

Педагогические формы профилактики делинкветного поведения молодежи в киберпространстве

Алексей Алексеевич Подлипалин

ассистент кафедры социальной педагогики и психологии, факультет педагогического образования, искусств, сервиса и культуры

Астраханский государственный университет

Астрахань, Россия

nesron-09@mail.ru

 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 11.11.2021

Принята 22.11.2021

Опубликована 10.01.2022

 10.25726/w7570-5508-4469-w

Аннотация

Сегодня человек взаимодействует с киберпространством на просторах интернета с уже сформированным единством или социальной системой, в том числе различными сферами досуга (кинотеатры, газеты, радио, выставки, музеи, путешествия и т.д.). Обычный пользователь онлайн пространства по данным исследовательской компании We Are Social, проводит в киберпространстве почти 7 часов (почти 40% нашего дня) ежедневно и тратит в течении года сто дней непрерывного пользования киберпространством. Доступ к киберпространству человек может получить с различных источников: смартфоны, компьютеры, ноутбуки, игровые приставки. Это обуславливает разнообразие спектра кибердосуга человека: общение в социальной сети и мессенджерах, покупки в интернет-магазине, поиск информации, развлекательные и досуговые сервисы, видео и стриминговые сервисы (прямая онлайн трансляция различного рода контента), онлайн игры.

Ключевые слова

Киберпространство, сервис, поведение, мессенджеры, общество.

Введение

Далеко не все киберпространство безопасно для человека. Есть большая вероятность столкнуться с асоциальными и преступными действиями, которые могут нанести вред не только обществу, но и самой личности. Данные действия принято считать – делинкветным поведением. Особенности данного поведения заключаются в том, что способы проявления его независимы от формы, а именно данное поведение может нести вред обществу, как в киберпространстве, так и в реальной жизни. Молодые люди, именно они являются основной частью, в которых присутствует склонность к делинкветному поведению. Существуют несколько причин физиологического и возрастного возникновения данного поведения именно у молодежи: физиологическая (половое созревание), специфика социализации (социализирован ли человек или нет), молодежные субкультуры (влияние различных девиантных субкультур на личность), социальное положение молодого человека в обществе (уровень заработка родителей) (Давтян, 2021).

Кроме этого следует отметить и специфические социальные факторы, способствующие делинкветности:

- «не четко установленные нормы поведения индивидов в киберпространстве» (Петренко, 2001);
- «технологический детерминизм, отсутствие подготовленных специалистов, а также образовательных программ, направленных на подготовку специалистов, способных на

профессиональном уровне осуществлять противодействие виртуальным сетевым сообществам девиантного поведения, привлекательность в молодежной среде действий «хакеров», совершающих взлом компьютерных систем, вызванная сформировавшейся молодежной субкультурой, финансирование функционирования экстремистских виртуальных сообществ из-за рубежа» (Бондаренко, 2001).

Материалы и методы исследования

К специфическим особенностям пользования киберпространства, относится наличие участников «комьюнити» (сообщество различных людей в онлайн пространстве, объединённых общим интересом). Они пользуются некоторыми структурированными формами одновременно. Данные формы принято делить на организационно специализированные формы, где функционируют и взаимодействуют сетевые сообщества (онлайн чаты, онлайн беседы, онлайн конференции и т.д.) и на организационные форм более широкого спектра действия (порталы, сайты и т.д.) (Наумов, 2002).

Исследователи киберпространства отмечают, что к характеристикам социальных групп в сетевых сообществах стоит отнести:

- трансцендентность, отсутствие временных и пространственных рамок;
- внутригрупповая стратификация, координация различных действий и функционирование сообществ;
- анонимность, данная форма является провокатором делективного поведения в киберпространстве, не имея ответственности пользователь испытывает чувство беззаконности и вседозволенности, что может влиять не только на онлайн, но и офлайн поведение личности.
- отсутствие ограничений по количеству пользователей, которые могут быть в разных точках земли. (Рыков, 2013).

Социальные сети, как одно из самых массовых проявлений киберпространства, имеет больше социально непредсказуемых последствий, чем реальная жизнь. Именно в них чаще всего встречается не контролируемое распространение делинквентного поведения в киберпространстве среди молодежи. Оно проявляется в кибербуллинге (травля подростков), мошенничестве, подмене духовных и моральных качеств. Эта направленность обычно проявляется в религиозных или экстремистских сектах, комьюнити из политических, экономических или социальных террористах, преступных сообществах, которые были организованы в реальной жизни, неформальные молодежные группы и субкультуры (скинхеды, панки, байкеры, анархисты и т.д.) и т.д.

Преступники, которые достаточно часто используют молодежь для завлечения их в криминальную структуру, используют для этого информационные источники в сети интернет и социальные сети, которые кардинально меняют характер и форму преступлений тем самым создают иную форму преступлений, к примеру: интернет мошенничество, организация несанкционированных митингов.

Результаты и обсуждение

Рассматривая историю возникновения преступного поведения в киберпространстве, стоит отметить, прежде всего, несанкционированные доступы, кража или утечка секретной информации – данные проблемы были выявлены в 60-х годах XX века. Следующими проблемами киберпространства являлись – взлом компьютерных сетей банка, шпионаж и экономическая преступность – с этими проблемами люди столкнулись уже в 70-х годах. Хакерские атаки, взломы компьютерных программ и их распространение, данные проблемы появились в 80-х годах. А уже в 90-х годах, киберпреступность перешла на новый этап, где уже было создано интернет-соединение и развитие локальных сетей. Данный этап характерен девиантным и делинквентным поведением, где уже прогрессировало распространение детской порнографии, клевета на политические и общественные тематики, популяризация экстремизма, утечка конференциальной информации, мошенничество, организация митингов, завлечение в АУЕ движение и т.д.

Невозможность всецело контролировать киберпространство, обуславливает неправомерные и незаконные поступки, которые способствуют выходу за пределы законодательных и государственных норм и таким способом найти иные правовые нормы и закон. При этом достаточно трудно определить точное местоположение исходящей угрозы. В такое киберпространство входят хакеры или молодые люди, проявляющие интерес слабозащищенным источникам информации, они могут или улучшить киберпространство той или иной организации или наоборот взломать эту информацию для своих корыстных целей. Молодые люди, которые занимаются хакерской деятельностью имеют различную мотивацию:

- 1) Вечное стремление к признанию;
- 2) Постоянная и активная агрессия;
- 3) Оригинальный подход к хакерским действиям;
- 4) Путь к самореализации, через познавательную деятельность;
- 5) Мнение окружающих, реакция публики и игра на публику;
- 6) Кибербуллинг, травля других молодых людей;
- 7) Мошенничество;
- 8) Приятие в группе хакеров (Сарская, 2002).

В современном мире к хакерам в обществе относятся очень негативно: «хакеры — это злые и грязные во всех смыслах взломщики компьютерных сетей, которые только и умеют, что воруют у доверчивых и чувственных пользователей, хакеры только и умеют заносить вирусы и вредоносные программы в ваш компьютер. Хакеры также воруют государственные секреты, а потом пользуются и манипулируют этим в свое удовольствие» (Furnell, 2002). Стоит особо отметить «большое количество стереотипов, связанных с деятельностью хакеров. Эта деятельность имеет политические, экономические и социальные последствия, включая вовлеченность в неё государственных структур» (Sprenger, 2000).

Методы, через которые хакеры осуществляют свои действия не ограничиваются компьютерными технологиями, в их арсенале находятся: игровые консоли, «умный» дом, торговые терминалы, мобильные телефоны, сетевые факсы и принтеры и различного рода гаджеты. Сама процедура взлома также пользуется спросом для формирования безопасной информационной среды и разработкой различных программ для защиты от хакерских атак и взломов (Онлайн статья, 2020).

В наше время любая информация, которую мы привыкли переносить на бумагу, переходит на новый цифровой вариант. Мы все чаще храним информацию на компьютерах, USB-носителях и в облачном сервисе виртуальной среды. Для кибертеррористов и молодых людей, которые занимаются хакерством, данная информация является основным источником атаки. Они извлекают необходимую информацию из виртуальных носителей и используют ее дальнейшем в своих корыстных целях, тем самым создают правонарушение в киберпространстве.

Для определения основных проблем делинквентного поведения молодежи в киберпространстве было проведено несколько различных тестирований, как онлайн, так и оффлайн. Были выявлены следующие проблемы делинквентного поведения молодежи в киберпространстве:

- 1) Зависимость молодых людей от интернета, что ведет к расширению границ доступности. С каждым разом, личность все больше погружается в киберпространство, тем самым больше узнает о незаконных источниках действия в обществе (быстрый и нелегальный способ заработка денег, все доступность, завлечение людей в сомнительные организации или субкультуры, кибербуллинг);
- 2) Хакерские атаки. Молодые люди компенсируют недостаточность развитость социальных навыков, путем хакерских атак. Существуют пять видов хакерских атак, которые организуют молодые люди в киберпространстве (взломщики или хакеры, хакеры по секретной информации, распространение ложной информации в киберпространстве, кибертерроризм, онлайн детская порнография);
- 3) Потеря различий между реальностью и киберпространством. Молодые люди, которые на протяжении большого количества времени проводят за компьютером, могут терять связь с реальностью и со своим биологическим состоянием. Личность забывает, что за любые его правомерные действия могут быть последствие и нарушением закона государства.

Для выявления данных проблем была проведена диагностическая работа молодежью в возрасте от 17-30 лет, количество опрошенных составило 60 человек. Диагностический этап осуществлялся с помощью теста «на наличие интернет-зависимости» К. Янг и разработанного социологического опроса «Кибербуллинг в моей жизни».

Данное тестирование позволяет определить уровень интернет-зависимости человека. К. Янг выделяет 3 уровня интернет зависимости (стандартный пользователь интернета, чрезмерное увлечение интернетом, интернет-зависимый человек). Стоит отметить, что выделяется пять подтипов интернет-зависимости у человека:

1. Киберсексуальная зависимость – влечение к порносайтам.
2. Виртуальные знакомства – чрезмерное знакомство в интернете.
3. Потребность в сети интернет – онлайн азартные игры и покупки через интернет.
4. Перегрузка информационным потоком – бесконечный поиск информации в киберпространстве
5. Игровая зависимость – чрезмерная игра в онлайн компьютерные игры (Furnell, 2002).

Социологический опросник был разработан для того, чтобы выявить количество людей, которые подвергались хакерским атакам или кибербуллингу. Респондентам было предложено ответить на ряд вопросов:

- 1) Считаете ли вы себя в безопасности на просторах интернета?
- 2) Сколько часов вы проводите в социальных сетях?
- 3) Подвергались ли вы кибербуллингу?
- 4) Приносит ли вам пользу интернет?
- 5) Какой вред приносит вам использование социальных сетей и интернета?
- 6) Чувствуете ли вы себя в киберпространстве как в «своем мире»?
- 7) Киберпространство считается для вас независимым от государства?

Анализ результатов теста К. Янг показал, что первый уровень зависимости имеют только 18%, второй 55%, а третий уровень зависимости у 27%. Социальный опросник показал следующие показатели: 60% респондентов подвергались различным хакерским атакам, 20% считают себя в киберпространстве как отдельном государстве и в другом мире.

Для профилактики данных проявлений проблем нами была разработана система педагогических форм, которая направлена на:

- 1) Коррекция интернет зависимости, через развития и восприятия реального мира, самопознания, самовоспитания, повышение личностной ответственности;
- 2) Проведение систематических тренингов общения для развития и личностного роста личности;
- 3) Социализация личности в общественную деятельность, путем соревновательного режима.

Учитывая вышеизложенное стоит отметить, что проводить профилактические меры для решения поставленных проблем следует не запретом на посещения киберпространства, а использовать данное киберпространство путем постепенного внедрения личности в реальную жизнь. Бабаева Ю.Д. считает, что: «Нельзя действовать запретительно. Потому что в случае насильственного отстранения он будет искать обходные пути. Скорее всего, в его жизни появились проблемы, которые он не может решить и о которых не может говорить» (Бабаева, 1998).

Для профилактики зависимости от интернет-пространства мы использовали сюжетно-игровую форму профилактики. Сюжетно-игровая. В этой форме задействовано предпочтение молодежи к той или иной театральной, игровой или кинопостановке. Молодежь сама выбирает себе человека, которого хочет играть по уже проверенному ему сюжету. Данная форма помогает понять молодому человеку социализироваться в обществе, не уходя от театральной, игровой и вселенной кино.

Для профилактики проблемы с хакерскими атаками мы использовали тренинги общения. Систематические тренинги общения для личностного роста личности. Тренинги на общения и взаимодействия с окружающим миром, помогают личности с делинкветным поведением в

киберпространстве увидеть реальный мир, улучшить взаимодействия между другими личностями, при этом можно научить личность справляться с проблемами самостоятельно.

Для профилактики проблемы потери различий между реальностью и киберпространством были проведены интернет-соревнования. Интернет-соревнования. Данная форма имеет очень большой охват в молодежной среде, что может поспособствовать развитию разных направлений молодежной культуры. Эта форма позволит личности осваивать новые социальные роли поведения в профессиональной деятельности. К этим формам можно отнести: киберспортивное направление (соревнования в компьютерной игре), музыкальное и танцевальное направление, спортивное направление.

Заключение

Подводя итоги нашей работы, хотелось бы отметить, что киберпространство является одним из основных досугов молодежи, а социально-культурная деятельность является максимально приближенной к этому досугу. Основная роль педагогической деятельности в профилактике деликтивного поведения молодежи в киберпространстве является преобразование и приобщение молодого человека, к социально одобряемой системе отношений, а также приобретение новых навыков и применение их в жизни во благо общества.

Список литературы

1. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е. Психологические последствия информатизации // 1998. Психологический журнал. Т. 18. № 21. С. 89-100.
2. Бондаренко С.В. Киберэтика и сетевые сообщества (молодежный аспект проблемы с точки зрения американских социологов и психологов). / Социальные и психологические последствия применения информационных технологий. Материалы международной конференции. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 243–252.
3. Бондаренко С.В. Социальная система киберпространства как новая социальная общность // Научная мысль Кавказа. Приложение. 2002, № 12 (38). С. 32–39&
4. Бондаренко С.В. Социальная система киберпространства. / Технологии информационного общества — Интернет и современное общество: труды V Всероссийской объединенной конференции. Санкт-Петербург, 25 — 29 ноября 2002 г. СПб.: Издательство СПбГУ. 2002. С. 14–15.
5. Бондаренко С.В., Перов Г.О. Телеработа как социальный феномен. / Доклад на международной научно-практической конференции «Занятость в XXI веке: формы, тенденции изменения, закономерности и мера», Ростов-на-Дону, 13–15 июня 2002 года.
6. Давтян С.Э. Клинико-катамнестический анализ одной разновидности интернет-аддикции (патологического влечения к виртуальному общению). <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=101844>.
7. Криминология: Учебник / И. Я. Козаченко, К. В. Корсаков. М.: НОРМА-ИНФРА-М, 2011. 304с. ISBN 978-5-91768-209-9.
8. Наумов В.Б. Право и Интернет: очерки теории и практики. М.: Книжный дом «Университет», 2002.
9. Онлайн статья на портале: https://www.gazeta.ru/tech/2020/02/12/12956929/we_are_social.shtml?updated.
10. Петренко В.Ф., Войскунский А.Е., Смыслова О.В. Опыт исследования мотивации в хакерском сообществе. / Материалы к заседанию рабочей группы «Влияние информационных технологий на национальную безопасность» (тезисы докладов российских участников) конференции «Построение стратегического сообщества через образование и науку». М.: МГУ, 2001. С. 25.
11. Рыков Ю.Г. Виртуальное сообщество как социальное поле: неравенство и коммуникативный капитал // Журнал социологии и социальной антропологии. 2013. Т. XVI. № 4. С. 44-60.
12. Сарская Н. Хакер — это должно звучать гордо. Журналисты в ответе за тех, кого они воспитали // Известия, 2002, 10 апреля.

13. Furnell S. Cybercrime: vandalizing the information society. Boston, MA: Addison-Wesley, 2002. P. 8-16.
14. Sprenger P. Tiger teammates, hacking bright // Information Age, 2000, August/September. P. 32.

Pedagogical forms of prevention of delinquent behavior of young people in cyberspace

Alexey A. Podlipalin

Assistant Professor, Department of Social Pedagogy and Psychology, Faculty of Pedagogical Education, Arts, Service and Culture

Astrakhan State University

Astrakhan, Russia

necron-09@mail.ru

 0000-0000-0000-0000

Received 11.11.2021

Accepted 22.11.2021

Published 10.01.2022

 10.25726/w7570-5508-4469-w

Abstract

Today, a person interacts with cyberspace on the Internet with an already formed unity or social system, including various leisure activities (cinemas, newspapers, radio, exhibitions, museums, travel, etc.). An average user of online space, according to the research company We Are Social, spends almost 7 hours in cyberspace (almost 40% of our day) daily and spends a hundred days of continuous use of cyberspace during the year. A person can get access to cyberspace from various sources: smartphones, computers, laptops, game consoles. This determines the diversity of the spectrum of human cyber leisure: communication in a social network and messengers, shopping in an online store, searching for information, entertainment and leisure services, video and streaming services (live online broadcast of various kinds of content), online games.

Keywords

Cyberspace, service, behavior, instant messengers, society.

References

1. Babaeva Ju.D., Vojskunjij A.E. Psihologicheskie posledstvija informatizacii // 1998. Psihologicheskij zhurnal. T. 18. № 21. S. 89-100.
2. Bondarenko S.V. Kiberjetika i setevye soobshhestva (molodezhnyj aspekt problemy s točki zrenija amerikanskih sociologov i psihologov). / Social'nye i psihologicheskie posledstvija primenenija informacionnyh tehnologij. Materialy mezhdunarodnoj konferencii. M.: Moskovskij obshhestvennyj nauchnyj fond, 2001. S. 243–252.
3. Bondarenko S.V. Social'naja sistema kiberprostranstva kak novaja social'naja obshhnost' // Nauchnaja mysl' Kavkaza. Prilozhenie. 2002, № 12 (38). S. 32–39&
4. Bondarenko S.V. Social'naja sistema kiberprostranstva. / Tehnologii informacionnogo obshhestva — Internet i sovremennoe obshhestvo: trudy V Vserossijskoj ob#edinennoj konferencii. Sankt-Peterburg, 25 — 29 nojabrja 2002 g. SPb.: Izdatel'stvo SPbGU. 2002. S. 14–15.
5. Bondarenko S.V., Perov G.O. Telerabota kak social'nyj fenomen. / Doklad na mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii «Zanjatost' v XXI veke: formy, tendencii izmenenija, zakonomernosti i mera», Rostov-na-Donu, 13–15 ijunja 2002 goda.

6. Davtjan S.Je. Kliniko-katamnesticeskij analiz odnoj raznovidnosti internet-addikcii (patologicheskogo vlechenija k virtual'nomu obshheniju). <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=101844>.
7. Kriminologija: Uchebnik / I. Ja. Kozachenko, K. V. Korsakov. M.: NORMA-INFRA-M, 2011. 304s. ISBN 978-5-91768-209-9.
8. Naumov V.B. Pravo i Internet: ocherki teorii i praktiki. M.: Knizhnyj dom «Universitet», 2002.
9. Onlajn stat'ja na portale: https://www.gazeta.ru/tech/2020/02/12/12956929/we_are_social.shtml?updated.
10. Petrenko V.F., Vojskuskij A.E., Smyslova O.V. Opyt issledovanija motivacii v hakerskom soobshhestve. / Materialy k zasedaniju rabochej gruppy «Vlijanie informacionnyh tehnologij na nacional'nuju bezopasnost'» (tezisy dokladov rossijskih uchastnikov) konferencii «Postroenie strategicheskogo soobshhestva cherez obrazovanie i nauku». M.: MGU, 2001. S. 25.
11. Rykov Ju.G. Virtual'noe soobshhestvo kak social'noe pole: neravenstvo i kommunikativnyj kapital // Zhurnal sociologii i social'noj antropologii. 2013. T. XVI. № 4. S. 44-60.
12. Sarskaja N. Haker — jeto dolzhno zvuchat' gordo. Zhurnalisty v otvete za teh, kogo oni vospitali // Izvestija, 2002, 10 aprelja.
13. Furnell S. Cybercrime: vandalizing the information society. Boston, MA: Addison-Wesley, 2002. P. 8-16.
14. Sprenger P. Tiger teammates, hacking bright // Information Age, 2000, August/September. R. 32.