garden: В 2021 году бренд Gucci создал внутри Roblox виртуальную выставку. Пользователи могли гулять по комнатам, рассматривать экспонаты и покупать виртуальные сумки Gucci Dionysus.

— Парадокс стоимости: Одну из таких виртуальных сумок в Roblox перепродали за 351 500 Robux (около **$4 115 США**). В это же время реальная, физическая кожаная сумка Gucci Dionysus в бутике стоит около **$3 400**.

Подумайте об этом: Подростки и молодые люди готовы платить за пиксели *больше*, чем за реальную брендовую вещь из ткани и кожи. Почему? Потому что в реальной жизни эту сумку увидят 20 одноклассников в школе. А в Roblox её увидят тысячи людей из их социального круга со всего мира.

Roblox превратился в пространство, где граница между цифровым и физическим экономическим статусом окончательно размылась.

Концепция «Площади» и первые кирпичики Метавселенной

Чтобы описать происходящее с научной точки зрения, социологам и исследователям медиа пришлось пересмотреть привычную терминологию. Roblox больше нельзя классифицировать как *Видео Игра*. Это классический пример **Социальной 3D-платформы** и прототип **Метавселенной (Metaverse)**.

Чем «социальная площадь» отличается от обычной видео-

игры? Давайте сравним их по ключевым критериям:

Сравнительный анализ: Классическая видеоигра vs. Социальная площадь (Roblox)

1. Главная цель

— Классическая игра (напр., Need for Speed): Выиграть, пройти сюжет, победить врага.

— Социальная площадь (Roblox): Социализация, самовыражение, совместный проживаемый опыт.

2. Правила

— Классическая игра: Жестко заданы разработчиком заранее.

— Социальная площадь (Roblox): Гибкие, часто создаются и меняются самими игроками на ходу (Roleplay).

3. Роль пользователя

— Классическая игра: Пассивный потребитель чужого готового сюжета.

— Социальная площадь (Roblox): Соавтор пространства, созидатель и создатель контента (UGC).

4. Фокус внимания

— Классическая игра: Сфокусирован на механиках, графике и игровом процессе.

— Социальная площадь (Roblox): Сфокусирован на других людях и живой коммуникации с ними.

5. Экономика

— Классическая игра: Внутриигровые очки, не имеющие ценности за пределами игры.

— Социальная площадь (Roblox): Полноценная виртуальная экономика с возможностью официальной конвертации в реальные деньги.

Понятие «Синхронного присутствия» (Presence)

В традиционных соцсетях (VK, Telegram) наше общение **асинхронно**. Вы отправляете сообщение или мем, а ваш друг отвечает на него через 10 минут, когда освободится. Вы не находитесь в одном пространстве.

В Roblox работает психологический эффект **Синхронного присутствия (Co-presence)**. Когда ваш аватар стоит рядом с аватаром друга, ваш мозг благодаря пространственному 3D-восприятию регистрирует это как *совместное нахождение в одном месте*.

Вы вместе идете по виртуальной улице, вместе пугаетесь в хоррор-плейсе, вместе смеетесь над багом графики. Это создает ощущение **разделенного опыта (Shared Experience) —** фундаментального клея, на котором строится человеческая дружба.

Эволюция цифрового взаимодействия

Развитие коммуникации в сети прошло три последовательных этапа:

— 1. Текстовый этап (Форумы, ICQ, SMS)

— Суть: «Я пишу тебе текстовое сообщение».

— Передача информации через сухие символы и асинхронный диалог.

— 2. Визуальный этап (TikTok, Instagram (проект компании Meta Platforms Inc., деятельность которой признана экстремистской и запрещена на территории РФ))

— Суть: «Я показываю тебе свою фотографию или видео».

— Наблюдение за чужой жизнью через плоский экран и ленту новостей.

— 3. Иммерсивный этап (Roblox, 3D-метавселенные)

— Суть: «Мы находимся и действуем вместе в одном виртуальном пространстве».

— Совместное проживание опыта и со-творчество в реальном времени.

Заменитель городской инфраструктуры

В социологии города существует понятие «городской площади» как места, где сходятся разные слои общества для обмена информацией, торговли и развлечений.

Roblox выполняет именно эту функцию для поколения, лишенного доступа к реальной городской инфраструктуре. Это не просто «игра внутри компьютера» — это **цифровой город**, где есть свои магазины (Каталог аватаров), свои театры и стадионы (игровые события), свои рабочие места (студии разработки) и свои жилые кварталы (серверы для общения).

Как научиться видеть «Площадь» вместо «Экрана»

Когда вы в следующий раз увидите своего ребенка за Roblox, попробуйте провести небольшой психологический эксперимент в собственном сознании.

3 шага для родителей к пониманию «Цифровой площади»:

— Замените слово «играет» на слово «гуляет».

Когда вы видите ребенка в Roblox, не говорите себе: *«Он опять играет в компьютер»*. Скажите себе: *«Он сейчас гуляет на цифровой площади со своими друзьями»*. Это простая смена формулировки мгновенно меняет восприятие. Вы поймете, почему ему так тяжело «поставить на паузу» это пространство — ведь нельзя «поставить на паузу» живой разговор на улице.

— Спросите про «соседей», а не про «очки».

Вместо вопроса *«Сколько очков ты набрал?»* (который уместен для Тетриса, но бессмысленен для Roblox), спросите:

«С кем ты сегодня гуляешь на сервере? Из каких городов эти ребята? О чем вы разговариваете?»

Вы удивитесь, узнав, что ваш ребенок, возможно, прямо сейчас практикует английский с подростком из Бразилии или обсуждает школьный проект с одноклассником из соседнего подъезда.

— Оцените уровень его социальной активности.

Обратите внимание на то, *как* ребенок ведет себя на этой

«площади». Он лидер, который собирает вокруг себя компанию и придумывает правила игры? Или он наблюдатель, который предпочитает спокойно исследовать миры? Roblox — это уникальное зеркало, в котором социальные черты вашего ребенка проявляются ярче и нагляднее, чем в школьном классе.

Roblox — это не временная детская забава, которая исчезнет через пару лет. Это первый рабочий чертеж того, как будет устроено общение, работа и развлечения в ближайшие десятилетия. И наши дети осваивают этот новый мир гораздо быстрее нас.

Глава 2. Анатомия популярности: Как устроена платформа изнутри

Принцип UGC (контент от пользователей): почему дети предпочли Roblox классическим профессиональным играм

Игрушечный меч против бесконечного конструктора

Вспомните, как в детстве вам дарили красивую, дорогую игрушку. Допустим, это был заводной робот или детально проработанная пластмассовая машинка. В первые два дня вы испытывали восторг: машина блестела, рычала мотором и ехала по ковру. Но уже на третий день наступал неизбежный момент пресыщения. Почему? Потому что эта игрушка умела делать только *одно* действие. Ее придумал взрослый дядя на фабрике, он жестко зафиксировал её функции, и вы, как ребенок, были лишь пассивным зрителем этой чужой фантазии.

А теперь вспомните коробку со старым, классическим деревянным или пластмассовым конструктором без инструкции.

Сегодня эта коробка — космический корабль. Завтра — неприступный замок. Послезавтра — двухэтажный гараж для старых батареек. Конструктор никогда не надоедал именно потому, что он **не навязывал сценарий**. Он давал

не готовую игру, а *инструмент для создания собственного мира*.

Именно эта психологическая драма разыгралась в игровой индустрии на рубеже 2010-х и 2020-х годов.

Взрослые медиагиганты с многомиллионными бюджетами продолжали штамповать графически безупречные, дорогие видеоигры. Сотни высокооплачиваемых программистов, сценаристов и 3D-художников годами создавали «идеальные миры». Но когда эти миры попадали в руки новому поколению — цифровым аборигенам, — происходило неожиданное. Дети быстро проходили сюжет за 10—15 часов, откладывали дорогую игрушку в сторону и… снова открывали на своих планшетах угловатый, визуально простой Roblox.

Индустрия долго не могла понять этого парадокса: **почему продукт с графикой из «выпуклых кубиков» побеждает высокобюджетные блокбастеры?**

Ответ оказался прост: профессиональные игры предлагали ребенку роль *посетителя музея*, где можно только смотреть и идти по строго размеченным дорожкам. Roblox предложил им роль *архитекторов и хозяев*, отдав им в руки сам конструктор.

Миллион миров на кончиках пальцев

Чтобы осознать масштаб этого феномена, давайте взглянем на то, как устроена платформа Roblox с точки зрения контента.

Roblox Corporation как компания **почти не создает са-**

ма игры, в которые играют дети. Корпорация предоставляет лишь фундамент: движок (Roblox Studio), серверы для подключения и экономическую инфраструктуру. Абсолютно всё остальное — миллионы виртуальных пространств, одежда для аватаров, анимации, дома и сценарии — создано самими пользователями. Это и есть концепция **UGC (User-Generated Content / Контент, создаваемый пользователями)**.

Давайте сравним два подхода к созданию развлечений:

1. Классическая игровая индустрия (Линейная модель)

Студия разработчиков -> Готовая играv -> Ребенок-потребитель

— Характеристики:

— Один изолированный мир;

— Жестко заданный сюжет;

— Обновления контента выходят редко (раз в полгода или год);

— Игрок выступает исключительно в роли пассивного покупателя и зрителя.

2. Экосистема Roblox (Сеть контента пользователей — UGC)

Миллионы детей и авторов -> Платформа Roblox -> Пользователи и игроки

— Характеристики:

— Миллионы уникальных миров внутри одной платфор-

мы;

— Мгновенная смена трендов и механик;

— Непрерывный процесс со-творчества;

— Каждый игрок в любой момент может стать создателем контента (UGC — User Generated Content).

Результаты этой революции в цифрах и примерах:

— **Tower of Hell** (Адская башня) — плейс, где нужно подниматься по полосе препятствий, преодолевая сложные прыжки. Его создали два молодых энтузиаста. В него сыграли **десятки миллиардов раз**.

— **Adopt Me!** — проект, начавшийся как скромная идея двух фанатов платформы про уход за питомцами, вырос в полноценную виртуальную экосистему, в которой одномоментно находилось свыше **1.6 миллиона игроков**, что превышает показатели большинства крупных мировых онлайн-игр на ПК.

Если ребенку сегодня надоел ролевой город (*Brookhaven*), ему не нужно закрывать приложение и покупать новую игру. Он делает один клик — и через три секунды оказывается в гоночном симуляторе, еще через клик — в викторине на знание мемов, а еще через пять минут — в хорроре с элементами побега из лабиринта (*DOORS*).

Скорость смены трендов в Roblox сопоставима со лентой TikTok: контент обновляется мгновенно, реагируя на любые запросы и моду детского сообщества.

Психология субъектности и феномен «Со-творчества»

Почему концепция UGC оказалась настолько привлекательной именно для детей и подростков с точки зрения психологии?

1. Потребность в субъектности (Agency)

В педагогике и психологии разграничения **«объект»** и **«субъект»** играют ключевую роль. Почти во всех сферах реальной жизни ребенок находится в позиции *объекта*:

— В школе ему говорят, что читать и как сидеть;

— Дома ему определяют распорядок дня и рацион;

— В секциях тренер указывает, как бегать.

Принцип UGC меняет эту парадигму. Входя в Roblox, ребенок моментально становится **субъектом —** тем, кто принимает решения. Он может не просто выбирать, во что играть, но и изменять этот мир. Даже минимальное участие (например, покупка или создание собственного скина для аватара) дает сильное психологическое чувство: *«Я здесь влияю на результат. Это пространство принадлежит мне»*.

2. Эффект ИКЕА (IKEA Effect)

Психологический феномен, открытый исследователями Майклом Нортоном, Дэниэлом Мочоном и Дэном Ариели, гласит: **люди несоизмеримо больше ценят те вещи, в создание которых они вложили собственный труд.**

Когда ребенок потратил три часа на то, чтобы построить

свой виртуальный дом в *Build a Boat for Treasure* или собрать собственный полосу препятствий (*Obby*), этот цифровой объект приобретает для него колоссальную эмоциональную ценность. Профессиональная игра от далекой студии из США или Японии не может вызвать такого трепета, потому что в ней нет «капли пота» самого ребенка.

3. Сокращение дистанции между «Создателем» и «Зрителем»

Раньше, чтобы создать видеоигру, нужно было учиться в институте, осваивать высшую математику и работать в крупных корпорациях. Roblox Studio сократил эту дистанцию до нуля.

Десятилетний ребенок видит, что плейс, в который он играет, создал такой же 14-летний подросток. В его сознании щелкает тумблер: *«Если он смог, значит, и я могу!»*. Потребительский барьер рушится, превращая пассивное «зависание» в созидательный процесс.

Как превратить UGC в развивающий инструмент

Для родителей понимание принципа UGC — это ключ к тому, чтобы сместить фокус внимания ребенка с *потребления* на *созидание*.

Практический алгоритм для родителей:

— Задайте правильный «подталкивающий» вопрос. Если вы видите, что ребенок много времени проводит в разных плейсах, не ругайте его. Спросите:

«Слушай, а ты замечаешь, что в этих играх сделано

классно, а что неудобно? Как думаешь, если бы ты делал свой Obby (полосу препятствий), какую фишку ты бы туда добавил?»

— Покажите, что у платформы есть «обратная сторона». Скачайте на семейный компьютер или ноутбук бесплатную программу **Roblox Studio** (она устанавливается автоматически вместе с платформой). Покажите ребенку, что это не просто игра, а настоящий конструктор:

«Смотри, вот в этой программе ребята и создают те самые миры, в которые ты заходишь. Хочешь попробуем вместе поставить тут пару блоков, сделать замок и запустить туда твоего аватара?»

— Хвалите за авторство, а не за счет. Если ребенок показывает вам построенную в игре комнату или созданный им простой алгоритм, восхититесь именно авторской задумкой: *«Ого, ты сам придумал сделать здесь секретную дверь? Это очень крутая инженерная мысль!»*. Это подкрепляет его психологическую потребность в созидании.

Дети выбрали Roblox не потому, что у них «испортился вкус» к хорошим играм. Они выбрали его потому, что это первая платформа в истории, которая отнеслась к ним не как к пассивным покупателям, а как к полноправным соавторам цифрового мира.

Феномен доступности: от смартфона до ПК

Игровая консоль за тысячу долларов против «ма-

миного старого телефона»

Вспомните, как выглядел доступ к компьютерным развлечениям еще каких-то пятнадцать-двадцать лет назад.

Чтобы сыграть в свежую, красивую игру, требовалось пройти настоящий технический и финансовый квест. Сначала нужно было накопительным игом выпросить у родителей мощный системный блок или новенькую консоль стоимостью в пару семейных бюджетов. Затем — долго разбираться с системными требованиями, обновлять драйверы, покупать диски или часами ждать скачивания десятков гигабайт данных. Если у твоего друга не было точно такого же дорогого оборудования, вы просто не могли сыграть вместе. Технологический барьер вставал глухой стеной между детьми из семей с разным уровнем дохода.

А теперь перенесемся в обычный школьный двор во время перемены.

На лавочке сидят трое четвероклассников. У первого в руках — новенький флагманский iPhone, подаренный на день рождения. У второго — недорогой бюджетный смартфон с треснутым защитным стеклом. Третий сидит дома перед стареньким офисным ноутбуком, который остался от старшего брата.

В мире традиционных видеоигр эти трое ребят никогда не оказались бы в одной игровой сессии. Но в реальном мире они одновременно заливаются смехом, глядя каждый в свой экран. Они находятся на одном и том же сервере в Roblox,

вместе убегают от монстра и обсуждают тактику.

Платформа запустилась за считанные секунды. Ей не потребовались гигабайты памяти, топовая видеокарта или сложная настройка. **Roblox совершил тихую технологическую революцию: он полностью уничтожил цифровое неравенство внутри детского сообщества.**

Кроссплатформенность как социальный клей

Главный технологический козырь Roblox, который долго недооценивали производители классических видеоигр, — это абсолютная **кроссплатформенность** и минимальные системные требования.

Платформа работает практически на всем, у чего есть экран и подключение к интернету:

— Смартфоны на iOS и Android (даже устаревшие модели пятилетней давности);

— Планшеты всех мастей;

— Персональные компьютеры и ноутбуки (включая слабые офисные «рабочие лошадки»);

— Игровые консоли (Xbox, PlayStation);

— Шлемы виртуальной реальности (Meta Quest).

Экосистема доступности Roblox (Кроссплатформенность)

Поддерживаемые устройства:

— Смартфон

— Планшет

— ПК / Ноутбук

— Игровая консоль / VR-гарнитура

ЕДИНЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ СЕРВЕР

Главный эффект: Все игроки, независимо от используемого устройства, находятся в одном виртуальном пространстве и взаимодействуют друг с другом в реальном времени без каких-либо технических барьеров.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.