

Содержание:

image not found or type unknown



Введение

Сегодня все больше и больше компьютеров подключаются к работе в сети Интернет. При этом все большее распространение получает подключение по высокоскоростным каналам, как на работе, так и дома. Все большее количество детей получает возможность работать в Интернет. Но вместе с тем все острее встает проблема обеспечения безопасности наших детей в Интернет. Так как изначально Интернет развивался вне какого-либо контроля, то теперь он представляет собой огромное количество информации, причем далеко не всегда безопасной. В связи с этим и с тем, что возраст, в котором человек начинает работать с Интернет, становится все моложе, возникает проблема обеспечения безопасности детей. А кто им может в этом помочь, если не их родители и взрослые? Следует понимать, что, подключаясь к Интернет, ребенок встречается с целым рядом угроз, о которых он может даже и не подозревать. Объяснить ему это обязаны родители перед тем, как разрешить ему выход в Интернет.

Данная работа посвящена исследованию угроз, которые могут встречаться в Интернет, а также способам защиты от них. Приводятся рекомендации по обеспечению безопасности детей в сети и действия, которые могут выполнить родители в целях информационной безопасности своего ребенка.

Работа выполнена с использованием информации, полученной в сети Интернет.

Виды рисков в интернете для детей

Для начала выделим 4 группы, которые включают в себя все виды рисков.

1. **контентные риски** (материалы, содержащие насилие, агрессию, эротику и порнографию, нецензурную лексику, информацию, разжигающую расовую

ненависть, пропаганду анорексии и булимии, суицида, азартных игр, наркотических веществ и т. д.);

2. **коммуникационные риски** (незаконные контакты (например, груминг), киберпреследования, кибербуллинг и др.);
3. **электронные риски** (хищение персональной информации, вирусная атака (при помощи таких вредоносных программ, как вирусы, черви и «троянские кони»), онлайн-мошенничество, спам-атака, шпионские программы и т. д.);
4. **потребительские риски** (злоупотребление в Интернете правами потребителя, приобретение товара низкого качества, различные подделки, контрафактная и фальсифицированная продукция, потеря денежных средств без приобретения товара или услуги, хищение персональной информации с целью кибермошенничества, и др.).[\[1\]](#)

Многое из этого может встречаться не только в интернете, а и в реальной жизни, но почему важно говорить именно о рисках в интернете, так это потому, что люди недооценивают интернет пространство, его влияние на жизнь, психику детей. Даже многим родителям до сих пор кажется, что лучше пускай дома будет сидеть, чем где-то на улице. Но опасности существуют и дома.

Поговорим о контентных рисках. Важным последствием влияния СМИ на ребенка является снижение эмоциональности. Наблюдая каждый день за сценами насилия, которые в открытую демонстрируются как по телевидению, так и в интернете, дети перестают испытывать страх и отвращение. Так как сознание еще не сформировано и нет четкой границы между хорошим и плохим, ребенок воспринимает все, что показывают в фильмах за чистую монету, привыкает это видеть и для него это становится естественным. Отсюда и растет равнодушие к насилию и, как показывают примеры, нередки случаи хладнокровного совершения насилия самими детьми.[\[2\]](#)

Такие последствия для психики и здоровья ребенка могут вызвать не только контентные риски, но также коммуникационные (связанные с межличностными отношениями интернет - пользователей, (и включающие в себя риск подвергнуться оскорблениям и нападкам со стороны других), электронные, (не только заражение компьютера, но и хищение личной информации с целью распространения) и потребительские риски (итогом

мошенничества, к сожалению, может стать не только потеря денежных средств). Зависимость от компьютерных игр, в частности, грозит детям, следующим:

- Развитием агрессии, азарта (в том числе потребность в постоянных эмоциональных переживаниях),
- отреченностью от остального мира и заикливанием на «прогессе» в ходе игры. Однако следует заметить, что нельзя однозначно утверждать, что игры вредны, что игроки становятся агрессивными, замкнутыми, озлобленными людьми. Например, проводились исследования уже взрослых состоявшихся в бизнесе людей, которые в юности очень сильно увлекались онлайн-играми. Как оказалось, именно игры развили у них некоторые очень важные качества, которые очень помогли им в бизнесе: такие как, многозадачность, нацеленность на результат, умение рисковать, обзор всей картины в целом. То есть при разумном подходе игры могут не только не вредить, но и приносить пользу. Все зависит от личности игрока и того, как он воспринимает игру.

Причины, почему дети тянутся в интернет

Однако, что же делает Интернет столь притягательным для людей, а в частности для детей? Для этого есть следующие причины:

1. возможность анонимных социальных интеракций – здесь особое значение имеет чувство безопасности при осуществлении интеракций, включая использование электронной почты, чатов, ICQ и т. п.;
2. возможность для реализации представлений, фантазий с обратной связью – в том числе возможность создавать новые образы «Я»; вербализация представлений и/или фантазий, невозможных для реализации в обычном мире, например, ролевые игры в чатах и т. д.;
3. чрезвычайно широкая возможность поиска нового собеседника, удовлетворяющего практически любым критериям – здесь важно отметить, что нет необходимости удерживать внимание одного собеседника, т. к. в любой момент можно найти нового;
4. неограниченный доступ к информации («информационный вампиризм») – занимает последнее место в списке, т. к. в основном опасность стать зависимым от Всемирной паутины подстерегает тех, для кого компьютерные сети оказываются чуть ли не единственным (а иногда и единственным)

средством общения.

Заключение

До сих пор в медицине и психологии отсутствует системный подход в понимании феномена негативной зависимости, поэтому узкопрофессиональное видение приводит к формированию восприятия гэмблинга (игромании) как болезни, психоза, неспецифической формы личностной защиты и т.д. Вместе с тем очевидно, что речь идет о системном явлении, адекватное понимание которого позволит разработать эффективную профилактическую модель.

Родители, педагоги, психологи, медики, работники милиции и другие лица, работающие с молодежью, хотят видеть, как молодые люди становятся здоровыми и ответственными взрослыми. Однако слишком многие из этих молодых людей оказываются жертвами вредных привычек и установок, обусловленных отрицательным влиянием среды и отсутствием навыков, необходимых для успешного перехода от детства к взрослой жизни.

Эффектом от включения в субкультуру игровой зависимости является переживание себя "могущим", но это одновременно выступает условием формирования психологической зависимости. Сама по себе игровая субкультура является "ловушкой" для подростка и непонятна для взрослого. Взрослость не приходит просто с возрастом, а является результатом разрешения определенных проблемных ситуаций.

Список литературы

1. Довженко Ю. А., Гомозова Е.А., ВЛИЯНИЕ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ НА ПСИХИКУ РЕБЕНКА // Скиф. 2019
2. Меликова Назакет Джаваншир Влияние Интернета на психику детей // Universum: психология и образование. 2015.
3. А. Бабаш, Е. Баранова, Д. Ларин "Информационная безопасность. История защиты информации в России" (2015)

4. Е. Баранова, А. Бабаш "Информационная безопасность и защита информации" 3-е изд. (2016)

5. В. Бондарев "Введение в информационную безопасность автоматизированных систем" (2016)

1. Меликова Назакет Джаваншир Влияние Интернета на психику детей // Universum: психология и образование. 2015. [↑](#)

2. Довженко Ю. А., Гомозова Е.А., ВЛИЯНИЕ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ НА ПСИХИКУ РЕБЕНКА // Скиф. 2019 [↑](#)