

Марафон по настольной игре «Персона под защитой»



актуальность

Активное усовершенствование законодательства в сфере информационной безопасности подтверждает повышенный интерес государства к этому вопросу (2024г: закон, запрещающий проведение треш-стримов; запрет пропаганды в сети Интернет отказа от деторождения; 2025г: ужесточение административного наказания за нарушение законодательства в области персональных данных (гл. 13 КоАП); Закон о персональных данных; 2026г: закон о связи)

Данные исследований показывают, что подростки обладают фрагментарными знаниями о том, что такое персональные данные (более 60% опрошенных лишь частично владеют понятийным аппаратом по данной теме), и низким уровнем знаний о практике и применении методов сохранения персональных данных (только 28% знают о мерах защиты персональных данных и знают, как их применить), поэтому находятся в группе высокого риска и могут пострадать от угроз, связанных с неосторожным обращением с личной информацией в сети Интернет – взлом аккаунтов и кражи персональных данных, мошенничества в сети Интернет, использования личной информации против ребенка и его близких. При этом школьники часто недооценивают угрозы беспечного использования и хранения персональных данных.

Об актуальности обучения школьников вопросам безопасности персональных данных свидетельствуют следующие тезисы:

- Использование интернета – неотъемлемая часть образа жизни цифрового поколения и важный фактор социализации
- Цифровая компетентность взрослых и подростков составляет примерно треть от максимально возможного уровня
- Абсолютное большинство подростков и взрослых учились использованию Интернета самостоятельно, бессистемно и неорганизованно
- Подростки выражают свою заинтересованность в повышении цифровых компетенций

Учитывая вышеизложенное, обучение детей и подростков защите персональных данных в сети Интернет является приоритетной задачей.

Ссылки на публикации в сети Интернет о противоправных действиях с персональными данными

- <https://vladtv.ru/incidents/166814/>
- https://rg.ru/2025/09/23/okolo-37-rossiian-kotorym-groziat-sroki-za-dropperstvo-nesovershennoletnie.html?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F
- <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/693abb859a79475eedfb9f25>
- <https://iz.ru/1689119/mariia-frolova/opasnye-igrы-v-rossii-vyroslo-chislo-sovershennykh-detmi-kiberprestuplenii>
- <https://zebra-tv.ru/novosti/jizn/1-milliard-669-millionov-rubley-ukrali-za-god-u-vladimirtsev-kibermoshenniki/>
- <https://ekb.esplus.ru/news/vo-vladimirskoy-oblasti-moshenniki-pod-vidom-energetikov-zaprashivayut-u-klientov-personalnye-dannye/>
- <https://zebra-tv.ru/novosti/jizn/yunaya-zhitelnitsa-vladimira-stala-zhertvoy-obayatel'nogo-igromana-iz-sotssetey/>

Настольная игра «Персона под защитой»

- была разработана в 2025 году
- основана на темах общегражданских прав человека
- помогает игрокам лучше понимать правовые и этические аспекты защиты личных данных в различных ситуациях
- включает в себя реальные истории, в которые могут попасть (и попадают) молодежь нашей страны: принятие решения в той или иной ситуации оценивается в рамках игровой механики
- методические основы, заложенные в игре, понятны и полезны любому гражданину РФ



В 2025 году прошел городской чемпионат среди школ города Владимира



- в Чемпионате приняли участие более 500 учеников 9-11 классов из пяти школ города Владимира

Результаты тестирования до и после прохождения игры

Основная целевая аудитория - юноши и девушки в возрасте 13-16 лет. К поведенческим особенностям целевой аудитории можно отнести активное использование технологий: школьники активно пользуются Интернетом, социальными сетями, мессенджерами, и зачастую не в полной мере могут осознавать последствия своих действий.

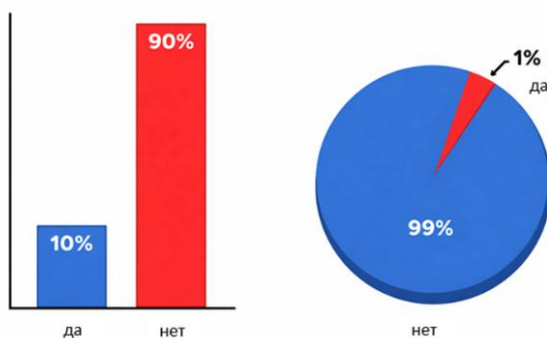
По данным исследований 82% детей в возрасте 11-14 лет используют интернет для общения. При этом именно через общение в отношении детей совершаются противоправные действия.

Кроме того, многие дети выкладывают в свои социальные сети большое количество личной информации, которую преступники могут использовать в качестве инструмента манипуляции.

Как показывают результаты нашего первичного исследования, наша целевая аудитория недостаточно информирована о том, как правильно защищать свои персональные данные.



Можно ли разрешить друзьям заходить в ваш аккаунт, что бы они могли от вашего имени отправлять сообщения?



до/после

Время с гаджетами



Содержание проекта «Марафон по настольной игре «Персона под защитой»

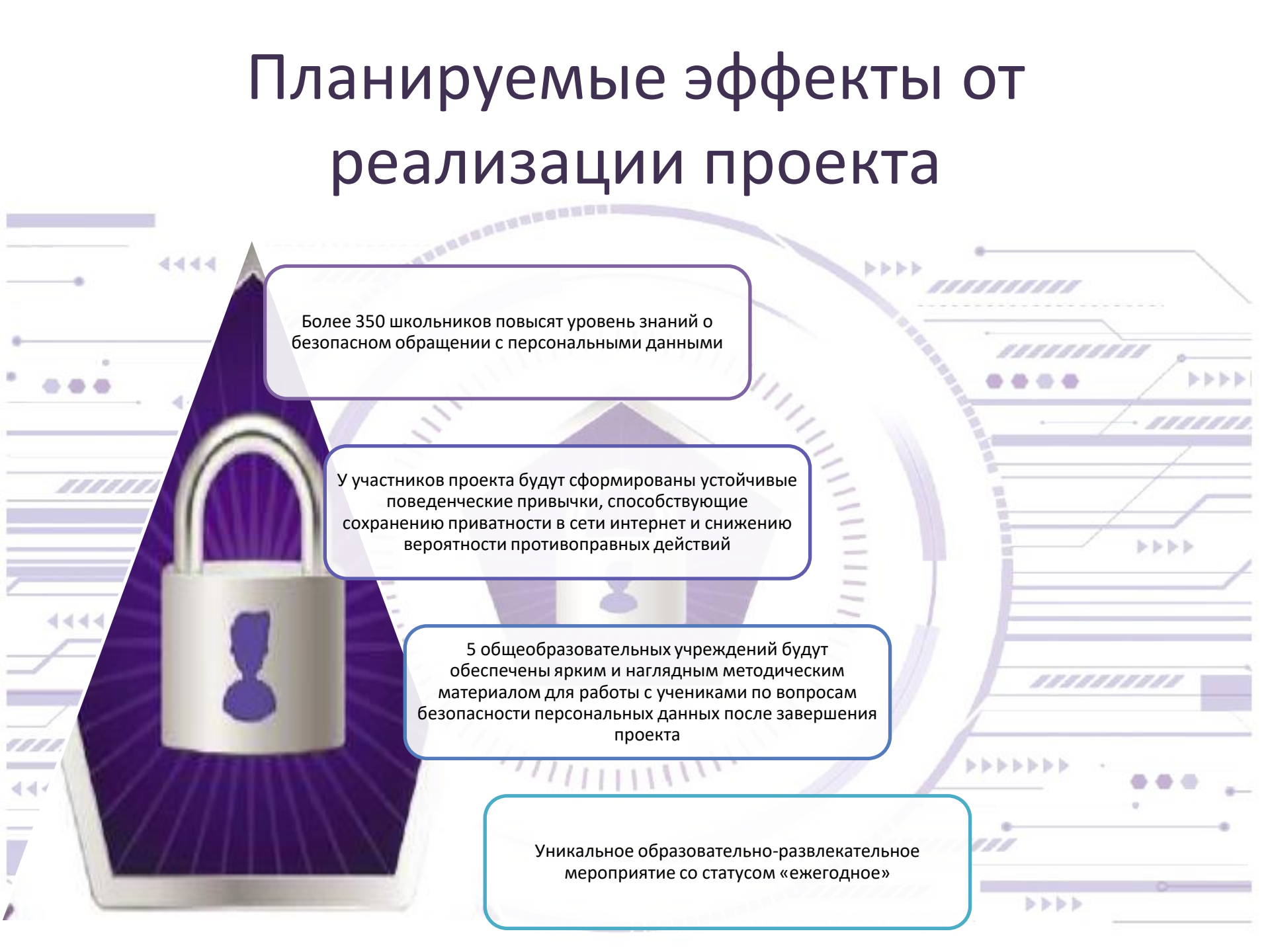
В рамках проекта планируется доработка игровых материалов с учетом возраста участников и актуальности догинга, противодействия вовлечению в киберпреступления и других вопросов

В период с октября по ноябрь 2026г. команда проекта проведет серию игр среди учащихся 7-8 классов пяти школ города Владимира с общим охватом не менее 350 школьников

Каждый участник марафона (игрок) получает красочный буклет с основной информацией по безопасному поведению в сети Интернет

Один комплект игры остается в школе, принявшей участие в проекте, в качестве методического материала и предоставляет возможность использования в образовательном процессе

Планируемые эффекты от реализации проекта



Более 350 школьников повысят уровень знаний о безопасном обращении с персональными данными

У участников проекта будут сформированы устойчивые поведенческие привычки, способствующие сохранению приватности в сети интернет и снижению вероятности противоправных действий

5 общеобразовательных учреждений будут обеспечены ярким и наглядным методическим материалом для работы с учениками по вопросам безопасности персональных данных после завершения проекта

Уникальное образовательно-развлекательное мероприятие со статусом «ежегодное»

Перспективы развития проекта

- вовлечение аудитории – выход на другие школы региона и студентов СПО;
- включение новых форматов в просветительскую работу – тренингов, игр, интерактивных мастер классов;
- расширение перечня тематик для проведения игр – например, «Кибербезопасность», «Экономическая безопасность», «Финансовая грамотность»;
- расширение партнерской базы – привлечение заинтересованных лиц и организаций с целью расширения ресурсных возможностей. Привлечение правозащитных организаций к сотрудничеству, например, чтобы повысить статус турнира и привлечь более широкую аудиторию;
- интеграция в образовательную систему - внедрение новых форматов в школьные программы и программы СПО, использование их как инструментов для обучения правам человека и социальным вопросам;
- разработка коммуникационных и образовательных ресурсов - создание онлайн-платформы или приложения с ресурсами, связанными с игрой (обучающие курсы, видеоуроки, обмен опытом);
- обучение по другим имеющимся играм и создание единой базы игровых проектов по теме безопасности персональных данных, кибербезопасности, экономической безопасности и др.;
- адаптирование игры под онлайн-формат – создание онлайн-ресурса или приложения для работы с мобильных устройств и ПК.