Пресс-релиз, 18 декабря 2024 года

**Дети — ваши будущие клиенты: «Ростелеком» изучил особенности медиапотребления поколения Альфа**

«Ростелеком» представляет первую часть аналитического отчета «Виртуальный мир глазами детей: особенности поведения детей и подростков в сети интернет». Результаты этого исследования будут полезны бизнесу и государству, например, стратеги и маркетологи смогут учитывать медиапривычки подрастающего поколения для планирования долгосрочных коммуникаций с будущими клиентами. Поколение Альфа, отмечают исследователи, с рождения оказывается в цифровой среде и мгновенно осваивает новые технологии, извлекая из них практическую пользу: уже треть подростков для решения учебных задач использует искусственный интеллект (ИИ).

**Борис Глазков, старший вице-президент по инновационному развитию «Ростелекома»:**«Чтобы осознанно смотреть в будущее, важно сегодня изучать, как дети используют коммуникационные и развлекательные онлайн-сервисы. Понимать их предпочтения, интересы и способы взаимодействия с контентом и миром, знать о новых трендах. В идеале онлайн-сервисы должны быть не просто тайм-киллерами, а помогать детям развиваться, находить себя и свои таланты. Безусловно, критически важно развитие детской и подростковой цифровой среды как территории безопасности, без киберрисков, деструктивного и антисоциального контента. И это общая задача как родителей и государства, так и тех, кому важно внимание детской аудитории как будущих потребителей, кто готов работать системно и долгосрочно».

Современные дети, представители поколения Альфа, выросли в цифровом мире и прямом контакте с технологиями, которые сразу стали неотъемлемой частью их жизни. Это влияет на их восприятие мира, ожидания от общения и способы потребления информации. Так, уже в четырехлетнем возрасте дети используют мессенджеры. При этом неумение читать и писать не является для них преградой: вместо текстовых сообщений дети используют звонки, голосовые сообщения, смайлы и стикеры.

В рамках исследования были изучены научные публикации, а также статистические данные исследовательской компании Mediascope о динамике подростковой аудитории интернет-ресурсов в 2022–2024 годах. Дополнительно Mediascope по заказу «Ростелекома» провела онлайн-опрос более трех тысяч респондентов по всей России и 30 глубинных интервью с родителями, детьми и подростками в возрасте от 4 до 17 лет. Такой подход позволил глубоко изучить их мотивацию, привычки и предпочтения медиапотребления.

Более 70%[[1]](#footnote-1) детей младшего возраста (4–8 лет) пользуются интернетом каждый или почти каждый день. Использование мессенджеров, социальных сетей и прослушивание музыки наиболее распространено среди подростков 12–17 лет. В среднем подростки в России проводят в интернете 6,5 часов ежедневно, причем в выходные дни время, проведенное в сети, заметно увеличивается.

Согласно данным исследования, популярность зарубежных сервисов остается высокой, но дети и подростки активно пользуются отечественными социальными сетями и платформами. Так, 35% детей 4–17 лет слушают музыку на «Яндекс Музыке», а 33% — на VK Music. Среди онлайн-кинотеатров также лидируют российские платформы, включая видеосервис Wink.ru (совместное предприятие «Ростелекома» и НМГ). Для онлайн-образования используются такие отечественные сервисы, как «Фоксфорд» и «Умскул».

Основная часть времени, проведенного детьми за экранами, уделяется просмотру видео, компьютерным и мобильным играм, общению и соцсетям. Самыми популярными платформами, согласно анализу «Ростелекома», стали сервис коротких видео TikTok, видеохостинг YouTube и мессенджер Telegram. Для просмотра эксклюзивного контента популярных блогеров подростки все активнее используют VK Видео. Укрепляет свои позиции Rutube — в августе 2024 по сравнению с августом 2022 года охват платформы среди подростков 12–17 лет вырос в пять раз.

Более трети детей и подростков играют в компьютерные игры на ПК и практически все — на мобильных устройствах. По состоянию на август 2024 года почти 7 млн детей хотя бы раз в месяц проводили время на игровых ресурсах. В среднем играющие подростки уделяют геймингу 67 минут ежедневно. Самым популярным в августе 2024 года стал Roblox (2,1 млн пользователей в возрасте 12–17 лет). При этом благодаря своему широкому функционалу игровая платформа, равно как и популярный Minecraft, используется и для обучения детей, в том числе в школах.

Современные тренды в онлайн-образовании открывают новые возможности для адаптивного и эффективного обучения, аудитория таких сервисов активно растет. Так, 29% респондентов 4–17 лет пользуются образовательными сайтами, цифровыми учебниками, пособиями и тестами, 21% смотрит лекции и уроки в интернете. При этом чем старше дети, тем чаще это происходит: среди подростков от 12 до 17 лет доли увеличиваются до 39% и 32% соответственно. Отметим, что онлайн-образование не ограничивается подготовкой к ОГЭ и ЕГЭ, а охватывает инновационные направления, включая робототехнику, программирование, работу с нейросетями и ИИ.

Доступ к нейросетям радикально меняет процессы обучения и взаимодействия с информацией. В России, согласно исследованию, примерно 30% детей в возрасте 12–17 лет экспериментируют с нейросетями для помощи в учебе. Это уже вызвало ряд дискуссий о подходах к использованию ИИ-технологий в образовании.

Многофункциональность, удобство и гибкость коммуникационных сервисов играют ключевую роль для детей и подростков. Они предпочитают приложения, позволяющие не только общаться, но и просматривать контент, создавать собственное интернет-пространство, применять графические средства коммуникации. Исследователи отмечают, что для дальнейшего роста популярности российских интернет-сервисов среди детской аудитории необходимо обеспечивать стабильно высокое качество контента, предусмотреть детский режим, улучшить модерацию и рекомендательные системы, а также создать условия для развития российских блогеров и стримеров.

В 2025 году выйдет вторая часть исследования, которая будет сфокусирована на знании детьми онлайн-угроз и способов защиты от них. Также планируется изучить, как строится взаимодействие подрастающего поколения с новейшими разработками, такими как голосовые ассистенты, VR-решения и искусственный интеллект, и какое влияние они оказывают на его вовлеченность в общественную жизнь.

Полностью исследование «Виртуальный мир глазами детей. Особенности поведения детей и подростков в сети интернет» читайте [по ссылке](https://www.company.rt.ru/projects/digital_economy_rf/ncit/files/RT-KIDS-2024_light.pdf).

[Аналитика «Ростелекома» по темам новых коммуникационных интернет-технологий](https://www.company.rt.ru/projects/digital_economy_rf/ncit/research.php) (НКИТ) доступна в специальном разделе на сайте.

Пресс-центр «Ростелекома»   
[pr@rt.ru](mailto:pr@rt.ru)

\*\*\*

[**ПАО «Ростелеком»**](https://www.company.rt.ru/press/) — крупнейший в России интегрированный провайдер цифровых услуг и решений, который присутствует во всех сегментах рынка и охватывает миллионы домохозяйств, государственных и частных организаций.

Компания занимает лидирующие позиции на рынке услуг высокоскоростного доступа в интернет и платного телевидения, а также мобильной связи. Количество клиентов услуг доступа в интернет с использованием оптических технологий составляет 12,8 млн. «Ростелеком» входит в топ-3 мобильных операторов страны с более чем 48 млн абонентов. Компания совместно с партнерами развивает видеосервис Wink, который занимает второе место среди крупнейших онлайн-кинотеатров России по количеству активных подписчиков.

Компания — признанный технологический лидер в инновационных решениях в области цифровых государственных сервисов, кибербезопасности, цифровизации регионов, здравоохранения, биометрии, образования, ЖКХ, а также в сфере облачных вычислений и услуг дата-центров и других. Компания последовательно занимается импортозамещением, включая собственную разработку программного обеспечения и производство телеком-оборудования.

1. По данным исследования Mediascope Cross Web в ЦА Россия 0+, 12–17 лет, август 2024 года, а также результаты онлайн-опроса в ЦА Россия 100К+, 4–17 лет, сентябрь 2024 года. [↑](#footnote-ref-1)