



Департамент профессионального образования Томской области
Областное государственное бюджетное образовательное учреждение
среднего профессионального образования
Томский Индустриальный Техникум

**РАБОТЫ ВТОРОЙ ОТКРЫТОЙ НАУЧНО-
ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
«БЕЗОПАСНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА В
ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ»**



ТОМСК 2014

В данном издании представлены работы второй открытой научно-практической конференции «Безопасность человека в информационном пространстве». Работа конференции проводилась по двум секциям. Первая секция «Человек и информационное пространство», вторая «Психоэмоциональные особенности информационного общества».

Сборник предназначен для студентов, преподавателей системы среднего профессионального образования специальности «Организация и технология защиты информации» и всех интересующихся проблемами защиты информации и особенностями информационного общества.

ОГБОУ СПО «Томский Индустриальный Техникум», 2014

Оглавление

| | |
|---|-----------|
| Секция №1 «Человек и информационное пространство» | 5 |
| АНАЛИЗ СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ ЭЛЕКТРОННОГО ДОКУМЕНТООБОРОТА..... | 5 |
| БЕЗОПАСНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ | 8 |
| ВНЕДРЕНИЕ СИСТЕМЫ ЭЛЕКТРОННОГО ДОКУМЕНТООБОРОТА КАК СРЕДСТВО АВТОМАТИЗАЦИИ ПРОЦЕССОВ УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЕМ | 15 |
| ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВЛЯ..... | 20 |
| ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЛАЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ АВТОРСКИХ И ЛИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ | 30 |
| КОММЕРЧЕСКАЯ ТАЙНА | 33 |
| ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАЩИТЫ БАНКОМАТОВ | 40 |
| ОСОБЕННОСТИ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ В СФЕРЕ ТУРИЗМ..... | 45 |
| ОСОБЕННОСТИ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ В СФЕРЕ ТУРИЗМ ЧЕРЕЗ СЕТЬ ИНТЕРНЕТ | 52 |
| ПРЕСТУПЛЕНИЕ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ.. | 58 |
| УМНЫЙ ДОМ..... | 65 |
| Секция №2 «Психоэмоциональные особенности информационного общества» | 70 |
| АНАЛИЗ ПОДРОСКОВОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ, КАК ОДНОЙ ИЗ ПРОБЛЕМ СОВРЕМЕННОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА | 70 |
| «БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРНЫМИ ВИРУСАМИ – ЭТО ВЕЧНАЯ БОРЬБА ДОБРА СО ЗЛОМ»..... | 76 |
| ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА ФИЗИЧЕСКОЕ И ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ | 84 |
| ВЛИЯНИЕ СЕТИ ИНТЕРНЕТ НА ВОСПИТАНИЕ МОЛОДЁЖИ..... | 86 |
| ЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР | 93 |
| ЗАВИСИМОСТЬ ОТ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ..... | 101 |
| ИГРОМАНИЯ (ВЗРОСЛАЯ, ДЕТСКАЯ) | 105 |

| | |
|---|-----|
| ИЗМЕНЕНИЕ ПСИХИКИ, КАК СЛЕДСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ | 112 |
| ИЗМЕНЕНИЕ ПСИХИКИ, КАК СЛЕДСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ | 116 |
| «ИНТЕРНЕТ – ЗАВИСИМОСТЬ У ПОДРОСТКОВ» | 124 |
| КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ..... | 130 |
| КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ | 135 |
| ОБЩЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ | 141 |
| ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР | 148 |
| СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ | 151 |
| СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ | 158 |
| СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ..... | 163 |

Секция №1 «Человек и информационное пространство»

АНАЛИЗ СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ ЭЛЕКТРОННОГО ДОКУМЕНТООБОРОТА

Юркова И.И.

Руководитель: Лутовинов С.В.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

С развитием локальных и глобальных сетей все шире используются системы электронного документооборота. Такие системы существенно расширяют возможности, как коммерческих компаний, так и государственных организаций. Системы электронного документооборота играют важную роль в государственном управлении, а также в управлении организациями, имеющими разветвленную сеть подразделений, филиалов и представительств.

При организации электронного документооборота необходимо обеспечить юридическую значимость электронных документов в соответствии с российским законодательством. Эту задачу можно решить, развернув инфраструктуру открытого распределения ключей (PKI), систему электронной цифровой подписи (ЭЦП) и разграничения доступа к документам.

Для реализации системы защищенного электронного документооборота предлагаются решения на основе программного средства «КриптоАРМ», средства криптографической защиты информации (СКЗИ) «КриптоПро CSP» и программно-аппаратного комплекса «КриптоТри».

Программное обеспечение «КриптоАРМ» предназначено для шифрования и электронной цифровой подписи документов и файлов. Предоставляет удобный графический интерфейс для выполнения криптографических операций шифрования данных и их расшифрования, подписи данных и проверки корректности электронной цифровой подписи. С помощью программы решаются вопросы работы с сертификатами, списками отозванных сертификатов, криптографическими провайдерами. Для упрощения выполнения операций в программе предусмотрен настраиваемый менеджер настроек.

В качестве средства электронной цифровой подписи используется СКЗИ «КриптоПро CSP», которое имеет сертификаты соответствия ФСБ России и в системе сертификации РОСС RU.0001.030001. Это позволяет в соответствии с Законом «№ 1-ФЗ от 10.01.2002 «Об электронной цифровой

подписи» создавать юридически значимую электронно-цифровую подпись, равнозначную собственноручной подписи. «КриптоПро CSP» позволяет настраивать взаимодействие открытого сертификата и закрытого ключа, настройку ключевых носителей.

Программно-аппаратный комплекс «КриптоТри» позволяет быстро и просто организовать рабочие места в инфраструктуре PKI и встроить криптоалгоритмы в Интернет-приложения, CRM- и ERP-системы, электронные архивы и другие приложения и бизнес-системы. Он также включает шаблоны организационных и распорядительных документов, обеспечивающих признание ЭЦП равнозначной собственноручной подписи в юридически значимом документообороте.

Возможности программно-аппаратного комплекса «КриптоТри»:

1. шифрование и электронная цифровая подпись:

В качестве средства электронной цифровой подписи используется сертифицированное средство криптографической защиты информации «КриптоПро CSP», которое может использоваться для формирования ключей шифрования и электронной цифровой подписи, шифрования и имитозащиты данных, обеспечения целостности и подлинности информации. Программа «КриптоАРМ» предоставляет удобный, простой графический интерфейс для криптографических операций, выполняемых криптопровайдером, - шифрования и электронной цифровой подписи данных.

2. надежная защита секретных ключей:

Хранение секретных ключей в тайне является главным требованием при эксплуатации системы электронной цифровой подписи. В комплексе «КриптоТри» секретные ключи ЭЦП и цифровые сертификаты хранятся в защищенной памяти электронного идентификатора Rutoken. Большие объемы защищенной памяти позволяют хранить на токене не только секретные ключи, но и цепочки сертификатов. Для доступа к данным нужно лишь подключить идентификатор к usb-порту, а затем набрать PIN-код. Таким образом, пользователь не только должен иметь электронный идентификатор, но и знать код доступа к нему. В Rutoken кроме пользователя, непосредственно работающего с данными, предусмотрен Администратор. Роль Администратора служит для сервисных целей: форматирования токена, разблокирования токена в случае превышения пользователем допустимого количества неверных попыток ввода PIN-кода, опционально - смена пользовательского PIN-кода. В тоже время Администратор не имеет доступа к пользовательским данным. В отличие от аналогичных зарубежных устройств для защиты данных в Rutoken

используется аппаратно реализованный российский алгоритм шифрования ГОСТ 28147-89.

3. работа в инфраструктуре открытых ключей:

«КриптоАРМ» с модулем «Клиент УЦ» предоставляет удобные программные средства для управления сертификатами и секретными ключами на рабочих местах пользователей. Поддерживается работа с Удостоверяющими Центрами Microsoft Certification Authority и «КриптоПро УЦ». Пользователь имеет возможность управлять PKI-запросами и цифровыми сертификатами: создавать запросы различных типов, отправлять на рассмотрение и обработку в Удостоверяющий Центр, а также проверять статус обработки запросов.

4. расширение функциональности комплекса:

Стандартная поставка продукта «КриптоТри» может быть расширена за счет использования специализированных модулей, которые поддерживают работу с Удостоверяющим Центром, службами штампов времени (TSP), актуальных статусов (OCSP), двухфакторной аутентификации пользователей в операционной системе и другие возможности.

В таблице 1 приведен анализ средств защиты электронного документооборота.

Таблица 1. Анализ средств защиты электронного документооборота

| Возможности | Средство защиты электронного документооборота | | |
|--|---|----------------|-----------|
| | Крипто АРМ | Крипто Про CSP | КриптоТри |
| Шифрование | + | - | + |
| ЭЦП | + | + | + |
| Надежное хранение ключевой информации | + | + | + |
| Удостоверение точного времени подписи электронных документов | + | - | - |
| Длительное хранение электронных документов, подписанных усовершенствованной ЭП | + | + | + |
| Автоматизация работы с программой | + | - | + |
| Встраивание криптографии в ИС | + | - | + |
| Создание рабочих мест в | + | - | + |

| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| инфраструктуре РКІ | | | | |
| Управление криптопровайдерами | | + | - | + |
| Модульная архитектура | | + | - | - |
| Надежная защита секретных ключей | | - | + | + |
| Работа в инфраструктуре открытых ключей | | - | + | + |
| Расширение функциональности комплекса | | - | - | + |
| Преимущества использования профессиональных средств защиты | + | - | + | |

Исходя из таблицы 1 можно сделать вывод о том, что программно-аппаратный комплекс «КриптоТри» является надежным средством защиты электронного документооборота, чем программное обеспечение «КриптоАРМ» и средство криптографической защиты информации «КриптоПро CSP».

БЕЗОПАСНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Литвинов А.С.

Областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Молчановский учебный центр профессиональных квалификаций» с. Молчаново

О серьезности ситуации в сфере воздействия на личность в информационном пространстве свидетельствует широкое использование для описания этого процесса почти военной терминологии: информационная война, информационное оружие, информационная диверсия, информационный терроризм, информационный киллер.

Говоря о безопасности личности в информационном пространстве, кроме понятия "угроза" целесообразно использовать термин "насилие". Как правило, под ним понимается физическое насилие над личностью. В то же время можно и нужно говорить о насилии над личностью в сфере политической жизни, в духовной сфере и т. д. Содержательно угроза - это возможная (потенциальная) опасность, а насилие - фактическая реализация угрозы, принудительное воздействие, в нашем случае информационное, на личность.

Особую актуальность приобретает проблема **информационно-психологической безопасности**, что обусловлено многими факторами.

С одной стороны, это **сложные, порой противоречивые и негативные процессы в политической, социально-экономической и духовной сферах**, к которым относятся:

1. разрушение старой административно-командной системы и трудное становление новой российской государственности, основанной на демократических принципах;
2. трудности перехода к рыночной экономике;
3. кризис государственной идеологии;
4. деформация системы норм, установок и ценностей;
5. рост преступности;
6. снижение уровня жизни и рост безработицы;
7. расслоение общества на богатых и бедных и ухудшение отношений между людьми;
8. недооценка национальных и культурно-исторических традиций народов России и проникновение в общественное сознание западной массовой культуры;
9. изменение геополитической обстановки;
10. деструктивная роль различных форм мифологического сознания и тоталитарных религиозных сект, падение престижа и ослабление важнейших социокультурных институтов государства - науки, образования, воспитания (в том числе физического и психологического) и культуры.

Все это, естественно, может снизить устойчивость личности, ее психики к различным информационным воздействиям. Личность считается устойчивой, если она способна произвести критический анализ, оценку воспринимаемой информации, а также принять объективное решение на основе этой информации.

С другой стороны, это **колоссальный рост эффективности средств информационного воздействия** на психику людей и общественное сознание. Современные и перспективные информационные технологии и средства позволяют управлять информационным взаимодействием людей, общественным сознанием и контролировать их.

В частности, имеются потенциальные возможности подслушивать все телефонные переговоры, осуществлять контроль за перепиской, создавать и противоправно использовать компьютерные базы конфиденциальных данных о персоналиях, осуществлять скрытое информационное воздействие на психику людей и т. д. и т. п.

Объектами обеспечения информационно-психологической безопасности являются:

1. отдельные граждане, представляющие различные возрастные, социокультурные и национальные группы и слои общества;

2. отдельные социальные группы и слои как компоненты социальной структуры общества (в том числе профессиональные, национально-этнические и др.);

3. отдельные организации, группы и лица, конкретные представители органов государственной власти и управления, Вооруженных сил, органов правопорядка и безопасности, производственных, финансовых и других структур, осуществляющие деятельность, которая имеет или может иметь важные социальные последствия;

4. организованные массовые объединения и самодеятельные группы граждан с собственным особым укладом жизни, системой мотивации, психическим складом, менталитетом и т. п. (Вооруженные силы РФ, беженцы, "афганцы" и др.);

5. население конкретных регионов, промышленных и агропромышленных агломераций, отдельных территориальных районов и мест компактного проживания людей и т. д.;

6. общественные и политические организации, общественно-политические движения и партии;

7. население страны в целом как социально-историческая общность людей, обладающая специфическими особенностями общественной психологии, уникальной системой социокультурных и социопсихологических норм и традиций;

8. духовная сфера общества, составляющими которой являются общественное сознание, общественное мнение и социально-психологический климат (в том числе системы образования и воспитания, системы массовой информации, влияющие на социальное поведение и организацию жизнедеятельности людей).

Информационно-психологическая безопасность перечисленных объектов создает условия для обеспечения психического здоровья каждой отдельной личности и населения страны в целом, надежного функционирования государственных и общественных институтов, а также формирования индивидуального, группового и массового сознания с целью прогрессивного развития общества.

Каналы (средства) информационного воздействия на личность весьма разнообразны. Это семья, образовательная сфера (детский сад,

школа, университет), улица, книги, радио, кино, телевидение, массовая печать (газеты, журналы), аудиовизуальные средства, в частности разнообразная проигрывающая техника (магнитофоны, плееры, видеоманитофоны), и т. п. На наших глазах рождается новое мощнейшее средство информационного воздействия - Интернет, на очереди техника и технологии виртуальных реальностей, обещающие поистине фантастические перспективы виртуальных воздействий. А визуальная информация наиболее информативна и действенна. Не зря народная пословица гласит: "Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать". Эффективность воздействия этих и других каналов на личность существенным образом повышается за счет активного развития и широкого применения новых информационных технологий.

Информационные технологии - огромное благо для человечества, они определяют будущее общества. Но в то же время в руках злоумышленников это - страшное оружие; главная опасность заключается в несанкционированном доступе (активном или пассивном) к его источнику или потребителю (личности). Последнее и есть информационное воздействие на личность.

Особо следует подчеркнуть **огромные возможности** в этой сфере **современных средств массовой информации**. По существу, сегодня СМИ - практически единственная структура, через которую население ежедневно, ежечасно получает информацию о процессах в стране, регионе, мире. Они буквально навязывают различные идеологические воззрения. Поэтому нельзя не согласиться с мнением, что "сегодня СМИ в России могут выступить и в качестве силы, стабилизирующей обстановку в обществе, и стать детонатором социального взрыва". Особенно актуально это утверждение в период выборных кампаний, которые стали фактически нашей повседневной реальностью. В октябре 1999 г. в Москве даже проводилась научно-практическая конференция "Информационно-психологическая безопасность избирательных кампаний (предотвращение и нейтрализация "грязных" технологий)".

Как известно, телевидение призвано информировать, просвещать и развлекать. Обращенное непосредственно к человеку и обществу, оно обладает огромной силой информационного воздействия. У нас в стране телевидение с момента своего возникновения выполняет еще и функцию "коллективного агитатора и пропагандиста". В новых социально-экономических условиях эта функция стала реализовываться более откровенно и агрессивно.

В связи с коммерциализацией СМИ, что характерно и естественно для рыночной экономики, с телеэкранов на личность и общество обрушился поток рекламы, фильмы и передачи, пропагандирующие насилие, садизм, секс. Все это можно классифицировать как **несанкционированный доступ к сознанию**. Следствием господства принципа "рекламной паузы" на телевидении является воздействие на психику миллионов людей. Это прямое нарушение прав человека - права на свободный выбор. В идеале реклама должна объявляться в сетке вещания, с тем чтобы каждый имел возможность выбирать ее по собственному желанию.

Непосредственное отношение к безопасности личности в информационном пространстве имеет **проблема обманутых вкладчиков**. В период с 1992 по 1995 г. от действий организаторов финансовых пирамид пострадали около 50 млн. россиян. Эти люди, подавляющее большинство которых пожилого возраста, оказались жертвами информационного пресса, той массивной рекламы, которая обещала практически мгновенное сказочное обогащение.

В рыночной экономике информация становится товаром, продуктом, услугой. А это означает, что в целях обеспечения информационной безопасности личности можно использовать законы, защищающие потребителя от недоброкачественной продукции и услуг.

В число **первоочередных мероприятий, направленных на обеспечение информационной безопасности личности**, входят следующие.

1. **Развитие информационной культуры** населения, в том числе развитие личностных способов активной и пассивной защиты от опасных информационных воздействий и привитие навыков технологически грамотного продуцирования информации.

2. **Развитие законодательства в информационной сфере**. Основным и, возможно, единственным гарантом соблюдения прав и свобод личности в информационном пространстве является государство. Эту функцию оно может реализовать только через соответствующие законы. Следует отметить, что законодательство в информационной сфере не имеет аналогов в истории. Поэтому к его разработке кроме юристов должны быть привлечены специалисты различных областей, в том числе информатики, информационных технологий, психологии, социологии, педагогики и т. д. В указанном направлении уже сделаны определенные шаги. Рабочей группой Межведомственной комиссии по информационной безопасности под руководством Совета безопасности РФ разработан

проект концепции совершенствования правового обеспечения информационной безопасности РФ.

3. Создание системы мониторинга информационно-технологических факторов риска (возможно, путем расширения функций структур изучения общественного мнения, обеспеченных соответствующими методиками).

4. Расширение международного сотрудничества по вопросам безопасности в информационном пространстве. Диапазон проблем для обсуждения в рамках такого сотрудничества весьма широк. Это и установление согласованной точки зрения по проблемам воздействия информации на индивидуальное и массовое сознание, на психику человека, и подготовка соглашений (конвенций) о неиспользовании информационного пространства во враждебных целях, о контроле над производством и внедрением информационных технологий, которые могут быть использованы в террористических и криминальных целях, о международной правовой защите сетевых информационных ресурсов, о возможности контроля и ограничения распространения по глобальным сетям типа Интернета информации, оказывающей негативное воздействие на физическое, психическое и социальное здоровье людей, особенно детей и молодежи, и т. д.

Без реализации указанных и других мероприятий, направленных на создание необходимых условий для безопасного развития личности в современных условиях, немыслимо и устойчивое развитие экономики, и само будущее развитие России. Безопасность каждого предопределяет безопасность всех, в том числе государства.

Выводы

Информатизация общества порождает проблемы информационной безопасности, главные из которых - проблема информационных войн и информационного терроризма. Они носят глобальный характер, но для России приобретают особую остроту, что обусловлено ее геополитическим и экономическим положением.

Угрозы информационной безопасности России подразделяются по общей направленности (угрозы конституционным правам и свободам граждан, духовной жизни общества, информационной структуре, информационным ресурсам) и по способам воздействия (собственно информационные, программно-математические, физические и организационные).

В современном обществе информационная безопасность является важнейшим компонентом национальной безопасности. От нее в

значительной степени зависит уровень экономической, оборонной, социальной, политической и других видов безопасности.

В теории и практике информационной безопасности можно выделить два направления: защита информации и информационно-психологическая безопасность. Информационно-психологическая безопасность создает условия для обеспечения психического здоровья отдельной личности и населения страны в целом, надежного функционирования государственных и общественных институтов, а также формирования индивидуального, группового и массового сознания, нацеленного на прогрессивное развитие общества. Информационная безопасность - залог устойчивого развития экономики и общества.

Список литературы

1. Главные установки и идеи постмодернизма [Электронный ресурс] / Ю.А. Шичалина История философии: Запад-Россия-Восток. – режим доступа: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000197/st114.shtml>, свободный. – Загл. с экрана.

2. Хайбулина Э.И. О статусе психологического знания в постмодерне в контексте лингвистической концепции Ж. Лиотара, "Информатика, вычислительная техника и инженерное образование". – 2011. – № 3 (5). – С. 62-71.

3. Интернет (Сеть Интернет) [Электронный ресурс] / Толковый словарь. – Режим доступа: <http://your-hosting.ru/terms/i/internet/>, свободный. – Загл. с экрана.

4. Хабермас Ю. Лекция о жизненном мире [Электронный ресурс] / Ю. Хабермас, режим доступа: <http://jarki.ru/wpress/2010/09/15/1259/>, свободный. – Загл. с экрана.

5. Непомнящий А.В. Информационная безопасность и гуманизация технического образования // Изв. вузов. Электромеханика. – 2002. – № 1. – С. 70-78.

ВНЕДРЕНИЕ СИСТЕМЫ ЭЛЕКТРОННОГО ДОКУМЕНТООБОРОТА КАК СРЕДСТВО АВТОМАТИЗАЦИИ ПРОЦЕССОВ УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УЧРЕЖДЕНИЕМ

Чалкин А.Н.

Руководитель: *Новикова Т.В.*
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Актуальность темы

На современном этапе автоматизации процессов управления образовательным учреждением системы электронного документооборота (СЭД) становятся жизненно важными. Автоматизация документооборота подразумевает возможность использования информации из базы данных, уменьшение ввода информации вручную, что дает, безусловно, выигрыш во времени и в снижении количества ошибок. Помимо форм документов, в базе данных системы управления документооборотом хранятся данные (адреса, номера договоров, даты заключения договоров, суммы и т.д.), которые могут потребоваться во многих документах (договорах, приказах, актах выполненных работ и т.д.). Один раз введенная вышеуказанная информация позволяет формировать документы, требуемые в административных структурах.

На практике СЭД – «электронный преемник» бумажного делопроизводства и решает задачи управления жизненным циклом «ответственных» документов, количество которых может достигать десятков тысяч в год. В этом процессе задействованы руководители всех уровней, специалисты административных, учебных, научных и обеспечивающих подразделений. Наиболее актуальными для автоматизации процессами в образовательном учреждении являются учет входящей, исходящей корреспонденции и внутренних официальных документов, согласование распорядительных и договорных документов, контроль исполнения поручений. Обязательная задача при внедрении СЭД – необходимость интеграции справочников системы в единое хранилище данных, а процессов обработки документов с другими бизнес-процессами учреждения.

Анализ внедрения

На первом этапе проводится внешний и внутренний анализ, дающий реальную оценку ресурсов и возможностей организации, являющийся отправной точкой выбора/разработки стратегии. Ниже представлены аспекты, которые необходимо рассмотреть более детально.

При проведении **внутреннего** анализа особое внимание следует уделить организационной и технологической сторонам деятельности организации.

Анализ необходимо начинать с организационной структуры предприятия. Важность анализа обусловлена тем, что для предприятия требуется выявить параметры, которые будут отслеживать все стадии жизненного цикла документа, формировать маршрут его движения с ведением протоколов действий пользователя и определять права доступа к документу. Также обязательным элементом организационного анализа является внутренний аудит информационной системы организации в целом, анализ совместимости параметров СЭД с приложениями, оборудованием и программным обеспечением, используемым в архитектуре информационной системы предприятия.

Технологический анализ деятельности организации, ее подразделений, зон и конкретных рабочих мест позволяет построить реальную, свойственную данной организации в целом, и каждому рабочему месту в отдельности, структуру информационных связей. Определив необходимый уровень автоматизации, компания должна подбирать систему, которая удовлетворяла бы потребности организации в автоматизации, решала бы поставленные задачи.

При проведении анализа важно оценить и финансовые возможности, ввиду чего руководству необходимо определиться – насколько это мероприятие финансово обосновано, и в каком объеме необходимо.

В результате проведенного анализа руководитель будет иметь представление о сильных и слабых сторонах ИТ-оснащения, об уровне компьютерной грамотности персонала, существующих проблемах с документооборотом. Техническое задание, составленное по результатам анализа должно содержать основные технические требования к продукту и отвечать на вопрос, что данная система должна делать, как работать и при каких условиях.

Внешний анализ заключается в обзоре рынка СЭД.

На сегодняшний день разработчиками предлагается не один, а множество типов СЭД, каждый из которых подходит той или иной организации. Стоит сказать, что из-за быстрого развития рынка однозначной классификации СЭД не существует. Большое количество типов СЭД дает возможность внедрения электронного документооборота в различные сферы деятельности.

В настоящее время на долю зарубежных разработчиков платформ и решений приходится более 50% Российского рынка СЭД, однако по количеству внедрений соотношение явно не в пользу иностранных разработок. Ввиду высокой стоимости лицензии зарубежных программ, а также недешевой и трудоемкой адаптации под требования Российских стандартов, предприятия склонны применять отечественные разработки из-за их гибкости и дешевизны. Список отечественных специализированных разработок в области систем электронного документооборота довольно обширен и постоянно пополняется новыми продуктами. Перечень наиболее распространенных отечественных производителей СЭД и их продуктов приводится в таблице 1.

| № | Компания | Продукт |
|----|-------------------------------|------------------------------------|
| 1 | 1С | 1С: Предприятие |
| 2 | Электронные офисные системы | Дело |
| 3 | Cognitive Technologies Ltd | Евфрат-документооборот |
| 4 | АйТи | БОСС-Референт |
| 5 | Эффект-Офис | Гарант Интернешнл |
| 6 | Гранит-Центр | Гран-док |
| 7 | Интертраст | Оффис-Медиа, CompanyMedia |
| 8 | Интерфейс | PayDox |
| 9 | Ланит | LanDocs |
| 10 | Оптима | Оптима Workflow |
| 11 | Центр компьютерных разработок | Кодекс |
| 12 | Экософт | Документ |
| 13 | Аиси | Аиси-интеллект |
| 14 | Электрон-Сервис | Документооборот и делопроизводство |

Таб. 1 Список отечественных производителей СЭД

Особое внимание при выборе фирмы, занимающейся разработкой и внедрением СЭД, следует уделить лидерам рынка, которыми являются «1С», «Электронные офисные системы», «Cognitive Technologies Ltd», поскольку большие объемы продаж дают возможность снижения цен на программные продукты, а широкий территориальный охват подразделениями обеспечивает близость к потребителям.

Результатом проведенного анализа должно стать определение наличия или отсутствия на рынке искомого типа СЭД, понимание степени его доступности и возможности внедрения в организации, а также определение доли зависимости при разработке/внедрении от сторонних фирм-разработчиков СЭД.

Анализ точек зрения зарубежных и отечественных аналитиков, позволил выделить следующие критерии, которыми, по моему мнению, можно охарактеризовать «зрелость» организации для внедрения СЭД:

- компьютерная грамотность;
- понимание руководством необходимости внедрения;
- технологическая оснащённость организации.

Конфиденциальность и защита информации

Помимо повышения эффективности предприятия за счёт стандартизации бизнес-процессов и организации электронного документооборота системы его автоматизации выполняют еще не менее важную функцию: позволяют избегать утечек конфиденциальной информации. Зачастую в организациях не уделяют должного внимания чистоте рабочих мест, у большей части сотрудников можно увидеть на столе бумаги, представляющие служебный и коммерческий интерес. Любой посетитель или работник другого отдела в этом случае может получить практически беспрепятственный доступ к информации.

Столь же остро стоит проблема правильной утилизации документов, когда важные бумаги могут быть свободно обнаружены недоброжелателем на «заднем дворе организации». Система электронного документооборота позволяет решить обе эти распространённые проблемы.

Каждая СЭД или платформа, на которой она используется, применяет те или иные средства защиты информации. В соответствии с подп. 2 п. 2 ст. 19 152-ФЗ меры по обеспечению безопасности включают в себя применение прошедших в установленном порядке процедуру оценки соответствия средств защиты информации, т.е. программные продукты, являющиеся средствами защиты информации должны пройти сертификацию.

Поэтому, если руководитель обеспокоился проблемой информационной безопасности, то при выборе СЭД надо проверить наличие сертификатов средств защиты информации с учетом требований, предъявляемых к системе, в зависимости от обрабатываемых данных и наличия угроз. Рассмотрим на примере компанию (лидера) на Российском рынке отвечающую всем на сегодняшний день к законодательным требованиям СЭД см Приложение 1.

Основные выгоды и преимущества СЭД

Подведем итоги данной статьи и выделим основные преимущества автоматизации документооборота и внедрения СЭД:

- Сокращение времени на обработку документов.
- Организация централизованного электронного архива.

- Быстрый поиск, определение точного маршрута движения документов, исключая любые отклонения от него.
- Возможность групповой (коллективной) работы с электронными версиями бухгалтерских, финансовых и прочих бумаг.
- Разграничение прав доступа к документам.
- Полный контроль над процессом.
- Сокращение финансовых расходов на печать бумажных носителей.
- Экономия средств, благодаря ускорению процессов, повышению производительности труда, уменьшению средней стоимости обработки одного объекта.
- Общее повышение результативности всех бизнес-процессов, связанных с документной работой, корректное и грамотное управление.
- Экология. В России вопросы экологии пока в бизнесе не очень в моде, но все же отказ от использования офисной бумаги позволит спасти немало деревьев. А также вопрос о электроэнергии, потребляемой принтерами.

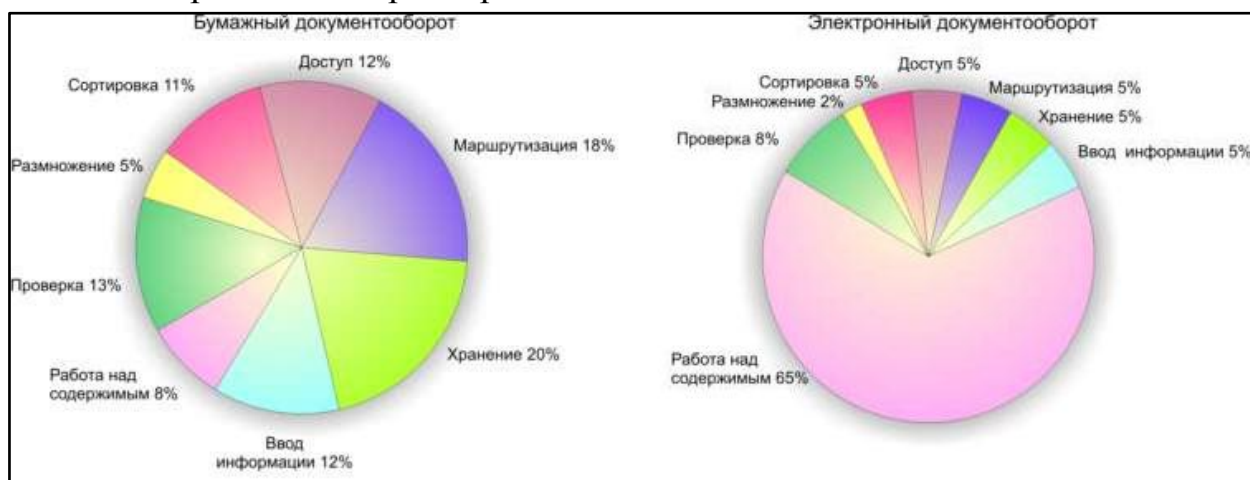


Рис. 1 Преимущества электронного документооборота по сравнению с бумажным документооборотом

На сегодняшний день в практике существует огромное количество общепринятых бумажных документов разного рода, регламентированные законодательством или внутриведомственными стандартами, отказаться от использования которых невозможно. Тем более, что сегодня полный отказ от бумажных документов и не требуется. Задача систем электронного документооборота не в их устранении, а в создании механизма более быстрого и эффективного обмена информацией, как между сотрудниками

предприятия, так и между организациями, в сокращении времени поиска информации, повышении надежности хранения документов и т. д.

Список литературы

1. Зарубежные, и отечественные СЭД // Intellect – Режим доступа: <http://www.i-cs.ru/>.
2. Бобылева М. П. Выбор программного продукта для автоматизации документооборота // Делопроизводство. – 2011. – №2. – С.27–33.
3. Электронный документооборот в деятельности учреждения. <http://www.klerk.ru>
4. Электронные системы документооборота. <http://doc-system.ru/index.php>
5. Государственный общесоюзный стандарт Р 6.30-2003
6. <http://consulting.1c.ru/e-journal/poleznaya-informaciya/prosmotr?id=28>

ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВЛЯ

Казарин А.В.

Руководитель: *Тюрикова О.Д.*
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

ВВЕДЕНИЕ

Тема данной работы выбрана потому, что **интернет-торговля** - это динамично развивающаяся отрасль во всем мире. Активное распространение широкополосного доступа к сети Интернет на быстроразвивающихся рынках Бразилии, России, Индии и Китая открыло перед компаниями сектора розничной торговли новые перспективы, обусловленные открытием новых рынков. Ресурсы Интернет предоставили потребителю больше возможностей для проведения маркетинговых исследований разнообразной продукции.

Цель данной работы состоит в изучении и анализе основных характеристик интернет-торговли, крупнейших её представителей в мире и России.

К числу **основных задач** относится изучение и анализ понятия интернет-торговли и её форм, преимуществ и недостатков, характеристика крупнейших представителей интернет-торговли в мире и России.

При выполнении работы были применены следующие методы исследования: метод теоретического исследования - изучение научной литературы по теме исследования, а также аналитический и сравнительный методы.

1. ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВЛЯ И ЕЁ ФОРМЫ

1.1. Понятие интернет-торговли

Электронная торговля (англ. Electronic trading, eTrading, e-Trading), или **интернет-торговля** – осуществление торгово-закупочной деятельности через Интернет.

Анализ информации в просторах Интернет по данной проблеме показал, что по оценкам зарубежных экспертов агентства eMarketer's в 2013г. внешняя мировая торговля достигла отметки в \$1,251 триллион, увеличившись по сравнению с 2012 г. на 18,3%. Аналитики подтверждают, что в 2014г. также наблюдается существенный рост - оборот интернет-покупок составит \$1,5 триллионов. По мнению экспертов интернет-торговля продолжит набирать обороты и дальше - на рисунке ниже представлен прогноз её развития по 2017г. (см. рис.1).

Темпы развития интернет-торговли на данный момент существенно выше темпов развития мировой торговли в целом, что фиксируется в первую очередь Всемирной торговой организацией. Так, общий объем мировой торговли товарами в 2013г. увеличился на лишь 2,1% - после роста на 3,3% годом ранее (см.рис.2).

Проблемы в экономике принципиально изменили подход потребителей к планированию затрат, накоплению сбережений, к кредитам и долгосрочным инвестициям. Логисты отмечают, что сокращение потребительских расходов в разной степени затронуло все компании рынка розничной торговли и производства потребительских товаров. Следует отметить, что оборот розничной торговли сократился. Экономический спад стал *катализатором развития сегмента интернет-торговли* во всем мире. Затраты на обслуживание интернет-магазина (экономия на покупке или аренде помещения и затраты на оплату труда) значительно ниже, чем на содержание традиционной торговой точки.



Рис.1. Прогноз роста объема продаж интернет магазинов мира.



Рис.2. Темпы роста мирового товарооборота.

1.2. Формы интернет-торговли

Изучая различные источники информации выделены наиболее масштабные формы интернет-торговли, такие как C2C, B2C, B2G, E-tendering. Рассмотрим каждую из форм.

Для взаимодействия конечных потребителей с конечными потребителями (C2C, customer-to-customer) используются электронные торговые площадки («барахолки»), которые характеризуются преобладанием лотов на продажу. В данном случае сайт выступает в роли посредника между

покупателем и продавцом. Например: Молоток.Ру, Из рук в руки, auto.ru, ebay.com и др.

B2C (Business-to-Consumer) - термин, обозначающий коммерческие взаимоотношения между организацией (Business) и частным, так называемым, "конечным" потребителем (Consumer). Часто используется для описания деятельности, которую ведёт предприятие, т.е., в данном случае, - продажа товаров и услуг, непосредственно предназначенных для конечного использования. Один из наиболее популярных инструментов **B2C** - **Интернет-магазин**, позволяющий пользователям онлайн в своём браузере, сформировать заказ на покупку, выбрать способ оплаты и доставки заказа, оплатить заказ, например, электронными деньгами.

B2G-системы электронной торговли применяются и для взаимодействия государства с бизнесом. Через такие системы государственные учреждения и ведомства осуществляют свои закупки на открытом рынке. Примером может служить Портал госзакупок России.

E-tendering, или тендерная площадка электронная (веб-площадка, интернет-площадка, электронная торговая площадка) - специализированный интернет-ресурс, предоставляющий пользователям виртуальное информационное пространство для осуществления электронной коммерческой деятельности, например, в формате электронного аукциона, позволяя проводить сделки в он-лайн режиме между удаленными участниками, фактически выступая в роли биржи. Большинство тендерных площадок предлагают информационные сервисы для заказчиков и подрядчиков, обеспечивая доступность информации о существующих тендерах и возможностях их исполнения.

2. ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВЛИ

2.1.Преимущества интернет-торговли

Удобство и выгода совершения покупок через интернет-магазины - это и *круглосуточная доступность*, и *возможность избежать суеты* традиционных магазинов, *широкий ассортимент товаров*, *возможность ознакомиться с техническими характеристиками* и воспользоваться *системой сопоставления цен*, *экономия времени*, *доставка на дом*, *возможность оплаты различными способами* - курьеру при доставке, банковской картой, через систему интернет-платежей.

Большее половины покупателей признают *экономическую выгоду* от покупок, *более привлекательные цены* в интернет-магазинах в качестве основного преимущества. В поисках наиболее выгодной сделки покупатели готовы платить за *качество и уровень сервиса*. В США и Западной Европе,

где рынок электронной коммерции более развит и ценовая конкуренция между интернет-магазинами значительно выше, *дополнительные услуги и бесплатная доставка* (помимо низкой стоимости товаров) стали важным аргументом в борьбе за потребителей во время экономического спада. В Европе и США покупателей больше всего заботит *безопасность персональных и финансовых данных* при совершении покупок в Интернете.

Реклама интернет-магазинов содержит *контекстную рекламу*, не раздражающую людей: ее можно считать одним из *ответов поисковой системы на запрос пользователя*. Когда люди проявляют интерес к тем или иным товарам и услугам, ищут их в поисковике, рекламодатели предлагают им помощь, рассказывая в объявлении о своих предложениях. Поэтому контекстная реклама является преимуществом интернет-торговли. А для рекламодателя это очень хороший способ получить свою целевую аудиторию. Неоспоримым преимуществом любого интернет-подразделения крупной торговой сети является хорошо *узнаваемый бренд*, наработанная репутация. Следовательно, можно сделать вывод, что преимущества интернет-торговли привлекают потребителей, пользующихся её услугами.

2.2. Недостатки интернет-торговли

По результатам исследования, основным сдерживающим фактором для российских пользователей является *необходимость «увидеть и пощупать товар»* перед его приобретением. Почти 60% покупателей не совершают покупки в интернет-магазинах именно по этой причине.

К сожалению, не всем даже крупнейшим торговым сетям удается избежать проблемы *несвоевременного обновления информации* о наличии товара на складе и о состоянии заказа/доставки, что обусловлено ограниченным объемом инвестиций в ИТ-системы.

Для некоторых покупателей *процесс совершения покупок онлайн слишком сложен технически*, что указывает на низкий уровень овладения интернет-технологиями.

К сожалению, несмотря на расширение банковских услуг в режиме онлайн, одной из основных проблем онлайн-торговли остается *безопасность платежей*. Если магазин или его партнер, непосредственно работающий с платежными картами, не соответствует требованиям PCI DSS, определяющим меры безопасности при обработке данных платежных карт, эти данные могут быть украдены и использованы в проведении несанкционированных транзакций.

Следующие факты свидетельствуют о недостаточной информационной культуре потребителей и несовершенстве законодательной базы. В России работают более 30 тысяч интернет-магазинов, но около 80% из них *не платят*

НДФЛ и социальные взносы. Например, в 2013г. государство недополучило 15-20 млрд. рублей от незаконного ввоза товаров и 8-10 млрд. - из-за уклонения от уплаты НДФЛ. Некоторые небольшие интернет-магазины платят социальные налоги на своих сотрудников. Это дает им пусть небольшое, но конкурентное преимущество - экономию на издержках. Но в то же время эта “экономия” сказывается на качестве персонала, который готов работать в компании.

3. ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИНТЕРНЕТ-ТОРГОВЛИ В МИРЕ И РОССИИ

3.1. Представители интернет-торговли в мире

Мировая интернет-торговля достигла значительных масштабов. Об этом свидетельствуют результаты проводимых в Интернет пространстве социальных опросов населения государств. В США и странах Западной Европы доля потребителей, имеющих опыт покупок в Сети, превышает 90%, но стоит отметить, что на этих рынках *интернет-торговля стала естественным продолжением торговли по каталогам.* На Западе дистанционная торговля развивается с конца 1940-х годов, и уже несколько поколений выросло на *«товарах почтой».* Вся логистика обработки и доставки заказов была четко выстроена, поэтому с развитием технологий принцип продаж по каталогам был просто перенесен в Интернет. Еще одной причиной быстрых темпов роста интернет-торговли в США стали *налоговые послабления:* совершаемые через Интернет продажи освобождались от налога, если продавец и покупатель находились в разных штатах. В мире существуют миллионы сайтов, занимающихся электронной коммерцией. Самые крупные из них:

1. Amazon

Данный интернет-портал считается самым старым порталом, предназначенным для онлайн покупок. Его работа началась в 1995г. Название портала связывают с названием самой полноводной реки в мире - Амазонки. Amazon имеет дело со всеми видами новых и подержанных товаров, включая технику, одежду, транспортные средства. Amazon базируется в Вашингтоне, а работает по всему миру. Стоимость компании оценивается приблизительно в \$35 миллиардов.

2. eBay

eBay следующий по значимости после Amazon интернет-магазин. Это не только крупнейший Веб-сайт, но и аукцион, одна из самых старых онлайн-компаний, которая начала свою работу в 1995г. Здесь можно купить новые и подержанные товары, а также продать старые вещи на аукционе. eBay стоит

\$10 миллиардов. У нее есть деловые отношения в более чем тридцати странах, здесь можно найти практически всё.

3. Walmart

Walmart - очень старая компания стоимостью около \$425 миллиардов. Она зародилась в 1962г. как цепь розничных магазинов, где люди могли купить товар по сниженной цене. Walmart - интернет-магазин, владеющий сетью розничных магазинов в крупнейших странах по всему миру.

4. BestBuy

Один из лучших ритейлеров электроники в мире. Его приблизительная стоимость составляет \$50.3 миллиардов.

5. Target

Компания была создана в 1902г. Джорджем Дейтоном. Это вторая по величине компания по продаже в розницу после Walmart, а также один из самых популярных веб-сайтов покупок в США. Стоимость компании \$67.4 миллиардов.

6. Alibaba

Alibaba - китайская компания электронной коммерции, которая начала свою работу в 2007г. Она имеет миллионные доходы и находится среди лучших ста веб-сайтов в мире.

7. NewEgg

Основанный в 2001г. NewEgg сделал свою репутацию с помощью торговли компьютерными принадлежностями, программным обеспечением, DVD, играми. Компания оценивается в \$2.3 миллиарда.

8. Macy's

Мэйси - другая очень старая сеть универсальных магазинов. Она возникла в 1858г. Стоимость компании около \$25 миллиардов. Она специализируется на одежде, обуви, аксессуарах, косметике, драгоценностях, товаров для свадьбы.

9. Overstock

Данная компания оценивается всего в \$1.1 миллиардов. Это наименее ценная компания в нашем списке, но это не преуменьшает её значения. Ранее известная, как Discounts Direct, компания была переименована. С тех пор её ассортимент вырос, и в продаже имеется все - от продуктов до спортивных товаров и электроники.

10. Barnes and Noble

Это розничный книжный магазин, который также имеет дело с товарами, необходимыми пользователям электронных книг и планшетов. И для такой небольшой компании, состояние за \$5.12 миллиардов - большой успех.

3.2. Представители интернет-торговли в России

Интернет-торговля в России развивается быстрыми темпами, стремительно увеличивается и число интернет-магазинов. На долю Интернет-торговли в общем объеме ритейла пока приходится от 2-5%, но при этом она увеличивается на 25-30% ежегодно.

По данным Ассоциации компаний интернет-торговли России (АКИТ), объем интернет-торговли в 2013г. составил 544 миллиардов рублей (\$17,1 миллиардов). Из этой суммы 181 миллиардов рублей (\$5,7 миллиардов) пришлось на нематериальные товары (авиа и ж/д билеты, цифровой контент, билеты на концерты, в кино и т.д.). Рост рынка онлайн-торговли России по сравнению с 2012г. составил 34,3% в российских рублях и 31,5% в долларах США. В структуре интернет-торговли России преобладают операции с потребительской электроникой и техникой (42%), одеждой и обувью (13%) и автозапчастями (10%) (см.рис.3).

Среди топ-30 Интернет-ритейлеров России 14 компаний специализируются в основном на продаже бытовой техники и электроники, 6 компаний - на одежде и обуви, 7 ритейлеров предлагают смешанный ассортимент (БТиЭ, Товары для дома, Товары для детей, DIY и другие категории товаров), и еще 3 компании представляют другие категории (2-DIY, 1-- автозапчасти).

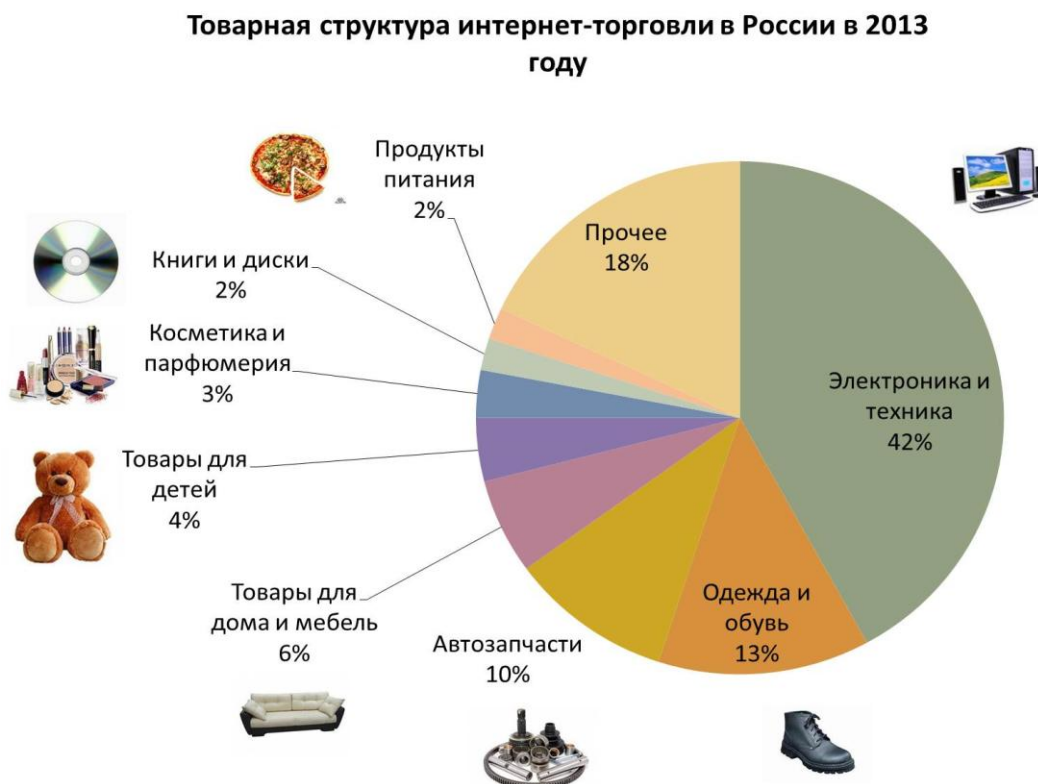


Рис.3. Товарная структура интернет-торговли в России в 2013г.

При рассмотрении не отдельных интернет-магазинов, а групп компаний, только 8 ритейлеров генерируют более чем по 10 миллиардов рублей онлайн-продаж: это **Ulmart.ru**; **Svyaznoy.ru + Enter.ru**, **Otto Group (otto.ru, bonprix.ru, quelle.ru** и другие), **Wildberries.ru**, **Citilink.ru**, **Exist.ru**, **Ozon.ru + Sapato.ru** и **IQ One Group (e96.ru + sotmarket.ru + utinet.ru)** – чистые продажи этих компаний в совокупности составляют 64% от всех продаж топ-25 игроков рынка (см.рис.4).

Наиболее посещаемыми сайтами в 2013г. по объему аудитории (количество уникальных посетителей) стали **Wildberries.ru**, **MVideo.ru**, **Ozon.ru**, **Svyaznoy.ru** и **Ulmart.ru**.

| № | Компания | Сегмент | Чистая онлайн-выручка с НДС в 2013 г., млн. рублей | Среднее кол-во уникальных посетителей сайта в месяц в 2013 г., тыс. |
|----|---|-------------------------------|--|---|
| 1 | Ulmart.ru | Бытовая техника и электроника | 21 800 | 7 000 |
| 2 | Svyaznoy (Svyaznoy.ru + Enter.ru) (1) | Смешанный ассортимент | 21 525 | - |
| 3 | Otto Group | Одежда и обувь | 18 300 | - |
| 4 | Wildberries.ru (4) | Одежда и обувь | 15 500 | 13 000 |
| 5 | Citilink.ru | Бытовая техника и электроника | 12 200 | 2 900 |
| 6 | Exist.ru | Авто-товары | 11 600 | 2 700 |
| 7 | Ozon (Ozon.ru + Sapato.ru) (2) | Смешанный ассортимент | 10 900 | 8 800 |
| 8 | IQ One Holdings (e96.ru + Sotmarket.ru + Utinet.ru) | Смешанный ассортимент | 10 244 | - |
| 9 | Lamoda.ru (4) | Одежда и обувь | 7 700 | 5 800 |
| 10 | Kupivip group (Kupivip.ru + Shoptime.ru) (3) | Одежда и обувь | 6 100 | - |
| 11 | Mvideo.ru | Бытовая техника и электроника | 5 932 | 8 800 |
| 12 | DNS group (Dns-shop.ru + Technopoint.ru) | Бытовая техника и электроника | 5 810 | - |
| 13 | Komus.ru | Смешанный ассортимент | 5 760 | 900 |
| 14 | Eldorado.ru | Бытовая техника и электроника | 4 800 | 5 200 |
| 15 | Wikimart.ru | Смешанный ассортимент | 4 770 | 4 100 |
| 16 | Vseinstrumenti.ru | DIY | 3 650 | 1 400 |
| 17 | Holodilnik.ru | Бытовая техника и электроника | 3 220 | 1 300 |
| 18 | Vasko.ru | Бытовая техника и электроника | 2 970 | 500 |
| 19 | Notik.ru | Бытовая техника и электроника | 2 964 | 500 |
| 20 | Euroset.ru | Бытовая техника и электроника | 2 880 | 1 900 |
| 21 | Laredoute.ru | Одежда и обувь | 2 540 | 900 |
| 22 | Key.ru | Бытовая техника и электроника | 2 500 | 700 |
| 23 | Utkonos.ru | Смешанный ассортимент | 2 330 | 1 100 |
| 24 | 220-volt.ru (5) | DIY | 2 110 | 2 500 |
| 25 | Pleer.ru | Бытовая техника и электроника | 2 010 | 1 500 |

Рис.4. Топ-25 компаний и холдингов России на 2013г.

Говоря о самых удачных проектах российского рынка электронной коммерции, нельзя не учитывать сохраняющееся отставание на несколько лет от развитых стран. К примеру, интернет-магазин OZON.ru был открыт в 1998г. и является одним из первых российских масштабных проектов в электронной торговле сегмента B2C, в то время как в США в 1999г. на Amazon.com уже использовали технологии Web 2.0; в частности, была введена функция «список желаний» (Wish List), позволяющая пользователям составлять находящиеся в публичном доступе списки товаров, которые они хотели бы иметь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе уделено внимание **интернет-торговле** с точки зрения наиболее динамично развивающейся мировой отрасли во время экономического кризиса.

Изучение данной проблемы выявило тенденции развития интернет-торговли и позволило раскрыть её преимущества и недостатки.

Следует отметить, что для реализации электронной коммерции необходимо решить ряд задач:

- продолжить компьютеризацию населения;
- повысить доступность населению к интернетизации;
- обеспечить надежную защиту производимых интернет-расчетов через электронные платежные системы;
- обеспечить мотивацию потребителей для использования интернет услуг;
- способствовать повышению информационной культуры населения.

Эффективное решение перечисленных задач возможно при изменении программированных подходов к защите информации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акила К., Еремеевский А. Интернет-магазин с нуля. Полное пошаговое руководство. - М.: Питер-Москва, 2013. - 176с.
2. Алексунин В. Электронная коммерция и маркетинг в интернете. - М.: Дашков и К°, 2005.- 216с.
3. Басыров Р. 1С-Битрикс. Строим профессиональный сайт и интернет-магазин. - М.: 2011. - 544с.
4. Климченя Л.С. Электронная коммерция. М.: Высшая школа, 2004. - 191с.
5. Олищук А.В. Разработка Web-приложений на PHP 5. Профессиональная работа. - М.: Вильямс, 2006. – 352с.
6. Рассел Джесси. Интернет-магазин. - М.: 2012. - 100с.
7. Рейнолдс Мэтью. Сделай сам интернет-магазин. Изд-во Лори, 2008. - 536с.
8. Соловьев Д., Писарев А. Интернет-магазин без правил; М.: Питер-Москва, 2013. - 670с.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЛАЧНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ АВТОРСКИХ И ЛИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Фещенко А.К., Макарова С.В.

Руководитель: *Лутовинов С.В.*
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

В образовательном процессе за последнее время существует новшество – облачные сервисы.

Суть идеи облачных сервисов заключается в доступе конечным пользователям удаленного динамического соединения к услугам, вычислительным ресурсам и программам через интернет. Совершенствование стези хостинга было обусловлено возникшей необходимостью в программном обеспечении и цифровых услугах, которыми можно было бы управлять изнутри, но они были бы при этом более экономичными и эффективными за счет экономии на масштабе.

Далее несколько примеров облачных пространств. Самым популярным является виртуальный диск Google Drive.

Диск Google (Google Drive) — облачное хранилище данных, позволяющее пользователям сохранять свои данные на серверах в облаке и делиться ими с другими пользователями в сети Интернет. Каждому пользователю Google Drive предоставляется бесплатно 15Gb пространства. Если выделенного объёма не хватает, то можно купить дополнительно до 30 ТБ.

Dropbox — самое первое хранилище среди облачных хранилищ данных, позволяющий пользователям держать свои данные на серверах в облаке и делиться ими с другими пользователями в интернете. Его работа построена на сохранении данных.

Самым часто используемым является Яндекс. Диск. Как и остальные облачные сервисы он тоже является бесплатным и позволяет пользователям хранить свои данные в облаке и передавать их другим пользователям в сети Интернет. Работа построена на синхронизации данных между различными устройствами. Еще им можно воспользоваться только как хранилище данных с возможностью контролирования уровня доступа другим людям. Яндекс.Диск предоставляет по умолчанию 10Гб, которые можно на полгода увеличить до 1 ТБ.

Облако@mail.ru — позволяет пользователям сохранять свои данные в облаке и синхронизировать информацию на разных устройствах, а также предоставлять доступ другим пользователям. Его преимуществом является очевидно большой размер дискового пространства, предоставляемого

бесплатно. Пользователи могут сразу бесплатно получить до 100 ГБайт облачного хранилища. Воспользоваться облаком можно через мобильные приложения для Android и iOS.

Использование ресурсов облачного пространства также возможно и при дистанционном обучении. Нет необходимости приходить на занятия или встречаться с преподавателем для обучения, можно просто скачать файл и позже обсудить его через онлайн связь. Скорость скачивания большого файла из почты на много медленнее, чем через облачное пространство, что позволяет ученику экономить время на данный процесс.

Возможности синхронизации различных устройств через облачные пространства и сетевые ресурсы не только ускоряют процесс передачи информации, но позволяет регулировать уровень доступа к ней при использовании различных гаджетов.

Не возможно не признать, что технологии облачных вычислений имеют большой потенциал, потому что все актуальные компьютерные продукты регулярно увеличивают свои требования к техническим характеристикам компьютера пользователя, что естественно ведет к значительным затратам на улучшения. Особенно требовательной к компьютерным ресурсам становится игровая индустрия. Так что данная технология позволяет решить проблему сверх требовательности программ к ресурсам итогового пользователя.

Преимущества облачных вычислений

1. Клиент платит за услугу только в случае необходимости, и самое важное - он платит только за то, что использует.
2. Облачные ресурсы дают возможность экономить на покупке, поддержке, улучшении ПО и оборудования.
3. Масштабируемость, отказоустойчивость и безопасность — автоматическое выделение и освобождение необходимых ресурсов в зависимости от потребностей приложения. Техническое обслуживание, обновление ПО производит провайдер услуг.
4. Удаленный доступ к данным в облаке — работать можно из любой точки на планете, где есть доступ в сеть Интернет.

Недостатки облачных вычислений

1. Пользователь не является владельцем и не имеет доступа к внутренней облачной инфраструктуре. Сохранность пользовательских данных сильно зависит от компании провайдера.
2. Недостаток, актуальный для российских пользователей: для получения качественных услуг пользователю необходимо иметь надежный и быстрый доступ в сеть Интернет.

3. Не все данные можно доверить провайдеру в Интернете не только для хранения, но даже для обработки

4. Не каждое приложение позволяет сохранить, например, на флэшку промежуточные этапы обработки информации, а также конечный результат работы, а ведь онлайн-результаты удобны не всегда

5. Есть риск, что провайдер онлайн-сервисов однажды не сделает резервную копию данных, и они будут утеряны в результате крушения сервера.

6. Доверяя свои данные онлайн-сервису, вы теряете над ними контроль и ограничиваете свою свободу.

Кража данных

Кража конфиденциальной корпоративной информации - всегда страшит организации при любой ИТ-инфраструктуре, но облачная модель открывает «новые, значительные магистрали атак», указывает CSA. «Если база данных облака с множественной арендой не продумана должным образом, то изъян в приложении одного клиента может открыть взломщикам доступ к данным не только этого клиента, но и всех остальных пользователей облака», - предупреждает CSA.

Потеря данных

Данные, хранящиеся в облаке, могут быть украдены злоумышленниками или потеряны по другой причине, пишет CSA. Если поставщик облачных услуг не внедрит должные меры резервного копирования, данные случайно может удалить сам провайдер или они пострадают при пожаре или стихийном бедствии. С другой стороны, заказчик, который шифрует данные до того, как выгрузит их в облако, вдруг потерявший шифровальный ключ, также утратит свои данные, добавляет CSA.

Кража аккаунтов и взлом услуг

В облачной среде взломщик может использовать украденную регистрационную информацию, чтобы перехватывать, подделывать или выдавать искаженные данные перенаправлять пользователей на вредоносные сайты, пишет CSA. Организациям следует запретить раздачу своих регистрационных данных другим служащим и использование одних и тех же паролей для всех сервисов. Нужно также внедрить надежную, двухфакторную аутентификацию для снижения риска, рекомендует CSA.

Использование облачных ресурсов взломщиками

Облачные вычисления дают возможность организациям любого размера задействовать огромную вычислительную мощь, но кто-то может захотеть сделать это с неблагоприятными намерениями, предупреждает CSA. К

примеру, хакер может использовать совокупную мощь серверов облака, чтобы взломать шифровальный ключ в считанные минуты.

Поставщики облачных услуг должны продумать, как они будут отслеживать людей, использующих мощь облачной инфраструктуры во вред, каким образом будут выявляться и предотвращаться такие злоупотребления, пишет CSA.

Недостаточная предусмотрительность

В погоне за снижением затрат и другими преимуществами облака некоторые организации спешат использовать облачные услуги, не понимая до конца все последствия этого шага, пишет CSA. Организации должны провести обширную, тщательную проверку своих внутренних систем и потенциального поставщика облака, чтобы полностью уяснить все риски, которым они себя подвергают, переходя на новую модель.

КОММЕРЧЕСКАЯ ТАЙНА

Анатольевна Ф.Е.

Руководитель: Воронкова Л.А.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Информация занимает в жизни организации значительное место. Не случайно сейчас говорят об информационном обществе как новом этапе развития человечества. Безопасность интересов в информационной сфере, в свою очередь, стала определять содержание института коммерческой тайны.

Коммерческая тайна представляет собой право предприятий, организаций не разглашать, не сообщать, сохранять в тайне сведения об их производственной, торговой, финансовой, научно-технической деятельности, обусловленное опасностью нанесения ущерба предприятию.

Коммерческая тайна — форма обеспечения безопасности наиболее важной коммерческой информации, предлагающая ограничение её распространения.

В законодательстве России понятие «коммерческая тайна» впервые появилось в 1990 году в тексте Закона о предприятиях и предпринимательской деятельности. В соответствии со ст. 139 Гражданского кодекса РФ, принятого Государственной думой 21 октября 1994 года, коммерческая тайна - это информация, имеющая действительную или потенциальную коммерческую ценность в силу неизвестности ее третьим лицам, к ней нет свободного доступа на законном основании, и обладатель информации принимает меры к охране ее конфиденциальности.

К коммерческой тайне могут быть отнесены самые разнообразные сведения, связанные с производством, технологией, управлением, финансами и другими вопросами деятельности предприятия. В соответствии с действующим законодательством тайной является объектом хозяйственного, гражданского оборота наряду с такими материальными объектами, как здания, сооружения, машины, механизмы, работы, услуги, результаты умственной деятельности, нематериальные блага, вещи.

К тайне может быть отнесена только документированная информация, то есть информация, которая зафиксирована на каких-либо материальных носителях: документах, материальных объектах, в том числе физических полях, где информация, составляющая тайну, находит своё отображение в виде символов, образов, сигналов, технических решений и процессов.

Другой важнейшей особенностью коммерческой тайны является то, что идеи, замыслы, сведения и иные данные, какую бы коммерческую ценность для их обладателя они не представляли (в том числе, озвученные на переговорах, совещаниях, предварительные условия сделок, технические предложения и т.п.), если они не зафиксированы в какой-либо материальной форме, остаются не защищёнными.

Кроме того, чтобы считаться коммерческой тайной, информация должна соответствовать признакам: *коммерческая ценность информации и её неизвестность третьим лицам.*

Информация, для того чтобы она могла считаться коммерческой тайной, должна иметь действительную или потенциальную коммерческую ценность в силу её неизвестности третьим лицам. Поэтому из числа сведений, составляющих коммерческую тайну, исключаются те из них, которые не представляют никакого интереса для окружающих. К коммерческой тайне относится информация, использование которой предоставляет её обладателю определённые экономические преимущества в силу того, что его конкуренты такой информацией не обладают. Коммерческая ценность в этом случае может выражаться в возможности получения прибыли от реализации продукции, произведённой с использованием секретных технологий, секретов торговли, от расширения рынков сбыта и т.п. Если же информация не представляет для её обладателя экономической ценности, она не может считаться коммерческой тайной.

Информация, составляющая коммерческую тайну, может иметь не только действительную, но и потенциальную коммерческую ценность. Поэтому к коммерческой тайне относятся не только знания и сведения, активно используемые в предпринимательской деятельности, но и такие, которые не используются, но могут быть использованы в будущем, то есть

несущие в себе коммерческий потенциал.

Ещё один признак коммерческой тайны - *отсутствие доступа к ней на законном основании*.

К информации, составляющей коммерческую тайну, не должно быть свободного доступа на законном основании. Если информация может быть получена законным образом любым заинтересованным лицом (путем изучения печатных изданий, просмотра открытых баз данных, получение из общедоступных источников - рекламных проспектов, научных выступлений и т.п.), то такая информация коммерческой тайной не является. Даже если информация стала известной неограниченному кругу лиц в результате чьих-либо неправомерных действий, то и в этом случае информация автоматически утрачивает статус коммерческой тайны.

В настоящее время под видом налоговой или иной проверки изымаются буквально все документы, часто и не относящиеся к её предмету. Цели такой проверки могут быть самыми различными. Гарантировать же, что не произойдёт утечки информации в современных условиях российской действительности, крайне сложно. Поэтому менеджер должен хорошо знать законодательство в этой части и предоставлять только необходимые документы.

Следует отметить, что возможность получения госорганами и их работниками сведений, составляющих коммерческую тайну, не влечёт за собой утрату этими сведениями статуса коммерческой тайны: информация от этого не становится «свободно доступной», поскольку доступом к ней обладают только конкретные лица в конкретных объемах и это не делает её доступной для широкой публики.

Для того чтобы информация считалась коммерческой тайной, требуется, чтобы *обладатель такой информации принимал меры к охране ее конфиденциальности*. Меры по охране коммерческой тайны могут быть организационными (например, утверждение внутренних документов, регулирующих порядок доступа персонала к коммерческой тайне), техническими (использование сигнализации, защита телефонных переговоров и т.п.) и юридическими (например, включение в трудовые контракты с персоналом и договоры с контрагентами положений о неразглашении конфиденциальной информации).

В соответствии с Законом РФ "О предприятиях и предпринимательской деятельности" перечень сведений, составляющих коммерческую тайну, определяется руководителем предприятия. Для того чтобы перевести информацию в разряд охраняемой, необходимо издать приказ руководителем фирмы, в котором перечисляются сведения, относящиеся к коммерческой

тайне.

При составлении перечня сведений, которые могут составлять коммерческую тайну, может возникнуть сложность, т.к. методика отнесения тех или иных сведений к коммерческой тайне в РФ ещё не разработана. На каждом предприятии в качестве коммерческой тайны засекречивается различная информация.

Коммерческая тайна не требует для признания ее таковой какой-либо государственной регистрации или выполнения каких-либо иных формальностей. В то же время следует отметить, что не любая информация, соответствующая всем перечисленным выше критериям, может быть отнесена к коммерческой тайне. Государство вправе осуществлять контроль над деятельностью предприятий. Для этих целей законодательство определяет круг сведений, которые не могут составлять коммерческую тайну.

К сведениям, которые не могут составлять коммерческую тайну, относятся:

- учредительные документы (решение о создании предприятия или договор учредителей) и Устав;
- документы о платёжеспособности;
- документы, дающие право заниматься предпринимательской деятельностью (регистрационные удостоверения, лицензии, патенты);
- сведения о численности, составе работающих, их заработной плате и условиях труда, а также о наличии свободных рабочих мест;
- документы об уплате налогов и обязательных платежах;
- сведения о загрязнении окружающей среды, нарушении антимонопольного законодательства, несоблюдении безопасных условий труда, реализации продукции, причиняющей вред здоровью населения, а также других нарушениях законодательства России и размерах причинённого при этом ущерба;
- сведения об участии должностных лиц предприятия в кооперативах, малых предприятиях, товариществах, акционерных обществах, объединениях и других организациях, занимающихся предпринимательской деятельностью.

Эту информацию фирма должна предъявить по первому требованию должностных и юридических лиц, нуждающихся в этой информации.

Основными субъектами права на коммерческую тайну являются обладатели коммерческой тайны и их правопреемники.

Правопреемники - это физические и юридические лица, которым в силу служебного положения, по договору или на ином законном основании (в том числе по наследству) известна информация, составляющая коммерческую тайну другого лица.

Обладатель тайны - это физические (независимо от гражданства) и юридические лица (коммерческие и некоммерческие организации), занимающиеся предпринимательской деятельностью и имеющие монопольное право на информацию, представляющую собой, с их точки зрения, коммерческую тайну.

Обладатель коммерческой тайны имеет право:

- самостоятельно определять критерии отнесения вновь получаемых сведений (информации) к коммерческой тайне, срок действия и совокупность мер, необходимых для обеспечения режима коммерческой тайны, порядок доступа к коммерческой тайне, выбор и использование средств и методов защиты, хранения и передачи информации, составляющей коммерческую тайну (за исключением случаев, предусмотренных федеральным законом или договором);

- устанавливать, изменять и отменять режим коммерческой тайны (если это не нарушает обязательств, принятых им на себя по договору);

- требовать обеспечения режима коммерческой тайны от лиц, получивших доступ к коммерческой тайне на законных основаниях в целях обеспечения своей фактической монополии на эту коммерческую тайну (в том числе закрепление этих обязательств в лицензионных и иных договорах, специальных соглашениях о конфиденциальности);

- допускать (прекращать допуск) лицо, состоящее в трудовых отношениях (работник), с его согласия к коммерческой тайне на договорной основе, что может включать:

- а) ознакомление работника с нормами законодательства РФ о коммерческой тайне, предусматривающими ответственность за нарушение режима коммерческой тайны;

- б) принятие работником обязательств перед работодателем по соблюдению установленного режима коммерческой тайны, в том числе о неразглашении коммерческой тайны после увольнения в течение срока, установленного в законе или договоре;

- в) установление размера заработной платы работника с учетом компенсации за взятую им на себя обязанность по соблюдению режима коммерческой тайны.

Также существуют понятия «носитель коммерческой тайны» – лицо, осведомлённое о коммерческих секретах фирмы (руководители и допущенные к коммерческим секретам исполнители), документы, изделия, материалы, предметы, вещества и «конфидент коммерческой тайны». Им является лицо, которому в силу служебного положения, договора или на законном основании известна тайна другого лица.

Для того чтобы информация считалась коммерческой тайной, требуется, чтобы *обладатель такой информации принимал меры к охране ее конфиденциальности*. Меры по охране коммерческой тайны могут быть организационными (например, утверждение внутренних документов, регулирующих порядок доступа персонала к коммерческой тайне), техническими (использование сигнализации, защита телефонных переговоров и т.п.) и юридическими (например, включение в трудовые контракты с персоналом и договоры с контрагентами положений о неразглашении конфиденциальной информации).

Надо признать, что на фоне весьма серьезного отношения к защите государственной и военной тайны, проблема защиты конфиденциальной информации в коммерческих организациях осознается пока еще не в полной мере.

В мире бизнеса имеет место разведка, недобросовестная конкуренция, локальные конфликты и широкомасштабные «военные» действия. Владение информацией о противнике является одним из наиболее существенных факторов успеха в такой борьбе. Поэтому решение проблемы утечки конфиденциальной информации необходимо для выживания и успешного бизнеса компании.

Несанкционированное раскрытие информации является во многих случаях административно и уголовно наказуемым деянием. Вряде случаев процесс законотворчества отстает от уровня развития информационных технологий, возникают существенные трудности в обеспечении юридической защиты интересов собственников конфиденциальной информации, но приемлемое решение всегда существует и поиск этого решения должен осуществляться в рамках стандартной схемы: «объекты – угрозы – контрмеры».

Похищая информацию, составляющую коммерческую тайну, злоумышленник может преследовать три цели:

- нанести ущерб конкуренту путём уничтожения коммерчески ценной информации;
- получить необходимую информацию в объёме, достаточном для конкурентной борьбы;
- внести изменения в информационные потоки конкурента в соответствии со своими интересами.

Можно выделить несколько причин утечки информации. Одна из них – несовершенство организации управления на предприятии, недостатки в подборе, обучении и оснащении кадров в службе безопасности предприятия. Другая – плохая организация обеспечения режима секретности;

неудовлетворительная постановка учёта и отчётности, отсутствие регулярных проверок и инвентаризации; слабый контроль со стороны администрации и службы безопасности за выполнением правил и инструкций, регламентирующих порядок обеспечения режима секретности; недостаточное финансирование работ, касающихся режима секретности.

Зарубежные специалисты к числу наиболее вероятных каналов утечки коммерческой тайны относят следующие:

- каналы связи (телефон, телеграф, радиосвязь, переписка, Интернет);
- материальные потоки объекта (транспортировка секретных документов, изделий, доставка специальной почты);
- человеческий фактор (людские потоки – приём и увольнение работников фирмы);
- совместная деятельность с другими фирмами;
- реклама, публикации в печати, интервью для прессы;
- переманивание ценных специалистов фирмы, конкурирующими фирмами к себе, ради последующего владения их знаниями;
- внедрение своих людей в состав персонала конкурирующей фирмы;
- съём информации с ПК: копирование программной информации с носителей, хищение носителей информации, чтение оставленных без присмотра распечаток программ, несанкционированный доступ к информации.

К необходимым мероприятиям обеспечивающим сохранение коммерческой тайны можно отнести следующие:

1. Составление структуры вероятных угроз безопасности фирмы и её сотрудников. Оценка важности и ценности информации. Понять, какую информацию, для чего и от кого нужно защищать;
2. Ограничение свободного доступа к такой информации ;
3. Подобрать специалистов и начать работу по защите информации на средствах вычислительной техники;
4. Заручиться поддержкой опытного юриста;
5. Соблюдение мер предосторожности при пересылке конфиденциальной информации;
6. Организовать минимум физической защиты помещений и хранилищ информации;
7. Административные мероприятия;
8. Использование технических средств контроля с применением радиотехнических, акустических, электронных и других систем.

Организация работы по сохранению важной коммерческой информации неотъемлемая часть работы руководителя коммерческого предприятия.

Пренебрежительное отношение к коммерческой тайне может обернуться потерей прибыли и в конечном итоге потерей конкурентоспособности.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАЩИТЫ БАНКОМАТОВ

Мусатов И.А.

Руководитель: *Новикова Т.В.*

ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

ВВЕДЕНИЕ

Банковские автоматы и кредитные карточки уже давно появились на улицах больших городов и постепенно начинают входить в нашу жизнь. Что есть банкомат с точки зрения хакера? Правильно, источник быстрого способа заработать немного карманных денег. Ведь если украсть несколько тысяч, кто будет вас искать?

УСТРОЙСТВО БАНКОМАТА

Начнем, пожалуй, с общего представления о функционировании банкоматов, их обслуживании, и связи с банками. Сам банкомат (или АТМ – Automated Teller Machine) представляет собой компьютер, совмещенный с сейфом. Компьютер, как правило, оснащен устройством ввода, дисплеем, кардридером (для чтения данных с пластиковой карты), презентером (для выдачи денег) и чековым/журнальным принтером. Едва ли не самым дорогим устройством в банкомате является диспенсер - девайс, предназначенный для взятия/подачи денежных купюр, их проверки на подлинность и сортировки. Банкомат подключается к процессингу (например, по протоколу X.25) для возможности обмена данными с банком. Криптографические алгоритмы, используемые для шифрования передаваемой информации, и ПО, установленное в банкоматах, мы пока трогать не будем (но только пока). Кстати, банкомат можем связываться с АТМ-контроллером и посредством Wi-Fi адаптера, такая необходимость возникает в случае отсутствия стационарных каналов связи. Но об этом далее. Сейчас вам нужно четко представлять схему работы банкомата и его связи с банком.

Следующий важный момент - обслуживание и заправка банкоматов. По способу обслуживания банкоматы делятся на два типа: с задней загрузкой, при которой, соответственно, все обслуживание банкомата производится сзади, и с передней загрузкой, при которой банкомат обслуживается спереди. Вам, наверняка, доводилось видеть, как пара здоровенных мужиков в камуфляже и с карабинами в руках заправляли кассеты банкомата. Грабить и убивать мы никого не собираемся, но одну интересную деталь я отмечу - время выезда инкассаторов всегда держится в секрете, а сами инкассаторы получают пакеты с маршрутами непосредственно перед выездом. Не вижу

смысла рассматривать установочные системы банкоматов, однако скажу, что достаточно популярным является способ установки через стену с внутренними креплениями. Вырвать такой банкомат можно только с куском стены.

Атака извне

Вот мы и подошли к более интересной части. Сейчас мы ознакомимся с внешней защитой банкоматов. Под внешней защитой я подразумеваю:

- камеры видеонаблюдения;
- GPS-маячки;
- сигнализацию;
- корпус (и сейф банкомата)

Здесь нужно знать одну деталь - банкоматы в России представлены в большинстве своем всего тремя фирмами-производителями: Diebold, Siemens и NCR. Встречаются также и BenQ, но их несколько меньше. Эти виды банкоматов отличаются, прежде всего, с технической точки зрения, имея свои нюансы в устанавливаемом ПО. По ходу статьи я буду указывать на такие различия.

Список распространенных операционок для банкоматов выглядит следующим образом:

1. IBM OS/2;
2. MSWinNT;
3. MS Win2000/XP;
4. Linux.

Первым важным моментом в построении линии защиты являются системы видеонаблюдения. Они делятся на внешние и внутренние. Внешние устанавливаются независимо от банкомата и фиксируют в основном обстановку в непосредственной близости от объекта. Внутренние встраиваются в сам банкомат и зачастую не заметны для постороннего. Нас интересуют прежде всего внутренние системы видеонаблюдения. Одна из распространенных систем такого плана - WebATM. В общем виде она состоит из камеры и интерфейсного кабеля. Внешняя аппаратная часть представляет собой встраиваемый внутрь банкомата отдельный миниатюрный системный блок компьютера. Таким образом, WebATM включает в себя дополнительный системный блок, камеру, интерфейсный кабель и сетевую карту. Отличительной особенностью системы является ее автономность. При выходе из строя банкомата, система видеонаблюдения продолжает функционировать в автономном режиме. Это позволяет производить съемку даже при попытке злоумышленников нанести повреждения банкомату. WebATM работает под управлением IBM OS/2 и

MS Win2000/XP на банкоматах Diebold, под MS Win2000/XP на банкоматах Siemens и под IBM OS/2 на банкоматах NCR. Версия для Diebold под Linux находится в разработке.

Как вы видите, камера не просто делает снимки, но и помещает на снимок информацию о транзакции: дату, сумму, номер карточки и т.д. При каких-либо махинациях с банковскими карточками такой снимок послужит отличным доказательством в суде. Так что польза (а кому-то и угроза) таких систем налицо. Однако WebATM - игрушка дорогая, и далеко не все банки могут позволить себе ее установку.

Следующий важный нюанс на линии обороны предполагаемого противника ака банкомата - GPS-маячки. Коротко расскажу суть самой системы GPS-навигации. Global Positioning System (GPS) – это спутниковая навигационная система, состоящая из более 20 спутников, работающих в единой сети и находящихся на шести орбитах на высоте около 17000 км над поверхностью Земли. Спутники постоянно движутся со скоростью около 3 км/сек, совершая 2 полных оборота вокруг планеты менее чем за 24 часа. Кстати, сама спутниковая система GPS известна также под другим названием – NAVSTAR. В последнее время широкое распространение получили GPS-маячки. Причем используются они для самых разнообразных целей: начиная охранными системами и заканчивая реализацией совсем не благих намерений. В нашем случае подобный маячок встраивается в банкомат с целью передачи координат своего местоположения службе безопасности банка.

Для того чтобы учесть все интересные моменты, разберемся в принципе работы GPS-маячка более детально. Сигнал GPS-спутника содержит псевдослучайный код (PRN - pseudo-random code), эфимерис (ephemeris) и альманах (almanach). Псевдослучайный код служит для идентификации передающего спутника. Все они пронумерованы: от 1 до 32. С целью облегчения обслуживания GPS-сети количество PRN-номеров больше, чем число спутников. Данные эфимериса, постоянно передаваемые каждым спутником, содержат такую важную информацию, как состояние спутника (рабочее или нерабочее), текущая дата и время. Это позволяет GPS-приемнику сверять время/дату. Кроме того, эта часть сигнала играет свою роль в определении местоположения. Данные альманаха сообщают о том, где в течение дня должны находиться спутники. Каждый из них передает альманах, содержащий параметры своей орбиты, а также орбиты всех других спутников системы. GPS-приемник получает это сообщение и запоминает эфимерис и альманах для дальнейшего использования. Эта же информация используется для установки или коррекции времени/даты. А для определения

местоположения GPS-приемник сравнивает время отправки сигнала со спутника со временем его получения на Земле. Эта разница во времени говорит приемнику о расстоянии до конкретного спутника. Если добавить к этому информацию о расстоянии до нескольких других спутников, то можно определить свое местоположение. Кстати, постоянное отслеживание местоположения в течение некоторого времени может быть использовано для расчета скорости и направления движения объекта, оснащенного GPS-маячком.

Как видите, технология достаточно сложная, но чрезвычайно полезная. Хотя в ней есть и свои недостатки. В первую очередь, это ограничения на места эксплуатации. Там где нет спутниковых сигналов (или они по каким-либо причинам не доходят) устанавливать GPS-маячок бессмысленно. Предположим, что после кражи банкомат помещен в глубокий подземный погреб. При таких обстоятельствах GPS-навигация бессильна. Неприятная ситуация прорисовывается и со зданиями. Качество сигнала, который самым непосредственным образом влияет на полноценное функционирование маячка, зависит от планировки, толщины стен и прочих факторов. В принципе маячок можно попытаться самостоятельно извлечь из корпуса банкомата, но тут есть небольшая загвоздка. Дело в том, что старые модели банкоматов не предусматривали их оснащение GPS-оборудованием. Поэтому поиск и «обезвреживание» крепления может затребовать солидных усилий.

Еще одна существенная помеха на пути атакующих «в лоб» - корпус банкомата, в частности сейф. Во-первых, банкомат весит более четырех тонн, а во-вторых, толстые стенки корпуса сделаны из сверхпрочного металла. Вот один из примеров: Банкомат обнаружили вместе со злоумышленниками через 16 часов после кражи. Так вот за эти самые 16 часов удалось прорезать болгаркой лишь 4 см толщины стенки сейфа, а ушло на это 15 дисков! Никто не утверждает, что вскрыть банкомат нереально, но на это нужно потратить кучу сил и времени.

Атака изнутри

Теперь плавно переходим к угрозам изнутри. Суть идеи заключается в перехвате трафика между банкоматом и банком во время совершения транзакции. Это позволит получить доступ к банковским данным со всеми вытекающими отсюда последствиями. В некотором виде, это напоминает атаку класса man-a-middle (человек посередине). С этой технологией, полагаю, вы знакомы. Но в нашем случае есть несколько особенностей:

1. Повсеместное видеонаблюдение;
2. сигнализация;

3. шифрованный трафик. Также стоит учитывать, что сеть может оказаться беспроводной. Первый пункт мешает установить подключение непосредственно вблизи банкомата/банка. А отрыть кабель на глубине нескольких метров будет весьма проблематично, учитывая, что в подвальные помещения банка тебя просто так никто не пустит. Кроме того, сигнализация не сыграет на руку злоумышленникам, хотя при умелом подходе этот фактор можно почти полностью отбросить. Но зато появляется новый - проверка линии (проводная сеть) службой безопасности банка.

Допустим, что по халатности в течение некоторого времени ваше подключение останется незамеченным. Но тут возникает следующая проблема - шифрование трафика. Все данные от банкоматов передаются в зашифрованном виде, сейчас для этого повсеместно применяется 1024-битное шифрование. Как вы понимаете, не имея ключей шифрования, можно запросто остаться не у дел. Самой распространенной системой шифрования подобного рода является DESATM. Все данные шифруются непосредственно на банкомате и весь путь следования проходят зашифрованными. Расшифровываются они непосредственно на сервере, который находится в защищенной сети в непосредственной близости от контроллера банкомата. Однако если подобные системы не используются, то в открытом виде чаще всего не передается лишь PIN-код, а вся сопутствующая информация (номер карточки, данные кардхолдера и т.д.) остаются незашифрованными. Кстати, в Великобритании был любопытный случай, когда местный умелец прослушивал линии, по которым передавалась информация в процессинговый центр, с помощью обыкновенного mp3'шника :). Ошибка банка заключалась в том, что его СБ не использовала на своих банкоматах дополнительное криптографическое ПО. Так что шанс все же есть, хоть и небольшой. Вот, правда, умельца этого нашли и отправили в места не столь отдаленные.

Примеры взломов

1. На клавиатуру устанавливают специальную накладку, по которой поточечно можно узнать какие кнопки нажимал владелец карты.

2. Скиммер— устройство для перехвата информации с магнитной ленты пластиковых карт. Скиммеры появились примерно в 2002-2003 году в Европе (впервые — в Англии). Уверены, что они существовали и раньше, но не имели массового распространения. Заговорили о скиммерах после того как в Москве в 2004 году была задержана группа людей «занимающихся незаконным перехватом информации с пластиковых карт», между прочим это был первый публичный случай задержания в Европе, именно после этого появилось такое понятие как «скимминг». Сейчас в Англии это дело

поставлено на поток, на ряду с торговлей наркотиками и оружием, там в большинстве случаев этим делом занимаются люди, не имеющие никакого отношения к кардингу (мошенничество, связанное с перехватом данных кредитных карт по Интернету). Очень часто полиция проводит операции «анти скимминг», устраивают засады у банкоматов, распространяют листовки с информацией о том как выглядят скиммеры. Конечно, в нашей стране дело обстоит совсем по-другому, но даже здесь скиммеры стало опасно устанавливать, и прибыль не сравнима с прибылью в Европе.

Заключение

В заключение могу с уверенностью сказать что украсть можно ВСЁ, взломать можно ВСЁ, знать бы только как. Вариантов масса, все разобрать не возможно. А избежать это можно только если вы будете внимательны.

ОСОБЕННОСТИ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ В СФЕРЕ ТУРИЗМ

Горникова К.В.

Руководитель: Черных Н.П., Бортникова М.Е.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Введение

Туризм — информационно насыщенная отрасль. Здесь сбор, обработка, создание, применение и передача информации весьма важны для ежедневного функционирования.

Производители туристских услуг делятся на несколько категорий:

- поставщики услуг (авиакомпании, гостиницы, аренда автомобилей, обслуживание туристов);
- оптовые фирмы (туроператоры);
- розничные фирмы (тур агенты).

Информация является важнейшей связью, удерживающей вместе производителей в рамках туристской отрасли. Информационные потоки включают в себя как данные, так и услуги и платежи. При этом услуги не передаются тур агентам, а передается лишь информация о наличии билетов, мест, автомобилей и т.п. и их стоимости и отличительных качествах. Точно также тур поставщики и тур агенты обмениваются не реальными платежами, а информацией о дебете и кредите.

Туристские услуги содержат в себе два компонента: саму услугу (места в гостиницах и на транспорте) и информацию о ней (стоимость, время отправления и прибытия, условия покупки).

Для слаженной работы производителям тур услуг необходимо применять новейшие информационные технологии и, соответственно, *меры по защите информации.*

Следовательно, тема защиты информации в сфере туризма так же **актуальна**, как и защита информации в других сферах деятельности человека.

Цель исследования: ознакомиться с особенностями защиты информации в сфере туризма.

Методы исследования: поиск, исследование и анализ литературы, содержащей материалы об особенностях защиты информации в туризме.

2. Особенности защиты информации в сфере туризма

2.1. Информационные технологии в туризме

Туристский бизнес, являясь одной из самых динамичных сфер экономики, представляет собой высоко насыщенную информационную отрасль. Другими словами, сбор, хранение, обработка и передача актуальной информации являются важнейшим и необходимым условием функционирования любого туристского предприятия. Успех бизнеса некоторых отраслей экономики напрямую зависит от скорости передачи и обмена информацией, от ее актуальности, своевременности получения, адекватности и полноты. В связи с этим успешное развитие туристского бизнеса предполагает широкое использование новейших технологий как в области создания турпродукта, так и его продвижения на рынок услуг.

Система информационных технологий, используемых в туризме, состоит из компьютерной системы резервирования, системы проведения телеконференций, видеосистем, компьютеров, информационных систем управления, электронных информационных систем авиалиний, электронной пересылки денег, телефонных сетей, подвижных средств сообщения и т.д. При этом необходимо отметить, что эта система технологий разворачивается не туристическими агентствами, гостиницами или авиакомпаниями каждым в отдельности, а всеми ими. Более того, использование каждым сегментом туризма системы информационных технологий имеет значение для всех остальных частей. Например, системы внутреннего управления гостиницей могут быть связаны с компьютерными глобальными сетями, которые обеспечивают, в свою очередь, основу для связи с гостиничными системами резервирования, которые, уже в обратном направлении, могут быть доступны туристическим агентствам через их компьютеры. Следовательно, здесь имеем дело с интегрированной системой информационных технологий, которая распространяется в туризме. Становится ясно, что в туристической индустрии распространяются не компьютеры, не телефоны, и не видеотерминалы сами по себе – здесь функционирует система взаимосвязанных компьютерных и коммуникационных технологий. Кроме

того, отдельные компоненты туристической отрасли тесно взаимосвязаны друг с другом.

2.2. Категории доступа информации

Специалист, работающий в сфере туризма, должен владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, иметь навыки работы с компьютером как средством обеспечения информацией в туристской деятельности, а так же понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества, соблюдать основные требования информационной безопасности.

Ниже дадим определение терминам *информационная безопасность* и *защита информации*, ответим на вопрос: *какая информация в сфере туризма нуждается в защите*.

Информационная безопасность - защищенность информации и поддерживающей ее инфраструктуры от случайных или преднамеренных воздействий естественного или искусственного характера, которые могут нанести неприемлемый ущерб владельцам и пользователям информации.

Защита информации – комплекс мер, направленных на безопасное хранение и защиту информации от нежелательных пользователей.

В статье 5, ФЗ «Об информации, информационных технологиях и защите информации» от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ, сказано: "Информация в зависимости от категории доступа к ней подразделяется на общедоступную информацию, а также на информацию, доступ к которой ограничен федеральными законами (информация ограниченного доступа)".

Разберем эти понятия.

Общедоступная информация, говоря простым языком, та информация, которую нельзя скрывать от общества. Примером может служить информация о состоянии окружающей среды, о деятельности органов государственной власти и органов местного самоуправления, документы, накапливаемые в открытых фондах библиотек и архивов. Так же в эту категорию можно отнести нормативные правовые акты, затрагивающие права, свободы и обязанности человека и гражданина, правовое положение организаций и полномочия государственных органов, органов местного самоуправления.

Информацией ограниченного доступа является информация представляющая ценность для ее владельца, доступ к которой ограничивается на законном основании. В свою очередь информация ограниченного доступа подразделяется на информацию, составляющую государственную тайну, и информацию, соблюдение конфиденциальности

которой установлено федеральным законом (конфиденциальная информация).

Какая же информация в туристской сфере является общедоступной, а какая является конфиденциальной и, соответственно, требует защиты, рассмотрим ниже.

Перечень сведений конфиденциального характера опубликован в Указе Президента РФ от 6.03.97 г. № 188 «Об утверждении перечня сведений конфиденциального характера». К видам конфиденциальной информации можно отнести следующее: персональные данные, тайна следствия и судопроизводства, служебная тайна, профессиональная тайна, коммерческая тайна, сведения о сущности изобретения.

Для сферы туризма актуальны следующие виды конфиденциальной информации:

- персональные данные;
- профессиональная и коммерческая тайна.

2.3. Информационная безопасность компьютерной сети.

Информационная безопасность – это состояние защищенности информационной среды. Для отдельной организации информационная безопасность определяется как состояние, при котором информационная среда находится в стабильном состоянии и не подвергается несанкционированным воздействиям извне. При этом корпоративные данные доступны, целостны и конфиденциальны в рамках конкретной компании. Под указанными признаками понимаются:

- 1) конфиденциальность: обеспечение доступа к информации только зарегистрированным пользователям;
- 2) целостность: обеспечение достоверности и полноты информации и методов ее обработки;
- 3) доступность: обеспечение доступа к информации и связанным с ней активам авторизованных пользователей по мере необходимости.

Защита информации как деятельность – это мероприятия по предотвращению утечки защищаемой информации, несанкционированных воздействий на защищаемую информацию.

На каждом предприятии, в чьей деятельности имеется конфиденциальная информация, в обязательном порядке принимается корпоративный стандарт информационной безопасности. Также выделяется категория сотрудников, которые имеют доступ к конфиденциальным данным, в связи с чем они подписывают внутренний документ.

Исследователи предлагают следующую классификацию средств защиты информации:

- 1) средства защиты от несанкционированного доступа: средства авторизации; мандатное управление доступом; избирательное управление доступом;
- 2) системы анализа и моделирования информационных потоков (CASE системы);
- 3) системы мониторинга сетей: системы обнаружения и предотвращения вторжений (IDS/IPS), анализаторы протоколов, антивирусные средства, межсетевые экраны;
- 4) криптографические средства: шифрование, цифровая подпись;
- 5) системы резервного копирования;
- 6) системы бесперебойного питания: источники бесперебойного питания; резервирование нагрузки; генераторы напряжения;
- 7) системы аутентификации: пароль; сертификат; биометрия;
- 8) средства предотвращения взлома корпусов и краж оборудования;
- 9) средства контроля доступа в помещения;
- 10) инструментальные средства анализа систем защиты: мониторинговый программный продукт.

2.4. Защита персональных данных

В соответствии с требованиями Федерального закона № 152-ФЗ от 27.07.2006 года «О персональных данных» (далее Закон) все предприятия, обрабатывающие персональные данные клиентов или собственных сотрудников, обязаны привести информационные системы персональных данных в соответствие с требованиями закона.

В соответствии с формулировкой, представленной в Законе, *персональными данными* является любая информация, относящаяся к определенному физическому лицу (субъекту персональных данных), в том числе его фамилия, имя, отчество, адрес, год, месяц, дата и место рождения, социальное, семейное, имущественное положение, профессия, образование, доходы, другая информация.

Требования Закона «О персональных данных» распространяются фактически на все государственные и коммерческие организации, обрабатывающие в своих информационных системах персональные данные физических лиц (сотрудников, клиентов, партнеров и т. п.), независимо от размера компании и формы собственности. В том числе и турфирмы.

Основные действия, необходимые для защиты информации «Персональные данные»

- Уведомление уполномоченного органа по защите прав субъектов персональных данных (Роскомнадзор) о своем намерении осуществлять обработку персональных данных.

- Разработка организационно-распорядительных документов, регламентирующих обработку персональных данных в организации(положение по обработке персональных данных, регламенты, положения по защите персональных данных).
- Создание системы защиты персональных данных, в т. ч. выполнение требований по инженерно-технической защите помещений.
- Аттестация или декларирование соответствия информационных систем персональных данных требованиям безопасности информации.
- Повышение квалификации сотрудников в области защиты персональных данных.

2.5. Защита коммерческих данных.

В соответствии со ст.139 Гражданского кодекса РФ *коммерческая тайна* - это информация, имеющая действительную или потенциальную коммерческую ценность в силу неизвестности ее третьим лицам, к ней нет свободного доступа на законном основании и обладатель информации принимает меры к охране ее конфиденциальности.

Коммерческая тайна - это режим конфиденциальности информации, позволяющий ее обладателю при существующих или возможных обстоятельствах увеличить доходы, избежать неоправданных расходов, сохранить положение на рынке товаров, работ, услуг, и получить иную коммерческую выгоду.

Методы и способы защиты коммерческой тайны в турфирме

Создание систем защиты электронной информации от несанкционированного к ней доступа, обеспечение контроля за использованием компьютерами.

Контроль помещений и оборудования (например, охрана предприятия ЧОП и установка в помещении камеры слежения).

Установить сейфы или специальные контейнеры для хранения документов.

При приеме на работу проведение воспитательной работы, информация о соблюдении режима секретности, вознаграждение в успехе выполнения этого режима, а также обучение правилам соблюдения режима секретности, разъяснение ценность секретных материалов.

Защита коммерческих тайн фирмы в виде заключения контракта с кандидатом на должность.

Отправка почты производится только заказными письмами и письмами с уведомлением о вручении адресату.

При работе с документами нельзя отлучаться из офиса, а если приходится выходить, то необходимо закрыть дверь на ключ (если в офисе больше нет сотрудников). Посторонних к документам не допускают.

Документы, которые правомерно могут потребовать сотрудники налоговой инспекции или правоохранительных служб, держат отдельно от остальных конфиденциальных бумаг.

Заключение

Подводя итоги исследования, можно сделать следующие выводы:

- предпринимательская деятельность во всех сферах, в том числе и в сфере туризма, неразрывно связана с получением и использованием различного рода информации;
- в современных условиях информация представляет собой особого рода товар, имеющий определенную ценность;
- меры по защите информации должны быть комплексными и многоплановыми.

На сегодняшний день сформулировано три базовых принципа, которые должна обеспечивать информационная безопасность:

- целостность данных — защита от сбоев, ведущих к потере информации, а также защита от неавторизованного создания или уничтожения данных;
- конфиденциальность информации;
- доступность информации для всех авторизованных пользователей.

Литература

- http://www.biysk-liceum.ru/projects_stud/2009/geografiya_turisma/book/tema7.pdf
- <http://rudocs.exdat.com/docs/index-195557.html>
- <http://www.coolreferat.com>
- <http://beta.aspu.ru/images/File/Izdatelstvo/sbornik%20troodov%202010/Kizim%20A.V..pdf>
- http://studopedia.ru/2_129344_informatsionnie-sistemi-v-turizme.html
- http://studopedia.net/5_9857_professionalnaya-etika-rabotnikov-turistskogo-biznesa.html
- <http://tonkosti.ru/law/?p=5439&article=727396>
- <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=442759>

ОСОБЕННОСТИ ЗАЩИТЫ ИНФОРМАЦИИ В СФЕРЕ ТУРИЗМ ЧЕРЕЗ СЕТЬ ИНТЕРНЕТ

Качкина О.В

Руководитель: Черных Н.П.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

ВВЕДЕНИЕ

Целью данной работы является: изучение защиты персональных данных клиентов в туристской индустрии от интернет-угроз (вирусов).

Вопросы защиты прав потребителей приобретают особое значение в сфере туристского обслуживания.

В сфере защиты прав потребителей туристских услуг таким документом, в частности, являются Правила оказания услуг по реализации туристского продукта, утвержденные Постановлением Правительства Российской Федерации от 18 июля 2007 г. N 452 "Об утверждении Правил оказания услуг по реализации туристского продукта" (далее - Правила N 452).

Потребителем признается гражданин, который имеет намерение приобрести или заказать либо который заказывает, приобретает товар (работу, услугу) для личных (бытовых) нужд, не связанных с извлечением прибыли.

Туроператор, являются Исполнителями оказывающим туристские услуги потребителям по возмездному договору. Туроператор заключает с потребителем договор о реализации туристского продукта или от имени которого заключается этот договор, а также турагент, действующий на основании договора с сформировавшим туристский продукт туроператором и заключающий с потребителем договор о реализации туристского продукта от своего имени, но по поручению и за счет туроператора.

ПОНЯТИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Под информационной безопасностью в туризме понимается защищенность информации и поддерживающей ее инфраструктуры от любых случайных или злонамеренных воздействий, результатом которых может явиться нанесение ущерба самой информации, ее владельцам или поддерживающей инфраструктуре.

Информационная безопасность туристского агентства – состояние защищенности информационной среды организации, обеспечивающее её формирование, использование и развитие.

В качестве стандартной модели безопасности часто приводят модель из трёх категорий:

1. Конфиденциальность – состояние информации, при котором доступ к ней осуществляют только субъекты, имеющие на него право;
2. Целостность – избежание несанкционированной модификации информации;
3. Доступность – избежание временного или постоянного сокрытия информации от пользователей, получивших права доступа.

Действия, которые могут нанести ущерб информационной безопасности агентства, можно разделить на несколько категорий:

1. Действия, осуществляемые авторизованными пользователями
2. «Электронные» методы воздействия, осуществляемые хакерами. К таким методам относятся: несанкционированное проникновение в компьютерные сети; DOS атаки.
3. Компьютерные вирусы.
4. Спам.
5. «Естественные» угрозы

Таким образом, в современных условиях наличие развитой системы информационной безопасности становится одним из важнейших условий конкурентоспособности и даже жизнеспособности любой компании.

ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И ИНТЕРНЕТ

Всемирная информационная сеть развивается большими темпами, количество участников постоянно растет. По некоторым данным, в сети зарегистрировано около 1,5 миллиарда страниц. Информация в сети охватывает все стороны жизнедеятельности человека и общества. Пользователи доверяют этой форме себя и свою деятельность. Однако опыт работы в области компьютерных технологий полон примеров недобросовестного использования ресурсов Интернет.

По данным лаборатории Касперского, около 90% от общего числа проникновений на компьютер вредоносных программ используется посредством Интернет, через электронную почту и просмотр Web страниц. Особое место среди таких программ занимает целый класс – Интернет-червь. Само распространяющиеся, не зависимо от механизма работы выполняют свои основные задачи по изменению настроек компьютера-жертвы, воруют адресную книгу или ценную информацию, вводят в заблуждение самого пользователя, создают рассылку с компьютера по адресам, взятым из записной книжки, делают компьютер чьим-то ресурсом или забирают часть

ресурсов для своих целей или в худшем случае самоликвидируются, уничтожая все файлы на всех дисках.

Все эти и другие с ними связанные проблемы можно решить с помощью наличия в организации проработанного документа, отражающего политику информационной безопасности компании. В таком документе должны быть четко прописаны следующие положения: как ведется работа с информацией предприятия; кто имеет доступ; система копирования и хранения данных; режим работы на ПК; наличие охранных и регистрационных документов на оборудование и программное обеспечение; выполнение требований к помещению, где располагается ПК и рабочее место пользователя; наличие инструкций и технической документации; наличие рабочих журналов и порядок их ведения. Кроме того, необходимо постоянно отслеживать развитие технических и информационных систем, публикуемых в периодической печати или следить за событиями, обсуждаемыми на подобных семинарах.

Согласно Указа Президента РФ «О мерах по обеспечению информационной безопасности РФ при использовании информационно-телекоммуникационных сетей международного информационного обмена», запрещено подключение информационных систем, информационно-телекоммуникационных сетей и средств вычислительной техники, применяемых для хранения, обработки или передачи информации, содержащей сведения, составляющие государственную тайну, либо информации, обладателями которой являются госорганы и которая содержит сведения, составляющие служебную тайну, к информационно-телекоммуникационным сетям, позволяющим осуществлять передачу информации через государственную границу РФ, в том числе к Интернету.

При необходимости подключения указанных информационных систем, информационно-телекоммуникационных сетей и средств вычислительной техники к информационно-телекоммуникационным сетям международного информационного обмена такое подключение производится только с использованием специально предназначенных для этого средств защиты информации, в том числе шифровальных (криптографических) средств, прошедших в установленном законодательством РФ порядке сертификацию в Федеральной службе безопасности РФ и (или) получивших подтверждение соответствия в Федеральной службе по техническому и экспортному контролю.

МЕТОДЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

По убеждению экспертов «Лаборатории Касперского», задача обеспечения информационной безопасности должна решаться системно. Это означает, что различные средства защиты (аппаратные, программные, физические, организационные и т.д.) должны применяться одновременно и под централизованным управлением. При этом компоненты системы должны «знать» о существовании друг друга, взаимодействовать и обеспечивать защиту как от внешних, так и от внутренних угроз.

На сегодняшний день существует большой арсенал методов обеспечения информационной безопасности: средства идентификации и аутентификации пользователей (так называемый комплекс 3А); средства шифрования информации, хранящейся на компьютерах и передаваемой по сетям; межсетевые экраны; виртуальные частные сети; средства контентной фильтрации; инструменты проверки целостности содержимого дисков; средства антивирусной защиты; системы обнаружения уязвимостей сетей и анализаторы сетевых атак. Каждое из перечисленных средств может быть использовано как самостоятельно, так и в интеграции с другими. Это делает возможным создание систем информационной защиты для сетей любой сложности и конфигурации, не зависящих от используемых платформ.

«Комплекс 3А» включает аутентификацию (или идентификацию), авторизацию и администрирование. Идентификация и авторизация – это ключевые элементы информационной безопасности. При попытке доступа к информационным активам функция идентификации дает ответ на вопрос: «Кто вы?» и «Где вы?» – являетесь ли вы авторизованным пользователем сети. Функция авторизации отвечает за то, к каким ресурсам конкретный пользователь имеет доступ. Функция администрирования заключается в наделении пользователя определенными идентификационными особенностями в рамках данной сети и определении объема допустимых для него действий.

Системы шифрования позволяют минимизировать потери в случае несанкционированного доступа к данным, хранящимся на жестком диске или ином носителе, а также перехвата информации при ее пересылке по электронной почте или передаче по сетевым протоколам. Задача данного средства защиты – обеспечение конфиденциальности. Основные требования, предъявляемые к системам шифрования – высокий уровень криптостойкости и легальность использования на территории России (или других государств).

Межсетевой экран представляет собой систему или комбинацию систем, образующую между двумя или более сетями защитный барьер,

предохраняющий от несанкционированного попадания в сеть или выхода из нее пакетов данных. Основным принцип действия межсетевых экранов – проверка каждого пакета данных на соответствие входящего и исходящего IP адреса базе разрешенных адресов. Таким образом, межсетевые экраны значительно расширяют возможности сегментирования информационных сетей и контроля за циркулированием данных.

Говоря о криптографии и межсетевых экранах, следует упомянуть о защищенных виртуальных частных сетях (Virtual Private Network – VPN). Их использование позволяет решить проблемы конфиденциальности и целостности данных при их передаче по открытым коммуникационным каналам. Использование VPN можно свести к решению трех основных задач:

1. защита информационных потоков между различными офисами компании (шифрование информации производится только на выходе во внешнюю сеть);

2. защищенный доступ удаленных пользователей сети к информационным ресурсам компании, как правило, осуществляемый через интернет;

3. защита информационных потоков между отдельными приложениями внутри корпоративных сетей (этот аспект также очень важен, поскольку большинство атак осуществляется из внутренних сетей).

Эффективное средство защиты от потери конфиденциальной информации – фильтрация содержимого входящей и исходящей электронной почты. Средства контентной фильтрации позволяют проверять файлы всех распространенных форматов, в том числе сжатые и графические. При этом пропускная способность сети практически не меняется.

Все изменения на рабочей станции или на сервере могут быть отслежены администратором сети или другим авторизованным пользователем благодаря технологии проверки целостности содержимого жесткого диска (integrity checking). Это позволяет обнаруживать любые действия с файлами (изменение, удаление или же просто открытие) и идентифицировать активность вирусов, несанкционированный доступ или кражу данных авторизованными пользователями. Контроль осуществляется на основе анализа контрольных сумм файлов (CRC сумм).

Современные антивирусные технологии позволяют выявить практически все уже известные вирусные программы через сравнение кода подозрительного файла с образцами, хранящимися в антивирусной базе. Кроме того, разработаны технологии моделирования поведения, позволяющие обнаруживать вновь создаваемые вирусные программы. Обнаруживаемые объекты могут подвергаться лечению, изолироваться

(помещаться в карантин) или удаляться. Защита от вирусов может быть установлена на рабочие станции, файловые и почтовые сервера, межсетевые экраны, работающие под практически любой из распространенных операционных систем (Windows, Unix- и Linux системы, Novell) на процессорах различных типов.

Фильтры спама значительно уменьшают непроизводительные трудозатраты, связанные с разбором спама, снижают трафик и загрузку серверов, улучшают психологический фон в коллективе и уменьшают риск вовлечения сотрудников компании в мошеннические операции. Кроме того, фильтры спама уменьшают риск заражения новыми вирусами, поскольку сообщения, содержащие вирусы (даже еще не вошедшие в базы антивирусных программ) часто имеют признаки спама и отфильтровываются.

Для противодействия естественным угрозам информационной безопасности в туристском агентстве, должен быть разработан и реализован набор процедур по предотвращению чрезвычайных ситуаций (например, по обеспечению физической защиты данных от пожара) и минимизации ущерба в том случае, если такая ситуация всё-таки возникнет. Один из основных методов защиты от потери данных – резервное копирование с четким соблюдением установленных процедур (регулярность, типы носителей, методы хранения копий и т.д.).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Туристский бизнес во многих случаях является инициатором и экспериментатором в освоении и внедрении современных передовых технологий, непрерывно изменяет формы и способы предложения и предоставления услуг, открывает и осваивает новые возможности.

В туризме ежедневно внедряются инновации самого разнообразного характера под влиянием, как научно-технического прогресса, так и интеллектуального развития человечества.

Инновации в сфере туризма иногда возникают совершенно неожиданно и даже непредсказуемо под влиянием событий в обществе. Поэтому изучение инновационных процессов, причин появления новшеств, разработка методов их внедрения, а также способов их защиты представляет значительный и практический научный интерес.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Швангирадзе Д.Г.

Руководитель: Дозорова Т.В.

ОГБОУ СПО «Томский колледж дизайна и сервиса»

Наш век - век развития высоких интерактивных технологий. Человечество быстро продвигается в сторону совершенства информационных систем и коммуникаций. В настоящий момент существует возможность управления практически всеми ресурсами компании посредством сложных компьютерных устройств, связанных между собой информационной сетью. Любые задачи, связанные с финансовой деятельностью организаций, возможно решить с помощью услуг Интернета. Практически все крупные финансовые структуры так или иначе пользуются информационными технологиями, решают сложные и глобальные задачи. В связи с увеличением объема использования данных технологий в сфере бизнеса, возникла острая необходимость в защите различной конфиденциальной информации.

Появляется новый термин - «информационная безопасность». Информационная безопасность - это процесс обеспечения конфиденциальности, целостности и доступности информации.

Под системой международной информационной безопасности понимается совокупность международных и национальных институтов, призванных регулировать деятельность различных субъектов глобального информационного пространства.

В Уголовном кодексе РФ отведена целая глава для защиты информации: Глава 28. «Преступления в сфере компьютерной информации». В нее входят такие статьи, как: Статья 272. «Неправомерный доступ к компьютерной информации», Статья 273. «Создание, использование и распространение вредоносных компьютерных программ», Статья 274. «Нарушение правил эксплуатации средств хранения, обработки или передачи компьютерной информации и информационно-телекоммуникационных сетей».

Проблема защиты компьютерной информации и информационных систем сейчас является одной из самых актуальных во всем мире. Новые возможности, предоставляемые информационными технологиями, их широкая распространенность и доступность делают эту область чрезвычайно привлекательной для представителей криминальной среды. Стремительное развитие информационно-телекоммуникационных сетей, создание многочисленных информационных систем, разработка более совершенных технических устройств - все это создает условия,

облегчающие совершение преступлений в этой сфере, число которых с каждым годом увеличивается как в России, так и в зарубежных странах.

Задача уголовного законодательства в этой связи - обеспечить пресечение наиболее общественно опасных посягательств на компьютерную информацию, информационные системы и сети.

Выделяют пять основных способов совершения компьютерных преступлений: изъятие средств компьютерной техники; перехват информации; несанкционированный доступ к средствам компьютерной техники; манипуляция данными и управляющими командами; комплексные методы.

Одним из новых направлений для преступной деятельности в информационной сфере является использование глобальных коммуникационных информационных систем с удаленным доступом к совместно используемым ресурсам сетей, таких как Интернет (International Network – международная система связи). В настоящее время Интернет, представляет собой глобальную систему обмена информационными потоками, число которых постоянно растет. Вполне закономерно, что подобная информационная сеть, объединившая огромное число людей с возможностью подключения к ней любого человека, стала не только предметом преступного посягательства, но и очень эффективным средством совершения преступлений.

Используя Интернет в качестве среды для противоправной деятельности, преступники очень часто делают акцент на возможности, которые им дает сеть, обмена информацией, в том числе и криминального характера. Аналогичная ситуация складывается и при использовании компьютерных минипроцессоров, составляющих основу современной мобильной или так называемой сотовой телефонной связи. Однако следует отметить, что большинство ее видов при эксплуатации позволяют оперировать лишь аудио и небольшими по объему частями текстовой информации, в то время как подключение этих устройств к цифровым каналам Интернет позволяет передавать не только аудио, но и видео, а также практически не ограниченные объемы текстовой и графической информации.

К сожалению, в настоящий момент в сети Интернет находится огромный массив общедоступных программ, предназначенных для нарушения систем защиты информации, и каждый пользователь сети может получить их совсем просто.

Людей, вскрывающих чужие сайты, программы мы называем хакерами. Однако, хакер, по определению, это высококвалифицированный ИТ-специалист, человек, который понимает тонкости работы программ ЭВМ.

Изначально хакерами называли программистов, которые исправляли ошибки в программном обеспечении каким-либо быстрым и далеко не всегда элегантным или профессиональным способом.

В настоящее время наиболее широко известно значение «компьютерный взломщик» — крекер (англ. *cracker*, от *to crack* — раскалывать, разламывать).

Исторически сложилось так, что в настоящее время слово часто употребляется именно в последнем значении — «компьютерный злоумышленник». Сейчас словом «хакер» часто называют всех сетевых взломщиков, создателей компьютерных вирусов и других компьютерных преступников, таких как кардеры, крэеры, скрипт-кидди. Многие компьютерные взломщики по праву могут называться хакерами, потому как действительно соответствуют всем (или почти всем) вышеперечисленным определениям слова «хакер».

Хакерство развивалось вместе с совершенствованием компьютерных технологий; его масштабы возрастали пропорционально расширению области применения компьютеров.

Статистика компьютерных преступлений ведется с 1988 года. Тогда под ними подразумевались случаи порчи и хищения компьютерного оборудования; кража информации; мошенничество или кража денег, совершенные с применением компьютеров; несанкционированное использование компьютеров или кража машинного времени.

Хакеры представляют самую многочисленную группу, включающую обычно программистов, имеющих, как правило, фанатичное стремление преодолеть защиту какой-либо системы. Современный уровень технологии вынуждает хакеров специализироваться на отдельных направлениях. Такая специализация дает возможность выделить в общей массе хакеров “группы по интересам”, например, “крэкеров” (*cracker*) - специалистов по обходу механизмов безопасности; “кранчеров” (*cruncher*) - специалистов по снятию с программного обеспечения защиты от копирования; “крэшеров” (*crasher*) - любителей активно поэкспериментировать с компьютерной системой с целью выяснения возможностей управления ею. В зависимости от предмета деятельности хакеров можно разделить на три группы.

Software hackers, или софтверные хакеры, занимаются тем, что “ломают” (“взламывают”) программное обеспечение. Это, наверное, самая многочисленная группа хакеров, и ущерб от деятельности этих людей измеряется миллионами долларов. Ведь “вскрывают” не только игры и программы ценой в 50-100 долларов - этим

умельцам “по зубам” даже такие дорогостоящие продукты, как, например Autodesk 3D Studio (стоимость этого пакета превышает тысячу долларов).

Phreaks. По определению, фрикер - это человек, который предпочитает “альтернативные” способы оплаты теле- и прочих коммуникационных услуг. Самые распространенные “задачи” фрикеров: как звонить с телефона-автомата без жетона, как пользоваться межгородом бесплатно, как заставить соседа платить за себя, если стоит блокиратор, и т.д. Они активно работают в крупных городах, где устанавливаются таксофоны на электронных кредитных картах. Некоторые фриеры смогли перепрограммировать чипы стандарта ISO так, что на карте открывается практически неограниченный кредит на телефонные разговоры. Таких людей называют “carders” - кардеры. С телефонных карточек они перешли на банковские. Поскольку кардеры потенциально могут принести наибольший вред, за их действиями тщательно следят спецслужбы.

Net hackers. Именно в то время, когда Internet-провайдеры начали расти, как грибы, получили развитие сети на основе X.25 и России стали доступны сети типа CompuServe, GNN, America OnLine (AOL). Работа сетевого хакера заключается в том, чтобы взломать защиту провайдера и сообщить ему об этом. Как правило, хакер после этого награждается премией.

Известные взломщики

- Роберт Моррис — автор Червя Морриса 1988 года.
- Адриан Ламо — известен взломом Yahoo, Citigroup, Bank of America и Cingular.
- Джонатан Джеймс — американский хакер, стал первым несовершеннолетним, осужденным за хакерство.
- Джон Дрейпер — один из первых хакеров в истории компьютерного мира.
- Кевин Поулсен — взломал базу данных ФБР и получил доступ к засекреченной информации, касающейся прослушивания телефонных разговоров.
- Гэри Маккиннон — обвиняется во взломе 53-х компьютеров Пентагона и НАСА в 2001—2002 годах в поисках информации об НЛО.

Хакерская атака в узком смысле слова — в настоящее время под словосочетанием понимается «Покушение на систему безопасности», и склоняется скорее к смыслу следующего термина **Крэкерская атака**. Это произошло из-за искажения смысла самого слова «хакер».

Mailbombing

Большое количество почтовых сообщений делают невозможными работу с почтовыми ящиками, а иногда и с целыми почтовыми серверами. Эту атаку сложно предотвратить, так как даже почтовые фильтры провайдеров не могут определить реального отправителя спама. Провайдер может ограничить количество писем от одного отправителя, но адрес отправителя и тема зачастую генерируются случайным образом.

Переполнение буфера

Принцип данной атаки построен на использовании программных ошибок, позволяющих вызвать нарушение границ памяти и аварийно завершить приложение или выполнить произвольный бинарный код от имени пользователя, под которым работала уязвимая программа. Данная атака позволит получить полный контроль над компьютером жертвы.

Вирусы, троянские программы, почтовые черви, снифферы, Rootkit-ы и другие специальные программы

Такие программы предназначены для поиска и передачи своему владельцу секретной информации, либо просто для нанесения вреда системе безопасности и работоспособности компьютера жертвы. Принципы действия этих программ различны.

Сетевая разведка

В результате атаки можно получить закрытую информацию о построении и принципах функционирования вычислительной системы жертвы. В ходе такой разведки злоумышленник может производить сканирование портов, запросы DNS, эхо-тестирование открытых портов, наличие и защищённость прокси-серверов.

Сниффинг пакетов

Также довольно распространённый вид атаки, основанный на работе сетевой карты в режиме promiscuous mode, а также monitor mode для сетей Wi-Fi. В таком режиме все пакеты, полученные сетевой картой, пересылаются на обработку специальному приложению, называемому сниффером. В результате злоумышленник может получить большое количество служебной информации.

IP-спуфинг

Для атаки крэкеру необходимо воспользоваться IP-адресом, разрешённым в системе безопасности сети. Это возможно, если система безопасности позволяет идентификацию пользователя только по IP-адресу и не требует дополнительных подтверждений.

Man-in-the-Middle

Вид атаки, когда злоумышленник перехватывает канал связи между двумя системами, и получает доступ ко всей передаваемой информации. При получении доступа на таком уровне злоумышленник может модифицировать информацию нужным ему образом, чтобы достичь своих целей. Цель такой атаки — незаконное получение, кража или фальсифицирование передаваемой информации, или же получение доступа к ресурсам сети. Такие атаки крайне сложно отследить, так как обычно злоумышленник находится внутри организации.

Инъекция кода

Семейство атак, объединенных одним общим принципом - в результате атаки данные выполняются как код.

SQL-инъекция — атака, в ходе которой изменяются параметры SQL-запросов к базе данных. В результате запрос приобретает совершенно иной смысл, и в случае недостаточной фильтрации входных данных способен не только произвести вывод конфиденциальной информации, но и изменить/удалить данные.

RНР-инъекция — один из способов взлома веб-сайтов, работающих на RНР. Он заключается в том, чтобы внедрить специально сформированный злонамеренный сценарий в код веб-приложения на серверной стороне сайта, что приводит к выполнению произвольных команд.

Межсайтовый скриптинг или XSS (аббр. от англ. *Cross Site Scripting*) — тип уязвимостей, обычно обнаруживаемых в веб-приложениях, которые позволяют внедрять код злонамеренным пользователям в веб-страницы, просматриваемые другими пользователями.

XPath-инъекция — вид уязвимостей, который заключается во внедрении XPath-выражений в оригинальный запрос к базе данных XML. Как и при остальных видах инъекций, уязвимость возможна ввиду недостаточной проверки входных данных.

Социальная инженерия

Социальная инженерия (от англ. Social Engineering) — использование некомпетентности, непрофессионализма или небрежности персонала для получения доступа к информации. В ходе такой атаки злоумышленник устанавливает контакт с жертвой, и, вводя её в заблуждение либо войдя в доверие, пытается получить необходимые сведения, которые сложно получить другим путём, либо другие пути являются более рискованными.

Отказ в обслуживании

DoS — атака, имеющая своей целью заставить сервер не отвечать на запросы.

DDoS — подтип DoS атаки, имеющий ту же цель что и DoS, но производимой не с одного компьютера, а с нескольких компьютеров в сети.

Любая атака представляет собой не что иное, как попытку использовать несовершенство системы безопасности жертвы либо для получения информации, либо для нанесения вреда системе. Поэтому причиной любой удачной атаки является профессионализм крэкера и ценность информации, а также недостаточная компетенция администратора системы безопасности в частности, несовершенство программного обеспечения и недостаточное внимание к вопросам безопасности в компании в целом.

Но наши, отечественные хакеры, действительно, одни из самых опасных в мире. Однако, чаще всего, их мишенями являются не простые жители какой-либо страны, в крупные банковские счета. Регулярно преступниками из России производятся атаки на международные платежные системы, веб-сайты бизнес-гигантов или банков. От хакерской атаки пострадала одна из крупных российских авиакомпаний. Ущерб ее составил порядка 150 миллионов рублей».

В процессе изучения данной темы, в колледже был проведен мини-опрос студентов о компьютерных преступлениях и способах защиты.

В опросе участвовало 50 студентов.

| | <i>Вопрос</i> | <i>Да</i> | <i>Нет</i> | <i>Плохо представляю</i> |
|--|--|-----------|------------|--------------------------|
| | Знаете ли вы, кто такие хакеры | 50 | 0 | 0 |
| | Сталкивались ли вы с вирусами | 37 | 10 | 3 |
| | Знаете ли вы как защищать свою информацию | 30 | 15 | 5 |
| | Знаете ли вы, что такое компьютерные вирусы | 45 | 1 | 4 |
| | Нужны ли антивирусные программы | 50 | 0 | 0 |
| | Знаете ли вы другие способы защиты информации, кроме антивирусных программ | 30 | 1 | 9 |
| | Знаете ли о существовании закона РФ о защите информации | 5 | 43 | 2 |

По результатам опроса был сделан вывод, что студенты знакомы с вирусами и антивирусными программами. Однако о других способах защиты информации имеют слабое представление. Поэтому, необходимо повышать уровень осведомленности, знать свои права и законодательные акты по защите информации, чтобы не нарушать закон.

Список использованной литературы:

1. Карелина М.М. «Преступления в сфере компьютерной информации» 1998 г.
2. Кастельс М. «Галактика Интернет» 2001 г.
3. Уголовный кодекс РФ от 13.06.1996 г. № 63-ФЗ (в ред. от 03.12.2012 г.)
4. Компьютерные террористы. - М: Литература, 1997.
5. Журнал "Information Security/ Информационная безопасность"
6. Wikipedia.org – свободная общедоступная мультязычная универсальная интернет-энциклопедия
7. Mvdinformai.ru - Официальный сайт МВД России

УМНЫЙ ДОМ

Янковский Е.А., Лапочкина Я.В.

Руководитель: *Лутовинов С.В.*

ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Понятие «умный дом» появилось еще в 70-е года 20 века за рубежом, в определении которого ключевым понятием служила комплексная система с единым пультом управления. Современное понятие «умный дом» определяется как комплекс управляющих систем, который может реагировать на присутствие человека и окружающую среду с последующим решением, которое направлено на создание благоприятных и комфортных условий для жизни.

Система безопасности сможет вести наблюдение за вашими близкими людьми: пожилыми родственниками или маленькими детьми. Вашим пожилым родственникам может очень пригодиться кнопка, с запрограммированным телефоном скорой помощи, или датчики движения, которые, не обнаруживая долгое время никакого движения, пошлют вам сигнал тревоги. Ваши маленькие дети не смогут открыть дверь, если вы того не желаете. И еще очень много полезных вещей может уметь делать система безопасности. Комфорт является немаловажным требованием и, в общем-то, целью.

Система умного дома - это самая комфортная система управления домом и офисом на сегодняшний день.

По статистике, требования, предъявляемые к системе бытовой автоматике владельцами дома это:

| | |
|------------------------|-----|
| Удобство | 31% |
| Простота использования | 18% |
| Центральное управление | 11% |
| Надежность | 8% |
| Удовольствие | 8% |
| Комфорт | 8% |
| Стоимость/качество | 6% |
| Эстетика/внешний вид | 5% |
| Экономия | 4% |
| Безопасность | 3% |
| Сервис | 1% |

Умный дом создан для самостоятельной работы, не требует постоянных действий человека. Достаточно всего одного вмешательства, чтобы настроить все необходимые параметры и интеллектуальная система приступит к работе. Система управления работает по индивидуальным сценариям, которые закладывает хозяин «умного дома». Сценарий «утро» (включение чайника, музыки, поднятие занавесок на окнах и т.п.), «отдых» (приглушенный свет, негромкая музыка, мягкий свет от камина) — эти и другие развлечения можно прописать для вашей интеллектуальной системы.

Однако, основным назначением «умного дома» является все же безопасность в доме. Эффект управления светом позволяет имитировать присутствие хозяев, тем самым уменьшать возможность проникновения в квартиру посторонних. Если вдруг в ваш дом пытаются ворваться, система непременно сообщит об этом охранным агентствам, за которыми закреплен дом и хозяевам, а также включит видеонаблюдение и запись.

«Умный дом» всегда следит за приборами, никогда не забудет полить цветы и конечно отключит энергооборудование во время отсутствия хозяев.

С такой «умной» системой не придется искать в темноте выключатель — интеллектуальная система по датчикам движения сама включит свет.

«Умный дом» умеет поддерживать оптимальный микроклимат — создает правильную температуру и влажность в комнатах, открывать и закрывать окна даже во время отсутствия хозяев.

Многие думают, что грамотное использование бытовой техники и электроники каким-то слишком негативным образом отразится на здоровье.

Учитывая нашу экологию, нашу окружающую среду, с которой мы сталкиваемся ежедневно, негативное влияние бытовой техники на организм человека, если оно и существует, то настолько мало, что не сравнится с вредностью ежедневного выхода на улицы любого крупного города.

Поэтому, многие считают, что нужно пользоваться благами цивилизации, чтобы облегчить повседневные бытовые хлопоты, все вещи, которые помогают нам по хозяйству, располагают к более удобной жизни, а также являются простым развлечением.

Каждого из нас очень интересует вопрос о том, насколько безопасно инфракрасное излучение (ИК) для организма человека. Инфракрасные лучи не вредны, это подтверждено санитарно-эпидемиологическими заключениями ФС по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека. Но насколько оно полезно - попробуем рассказать.

Инфракрасное излучение или тепловое излучение – это вид распространения тепла и это можно сравнить с теплом от горячей печи, солнца или батареи центрального отопления. Более того, сейчас инфракрасное излучение нашло очень широкое распространение в медицине (инфракрасные бани, стоматология, хирургия...).

ИК излучение играет важную роль в теплообмене. Эффект теплового воздействия на организм зависит: от плотности потока, длительности облучения, зоны воздействия, длины волны, которая определяет глубину проникновения излучения в тело человека. Чем выше температура тела, тем больше частота ИК-лучей. Когда человек сидит перед тепловым рефлектором, он нагревается и его тело излучает тепло, если бы человек, нагреваясь, не излучал, то он бы перегрелся и получил тепловой удар. Мы постоянно подвергаемся действию ИК-лучей, это любые нагревательные приборы в повседневной жизни и в этом случае наш организм сам контролирует ситуацию.

Впервые биологическое действие ИК-излучения было обнаружено по отношению к культурам клеток, растениям, животным. В большинстве случаев подавлялось развитие микрофлоры, у людей и животных активизировался кровоток, и, как следствие этого, ускорялись процессы обмена. Было доказано, что инфракрасные лучи оказывают одновременно:

- болеутоляющее

- антиспазматическое
- противовоспалительное
- стимулирующее и отвлекающее действие.

Исследования ученых показали, что наиболее полезное действие на организм человека оказывает именно длинноволновое инфракрасное излучение, особенно та его часть, так называемые «Лучи жизни» (длина волны 5-15 мкм). Именно в этом диапазоне и находится тепловое излучение человека.

Продукция, основанная на использовании длинноволнового инфракрасного излучения, может оказывать два вида позитивного воздействия на организм человека. Первый вид связан с общеукрепляющим действием на тело, результатом которого является предотвращение болезней и преждевременного старения. Второй вид позитивного инфракрасного излучения состоит в прямом лечении общих недомоганий и болезней. Первый вид воздействия помогает нашему организму предотвратить или справиться с большинством известных недомоганий, основан на усилении природной сопротивляемости организма болезням, повышении иммунитета. Таким образом, это своего рода – одна из форм терапии, основанная на принципах поддержания здоровья, и коренным образом отличается от химиотерапии и хирургического вмешательства. Поэтому она подходит как для бытового использования, так и для различных оздоровительных центров и лечебных заведений в виде физиотерапии. Второй вид позитивного инфракрасного излучения состоит в использовании продукции, основанной на инфракрасном воздействии в его длинноволновой части, способное оказывать прямое терапевтическое воздействие.

Основные технологии системы Под термином «Умный дом» обычно понимают интеграцию в единую систему управления зданием следующих систем: Систему отопления, вентиляции и кондиционирования Охранно-пожарную сигнализацию, систему контроля доступа в помещения, контроль протечек воды, утечек газа Систему видеонаблюдения Сети связи (в том числе телефон и локальную сеть здания) Систему освещения Систему электропитания здания (АВР, промышленные ИБП, дизель-генераторы) Автоматику въездной группы (открытие/закрытие ворот, шлагбаумов) Управление с различных мест здания аудио, видеотехникой, домашним кинотеатром - мультимедиа Телеметрию — удалённое слежение за системами: IP-мониторинг объекта — удалённое управление системами по сети Internet GSM-мониторинг — удалённое информирование об инцидентах в доме (квартире, офисе, объекте) и управление системами дома через телефон (в некоторых системах при этом можно получать голосовые инструкции по

планируемым управляющим воздействиям, а также голосовые отчеты по результатам выполнения действий). Удалённое управление электроприборами, приводами механизмов и всеми системами автоматизации: Электронные бытовые приборы в умном доме могут быть объединены в домашнюю Universal Plug'n'Play - сеть с возможностью выхода в сети общего пользования.

Секция №2 «Психоэмоциональные особенности информационного общества»

АНАЛИЗ ПОДРОСКОВОЙ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ, КАК ОДНОЙ ИЗ ПРОБЛЕМ СОВРЕМЕННОГО ИНФАРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Ельчанинов В.А., Белянко Е.И.
Руководитель: Бортникова М.Е.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

В статье затрагивается актуальная проблема 21 века – игромания. Игромания – информационная зависимость от игровых автоматов, казино, компьютерных игр, Интернета. Были проведены исследования среди детей, подростков и взрослых о том, как влияют компьютерные игры на психику людей. Значительное внимание уделяется детской и подростковой аудиториям, так как на них игромания оказывает сильнейшее воздействие, потому что их психика более слабая. Оно может повлечь за собой серьезные последствия: суициды, разлад в семье, психическое заболевание, деградация, материальные растраты на покупку игр, Интернет и т.д. На основе проведенного исследования авторы пришли к выводу, что игромания - это прогрессирующая болезнь, которая не может быть полностью излечима и которая требует особого внимания.

Игромания - вид расстройства влечений, относящийся к группе психологических зависимостей. Игромания, лудомания (от латинского ludus - игра), игровая зависимость или патологический гэмблинг – этими терминами называют психическое расстройство, в основе которого лежит патологическое влечение к азартным играм (игры в казино, игровых и компьютерных клубах, тотализаторах и др.). По международной классификации болезней основным признаком является постоянно повторяющееся участие в азартной игре, что продолжается и часто углубляется, несмотря на социальные последствия, такие как обнищание, разрушение внутрисемейных взаимоотношений и личной жизни. Самой злободневной формой игромании является игра на деньги. Поэтому во всем мире создаются реабилитационные, социально-психологические и медицинские центры, специализирующиеся на лечении этой болезни.

Почему же люди попадают в игровую зависимость? И почему больше всех страдают дети разных возрастов?

В ходе работы были проведены исследования среди людей различных категорий в возрасте от 12 лет до 30 лет. Проведенный опрос показал, что школьники и студенты, которые не имеют постоянной работы, чаще посещают страницы интернета, чтобы поиграть в компьютерные игры, которые в свою очередь требуют дополнительную оплату за участие в игровом процессе. Выявили, что игрок в среднем тратит 1000 рублей в месяц, это помимо стандартной оплаты за услуги Интернет.

Стадии игровой зависимости:

1-я стадия: начало формирования игровой зависимости, проявляется в усилении желания играть. При этом борьбы мотивов «играть – не играть» ещё нет, и человек может отказаться играть даже при наличии желания. Однако никакого осознания зависимости нет, поэтому частота игр растет.

2-я стадия: игроману всё реже удается волевым усилием запретить себе играть. Появляется и становится напряжённой борьба мотивов «играть — не играть». Игровые сеансы всё более удлиняются, и увеличивается частота игр. Сама игра становится безудержной. Игровой процесс обрастает ритуалами, суевериями.

3-я стадия: на этой стадии игровая зависимость столь сильна, что борьбы мотивов уже нет. Вся жизнь сводится к игре. Игроман готов играть ежедневно и неограниченное время, в перерывах между игрой он живет в игровых фантазиях. Деньги воспринимаются как символ игры. Укорачивается период воздержания и увеличивается продолжительность игры. Желание играть практически неодолимо. Цель игры - сама игра. Последствия игровой зависимости: снижение уровня личности, большой денежный долг, распад семьи, потеря друзей, потеря социального статуса.

Игроки переходят к третьей стадии очень быстро, не замечая первых двух. А так как у детей и подростков слабая психика, то они сильнее подвержены воздействию такой зависимости, которая пагубно влияет на них: суициды, деградация. Ниже приведены выдержки из новостных статей, которые подтверждают выше сказанное:

«...Сын убил отца из-за компьютерной игры «Готика». 14-летний подросток забил ночью отца кувалдой, словно повторяя сценарий игры, чтобы вернуть отобранную родителями клавиатуру. В Туапсе сотрудники правоохранительных органов задержали 14-летнего Ярослава Мельниченко, который убил своего отца из-за того, что у него отобрали клавиатуру компьютера, и он не смог играть в свою любимую игру - "Готика". Как известно, в одной из самых культовых видеоигр герои дерутся с помощью различных видов оружия - топоров, булав, молота, мечей и других.

Подросток, буквально грезивший игрой, нанес спящему отцу шесть ударов кувалдой по голове, затем позвал мать и под страхом смерти заставил ее вернуть отобранную клавиатуру. А после спокойно пошел играть в компьютер. - Накануне вечером брат вел себя как обычно, мало разговаривал, играл в телефоне, - рассказала Life News 25-летняя сестра подростка-убийцы. – Потом они с отцом смотрели комедию по ТВ. Он все время спрашивал, когда мы разойдемся спать. Перед тем как все отправились спать, мать и отец сказали сыну, что он не должен сегодня ночью опять играть в компьютер. Когда Ярослав стал протестовать, матери пришлось отключить клавиатуру от компьютера и спрятать ее у себя в комнате. Ярослав сделал вид, что смирился и лег спать. А затем уже глубокой ночью мальчик решил расправиться с "обидчиками". Убив отца, он разбудил мать и потребовал вернуть клавиатуру, пригрозив, что сделает с ней то же самое. - Подросток наносил удары через заранее приготовленный пакет, чтоб не забрызгать себя кровью, - рассказал Life News следователь СКП по Туапсе Борис Фролов. - Он признался, что сначала планировал убить мать, но побоялся, что не справится с отцом. После того как шокированная женщина вернула сыну клавиатуру, он запер мать в комнате и забрал у нее телефон. Подросток сразу во всем сознался. Первым вопросом, который Ярослав задал следователю, был: "А будет ли в тюрьме компьютер?". По словам правоохранителей, мальчик не скрывает, что удовлетворен содеянным. "После убийства я стал главным в семье", - заявил подросток на допросе. Родственники в шоке от случившегося и винят во всем чрезмерную родительскую любовь. Ярослав был единственным наследником дома и семейного бизнеса – гостиницы на черноморском побережье. Три года назад мальчик поступил в кадетский корпус, но в прошлом году заставил родителей забрать его оттуда, жалуясь на слишком строгую дисциплину. По словам соседей, у Ярослава почти не было друзей, все свободное время он проводил за компьютером, играя в свои любимые игры "Готика" и "Сталкер". За убийство родного отца 14-летнему подростку грозит до 10 лет лишения свободы.....»[1]

«...Игрушки как ловушки. Исповедь бывшего кибер-спортсмена. С компьютерными играми я познакомился еще в школьные годы. Тогда, в середине 90-х, не было какого-то единого игрового сообщества, компьютерные классы только-только открывались, а о клубах и интернет-кафе не было и речи. Играли в основном в "стрелялки" (FPS – First Person 3D-Shooter), такие, как Wolfenstein 3D и Doom. С них я и начинал. Позже появились Doom II и Duke Nukem 3D, а затем пришла эра Quake. Из всех режимов игры меня более всего привлекал сетевой – это когда несколько

человек (каждый со своего компьютера) соревнуются между собой в едином игровом киберпространстве. Цель такого соревнования - виртуальное убийство себе подобных, где за каждого убитого соперника вам начисляется очко – “FRAG”, после чего противник тут же перерождается и данная схема повторяется в режиме скоростного конвейера... Я, тогда еще мальчишка пятнадцати лет, довольно быстро набирал обороты. Играя мышью, одержал победу на первом чемпионате по Doom-II, а позднее, с выходом Quake, основал один из первых кланов Новосибирска – “Rose of the Shadows”. Вокруг меня сформировался круг столь же увлеченных людей, которые вошли в состав новой команды (насчитывавшей в итоге 42 человека). Стихийно возникали кланы, проводились дружеские встречи и чемпионаты. Это захватывало нас всецело, перерастая из формы отдыха в вид спорта (позднее, в 2000 году, кибер-спорт официально объявят Олимпийским видом спорта). Конечно, “боевой дух” и соперничество, желание быть первым, а также динамика и красочность FPS играли для меня немаловажную роль. Но все это было ничтожно по сравнению с удовольствием, которое испытываешь, одерживая верх над противником. Почувствовав однажды вкус настоящей победы, ты становишься, буквально, одержим желанием побеждать снова и снова (и разработчики игр это прекрасно понимают). Как ни странно, таким же стимулом для меня было и поражение, это “подстегивало”, заставляло уделять больше времени тренировкам и разработке новых тактических схем – всего того, что давало шанс получить преимущество над другими. Когда мы собирались вместе и начинали играть, благодаря общему настрою атмосфера вокруг заряжалась настолько, что казалось, готова была извергать молнии. И стремясь к общей цели, глубоко переживая поражения и победы, мы превращались в единое целое – мощное и всепоглощающее нечто.

Но потребность испытывать подобное состояние вскоре стала для нас чем-то жизненно необходимым. В этом состоянии есть все – и радость, граничащая с восторгом и эйфорией, и резкие перепады настроения – от счастья до депрессии, и мощнейшие выбросы адреналина, и забытие в игре. Прибавьте сюда духоту игровых помещений, нервное перенапряжение и многочасовое сидение у мониторов, без еды, сна и отдыха. Подобный режим стал для меня повседневной нормой. Но при кажущейся эмоциональной разрядке я на самом деле все больше и больше “натягивал пружину”, двигаясь к пределу своих психических и физических возможностей. Я стал очень несобранным, раздражительным и вспыльчивым, при этом на любые замечания реагировал крайне остро. Когда мои близкие, видя, что со мной происходит, пытались меня вразумить, я мгновенно взрывался и на

повышенных тонах убеждал, что со мной все в порядке. Но, по сути, это были лишь оправдания перед самим собой. На деле же я был совершенно не “в порядке”, особенно в физическом плане. От переутомления у меня часто возникали слабость и тошнота, хотя внутренне я был очень возбужден. Я плохо спал, часто с жуткими кошмарами, а, закрывая глаза, почти постоянно видел перед собой мелькающие кадры игры. В полубредовом состоянии это обычно сопровождалось произвольными подергиваниями тела, реагирующего на то, как в сознании проигрывались сцены ухода от ракет противника или прыжки. Я все понимал, но не желал отказываться от своего образа жизни, подсознательно ища оправдание и упорно отодвигая поиск выхода из сложившейся ситуации. Действительно, стоило мне на время воздержаться от игр, как тут же возникало чувство опустошенности и тревожного беспокойства, казалось, я все время куда-то опаздываю, что мне чего-то остро не хватает. Все мысли были только об игре, ведь таким образом я пытался воссоздать внутри себя привычную обстановку, проигрывая в сознании возможные схемы развития той или иной игровой идеи. Из-за того, что компьютерные игры подразумевают сидячий образ жизни, мое состояние ухудшалось. Конечно, что-то я все же замечал, старался делать зарядку, поддерживать себя в форме – но этого было недостаточно.

Хотя, нельзя не отметить, что наряду с отрицательными сторонами были и положительные: подобные игры отлично развивают реакцию, ориентацию на местности, боковое зрение, мышцы кистей, стратегическое мышление. Однако стоит ли это безвозвратно потраченного времени и “посаженного” здоровья? К тому же все эти навыки можно развить и другими способами. Но я был юн и совершенно не задумывался о будущем, казалось, ресурсы организма неиссякаемы и моим возможностям нет предела.

Так прошло десять лет. Как кибер-спортсмен я добился многого, внес вклад в развитие и становление кибер-движения, завоевал титул чемпиона города, а созданный мною qwsl-клан “Rage” в течение трех лет держал пальму первенства в Новосибирске, после чего мы покинули игровую арену, так и оставшись непобежденными.....

...К православной вере я пришел еще в детстве, поэтому все происходящее мне было изначально чуждо. Я понимал, что поработен самой настоящей страстью, и искренне раскаивался. Но ловушка оказалась весьма изощренной, поэтому избавиться от зависимости было очень трудно.

Я несколько раз уходил из кибер-спорта, но возвращался вновь, пока окончательно не отказался от игр. И я уверен, что в этом мне помогла не

столько сила воли, сколько вера и молитвы за меня моих близких, в первую очередь – мамы.....»[2]

Причиной детской игромании может стать: неумение преодолевать стрессовые ситуации и частое подвергание ребенка стрессу; невнимание со стороны взрослых их безучастие; постоянные конфликтные ситуации и ссоры с родителями, а также физические наказания; формирование завышенной самооценки и частые поощрения за успехи в компьютерных играх; жестокость и жесткость родителей; средство избавления от скуки, если у ребенка нет никаких других увлечений.[3]

Можно ли вылечить такую болезнь?

Лечение игромании является обязательным для каждого человека с данной зависимостью. В отрыве от реальности, у человека развиваются вегетативные расстройства. Может возникнуть потеря сна, настроения и аппетита. У человека появляется чувство тоски, депрессия, дисфория, в случае если его отлучить от компьютерной игры. Лечение от компьютерных игр сегодня возможно. Для этого необходимо обратиться в реабилитационный центр, где помощь оказывают квалифицированные специалисты. В реабилитационных центрах проходят успешное лечение множество людей. Структура лечения включает в себя сеансы обучения самоконтролю, сеансы психотерапии, прописываются медикаментозные препараты, которые снижают тревожность и регулируют безудержное поведение.

Для того чтобы уберечь подрастающее поколение от возникновения зависимостей от игр, родители должны обращать внимание на то, во что играет их ребенок. Игры должны подбираться в соответствии с возрастом ребенка. Многие предпочитают вместо развивающих игр агрессивные, в которых требуется уничтожить противника. Подобные игры представляют больший интерес, так как придают больше азарта. Детей необходимо уберечь от препровождения за такими играми, так как они затягивают, а неокрепшая детская психика является крайне податливой, и оттянуть ребенка от компьютерной игры становится все сложнее.

Взрослым стоит больше заботиться о психическом здоровье детей, уделять им больше своего внимания и проявлять любовь. Внимание к детям и своим близким позволит вовремя заметить нездоровый интерес к компьютерной игре или чему-то другому. Раннее лечение зависимостей обходится проще, поэтому важно не запускать подобные случаи при их возникновении.[4]

Литература

1. Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игры. // Новые методы и средства обучения.-1999.-№ 1, с.30-36.
2. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. // Психологический журнал.-2000.- №1, с.86-100.
3. [1] Могутин, Никита. Российское информационное интернет-издание и телеканал. [Электронный ресурс] /Н.Могутин. – Электрон.текстовые дан. – М.: 2010. – Режим доступа: <http://lifenews.ru/news/20754>
- 4.[2]Милевский, Александр. «Реалисты». Группа сайтов «Пережить.ру». [Электронный ресурс] /А.Милевский. – Электрон.текстовые дан. – 2008-2014. – Режим доступа: http://www.realisti.ru/main/pc_games?id=33
- 5.[3]Editor. Сеть реабилитационных центров «12 Ступеней».[Электронный ресурс] /Editor–Электрон. текстовые дан. – М.: 2014– Режим доступа:<http://nan-ufa.ru/problemyi-detskoy-igromanii-v-sovremennom-obshhestve/>
- 6.[4]Editor. Сеть реабилитационных центров «12 Ступеней».[Электронный ресурс] /Editor–Электрон. текстовые дан. – М.:2014– Режим доступа:<http://nan-ufa.ru/igromaniya-kompyuternaya-zavisimost-u-detey-i-vzroslyih/>

«БОРЬБА С КОМПЬЮТЕРНЫМИ ВИРУСАМИ – ЭТО ВЕЧНАЯБОРЬБА ДОБРА СО ЗЛОМ»

Рохзвезде Г.Д., Пачин А.Н.

Руководитель:Гафурова И.Г.

ОГБОУ СПО «Томский лесотехнический техникум»

Мы живем в технологически развитом обществе. Компьютеры стали частью нашей повседневной жизни. Постоянное использование компьютерных технологий привело к возникновению вирусов, которые стали огромной проблемой для пользователей. Вирусы - деструктивные программы, которые атакуют компьютеры и мешают их работе. Вирус может легко повредить или удалить данные с компьютера, что может очень дорого нам обойтись. Чтобы избежать заражения компьютера, нам очень важно узнать о том, как работают вирусы и о том, какие действия предпринимаются со стороны антивирусных программ.

Количество компьютерных вирусов растет ежедневно. В то же время, постоянно появляются новые и обновляются старые антивирусные

программы. Тем не менее, вирусам удастся проникнуть и подвергнуть наши компьютеры опасности.

Проблема Добра и Зла — это вечная проблема, которая волновала и будет волновать человечество. В нашем случае выявляется противоречие между антивирусными программами (ДОБРОМ) и вирусами (ЗЛОМ). На основании этого противоречия был сформулирован проблемный вопрос выдвинуто несколько гипотез :

Проблемный вопрос

Как, при постоянно увеличивающемся количестве компьютерных вирусов, обеспечить эффективную антивирусную защиту программ и данных ?

Гипотезы :

1. *В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если мы будем знать природу вирусов, методы и средства борьбы с ними , а так же, соблюдать все правила антивирусной защиты , использовать многоуровневую стратегию и инновационные технологии.*

2. *В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если усилить защиту, установив на компьютер сразу несколько антивирусных программ.*

3. *В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если после обнаружения компьютерного вируса сразу форматировать жесткий диск и заново устанавливать программное обеспечение.*

4. *В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если будет постоянно развиваться антивирусное программное обеспечение.*

Вся исследовательская работа была разбита на 3 этапа, по каждому из которых сделаны соответствующие выводы.

Этап №1. Оценка вирусной опасности

На этом этапе, на основе изучения различных источников, выяснили основные признаки и функции вирусных программ.

Основные признаки заражения компьютера

Основными признаками заражения являются - замедление работы компьютера, перезагрузка или зависание компьютера, неправильная работа ОС или прикладных программ.изменение длины файлов, появление новых файлов, уменьшение объема оперативной памяти, рассылка сообщений *e-mail* без ведома автора и др.

Вредные действия вирусов

Вредными действиями вирусов являются - звуковые и зрительные эффекты, имитация сбоев ОС и аппаратуры, перезагрузка компьютера, разрушение файловой системы, уничтожение информации, шпионаж – передача секретных данных, массовые атаки на сайты Интернет

Для того, чтобы вирус смог выполнить какие-то действия, он должен оказаться в памяти в виде *программного кода* и получить управление.

Поэтому вирусы заражают не любые данные, а только программный код, который может выполняться. Например: программы – *.exe, *.com, загрузочные сектора дисков и дискет, командные файлы – *.bat, драйверы – *.sys, библиотеки – *.dll, документы с макросами – *.doc, *.xls, *.mdb, Web-страницы со скриптами и т.д.

В отличие от кода программ, файлы с данными (например тексты, рисунки, звуковые и видеофайлы) только обрабатывают информацию, поэтому заложенный в них код никогда не должен получить управления компьютером. Однако из-за ошибок в программном обеспечении может случиться так, что специально подобранные некорректные данные вызовут сбой программы обработки и выполнение вредоносного кода. Таким образом, существует некоторый шанс, что вредоносная программа, внедренная в рисунок или видеофайл, все-таки запустится.

Существуют разные источники заражения вредоносными программами – это диски, флеш-накопители, электронная почта, системы обмена мгновенными сообщениями, веб-страницы и др.

Выводы по 1 Этапу:

Мы рассмотрели какую опасность в действительности представляют компьютерные вирусы и выяснили :

- Вирусная активность влияет на производительность компьютера.
- Вирусы могут производить широкий спектр эффектов, от полного разрушения всей информации до запуска небольшой программы-шутки с незначительными вредными последствиями или без них.
- Вирусы заражают не любые данные, а только программный код, который может выполняться.
- Вирусы имеют множество каналов распространения.

Этап №2. Причины появления и природа вирусов. Создание тестового вируса.

На этом этапе были выяснены причины появления и природа вирусов, а также создан тестовый вирус для оценки антивирусных программ.

История и причины появления вирусов

Первый прототип вируса появился еще в 1971г. Программист Боб Томас, пытаясь решить задание по передаче информации из одного компьютера на другой, создал программу *Creeper*, которая поневоле «перепрыгивала» из одной машины на другую в сети компьютерного центра. Правда эта программа не наносила убыток. Термин «компьютерный вирус» был предложен в 1983 году Фредом Коэном из Университета Южной Калифорнии. *Компьютерным вирусом* является программа, способная к размножению без участия пользователя. Она может создавать свои дубликаты и внедрять их в вычислительные сети и файлы, системные области компьютера и прочие выполняемые объекты. При этом дубликаты сохраняют способность к дальнейшему распространению. В 1989 г. 23-летний американский студент Роберт Моррис написал небольшую программу. За его замыслом программа-шутка должна была незаметно распространиться из одного компьютера на другой, не мешая их работе. *С определённой периодичностью программа перезаписывала свою копию.* Червь Морриса был одной из первых известных программ, эксплуатирующих переполнение буфера.

Жизненный цикл вирусов

Как и у любой программы, у компьютерных вирусов можно выделить две основные стадии жизненного цикла – хранение и исполнение. Стадия хранения соответствует периоду, когда вирус просто хранится на диске совместно с объектом, в который он внедрен. Стадия исполнения компьютерных вирусов, как правило, состоит из пяти этапов:

1) загрузки вируса в память; 2) поиска жертвы; 3) заражения найденной жертвы; 4) выполнения деструктивных функций; 5) передачи управления программе – носителю вируса.

Классификация компьютерных вирусов

Вирусы можно классифицировать по различным признакам

По среде обитания : сетевые, файловые, загрузочные и файлово-загрузочные вирусы.

По способу заражения : резидентные и нерезидентные.

По степени воздействия : неопасные, опасные и очень опасные вирусы.

По особенностям алгоритма: простейшие вирусы, вирусы-репликаторы, вирусы-невидимки, называемые стелс-вирусами, вирусы-мутанты и др.

Самые распространенные вирусы - это сетевые черви, распространяющиеся по сетевым каналам и трояны - программы, написанные только с одной целью - нанести ущерб целевому компьютеру путем выполнения несанкционированных пользователем действий.

Создание тестового вируса

На этом этапе работы был создан тестовый вирус EICAR, который поможет определить, правильно ли работает установленный у нас антивирус и какие действия он предложит после обнаружения вируса. Для этого в текстовый файл скопировали ниже приведенный код .

```
X5O!P% @AP[4PZX54(P^)7CC)7}$EICAR-STANDARD-ANTIVIRUS-TEST-FILE!$H+H*
```

Для того, чтобы код заработал, после первой цифры 4 добавили обратный слэш "\" без кавычек. Сохранили наш текстовый файл в формате «.exe», и изменили название файла, например, «test.txt» в «test.exe». Хороший антивирус должен найти этот файл и определить его как вирус. Этот тестовый вирус не является опасным, это только метод тестирования антивируса разработанный Европейским институтом компьютерных антивирусных исследований.

Выводы по 2 Этапу:

Проанализировав информацию, выяснили :

- Причина появления вирусов - неудачный розыгрыш.
- У компьютерных вирусов можно выделить две основные стадии жизненного цикла – хранение и исполнение.
- Вирусы можно классифицировать по среде обитания, по способу заражения, по степени воздействия, по особенностям алгоритма работы.

Создали:

- Тестовый вирус EICAR

Этап №3. Определение средств и правил антивирусной защиты

На этапе №3 выяснили классификацию антивирусных программ и проанализировали несколько антивирусных средств.

Классификация антивирусных программ:

Программы-детекторы обеспечивают поиск и обнаружение вирусов.

Программы-доктора (фаги) не только находят зараженные вирусами файлы, но и "лечат" их, т.е. удаляют из файла тело программы вируса, возвращая файлы в исходное состояние

Программы-ревизоры - запоминают исходное состояние программ, а затем сравнивают текущее состояние с исходным.

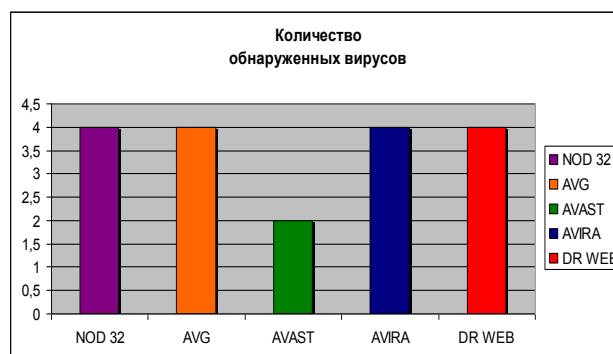
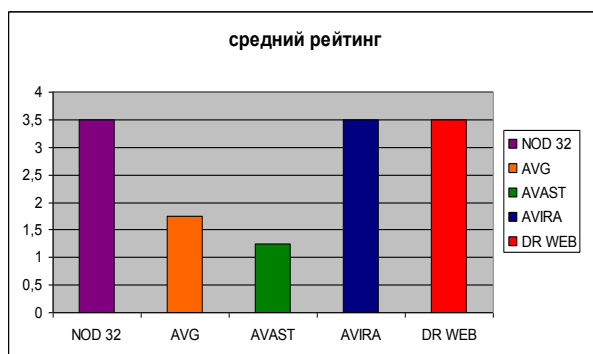
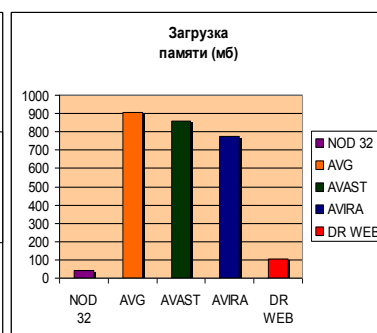
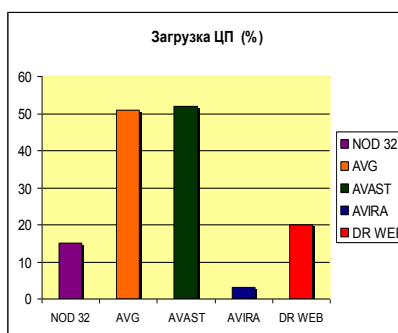
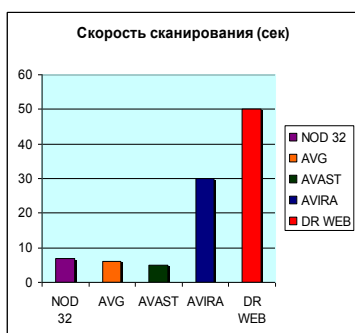
Программы-фильтры (сторожа)-предназначены для обнаружения подозрительных действий при работе компьютера.

Программы-вакцины (иммунизаторы)-применяют, если отсутствуют программы-доктора, "лечащие" этот вирус.

Анализ антивирусов

Для анализа были выбраны следующие антивирусные программы: *NOD 32*, *AVG*, *AVAST*, *AVIRA*, *DRWEB*. В сеть, состоящую из 5 компьютеров, были запущены 4 тестовых вируса EICAR. Анализ проводился по следующим параметрам: *Скорость сканирования(сек)*, *загрузка процессора(%)*, *загрузка памяти(мб)*, *количество обнаруженных вирусов*

| Антивирусная программа | Скорость сканирования (сек) | Загрузка ЦП (%) | Загрузка памяти (мб) | Кол-во обнаруженных вирусов |
|------------------------|-----------------------------|-----------------|----------------------|-----------------------------|
| NOD 32 | 7 | 15 | 401 | 4 |
| AVG | 6 | 51 | 904 | 4 |
| AVAST | 5 | 52 | 860 | 2 |
| AVIRA | 30 | 3 | 773 | 4 |



По средним показателям из пяти антивирусов лучшими являются: *NOD 32*, *AVIRA*, *DRWEB*, . хотя по скорости обнаружения вирусов на первом месте *DRWEB*. На последнем месте – *AVAST*.

Облачные (новые) технологии антивирусной защиты

В облачных антивирусных продуктах выделяют клиентскую и серверную части cloud-антивируса. Первая имеет минимальный размер, устанавливается на машины пользователей и содержит в своем составе

движок, сканирующий данные и отправляющий контрольные суммы файлов на сервер. Дислоцированный в облаках сервер принимает от клиентов хэши файлов, ищет их в базе сигнатур вирусов и выдает свой вердикт относительно чистоты присланных данных. В случае обнаружения вирусов, сервер отправляет клиенту соответствующие скрипты, выполнение которых очищает пользовательский компьютер от вредоносных объектов. Подобная схема взаимодействия не только позволяет существенно снизить нагрузку на аппаратные ресурсы компьютера, но и освобождает пользователя от необходимости постоянно скачивать базы сигнатур. Скорость выявления и блокирования угроз в значительной мере превосходит обычные антивирусные обновления.

Одним из недостатков облачных антивирусов является отсутствие аутентификации и проверки корректности отправляемых источниками данных. Для ее решения достаточно проверять легальность источника данных. Не менее важным недостатком, является зависимость защиты пользователя от наличия стабильного канала связи.

Выводы по 3 Этапу:

Проанализировав информацию, выяснили классификацию антивирусов. Выявили, что новые облачные антивирусные технологии позволяют существенно снизить нагрузку на аппаратные ресурсы компьютера и освобождает пользователя от необходимости постоянно скачивать антивирусные базы, исследовав стратегию антивирусной защиты, пришли к выводу о необходимости применять многоуровневую защиту.

Выводы по исследованию

1). Проведя исследование, выработали стратегию антивирусной защиты.

Средствами разведки в защите от вирусов являются программы-детекторы, позволяющие проверять вновь полученное программное обеспечение на наличие вирусов. **На первом уровне защиты** находятся резидентные программы для защиты от вируса. Эти программы могут первыми сообщить о вирусной атаке и предотвратить заражение программ и диска. **Второй уровень защиты** составляют программы-ревизоры, программы-доктора и доктора-ревизоры. Ревизоры обнаруживают нападение тогда, когда вирус сумел пройти сквозь первый уровень. Программы-доктора применяются для восстановления зараженных программ, если ее копий нет в архиве, но они не всегда лечат правильно. Доктора-ревизоры обнаруживают нападение вируса и лечат зараженные файлы, причем контролируют правильность лечения. **Третий уровень защиты** - это средства разграничения доступа. Они не позволяют вирусам и неверно работающим

программам, даже если они проникли в компьютер, испортить важные данные.

Ни один тип антивирусных программ по отдельности не дает полной защиты от вирусов. Поэтому **наилучшей стратегией защиты от вирусов является многоуровневая защита.**

2. В ходе исследования были выработаны правила антивирусной защиты

Необходимо выполнять следующие правила антивирусной защиты:

Проверять на вирусы все диски, использовать только программное обеспечение и данные, полученные из надежных источников, никогда не открывайте файлы, прикрепленные к электронным письмам, пришедшим от неизвестных вам отправителей, удалять все подозрительные письма, никогда не заходить на сайты, рекламируемые через спам-рассылки, использовать антивирусные программы известных проверенных фирм, регулярно обновлять базы и проводить полную проверку компьютера, не выгружать резидентную часть (монитор) антивирусной программы из оперативной памяти компьютера. не устанавливать на свой компьютер сразу две (или больше) антивирусных программ разных разработчиков.

3) В ходе исследования нашли подтверждение гипотезы:

В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если мы будем знать природу вирусов, методы и средства борьбы с ними, а так же, соблюдать все правила антивирусной защиты, использовать многоуровневую стратегию и инновационные технологии.

В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если будет постоянно развиваться антивирусное программное обеспечение.

Были опровергнуты гипотезы:

В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если усилить защиту, установив на компьютер сразу несколько антивирусных программ.

В борьбе с компьютерными вирусами Добро может только в том случае победить Зло, если после обнаружения компьютерного вируса сразу форматировать жесткий диск и заново устанавливать программное обеспечение

Список литературы :

1. Ташков П.А. Защита компьютера. Сбои, ошибки и вирусы – СПб:Питер, 2010 – 288с.

2. Интернет-университет информационных технологий, <http://www.intuit.ru>

3. Алексеев Е.Г., Богатырев С.Д. Информатика. Мультимедийный электронный учебник , <http://inf.e-alekseev.ru/text/Virus.html>
4. Облачная технология в антивирусах <http://dancan.ru/oblachnaya-technologie-v-antivirusax/>
5. Большая вирусная энциклопедия, www.viruslist.com/viruslist.html
6. Ливак Е.Н. Антивирусная защита компьютера, <http://www.online-academy.ru/antivir/teor/teor1-1.htm>
7. Федеральный закон Российской Федерации “Об информации, информатизации и защите информации” от 27.07.2006 № 24-ФЗ.

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРА НА ФИЗИЧЕСКОЕ И ПСИХОЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ЗДОРОВАЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Ермолова А.С., Ястребова И.О., Курек Е.П.

Руководитель: *Бородина А.Е., Колдина Г.А.*

ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Цель

-Изучение влияния компьютера на здоровье человека.

-Гигиенические требования, предъявляемые к организации работы за компьютером.

-Формирование бережного отношения к своему здоровью.

Задачи

Провести исследования среди студентов.

Показать влияние компьютера на здоровье человека и его психику

Выявить гигиенические требования к работе на компьютере.

Актуальность:

Актуальность нашей работы определяется потребностью сформировать здоровой подход обучающихся при работе с компьютером. Компьютер влияет на все биологические характеристики организма человека, и в первую очередь, на его физическое и психическое здоровье. И поэтому мы решили исследовать, влияние компьютера на здоровье и к каким изменениям в организме может привести это влияние.

Гипотеза Влияет ли компьютер на психику человека?

Методы исследования:

Теоретический:

Изучение литературы по выбранной теме

Интернет-ресурсы

Практический :

Анкетирование, математическая обработка данных, построение диаграмм.

Исследуя литературу по вопросу влияния компьютера на здоровье студентов, мы сделали вывод, что компьютер хоть и облегчает человеку жизнь, но в то же время может вызвать серьезную зависимость. Погружаясь в виртуальный мир, человек как бы отгораживается от реальности, перестает интересоваться окружающим. И особенно уязвимы в этом плане подростки, которые еще не сформировались как личности и легко поддаются пагубному влиянию. В отношении некоторых игр у подростков формируется зависимость, подобная наркотической. Многие компьютерные игры вызывают агрессивный настрой, но есть и такие, которые развивают положительные качества.

Проведя анкетирование, мы получили следующие результаты:

1. 23% учеников заботятся о своем здоровье.
2. Большинство (85 %) учащихся имеют компьютер
3. 12% учеников не знают и пренебрегают нормами работы с компьютером.
4. 11% учащихся проводят за компьютером от 4 до 10 часов.
5. 32% учащихся есть постоянное желание играть в компьютерные игры.
6. 33% учеников любят играть в игры, где присутствует террор и насилие, что неизбежно может привести к нарушению психики.
7. 22% ребят выбрали компьютер вместо прогулки на лыжах, 0% - предпочли компьютер вместо общения с другом наяву, большая часть (75%) предпочитают компьютер вместо чтения книг и разгадывания логических игр.

Ученые проводят параллель между частым использованием компьютера и резким ухудшением здоровья подростков. Однообразная и длительная работа с компьютером приводит к чрезмерному напряжению глаз и проблемам с физическим здоровьем. Симптомы проявляются в виде головных болей, неприятных ощущений в глазах, расплывчатости изображения. Но, как это ни странно, подростки быстро адаптируются и, скорее всего, просто не обращают внимания на проявившиеся симптомы.

ВЛИЯНИЕ СЕТИ ИНТЕРНЕТ НА ВОСПИТАНИЕ МОЛОДЁЖИ

Орлова И.В.

Руководитель: *Шайбель Л.В.*

ОГБПОУ «КСПК»

Введение

Одной из отличительных черт нашего времени является глобальная компьютеризация общества, в том числе и образования, практически каждое образовательное учреждение оснащено компьютерами и компьютерными сетями, практически каждый подросток имеет доступ в сеть Internet с компьютера или мобильного телефона.

Глобальная сеть предлагает подросткам множество разнообразных услуг и сервисов: социальные сети, игры online, поиск музыки, фильмов на любой вкус, виртуальное общение в чатах, на форумах, где можно найти собеседника на любую тематику. К сожалению не каждый подросток имеет конструктивное увлечение, такое как спорт, кружки, секции, музыка. Там, где есть пустота, обычно возникает зависимость. Ни для кого не секрет, что подрастающее поколение проводит огромное количество времени в сети и сами шутят по этому поводу "Весна гуляет по планете, а мы опять сидим в Инете". Так чего все-таки больше, плюсов или минусов в такой популяризации глобальной сети? В идеале, интернет-общение должно дополнять нашу жизнь, а не являться основой всей деятельности. Таким образом, кроме множества положительных моментов компьютеризация породила и патологию - интернет-зависимость.

Актуальность данной проблемы подвела к выбору темы проекта "Влияние сети Интернет на воспитание молодежи".

Объект: Интернет-зависимость в подростковом возрасте.

Предмет: разнообразие методов, форм, приемов работы по предупреждению возникновения Интернет - зависимости у молодежи.

Основная гипотеза: – предполагаю, что сетевая среда, кроме ряда положительных моментов, негативно влияет на воспитание и формирование личности молодежи, порождает соответствующую мотивацию поведения, избрание конкретных средств достижения целей (в том числе противоправных).

Цель: выявить влияние социальных сетей на молодёжь.

Задачи: 1. Раскрыть позитивные и негативные стороны влияния Интернета на подрастающее поколение.

2. Проследить влияние Всемирной глобальной компьютерной сети Интернет на мировоззрение молодежи.

3. Проанализировать собранную информацию, сопоставить все имеющиеся факты, оформить проектную работу.

4. Разработать рекомендации и практические советы для родителей и педагогов по предупреждению возникновения Интернет зависимости у молодежи.

Практическая значимость: современные исследования, касающиеся влияния Интернет - зависимости на личность человека в основном делают акцент на влияние на личностные характеристики человека, а межличностная сфера изучена недостаточно широко. Поэтому необходимо проводить исследования в области межличностного взаимодействия, особенно в подростковый период, когда психика человека наиболее подвержена заболеваниям и формированию зависимости.

Методы исследования: теоретические (анализ психолого-педагогической, социальной, философской, медицинской, методической литературы по проблеме исследования), эмпирические методы (анкетирование, интервью), методы статистической обработки данных.

Глава 1. Проблемы воспитания молодежи в эпоху Интернета

Если говорить о характере влияния Интернета на молодежь, то можно выделить два характера воздействия. Дело в том, что Интернет может производить как позитивное, так и негативное воздействие на молодых людей. Мною было выявлено, что в настоящее время существуют две крайние точки зрения. Приверженцы первой утверждают, что Интернет – это зло, и единственное, для чего он пригоден, это скачивание рефератов и просмотр сайтов неприличного содержания. Их противники оспаривают эту мысль, доказывая, что только в просторах мировой сети человек может выразить себя, найти свое «Я» и высказать свою точку зрения, не боясь быть не понятым.

1.1. Положительные черты влияния Интернета

В результате изучения литературы, мною были выделены плюсы Интернета. Появились такие возможности, как заработок в сети, способ показать, проявить себя, поместить свою собственную страничку, написанные программы и прочее. Также через Интернет можно найти работу, старых друзей, которых давно потерял. А как приятно пообщаться с людьми из твоего города, если ты, например, уехал оттуда, а возможности вернуться нет! Internet помогает всем.

В настоящее время через Интернет можно делать практически всё – делать покупки, заказывать авиабилеты и номера в отелях, рекламировать свои товары и фирмы, общаться самыми различными способами, найти там

можно абсолютно всё, а если чего-то там нет, значит, этого нет вообще, можно дружить и даже влюбляться, и это далеко не всё.

Также миллионы инвалидов получили возможность реальной удаленной работы, возможность общаться с друзьями. В Интернете существует огромные библиотеки всевозможной литературы, в первую очередь ценна научная литература - так как обычные книги стоят больших денег, многие ученые, как это ни прискорбно, не в состоянии обеспечить себя необходимой литературой, Интернет дает им такую возможность. Интернет дает возможность многому научиться, получить профессию либо поднять свои навыки на иной уровень. Так же в Интернете можно всегда получить самые свежие новости узкой либо широкой тематики.

Форумы позволяют общаться тысячам, миллионам людей. Чаты и ICQ дают возможность общаться в реальном времени, таким образом, два, и больше, человека находящиеся в разных точках мира разговаривают так, как будто бы они стоят рядом. Интернет это благо!

1.2. Отрицательные черты влияния Интернета

За положительной стороной Интернета, как позже мною выявлено, скрываются и минусы. В Интернете существуют клубы самоубийц, клубы наркоманов, клубы, обучающие начинающих террористов. В Интернете полно порнографии. Большинство молодых людей покупают модем лишь для того, что бы зайти на порносайт. На подобный сайт могут зайти и дети 13-16 лет - и что они увидят? От себя скажу – что нужно бороться с этим! Необходимо устранять не последствия, а причину!

В Интернете появились хакеры, гробящие все на своем пути ради удовлетворения своего ущемленного самолюбия, они не могут создать, могут только разрушить.

Изучив литературу по данной теме, мною были сделаны выводы о вредном воздействии сети на организм человека. Длительная работа за компьютером негативно сказывается на многих функциях нашего организма: высшей нервной деятельности, эндокринной, иммунной и репродуктивной системах, на зрении и костно-мышечном аппарате человека... Что это может означать для простого человека? Все что угодно! От испорченного зрения до варикозного расширения вен на ногах. Честно говоря, все это можно "заработать" и без компьютера, просто ведя несбалансированный образ жизни. Компьютер является лишь еще одним звеном в той же цепи: недостаточный отдых, малоподвижный образ жизни, неорганическое питание и многое другое.

Симптомы Интернет зависимости у подростков:

1. Большую часть свободного времени (6-10 часов) подросток проводит за компьютером;
2. У подростка практически нет реальных друзей, зато много виртуальных;
3. Расходует или требует значительные суммы денег на постоянное обновление программного обеспечения и устройств компьютера;
4. Пренебрегает собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
5. Подросток часто обманывает, пропускает школу, чтобы посидеть за компьютером, теряет интерес к школьным предметам;
6. Трудно встаёт по утрам, в подавленном настроении, ощущает эмоциональный подъем только когда садится за компьютер.

Отсюда следует вывод, что интернет - зависимые пользуются сетью для получения социальной поддержки (за счет принадлежности к определенной социальной группе: участия в чате или телеконференции); сексуального удовлетворения; возможности творения виртуального героя (создания нового "Я"), что вызывает определенную реакцию окружающих, получения признания окружающих.

Глава 2. Роль Интернета в образовательных учреждениях

2.1. Интернет глазами молодежи

Так, что же такое Интернет с точки зрения молодежи? Прежде всего - это средство развлечения, а уж потом источник знаний и помощник в учёбе. Для большинства подростков Всемирная сеть – это очередная игрушка для получения интересующей его информации.

Есть и те, для кого Интернет – это не заменимый помощник для получения знаний. А кто-то, вообще до сих пор просиживает в библиотеках и получает информацию «по старинке». Интернет намного упрощает нам жизнь. Платон предупреждал: «Письменность и чтение уничтожат ораторское искусство». Автомобиль отнял у нас способность к созерцательности. Телефон привел в упадок эпистолярный жанр. Место ораторского искусства заняла литература. На смену созерцательности пришла драма. А эпистолярный жанр был возрожден в электронной почте.

Молодость – это самое замечательное время, которое нужно заполнить яркими моментами и провести его с пользой - по максимуму! Чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно и бесполезно прожитые годы!

2.2. Интернет глазами родителей

"Интернет- это зависимость, и мне бы хотелось оградить своего ребенка от этого. Интернет - это подмена виртуальным реальным, масса информации без цензуры, безнаказанность. В Интернете люди творят, что

хотят. Я не хочу, чтобы моего ребенка обманывали, или он сам обманывался. Я думаю, что это не нормальное общение, а пародия на него. Раньше мой ребенок сидел там из-за того, что ему было нечего делать. Я пыталась его избавить от этой зависимости, но..." В основном родители считают, что это великое зло. Интернет для многих является средство общения - нечто вроде разговора по телефону (случаи чатов и ICQ и т.д.), к тому же электронная почта работает гораздо быстрее, чем обычная, хотя ничто не заменит писем от руки. Считается, что Интернет портит психику и мешает учиться. Много ответов, много причин, а обвиняют во всем глобальную сеть. Родители отключают Интернет дома. Наивные люди. По всему городу существуют Интернет клубы, кафе. Перекрывая его дома, родители усложняют жизнь и себе и своему чаду. Интернет обвиняют в том, что он мешает нормально развиваться (учиться в частности); тяжелую музыку в основном обвиняют в том, что она негативно влияет на психику. Примеров масса. Эту проблему нужно решать по-другому: например, спросить у своих детей, почему их успеваемость упала, и стиль одежды резко изменился (не в лучшую сторону) и не надо делать поспешных выводов. Резкими и жесткими действиями можно только ожесточить против себя, поступайте демократично и старайтесь понять своих детей или просто поставьте себя на их место. Но благо, что сейчас, в основном, родители не имеют ничего против Интернета.

2.3. Исследовательская работа и ее результаты

Чтобы более детально разобраться в роли Интернет и его влиянии на жизнь молодежи, в частности, студентов образовательных учреждений, мною были проведены исследования, в качестве площадки для которых было взято областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение "Колпашевский социально-промышленный колледж".

Непосредственное участие в эксперименте приняли 265 человек. В процессе диагностики были исследованы на предмет выявления Интернет - зависимости 154 студента, родители - 96 человек, преподаватели - 15 человек.

Для решения поставленных задач мною была разработана анкета для подростков, состоящая из 10 вопросов, анкета для родителей, и тест, состоящий из 20 вопросов. Анкетирование и тестирование было письменным и анонимным, так как это позволяет повысить достоверность получаемых данных. В результате исследования были получены данные, которые указаны в презентации.

Также одной из проблем общения в социальных сетях является не соблюдение подростками правил орфографии. Что не может не сказываться

негативно на их общем развитии. Это проявляется в уменьшении словарного запаса, ухудшении культуры речи.

Итак, в результате полученных данных, можно сделать следующие выводы. Подростки более подвержены влиянию социальных сетей, поэтому необходимо, вовремя выявить зависимость и предостеречь от чрезмерного пребывания в социальных сетях. Так как это приводит к деградации личности и не способствует её духовному развитию. Выпускник колледж должен владеть набором компетенций, одна из которых коммуникативная, т.е. он должен уметь общаться в «живую» посредством диалога с реальными людьми.

Заключение

В процессе написания этой работы, я использовала специальную литературу, информацию из сети Интернет. Что и помогло, как мне кажется, раскрыть тему, осветить все проблемы и вопросы. Всё это оказалось довольно увлекательным и познавательным процессом. Я открыла для себя много нового не только в области Интернета, но и о своих сверстниках. В своей исследовательской работе я познакомилась с самим понятием Интернет. Что же он представляет собой на самом деле. Я поняла, что в сети много негатива, борьба с которым просто необходима. На сегодняшний день существуют методы борьбы с негативом в сети, но, к сожалению, они малоэффективны. Мною были подготовлены практические советы по профилактике возникновения зависимости от Интернета и социально-педагогическая программа по профилактике компьютерной зависимости среди молодежи (см. презентацию).

В ходе работы над проектом мною разработаны общие рекомендации родителям, чтобы не допустить возникновения Интернет зависимости у подростка (см. презентацию). Таким образом, формирующаяся в глобальных сетях среда способна оказывать существенное влияние на формирование негативных психологических установок у подростков. Особую роль в нейтрализации негативного информационного влияния компьютерных сетей играет семья. Не должно оставаться в стороне от рассматриваемой проблемы и государство. Следует выработать работающие механизмы ограничения доступа к отдельным сайтам для различных возрастных категорий аудитории Интернета. Требуется законодательно закрепить ответственность владельцев сайтов за содержание размещаемых информационных материалов. И очень важно, чтобы происходящие в глобальных компьютерных сетях противоправные процессы получали адекватное противодействие со стороны правоохранительных органов.

Я надеюсь, что прочитав мою работу многие задумаются... Причём не только подростки, но и их родители. Достучаться до людей – вот самая главная для меня задача, что бы они поняли, что о своих поступках и действиях нужно задумываться. Не интернет делает нас бестолковыми, а мы делаем интернет бестолковым...

Список литературы

1. Виртуальная "личность" и реальное "я": проблема идентичности / А.Г. Осипова // Вопросы культурологии. - 2008. - № 1
2. Гинзбург Э. Когда компьютер приносит беду / Элеонора Гинзбург // Обучение в России. - 2006.
3. Гридчин М.М. Проблемы влияния информационных технологий на молодёжь / М.М. Гридчин // Власть. - 2007. - № 9
4. Лопатин В.Н. Информационная безопасность России: Человек. Общество. Государство. СПб., 2000.
5. Панов С. "Интернет-зависимость": причины и последствия / С. Панов // Учитель. - 2007. - № 5.
6. Петров В.П. Интернет в мировом информационном пространстве / В.П. Петров, С.В. Петров // ОБЖ. - 2008. - № 8.

Интернет-ресурсы:

1. <http://wmarina2007.narod.ru/zdorovesberezhenie>
Здоровьесберегающие технологии
2. <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
Компьютер и здоровье ребёнка
3. <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816> Компьютер и ребенок: все за и против
4. http://www.edu.murmansk.ru/www/to_teacher/methodical/psiholog/rod_sobr/rod_sobr_3.htm Родительское собрание «Компьютер – не забава»
5. www.1september.ru
6. <http://www.svoboda.org/content/article/160555.html>

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Дьяков В.А., Исаева Н.А.

Руководитель: Набойщиков В.Е.

ОГБОУ КТПРТ

Гипотеза и проблемы исследования

А Вы когда-нибудь задумывались о том, что игра в компьютерную игру может привести к серьезному заболеванию?

С развитием компьютерных технологии и расширением рынка игрового программного обеспечения растет число людей, увлекающихся компьютерными играми. Об этом можно судить по нескольким объективно наблюдаемым факторам: активное развитие игрового компьютерного бизнеса, расширение рынка игрового программного обеспечения, увеличение игровых компьютерных журналов и газет, рост количества игровых веб-серверов в сети Интернет. Логично предположить, что с увеличением числа увлекающихся играми людей растет число потенциально имеющих «синдром зависимости» от компьютерных игр. Влиянию новых технологий в большей степени подвергаются дети. Мы решили проверить каково положение в нашей школе.

Наша гипотеза: в нашем техникуме большое количество учащихся имеющих «синдром зависимости» от компьютерных игр.

Актуальность исследования

Психологические особенности подросткового возраста.

В настоящее время в условиях нашей страны подростковый период развития охватывает примерно возраст с 11-12 до 14-17 лет. Это самый долгий переходный период, который характеризуется рядом физических изменений. Психологические особенности подросткового возраста, по мнению различных авторов, рассматриваются как кризисные и связаны с перестройкой в трех основных сферах: телесной, психологической и социальной.

На телесном уровне происходят существенные гормональные изменения, на социальном уровне подросток занимает промежуточное положение между ребенком и взрослым, на психологическом подростковый возраст характеризуется формированием самосознания.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОДРОСТКОВ

Компьютерная игра – это весьма эффективный способ познавательной деятельности. В процессе игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего ребёнок получает удовольствие.

НЕГАТИВНЫЕ СТОРОНЫ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОДРОСТКОВ

С каждым прорывом в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют «компьютерными фанатами» или «геймерами» (от английского слова «game»-игра). Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, они мало общаются с другими людьми – это явление известно специалистам под названием «лудомания».

Лудомания – патологическое пристрастие к азартным играм, которое в соответствии с современной квалификацией болезнью считается психическим расстройством, требующим лечения.

По мнению исследователей, механизм формирования игровой зависимости основан на частично неосознаваемых стремлениях, потребностях: уход от реальности и принятие роли.

Итак, рассмотрим последовательно каждый из этих механизмов.

Уход от реальности. Основой этого механизма является потребность ученика в «отстранении» от повседневных хлопот и проблем, своеобразная трансформация потребности в сохранении энергии. Психологические аспекты механизма основаны на естественном стремлении ученика избавиться от разного рода проблем и неприятностей, связанных с повседневной жизнью. Ролевая компьютерная игра – это простой и доступный способ моделирования другого мира или таких жизненных ситуациях, в которых школьник никогда не был в реальности.

Принятие роли. В основе лежит потребность в игре как таковой, которая свойственна человеку. А также стремление к принятию роли компьютерного персонажа, которая позволяет человеку удовлетворять потребности, по каким-то причинам не способные удовлетворяться в реальной жизни.

Методы исследования

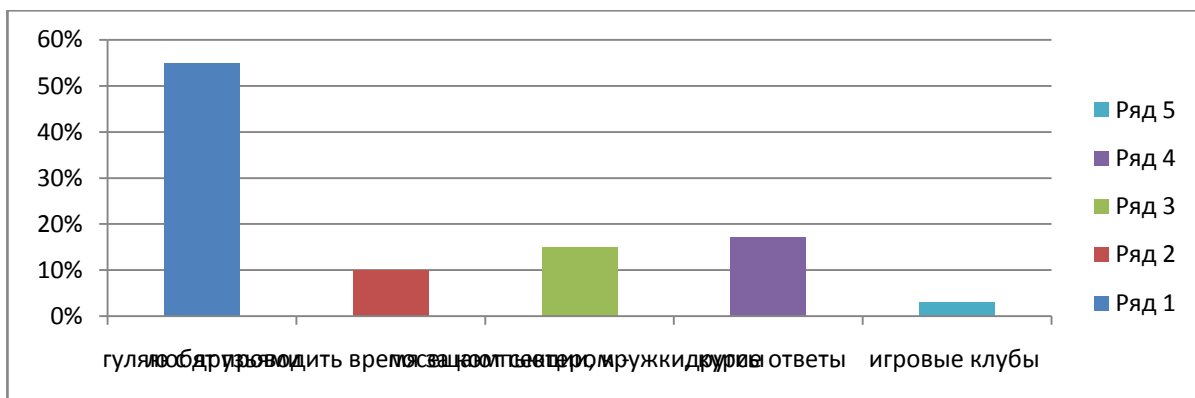
Для реализации исследования было проведено анкетирование, тестирование

среди студентов 1-2 курса ОГБОУ СПО КТПРТ

Творческий подход

Рассмотрим вопросы и проанализируем ответы учащихся на предложенные вопросы:

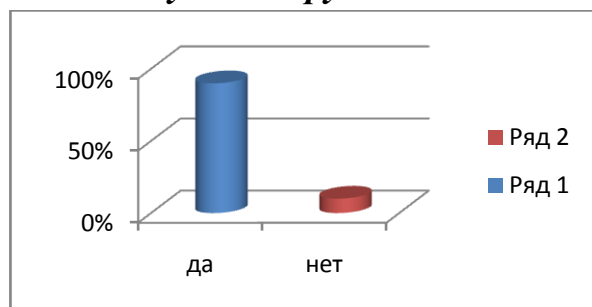
Свободное от школьных занятий время ты проводишь:



Как видно из диаграммы современные подростки большое значение придадут общению со сверстниками

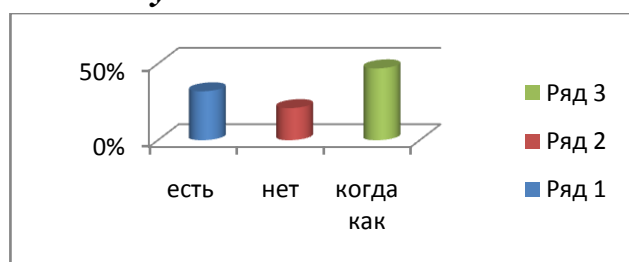
- **гуляю с друзьями 55%**
- **любят проводить время за компьютером 10%**
- **посещают секции, кружки, курсы 15%**
- **другие ответы – 17%**
- **3% подростков** ответили, что свободное время они проводят **игровые клубы**

Много ли у тебя друзей:



Общение со сверстниками в подростковом возрасте принимает характер первоочередной необходимости: это важный специфический канал информации, по которому подростки узнают многие необходимые вещи, которые им не сообщают взрослые, это эмоциональный контакт, это и межличностные отношения, где вырабатываются навыки коммуникативного взаимодействия, в связи с этим у **90 % подростков много друзей, у 10% друзей мало.**

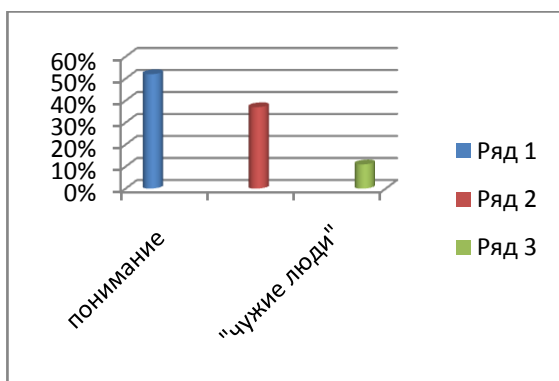
Есть ли у тебя домашние обязанности:



Домашние обязанности **есть у 32%** подростков;

*нету 21% подростков;
когда как у 47 % подростков.*

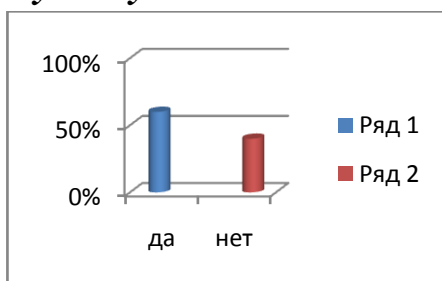
Как складываются твои взаимоотношения в семье:



- *понимание* у 52 % подростков,
- *понимание не всегда* у 37 %,
- *«чужие люди»* у 11 % подростков.

В подростковом возрасте , родителей начинают воспринимать более критично, родители уже не являются абсолютным авторитетом, как в детстве. Однако зависимость подростка от родителей ещё достаточно велика. Именно семья обеспечивает чувство безопасности, является психологической поддержкой, вселяет уверенность в свои силы, способствует снижению чувства тревоги, возникающее у подростка в стрессовых ситуациях.

Чувствуешь ли ты вялость, сонливость?

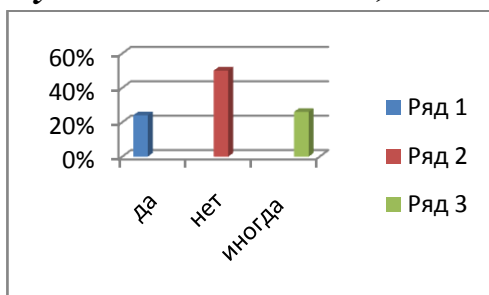


Ответ *«нет»* дали 60% опрошенных старшеклассников.

Ответ *«да»* у 40% подростков.

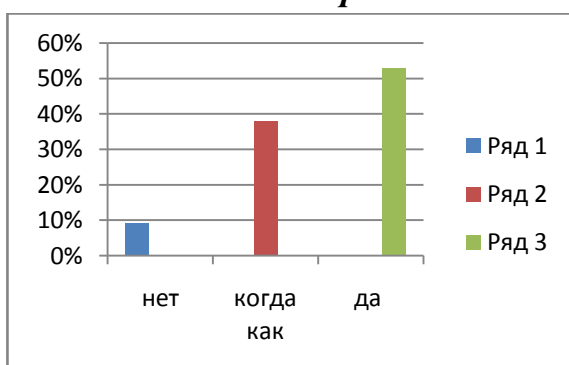
Если исключить необходимость написания реферата или другой необходимой и срочной работы для школы, то получается, что многие родители не задумываются над тем, сможет ли их ребёнок полноценно заниматься в школе после ночного времяпровождения за компьютером. Компьютерные игры – это уход от реальности в вымышленный мир, где не нужно учиться в школе, взрослеть, отвечать за свои поступки, думать о повседневных делах.

Чувствуешь ли ты вялость, сонливость?



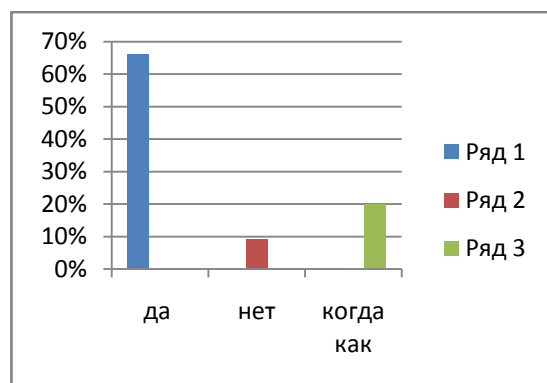
иногда – ответили **26%** подростков, *да и часто* – **24 %** подростков, *нет* – **50%** подростков

Ты ведёшь подвижный образ жизни?



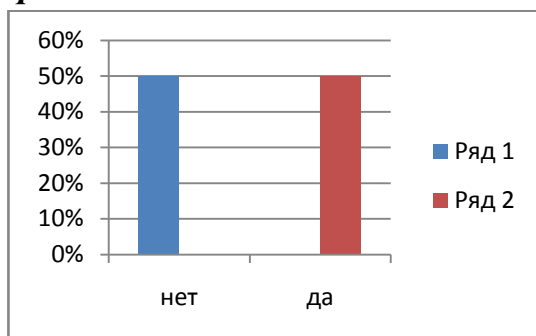
да – **53%** опрошенных,
когда как – **38 %** учащихся,
нет – **9 %** молодежи.

Начатое дело ты обычно доводишь до конца?



когда как – ответили **32,7 %** старшеклассников.
интерес к начатому делу быстро угасает у **10,3 %**
57% старшеклассников, которые ответили *да*

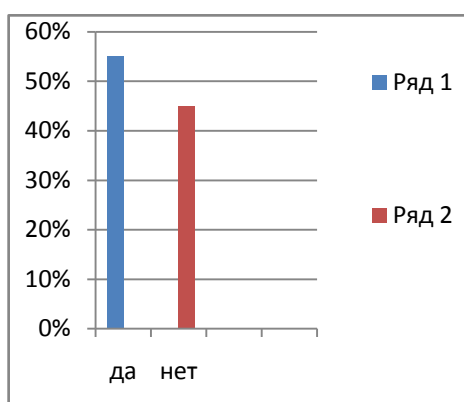
Ты азартный человек?



нет, не азартны – ответили 50 %

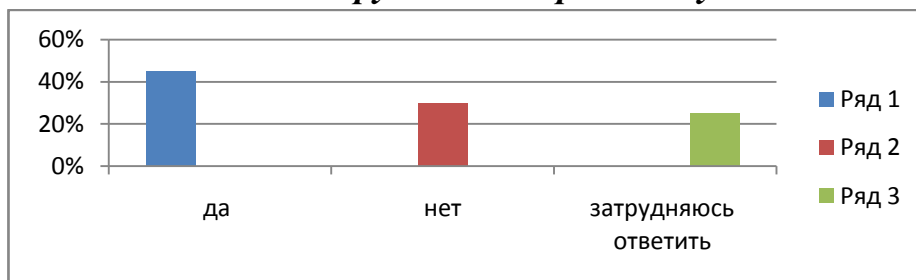
да, азартны – ответили 50%

Есть ли у тебя знакомые, которые посещают игровые клубы?



Да 55%***Нет 45%***

Пойдешь ли ты за компанию с друзьями в игровой клуб?

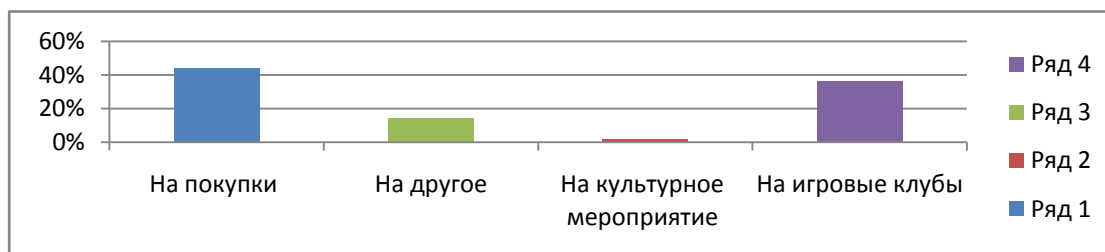


Нет, не пойдут за компанию с друзьями – 30%

старшекласников, ***затрудняюсь ответить***, т.е. могут как пойти так и не пойти – 25 % старшекласников

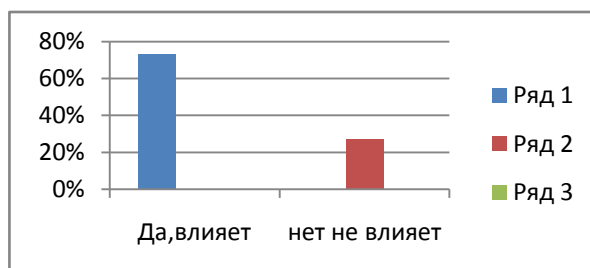
да, пойдут с друзьями в игровой клуб – 45 % подростков.

Личные деньги ты потратишь на:



44 % старшеклассников любит ходить по магазинам и личные деньги потратят **на покупки**, ответ **на другое у 14%** опрошенных, **2 %** подростков личные деньги используют на посещение **культурных мероприятий**, **36 %** старшеклассников потратят деньги **в игровом клубе**.

Считаешь ли ты, что расположение игровых клубов в черте города влияет на увеличение числа играющих подростков?



Почти половина подростков считает, что расположение игровых клубов в черте города приводит к увеличению числа молодёжи, посещающих игровые салоны, **да, влияет** - ответили **73 %** опрошенных, **нет, не влияет** – ответили **27%** подростков.

Анализ литературы по теме исследования ;

Как справиться с компьютерной зависимостью.

Авторы:

С. В. Краснова, Н. Р. Казарян, В. С. Тундалева, Е. В. Быковская, О. Е. Чапова, М. О. Носатова.

Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр

1. Автор: М.С. Иванов

2. Материалы с сайта <http://www.portal-slovo.ru>

3. Созависимость: характеристики и практика преодоления.

Автор: Москаленко В.

4. Проблема компьютерной зависимости. Её актуальность в современной социокультурной ситуации. Автор: Матасова Инна Леонидовна

5. Вид компьютерной аддикции: зависимость от компьютерных игр. Автор: Мунтян Павел

6. Попов О.А. – сайт <http://psystat.at.ua>

7. Homo Gamer психология компьютерных игр. Автор: Игорь Бурлаков

8. Физика для разработчиков компьютерных игр Автор: Д. Конгер

9. Другие наркотики, или Homo Addictus Автор: А. В. Котляров

Выводы

1. На основании проведенного теста мы пришли к выводу, что в нашей школе довольно большое количество учащихся имеющих высокую вероятность зависимости от компьютерных игр, причем у 10-11 классов число учащихся имеющих высокую вероятность зависимости и не имеющих, равномерно.

2. Результаты опроса, о количестве часов проводимым за компьютером и компьютерными играми, дали нам следующие результаты:

- в 15-16 лет время проводимое учащимися за компьютером в среднем не велико (учащиеся объясняют влиянием на этот факт родителей) и почти все это время они играют в компьютерные игры;
- в 17-19 лет (вероятно контроль родителей уменьшается) учащиеся проводят довольно много времени за компьютером, но игровое время у них не занимает уже всего времени за компьютером, школьники часть времени проводят в социальных сетях;
- К концу учебного года время проведенное за компьютером уменьшается (учащиеся объясняют это большей занятостью, из-за подготовки к выпускным экзаменам), время проводимое в игре также уменьшается.

В результате анализа результатов нашей работы мы можем сделать о том, что количество учащихся, имеющих «синдром зависимости» от компьютерных игр, большое, наша гипотеза подтвердилась.

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

Чалый Н.В.

Руководитель: Тюрикова О.Д.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

ВВЕДЕНИЕ

Целью работы является изучение влияния социальных сетей на психоэмоциональное состояние пользователя. В данной работе ставились задачи:

- изучения «социальных сетей»;
- формирование коммуникативности;
- выявления положительных и отрицательных характеристик социальных сетей;
- установления взаимосвязи временного отрезка пребывания в социальных сетях и психоэмоционального состояния пользователя.

Зависимость от социальных сетей на сегодняшний день является одной из актуальнейших проблем 21 века. Ученые утверждают, что *«социальная сеть является универсальным средством коммуникации и поиска людей, с её помощью можно всегда находиться на связи, узнавать новости о друзьях. Но проблема состоит в том, что многие становятся зависимы от общения в социальной сети. Происходит полная замена реальных отношений на виртуальные. И даже при осознании зависимости, не удастся от нее избавиться»*.

Почти у каждого есть аккаунт в социальной сети... Хорошо или плохо? Давайте сегодня мы с вами попробуем разобраться в этом. Начнем по порядку, что такое СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ ?

Существует много трактовок понятий «социальная сеть». Википедия дает такое понятие:

Социальная сеть — платформа, онлайн-сервис или веб-сайт, предназначенные для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений, визуализацией которых являются социальные графы.

С развитием компьютерных технологий каждый знаком с таким понятием как интернет. Сегодня даже ребенок имеет доступ к информационным ресурсам всемирной паутины. Всевозможные сетевые сообщества стали едва ли не самым важным атрибутом современного мира, люди отдают всё большее предпочтение виртуальному общению, а так же для многих людей она является весьма удобным самовыражением. Развитие социальных сетей началось практически с момента возникновения самого интернета в 1969 году. Сначала это были сообщества людей, которых объединяли исключительно профессиональные интересы, далее появились

объединения по увлечениям и хобби. Считается, что самым первой социальной-сетевым ресурсом в появился 1995 году.

Но ведь каждый задавал себе вопрос «А чем я хуже других?», смогу ли я стать так называемым «АВТОРИТЕТОМ»? Так называется отметка «Мне нравится», и чем больше у человека этих отметок, тем авторитетней он является. Но, следует отметить, что увлеченным социальными сетями людям, меньше времени остается на общение с живыми членами семьи. Безусловно – это не может положительно сказаться на крепость родственных отношений. В таких семьях меньше понимания между родителями и детьми, и естественно меньше контроля пап и мам за собственными чадами. А раз детям уделяется меньше внимания и любви, то в ответ семья получает своенравного подростка, который больше считается со своим “хочу”, чем с нормами морали и мнением родителей. И вот уже здесь прослеживается зависимость этих детей от социальных сетей, которое оказывают влияния на психику ребенка. У каждого свои причины для регистрации в социальных сетях: одни стараются найти старых знакомых и друзей, другие мечтают восстановить былые отношения, а для кого-то это просто удобный способ поддерживать связь и заводить новые знакомства. Спрос на социальные сети растет с каждым днем, затягивая в свои объятия всё больше людей самой разной возрастной категории. Нельзя в полной мере оценить сетевые ресурсы как позитивные или негативные. С одной стороны – это очень упрощает жизнь современного человека, но далеко не каждый понимает ту степень опасности, которую несет в себе онлайн-общение. Но давайте сначала выясним все плюсы и минусы социальных сетей. И так начнем с плюсов, *чем хороши социальные сети:*

- возможность общения;
- продвижения Интернет проектов;
- общение на расстояние;
- бесплатное общение;
- видео общение;
- просмотр различных сообществ;
- новостная лента друзей;
- доступно музыка и видео;
- организация встреч и различных сообществ;
- просмотр различных документов;
- передача фото, документов и т.д.;
- новые знакомства.

А теперь давайте *поговорим о минусах*: уверен их будет не много. И так...

- много ненужной рекламы;
- не достаточно защищена личная информация (возможен взлом);
- спам и возможность занесения вируса;
- анонимность не адекватных персонажей;
- влияние на зрение;
- пусто потраченное время;
- **ЗАВИСИМОСТЬ.**

Исследование данной проблемы показали, что 6,6 часов в месяц россиянин отдаёт социальным сетям, приблизительное количество страниц, им просматриваемых – 1307. В то время как среднестатистические данные других граждан земного шара почти вдвое меньше российских показателей. На втором, после России месте находится Бразилия, на третьем – Канада. Данные в обоих примерах показывают, что в сравнении с показателями прошлых лет, количество времени, проведённого в социальных сетях, только растёт. Facebook и Twitter многим заменили традиционную электронную почту, на работу с которой времени стали тратить вдвое меньше. А на смартфонах электронная почта используется более активно. Системы же мгновенных сообщений понесли не слишком значительные потери. Количество времени уделяемого им сократилось с 4,7% до 4,0% [2]. Как оказалось, социальные сети тесно взаимосвязаны с психоэмоциональное состояния пользователя особенно детей и подростков и они становятся зависимыми от социальных сетей. Зависимость, что это?

Зависимость — навязчивая потребность, подвигающая человека к определенной деятельности. [1].

Каждому из читающему эти строки предложим подумать, а сколько времени провожу я? Признает ли вы себя ЗАВИСИМЫМ ОТ НИХ? И так первые признаки зависимости :

- Вы часто думаете « Почему он (она) не ответил на сообщение, которое я отправил?»;
- Вы почти все время находитесь в соцсети (то есть «Онлайн?»);

А какие могут быть последствия? Самые разные. Например:

- Депрессия при отсутствии доступа в интернет.
- Проблемы с подменой реальной жизни виртуальной.

Как понять, что у вас уже зависимость? Ученые утверждают следующее. Прежде всего, нужно заподозрить неладное, когда у человека стираются границы между фактической реальностью и виртуальной. Он начинает буквально жить в компьютере, а друзья по интернет переписке становятся намного ближе настоящим. При отключении интернета или невозможности выйти в сеть человек начинает испытывать такой силы дискомфорт, который можно сравнить с ломкой наркозависимого. Как правило, такой зависимостью страдают люди, которые по своей сути одиноки. Иногда это одиночество может быть и надумано, но, тем не менее, оно является отличным катализатором для времяпрепровождения в интернете. Под «обстрел» попадают одинокие женщины с чувством собственной неполноценности и багажом различных комплексов, подростки, чьи отношения со сверстниками оставляют желать лучшего и просто очень общительные люди, которым постоянно не хватает внимания и общения. Эти люди проводят основную часть своей жизни за экраном монитора, не подозревая, что упускают из виду самое главное – реальную близость общения.

Есть несколько характерных черт для человека, по которым вы можете определить, зависимы вы от социальных сетей или нет:

1. Вы все реже используете телефон для звонков и переговоров, а чаще заходите через него в интернет и пишете разные посты.

2. Вы постоянно делаете свои фотографии и ежедневно выкладываете их в социальную сеть.

3. Вы стабильно просматриваете обновления в новостной ленте или в твиттере.

4. Вы злитесь, если не можете спокойно войти в интернет или замечаете, что он медленно работает.

5. Собираясь на отдых, вы не поедете туда, где нет доступа в Wi-fi.
[3].

Если вы поздно сообразили, что у вас ЗАВИСИМОСТЬ. Что делать? Спокойно. Сейчас мы попробуем в этом разобраться. Спросим у психологов, что делать? *Как с этим бороться?*

С зависимостью от социальных сетей можно и нужно бороться. Если вы решили делать это самостоятельно, то приготовьтесь к тому, что у вас может не получиться сделать это с первого раза. Очень хорошо помогает эмоциональная встряска, позитивная или негативная. Болезнь близкого родственника или беременность жены могут сильно повлиять на действия интернет зависимого. Если вы стали замечать, что все меньше времени уделяете реальной жизни, немедленно начните

действовать. Или попросите близких и родных помочь вам избавиться от этого пристрастия. Иначе вы так и проживете виртуальную жизнь, не зная прелести и свободы реальной.

Как справиться с зависимостью от социальных сетей?

В настоящее время зависимость от различного рода социальных сетей приобретает все более масштабные обороты. Сейчас каждый человек имеет собственный аккаунт в контакте, фэйсбуке или одноклассниках. Целевая аудитория этих сетей включает в себя подростков и молодых людей до 35 лет. Гуляя по просторам социальных сетей пользователей тратит на это больше времени, что может негативно сказаться на его психоэмоциональное состояния.

В этих сетях людей привлекают общие интересы, возможность понаблюдать за чужой жизнью и показать свою. Поиск старых друзей и бывших одноклассников также является причиной просиживания времени в соцсетях. Кроме того они дают возможность общаться сразу с несколькими людьми, выкладывать фотографии, писать собственные мысли, делиться эмоциями и переживаниями [3].

Поэтому рекомендуем следить за своим психическим состоянием здоровья, меньше времени проводить в социальных сетях, за разговорами по телефону, а направить свои усилия на формирования здорового образа жизни и общения с родственниками и друзьями

Интернет-ресурсы

Википедия

https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0

Воронежский городской портал <http://36on.ru/>

Психология взаимоотношений <http://xn--b1abhjbqubcdwgq6a8gsc.xn--p1ai/>

ИГРОМАНИЯ (ВЗРОСЛАЯ, ДЕТСКАЯ)

Драгомир К.Н., Сугакова А.А.

Руководитель: Мицарина Е.Ю.

НОУ СПО ТЫШ

Игромания - вид расстройства влечений, относящийся к группе психологических зависимостей. Игромания, лудомания (от латинского ludus - игра), игровая зависимость или патологический гэмблинг – этими терминами называют психическое расстройство, в основе которого лежит патологическое влечение к азартным играм (игры в казино, игровых и компьютерных клубах, тотализаторах и др.). По международной

классификации болезней основным признаком является постоянно повторяющееся участие в азартной игре, что продолжается и часто углубляется, несмотря на социальные последствия, такие как обнищание, разрушение внутрисемейных взаимоотношений и личной жизни. Самой злободневной формой игромании является игра на деньги. Поэтому во всем мире создаются реабилитационные, социально-психологические и медицинские центры, специализирующиеся на лечении этой болезни.

Почему же люди попадают в игровую зависимость? И почему больше всех страдают дети разных возрастов?

В ходе работы были проведены исследования среди людей различных категорий в возрасте от 12 лет до 30 лет. Проведенный опрос показал, что школьники и студенты, которые не имеют постоянной работы, чаще посещают страницы интернета, чтобы поиграть в компьютерные игры, которые в свою очередь требуют дополнительную оплату за участие в игровом процессе. Выявили, что игрок в среднем тратит 1000 рублей в месяц, это помимо стандартной оплаты за услуги Интернет.

Стадии игровой зависимости:

1-я стадия: начало формирования игровой зависимости, проявляется в усилении желания играть. При этом борьбы мотивов «играть – не играть» ещё нет, и человек может отказаться играть даже при наличии желания. Однако никакого осознания зависимости нет, поэтому частота игр растет.

2-я стадия: игроману всё реже удается волевым усилием запретить себе играть. Появляется и становится напряжённой борьба мотивов «играть — не играть». Игровые сеансы всё более удлиняются, и увеличивается частота игр. Сама игра становится безудержной. Игровой процесс обрастает ритуалами, суевериями.

3-я стадия: на этой стадии игровая зависимость столь сильна, что борьбы мотивов уже нет. Вся жизнь сводится к игре. Игроман готов играть ежедневно и неограниченное время, в перерывах между игрой он живет в игровых фантазиях. Деньги воспринимаются как символ игры. Укорачивается период воздержания и увеличивается продолжительность игры. Желание играть практически неодолимо. Цель игры - сама игра. Последствия игровой зависимости: снижение уровня личности, большой денежный долг, распад семьи, потеря друзей, потеря социального статуса.

Игроки переходят к третьей стадии очень быстро, не замечая первых двух. А так как у детей и подростков слабая психика, то они сильнее подвержены воздействию такой зависимости, которая пагубно влияет на

них: суициды, деградация. Ниже приведены выдержки из новостных статей, которые подтверждают выше сказанное:

«...Сын убил отца из-за компьютерной игры «Готика». 14-летний подросток забил ночью отца кувалдой, словно повторяя сценарий игры, чтобы вернуть отобранную родителями клавиатуру. В Туапсе сотрудники правоохранительных органов задержали 14-летнего Ярослава Мельниченко, который убил своего отца из-за того, что у него отобрали клавиатуру компьютера, и он не смог играть в свою любимую игру - "Готика". Как известно, в одной из самых культовых видеоигр герои дерутся с помощью различных видов оружия - топоров, булав, молота, мечей и других. Подросток, буквально грезивший игрой, нанес спящему отцу шесть ударов кувалдой по голове, затем позвал мать и под страхом смерти заставил ее вернуть отобранную клавиатуру. А после спокойно пошел играть в компьютер. - Накануне вечером брат вел себя как обычно, мало разговаривал, играл в телефоне, - рассказала Life News 25-летняя сестра подростка-убийцы. – Потом они с отцом смотрели комедию по ТВ. Он все время спрашивал, когда мы разойдемся спать. Перед тем как все отправились спать, мать и отец сказали сыну, что он не должен сегодня ночью опять играть в компьютер. Когда Ярослав стал протестовать, матери пришлось отключить клавиатуру от компьютера и спрятать ее у себя в комнате. Ярослав сделал вид, что смирился и лег спать. А затем уже глубокой ночью мальчик решил расправиться с "обидчиками". Убив отца, он разбудил мать и потребовал вернуть клавиатуру, пригрозив, что сделает с ней то же самое. - Подросток наносил удары через заранее подготовленный пакет, чтоб не забрызгать себя кровью, - рассказал Life News следователь СКП по Туапсе Борис Фролов. - Он признался, что сначала планировал убить мать, но побоялся, что не справится с отцом. После того как шокированная женщина вернула сыну клавиатуру, он запер мать в комнате и забрал у нее телефон. Подросток сразу во всем сознался. Первым вопросом, который Ярослав задал следователю, был: "А будет ли в тюрьме компьютер?". По словам правоохранителей, мальчик не скрывает, что удовлетворен содеянным. "После убийства я стал главным в семье", - заявил подросток на допросе. Родственники в шоке от случившегося и винят во всем чрезмерную родительскую любовь. Ярослав был единственным наследником дома и семейного бизнеса – гостиницы на черноморском побережье. Три года назад мальчик поступил в кадетский корпус, но в прошлом году заставил родителей забрать его оттуда, жалуюсь на слишком строгую дисциплину. По словам соседей, у Ярослава почти не было друзей, все свободное время он проводил за компьютером, играя в свои любимые игры "Готика" и "Сталкер".

За убийство родного отца 14-летнему подростку грозит до 10 лет лишения свободы.....»[1]

«...Игрушки как ловушки. Исповедь бывшего кибер-спортсмена. С компьютерными играми я познакомился еще в школьные годы. Тогда, в середине 90-х, не было какого-то единого игрового сообщества, компьютерные классы только-только открывались, а о клубах и интернет-кафе не было и речи. Играли в основном в “стрелялки” (FPS – First Person 3D-Shooter), такие, как Wolfenstein 3D и Doom. С них я и начинал. Позже появились Doom II и Duke Nukem 3D, а затем пришла эра Quake. Из всех режимов игры меня более всего привлекал сетевой – это когда несколько человек (каждый со своего компьютера) соревнуются между собой в едином игровом киберпространстве. Цель такого соревнования - виртуальное убийство себе подобных, где за каждого убитого соперника вам начисляется очко – “FRAG”, после чего противник тут же перерождается и данная схема повторяется в режиме скоростного конвейера... Я, тогда еще мальчишка пятнадцати лет, довольно быстро набирал обороты. Играя мышью, одержал победу на первом чемпионате по Doom-II, а позднее, с выходом Quake, основал один из первых кланов Новосибирска – “Rose of the Shadows”. Вокруг меня сформировался круг столь же увлеченных людей, которые вошли в состав новой команды (насчитывавшей в итоге 42 человека). Стихийно возникали кланы, проводились дружеские встречи и чемпионаты. Это захватывало нас всецело, перерастая из формы отдыха в вид спорта (позднее, в 2000 году, кибер-спорт официально объявят Олимпийским видом спорта). Конечно, “боевой дух” и соперничество, желание быть первым, а также динамика и красочность FPS играли для меня немаловажную роль. Но все это было ничтожно по сравнению с удовольствием, которое испытываешь, одерживая верх над противником. Почувствовав однажды вкус настоящей победы, ты становишься, буквально, одержим желанием побеждать снова и снова (и разработчики игр это прекрасно понимают). Как ни странно, таким же стимулом для меня было и поражение, это “подстегивало”, заставляло уделять больше времени тренировкам и разработке новых тактических схем – всего того, что давало шанс получить преимущество над другими. Когда мы собирались вместе и начинали играть, благодаря общему настрою атмосфера вокруг заряжалась настолько, что казалось, готова была извергать молнии. И стремясь к общей цели, глубоко переживая поражения и победы, мы превращались в единое целое – мощное и всепоглощающее нечто.

Но потребность испытывать подобное состояние вскоре стала для нас чем-то жизненно необходимым. В этом состоянии есть все – и радость,

граничащая с восторгом и эйфорией, и резкие перепады настроения – от счастья до депрессии, и мощнейшие выбросы адреналина, и забытие в игре. Прибавьте сюда духоту игровых помещений, нервное перенапряжение и многочасовое сидение у мониторов, без еды, сна и отдыха. Подобный режим стал для меня повседневной нормой. Но при кажущейся эмоциональной разрядке я на самом деле все больше и больше “натягивал пружину”, двигаясь к пределу своих психических и физических возможностей. Я стал очень несобранным, раздражительным и вспыльчивым, при этом на любые замечания реагировал крайне остро. Когда мои близкие, видя, что со мной происходит, пытались меня вразумить, я мгновенно взрывался и на повышенных тонах убеждал, что со мной все в порядке. Но, по сути, это были лишь оправдания перед самим собой. На деле же я был совершенно не “в порядке”, особенно в физическом плане. От переутомления у меня часто возникали слабость и тошнота, хотя внутренне я был очень возбужден. Я плохо спал, часто с жуткими кошмарами, а, закрывая глаза, почти постоянно видел перед собой мелькающие кадры игры. В полубредовом состоянии это обычно сопровождалось непроизвольными подергиваниями тела, реагирующего на то, как в сознании проигрывались сцены ухода от ракет противника или прыжки. Я все понимал, но не желал отказываться от своего образа жизни, подсознательно ища оправдание и упорно отодвигая поиск выхода из сложившейся ситуации. Действительно, стоило мне на время воздержаться от игр, как тут же возникало чувство опустошенности и тревожного беспокойства, казалось, я все время куда-то опаздываю, что мне чего-то остро не хватает. Все мысли были только об игре, ведь таким образом я пытался воссоздать внутри себя привычную обстановку, проигрывая в сознании возможные схемы развития той или иной игровой идеи. Из-за того, что компьютерные игры подразумевают сидячий образ жизни, мое состояние ухудшалось. Конечно, что-то я все же замечал, старался делать зарядку, поддерживать себя в форме – но этого было недостаточно.

Хотя, нельзя не отметить, что наряду с отрицательными сторонами были и положительные: подобные игры отлично развивают реакцию, ориентацию на местности, боковое зрение, мышцы кистей, стратегическое мышление. Однако стоит ли это безвозвратно потраченного времени и “посаженного” здоровья? К тому же все эти навыки можно развить и другими способами. Но я был юн и совершенно не задумывался о будущем, казалось, ресурсы организма неиссякаемы и моим возможностям нет предела.

Так прошло десять лет. Как кибер-спортсмен я добился многого, внес вклад в развитие и становление кибер-движения, завоевал титул чемпиона

города, а созданный мною qwsl-клан “Rage” в течение трех лет держал пальму первенства в Новосибирске, после чего мы покинули игровую арену, так и оставшись непобежденными.....

....К православной вере я пришел еще в детстве, поэтому все происходящее мне было изначально чуждо. Я понимал, что поработен самой настоящей страстью, и искренне раскаивался. Но ловушка оказалась весьма изощренной, поэтому избавиться от зависимости было очень трудно.

Я несколько раз уходил из кибер-спорта, но возвращался вновь, пока окончательно не отказался от игр. И я уверен, что в этом мне помогла не столько сила воли, сколько вера и молитвы за меня моих близких, в первую очередь – мамы.....»[2]

Причиной детской игромании может стать: неумение преодолевать стрессовые ситуации и частое подвержение ребенка стрессу; невнимание со стороны взрослых их безучастие; постоянные конфликтные ситуации и ссоры с родителями, а также физические наказания; формирование завышенной самооценки и частые поощрения за успехи в компьютерных играх; жестокость и жесткость родителей; средство избавления от скуки, если у ребенка нет никаких других увлечений.[3]

Можно ли вылечить такую болезнь?

Лечение игромании является обязательным для каждого человека с данной зависимостью. В отрыве от реальности, у человека развиваются вегетативные расстройства. Может возникнуть потеря сна, настроения и аппетита. У человека появляется чувство тоски, депрессия, дисфория, в случае если его отлучить от компьютерной игры. Лечение от компьютерных игр сегодня возможно. Для этого необходимо обратиться в реабилитационный центр, где помощь оказывают квалифицированные специалисты. В реабилитационных центрах проходят успешное лечение множество людей. Структура лечения включает в себя сеансы обучения самоконтролю, сеансы психотерапии, прописываются медикаментозные препараты, которые снижают тревожность и регулируют безудержное поведение.

Для того чтобы уберечь подрастающее поколение от возникновения зависимостей от игр, родители должны обращать внимание на то, во что играет их ребенок. Игры должны подбираться в соответствии с возрастом ребенка. Многие предпочитают вместо развивающих игр агрессивные, в которых требуется уничтожить противника. Подобные игры представляют больший интерес, так как придают больше азарта. Детей необходимо уберечь от препровождения за такими играми, так как они затягивают, а

неокрепшая детская психика является крайне податливой, и оттянуть ребенка от компьютерной игры становится все сложнее.

Взрослым стоит больше заботиться о психическом здоровье детей, уделять им больше своего внимания и проявлять любовь. Внимание к детям и своим близким позволит вовремя заметить нездоровый интерес к компьютерной игре или чему-то другому. Раннее лечение зависимостей обходится проще, поэтому важно не запускать подобные случаи при их возникновении.[4]

Литература

1. Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игры. // Новые методы и средства обучения.-1999.-№ 1, с.30-36.

2. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. // Психологический журнал.-2000.- №1, с.86-100.

3. [1] Могутин, Никита. Российское информационное интернет-издание и телеканал. [Электронный ресурс] /Н.Могутин. – Электрон.текстовые дан. – М.: 2010. – Режим доступа: <http://lifenews.ru/news/20754>

4.[2]Милевский, Александр. «Реалисты». Группа сайтов «Пережить.ру». [Электронный ресурс] /А.Милевский. – Электрон.текстовые дан. – 2008-2014. – Режим доступа: http://www.realisti.ru/main/pc_games?id=33

5.[3]Editor. Сеть реабилитационных центров «12 Ступеней».[Электронный ресурс] /Editor–Электрон. текстовые дан. – М.: 2014– Режим доступа:<http://nan-ufa.ru/problemyi-detskoy-igromanii-v-sovremennom-obshhestve/>

6.[4]Editor. Сеть реабилитационных центров «12 Ступеней».[Электронный ресурс] /Editor–Электрон. текстовые дан. – М.:2014– Режим доступа:<http://nan-ufa.ru/igromaniya-kompyuternaya-zavisimost-u-detey-i-vzroslyih/>

ИЗМЕНЕНИЕ ПСИХИКИ, КАК СЛЕДСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Каторгина А Царев Я.

Руководитель: Токарева Н.В.

ОГБПОУ «ТТПСК»

С развитием компьютерных технологий и расширением рынка игрового программного обеспечения растет число людей, увлекающихся компьютерными играми. Об этом можно судить по нескольким объективно наблюдаемым факторам:

- активное развитие игрового компьютерного бизнеса,
- увеличение игровых компьютерных журналов и газет,
- рост количества игровых веб-серверов в сети Интернет.

Логично предположить, что с увеличением числа увлекающихся играми людей растет число потенциальных игровых компьютерных аддиктов.

(Аддикция — зависимость, пагубная привычка), в широком смысле, — ощущаемая человеком навязчивая потребность в определённой деятельности.

Влиянию новых технологий в большей степени подвергаются дети и подростки. На улице, в автобусах и других общественных местах, можно наблюдать как подростки, молодые люди увлеченно «сидят» в телефонах. Кажется, что в этот момент окружающий мир для них не существует. И невольно возникают вопросы:

Существует ли психологическая зависимость от компьютера?

Как меняется психика человека от компьютерной зависимости?

Что бы выяснить это, мы провели анкетный опрос среди учащихся нашего техникума, в котором принимали участие все желающие из разных групп I и II курсов, в количестве 52 человека. Результаты приведены в таблице №1

Таблица №1

Результаты анкетного опроса учащихся.

| п/п | Вопрос | Варианты ответов | | |
|-----|--|----------------------|-----------------------|----------------------|
| | | А | Б | В |
| | Сколько времени Вы проводите за компьютером в (интернете)? | от 1 часа до 2 часов | от 2 часов до 4 часов | Более 4 часов в день |
| | результат: | 15 человек | 18 человек | 19 человек |

| | | | | |
|--|--|---|------------------------------|------------------|
| | Чаще всего Вы в интернете | общаетесь с друзьями | играете в игры | ищите информацию |
| | результат: | 41 человек | 48 человек | 9 человек |
| | Как Вы думаете, вреден ли компьютер вашему здоровью? | да | нет | не очень |
| | результат: | 21 | 28 | 3 |
| | Испытываете ли Вы дискомфорт, раздражение от того, что не можете воспользоваться интернетом? | да | нет | не всегда |
| | результат: | 38 | 12 | 2 |
| | Как Вы проводили время, если бы не было интернета? | гулял с друзьями, смотрел телевизор,... | читал, занимался спортом,... | не знаю |
| | результат: | 19 | 10 | 23 |

По результатам анкетного опроса учащихся было выявлено: учащиеся с подозрениями в зависимости составляют 73% от числа опрошенных, хотя, в этом возрасте игра на компьютере носит характер увлечения.

В течении недели, экспертная группа наблюдала за поведением ребят, принявших участие в опросе. На занятиях и во время беседы с учащимися – аддиктами видно, что большинство из них

- "излишне раздражительны",
- "вспыльчивы",
- эмоционально неустойчивы.

Все это - свидетельство если не о нарушениях, то о явном отклонении в эмоциональной сфере личности.

У них наблюдается:

- снижение настроения,
- снижение активности,
- ухудшении самочувствия,
- дисфория вплоть до депрессии.

В научной литературе, взгляды на компьютерную зависимость современных психологов и психиатров, разделяются на три типа:

1 тип - в отечественной психиатрии и наркологии принято смотреть на компьютерную зависимость так же, как и на зависимость от психоактивных веществ – как на **болезнь**

2 тип - трактовка зависимости от виртуальных игр через примитивную биологическую систему - **инстинкт** (создатели компьютерных игр... играют на человеческих слабостях и формируют у игрока рефлекторное поведение. В этой логике аддикт – нечто вроде «собаки Павлова» за компьютером).

3 тип - рассматривает зависимость от игры как попытку подмены человеком каких-то важнейших внутренних психологических потребностей или проблем (игра – своего рода «отключение» от реальных проблем).

Но, все они утверждают, что для игрового аддикта реальный мир скучен, неинтересен и полон опасностей, т.к. большинство аддиктов - люди, плохо адаптирующиеся в социуме. Вследствие этого человек пытается жить в другом мире - виртуальном, где все дозволено, где он устанавливает правила игры. В большинстве случаев, речь идет о потребности в принятии роли виртуального компьютерного персонажа как компенсации дезадаптации в реальном мире. Когда аддикт входит в роль компьютерного персонажа, обретает свое "виртуальное Я", потому что "Я виртуальное" не испытывает проблем адаптации - оно сильное, умное, ловкое, ему доступно оружие, деньги, на которые можно купить все в виртуальном мире и т.д. (из беседы с учащимися).

Логично предположить, что выход из виртуальной реальности болезненен для аддикта - он вновь сталкивается с противоположной реальностью, что и вызывает снижение настроения и активности.

Необходимо сказать и о постоянной внутренней "борьбе", которую ведут большинство аддиктов в силу своей неформальности:

- скандалы с родственниками,
- стычки со сверстниками,
- непонимание со стороны окружающих.

переживаниями из-за потерянного времени ("утром идти на занятия, а я всю ночь проиграл", "мама просила убираться в квартире, а я играл целый день", - из бесед с учащимися), приводят к нервным срывам.

К тому же, виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют аддикты, зачастую жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою. Сам же герой противостоит этому миру, имея для этого все необходимое:

- силу,
- ум,
- знания,

- оружие,
- средства защиты и т.д.

Ему приходится "убивать" компьютерных "врагов", а те, в свою очередь, пытаются "убить" его. Человек, находясь длительное время в такой среде, переносит ее законы на реальный мир считает, что большинство людей враждебно настроены и мир в целом является более опасным, чем есть на самом деле, вследствие этого повышается чувство тревоги.

Таким образом, попадая в замкнутый круг, точнее, спираль, каждый виток которой усиливает дезадаптацию и тревожность, что создает еще более сильную потребность в игре, а это, в свою очередь, усиливает зависимость.



Рис. 1 "Круговорот" механизма формирования и усиления зависимости аддикта

В большей степени именно длительное и регулярное нахождение в виртуальном мире компьютерных игр приводит к психологической зависимости от них. Обычно эти вещи тесно связаны и не существуют друг без друга

В заключении хочется сказать:

- несмотря на отрицательные стороны влияния компьютерных игр на человека, не стоит забывать о возможности использования компьютерных игр в положительных целях: использование возможности моделирования любой реальной ситуации в виртуальности с целью проведения диагностической, профилактической или коррекционной работы.

По данным статистики, около 30% от увлекающихся играми, злоупотребляют

нахождением в виртуальности и 10% находятся на стадии психологической зависимости. Но и эти проценты очень велики. Учитывая то, что основная часть, увлекающихся компьютерными играми - подростки, главная задача которых на своем возрастном этапе - развитие своей личности, а не компьютерного героя, овладение знаниями, умениями и навыками, полезными в реальной жизни, а не навыками убийства и насилия, полезными в виртуальной реальности.

Необходимо всячески предотвращать злоупотребление (ограничить время пребывания за компьютером) нахождения в виртуальности и проводить разъяснительную работу с людьми попадающими в психологическую зависимость от своего увлечения.

Список литературы

1. Основы психологии. Практикум, Ростов-на-Дону, 2011.
2. Форман Н, Вильсон П. Использование виртуальной реальности в психологических исследованиях / Психологический журнал, 1996.
3. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований / Психологический журнал, 1999.

Благодарность

Учащимся ТТПСК группам I и II курсов, принявших участие в анкетировании и беседах.

ИЗМЕНЕНИЯ ПСИХИКИ, КАК СЛЕДСТВИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Немтинов М., Лыкова Н., Ефимова М.
Руководитель: *Лагаева Л.В., Пепеляева Л.В.*
ОГБПОУ «ТТПСК»

Актуальность темы. Если рассмотреть вехи истории, то в каждой есть характерная особенность включения исторических открытий через предметы. Так когда – то было изобретено колесо, потом вечный двигатель, компьютер. Время движется вперед, совершенствуется. Но бывает, когда человек переходит грань использования своих открытий и они вредят человеку. Данные проблемы, доходя до точки кипения, превращаются в глобальные проблемы. Признаком таковой является компьютерная зависимость.

Исследование проблем компьютерной зависимости детей в России приобретает особую значимость в «бурном» развитии компьютерных технологий. В последние годы они накладывают определенный отпечаток на

развитие личности современного ребенка, точнее сказать изменяют психику человека.

Психика – это реакция человека на окружение, через собственное развитие

Мощный поток новой информации, применение компьютерных технологий, а именно распространение компьютерных игр оказывает большое влияние на воспитательное пространство современных детей и подростков. Создание воспитательного пространства – это необходимое условие становления личности ребенка не только в стенах образовательного учреждения, но и за его пределами. Существенно изменяется и структура досуга детей и подростков, т.к. компьютер сочетает в себе возможности телевизора, DVD приставки, музыкального центра, книги.

В настоящий момент увеличивается количество детей и подростков умеющих работать с компьютерными программами, в том числе и играть в компьютерные игры. Вместе с тем несомненным положительным значением компьютеризации следует отметить негативные последствия этого процесса, влияющего на социально – психологическое здоровье детей и подростков. Термин компьютерной зависимости появился еще в 1990 году. Психологи классифицируют эту вредную привычку как разновидность эмоциональной «наркомании», вызванной техническими средствами.

Компьютеризация всех сфер общественной жизни человека – одно из самых впечатляющих событий последней четверти XX века. Компьютер стал неотъемлемой частью современной жизни, захватывая своим влиянием современных детей и подростков.

Компьютерная зависимость - патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером [1]. Изучали зависимость зарубежные психологи М. Шоттон, Ш. Текл, К. Янг, Т. Больбот. Исследования этих авторов указывают на то, что на формирование компьютерной зависимости влияют не только желание и острая необходимость в уходе от реальности, потребность в полном отождествлении себя с персонажем компьютерной игры или личные проблемы, но и индивидуальные особенности человека. К таким особенностям относят характер, который определяет устойчивое поведение человека.

По данным различных исследований, интернет - зависимыми сегодня являются около 10 % пользователей во всём мире.

В ходе изучения источников педагогической литературы и практического опыта по профилактике компьютерной зависимости нами были обнаружены противоречивые направления между возможностью применения компьютерных технологий детьми и подростками в своей

деятельности и недостаточной разработанностью вопроса по профилактике компьютерной зависимости в теории и практике педагогической науки; между развитием компьютерных технологий и их разработанностью применительно к решению современной проблемы компьютерной зависимости.

Гипотеза: распространяется ли утверждение компьютерная зависимость на студентов ОГБОУ СПО «АТпромИС» и в случае подтверждения зависимости, выяснить процентное соотношение зависимых и используемых ИКТ для развития личности.

Задачи:

1. Изучить понятие «компьютерная зависимость».
2. Определить круг причин возникновения компьютерной зависимости.
3. Выявление отличий зависимости от компьютера и разумное использование компьютера как средства использования компьютерных технологий детьми и подростками в своей учебной деятельности.
4. Социологический опрос по выявлению негативного влияния компьютерной зависимости на психику подростка.
5. Разработать вопросы по профилактике компьютерной зависимости в теории и практике педагогической науки.

1. Понятие компьютерной зависимости

Компьютеры стремительно внедрились в жизнь современного человека. Сегодня уже стало привычным видеть человека с компьютером постоянно – на улице, работе, дома, в транспорте. Компьютер как часть нас самих, вроде мы отдаем дань времени. Это стало частью жизни не только взрослого, но и ребенка. Многие родители считают, что пусть лучше ребенок сидит дома за компьютером у них на глазах, вследствие этого не будет проблем с ним на улице среди сверстников. А дома он не слишком будет надоедать, часто не будет задавать вопросы «Почему». А вследствие выше сказанного ребенок получает свободный и неограниченный доступ к компьютеру.

Понятие «компьютерная зависимость» появилось в 90-х годах прошлого века. Мы разобрались с первопричиной молчаливым разрешением родителей, а что же дети? Когда они маленькие их прельщает приобщение к миру взрослых. Шаг за шагом дети осваивают компьютер, а родители радуются успехами ребенка. И вот наступает черта, где взрослые насыщаются успехами – их ребенок не отстал от мира сего и успокаиваются, но не всем знакома область психологии. Здесь теряется нить сопровождения

детей. Психика детей ранима, неустойчива. И у тех детей, у которых имеются проблемы, они чаще являются зависимыми с компьютером. Стремление уйти от повседневных забот и проблем в виртуальную реальность, улучшив тем самым свое эмоциональное самочувствие – вот первейшая причина. Когда тебя не понимают или ты мешаешь. Компьютерные игры стали представлять собой увлекательное занятие для многих дошкольников, школьников, студентов и взрослых.

В основе увлеченности компьютерными лежит потребность в получении удовольствия. В настоящее время выделяются два основных психологических механизма образования зависимости:

- потребность в уходе от реальности;
- в принятии роли другого.

Они всегда работают одновременно, но один из них может превосходить другой по силе влияния на формирование зависимости.

2. Причины возникновения компьютерной зависимости.

1. Отсутствие навыков самоконтроля. Не может самостоятельно контролировать свои эмоции.
2. Неумение самостоятельно организовывать свой досуг.
3. Дефицит общения.
4. Незнание правил психогигиены взаимодействия с компьютером.
5. Стремление заменить компьютером общение с близкими людьми.
6. Стремление уйти от трудностей реального мира в виртуальный мир.
7. Низкая самооценка и неуверенность в своих силах, зависимость его от мнения окружающих.
8. Подражание, уход из реальности вслед за друзьями.

Терминология: самоконтроль, эмоции, дефицит общения, низкая самооценка, неуверенность, подражание - это все понятия, относящиеся к психологии, потому, что психика – это реакция человека на окружение. И в меру развитых составляющих психики мы можем настолько же правильно или неправильно реагировать и влиять на окружающих или окружение, а может быть и вредить окружающему. Он становится не таким как все, кто соответствует правилам и законам общества, в котором живет.

Психологи выделяют следующие симптомы психологической зависимости от компьютера:

- хорошее самочувствие или нескрываемые эмоции за компьютером;
- нежелание отвлечься от работы или игры за компьютером;
- раздражение при вынужденном отвлечении;
- неспособность выйти «из компьютера» по первому личному желанию;
- требование денег у родителей расходование больших денег на обеспечение жизнедеятельности компьютера;
- нежелание выполнять домашние обязанности, не посещать учебное заведение, помнить о встречах и делах;
- пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- жизнь нормальная замещается жизнью за монитором;
- желание предстать перед знакомыми и друзьями компьютерным асом.

Злоупотребление компьютером имеет отрицательные последствия физического и психического здоровья.

«Сетеголиков и кибераддикциков» можно узнать по внешнему виду, у них:

1. Красные подслеповатые глаза.
2. Снижение иммунитета.
3. Постоянные головные боли.
4. Повышенная утомляемость.
5. Бессонница.
6. Боли в спине.
7. Боли в запястье.

Согласитесь, они могут напоминать человека, заключенного под стражу или тюремного заключенного. Причем заключенным он стал по собственному желанию, но с подачи родителей или законных представителей.

3. Компьютерная зависимость может возникнуть в любом возрасте, но наиболее подверженными этому являются **подростки**.

Одной из причин формирования компьютерной зависимости у подростка является **жажда приключений**, которые ребенок может получить в различных компьютерных играх или компьютерном времяпровождении. Другой причиной может стать **детская безнадзорность**, т. е. родители настолько заняты решением своих проблем, что у них совершенно не хватает времени на ребенка. Такие родители не интересуются успехами в школе,

чувствами и переживаниями ребенка, они не знают, чем живет их ребенок и что он хочет. Они просто купили ему компьютер, считая, что таким образом выполнили свой родительский долг. И ребенок имеет полную свободу действий, он предоставлен сам себе. Следующей причиной могут стать постоянные **ссоры между родителями или лицами, их заменяющими**. В таких семьях царит эмоционально-психологическое напряжение. Еще одной причиной побега в виртуальную реальность становится **физическое, эмоционально-психологическое насилие со стороны одноклассников или сверстников**.

Развод родителей также может послужить поводом для ухода в другую реальность, где нет никаких проблем. **Недостаток общения** с родителями, сверстниками, одноклассниками или просто значимыми людьми является еще одной немаловажной причиной. **Заниженная или завышенная самооценка ребенка** может послужить толчком к обращению к виртуальной реальности.

Чтобы хоть как-то снять **это напряжение**, дети уходят в виртуальный мир.

Если ребенка не устраивает его семья, а именно отношение родителей к нему или их образ жизни (например, **родители злоупотребляют алкоголем**), то в таких случаях у ребенка возникает чувство отчуждения к собственной семье, в результате чего виртуальный мир поглощает ребенка с головой.

Если в семье присутствует **жестокое обращение с ребенком** со стороны родителей, различные суровые наказания за провинности или непосильные домашние нагрузки, то для ребенка самым лучшим вариантом, чтобы не видеть это насилие, становится виртуальный мир. В этой новой реальности его никто не будет обижать, и он сам всегда сможет постоять за себя. Здесь он становится сильным и непобедимым. Количество его «жизней» ничем не ограничено, и, если что-то пойдет не по его желанию, он всегда может начать игру с начала.

В итоге нужно сказать, что все эти причины приводят к уходу ребенка от проблем повседневной жизни в новую, неизведанную и манящую реальность. Зачастую, когда дети погружаются в виртуальный мир, они не могут ему сопротивляться.

3. Почему подростки не могут этому сопротивляться?

Подростки и дети еще не имеют необходимых психологических механизмов защиты, и, следовательно, их психическая система страдает, что выражается в появлении приступов панического ужаса, тревоги, болезненного раздражения, ночных кошмаров, навязчивых состояний. У

детей при постоянном взаимодействии с компьютером нарушается режим питания, они теряют чувство времени и могут не спать сутками.

Искажается режим дня и ночи - близкие и родители отмечают непонятные телодвижения и вскрики, беспокойный сон после игр. В данном случае ребенок потерял контроль над виртуальной реальностью, и теперь она контролирует его. В этом и заключается суть компьютерной зависимости: компьютер начинает управлять самим человеком.

Навыки общения у детей зарождаются в контакте с окружением: вначале малый социум, затем при выходе из него в другой, эмоциональная сфера маленького человека формируются, постепенно сменяя один этап, за другим на более сложный: общение с родителями и сверстниками, чтении сказок, при выходе в окружающую среду. Виртуальная реальность искажает представления об окружающем и заменяет реальность на виртуального мир (ему там легче там все дается, он его устраивает). Реальность отпадает сама по себе. Это происходит, если ребенка «отдают на воспитание» компьютеру.

Так возникают «Сетеголики» зависимые от Интернета люди.

У них наблюдается самоизоляция, потеря внутренних ориентиров, неуравновешенность, рассеянность, неряшливость, наплевательское отношение к близким и, естественно, огромные расходы на оплату услуг провайдера.

Кибераддикция - зависимость от компьютерных игр.

Для таких людей реальный мир скучен, неинтересен и полон опасностей. Вследствие этого они пытаются жить в другом мире - виртуальном, где всё дозволено, где они устанавливают правила игры. Дезадаптация, неадекватное восприятие себя и окружающего мира - основной признак зависимости от компьютерных игр. При этом данную зависимость осознают окружающие человека друзья, родственники, знакомые, но отнюдь не он сам.

В разумных пределах работа за компьютером, пользование Интернетом или некоторые видеоигры могут быть даже полезными для человека, как средства развивающие логику, внимание и мышление. Многие компьютерные игры могут быть познавательными, а в Интернете можно прочесть много полезной и интересной информации. Проблемы возникают, когда время, проводимое за компьютером, превосходит допустимые пределы, и возникает патологическое пристрастие и необходимость находиться за компьютером больше времени.

При зависимости по своей воле прикованному к компьютеру, начинаются проблемы с реальностью. Нарушается социальная адаптация, становится трудно находить общий язык и общие темы с другими людьми.

Многие социально значимые вещи, такие как карьера, работа, семья перестают волновать. Происходит негативное влияние на бытовую, учебную, социальную, рабочую, семейную, финансовую сферы деятельности.

Происходит замена социальных качеств человека: дружелюбие, открытость, желание общения, чувство сострадания на деградацию социальных связей личности на социальную дезадаптацию человека. Отсюда появляется избыточная агрессивность и различные виды антисоциального поведения.

Подросток, страдающий компьютерной зависимостью, как правило, уделяет меньше внимания учебе и исполнению различных социальных функций.

Под влиянием компьютерной зависимости у подростка может сформироваться **аддиктивное** поведение, которое характеризуется стремлением уйти от реальности посредством изменения своего психического состояния. Происходит процесс, во время которого ребенок не только не решает важных для себя проблем, но и останавливается в своём личностном развитии.

В группу риска чаще всего попадают мальчики, ведь у них от природы больше, чем у девочек, развиты конкурентность, соревновательные мотивы, стремление к первенству.

Основной группой риска для развития компьютерной зависимости являются подростки в возрасте от 10 до 18 лет.

В подростковом возрасте формируются ценностные ориентации: понятия добра и зла, милосердия и жестокости, дружбы и предательства, любви и ненависти. Под влиянием компьютерных игр реальность искажается как в кривом зеркале. У ребенка возникает эмоциональная холодность, замкнутость, неспособность к сопереживанию, психологический инфантилизм - не умение брать на себя ответственность, контролировать свои поступки. Адекватная личность формируется только в живом общении с другими людьми.

Подростки теряют чувство реальности и начинают транслировать сюжеты и действия игр на реальную жизнь.

4. Социологический опрос по выявлению негативного влияния компьютерной зависимости на психику подростка.

Названные проблемы сделали необходимым исследование, направленные на выявление особенностей подростков, проводящих большое количество времени за компьютером.

Для проверки положения о том, что интенсивное занятие с компьютером ведет к нарушению психики подростка, обособлению личности

и нарушению контактов с окружающими, были опрошены подростки в возрасте от 15 до 17 лет. Анкета состояла из 10 вопросов. Всего было опрошено 25 человек. Были выявлены следующие результаты анкетирования. (см. приложение 1)

Заключение.

Мы, студенты данного учреждения просим обратить внимание на статью Семейного Кодекса о пренебрежительном отношении к детям. Может быть внести в перечень «пренебрежительного отношения родителями» и включить чрезмерное увлечение несовершеннолетних детей, так как уже термин «компьютерная зависимость» принята на уровне педагогов, медиков и психологов. Пусть рассмотрят этот вопрос и депутаты Областной думы Томской области. Может быть, тогда мы не увидим в своих рядах агрессивных и асоциальных молодых людей! Обратите на это внимание!

Студенты «ОГБОУ СПО «АТпромИС!»

Литература

1. Фромм Э. Бегство от свободы. М., 1995.
2. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал, 1999, том 20, №1
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.
4. Антон Платов. Дети, Сеть и родители. Мир компьютеров. - № 3. - 2004.
5. Гордеева А. В. Увлеченность компьютерными играми: психологический аспект. - К. - 2004.
6. Кучинский Г. М. Психология внутреннего диалога. - Минск. - 1988.
7. Разумова Т. Компьютерный яд. // Наука и жизнь. - № 6. - 2002.
8. Фресс А., Пиаже Ж. Экспериментальная психология., М. - 1986.
9. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. Сер 14. Психология. 1991. №3.
10. Абрамова Г.С. Практическая психология. -М.: Академический Проект, 2001.
11. Гурьева В.А. Психопатология подросткового возраста. - Томск.: НИИ ФСИН, 1996.
12. Еникеева Д.Д. Популярныe основы психиатрии. - Д.: Сталкер, 1997.

«ИНТЕРНЕТ – ЗАВИСИМОСТЬ У ПОДРОСТКОВ»

Савченко Н.А., Мавланова Ш.Т.

Руководитель: Девянина Н.В.

ОГБОУ СПО «Томский колледж дизайна и сервиса»

Компьютерные сети, как вид телекоммуникации — принципиально новый пласт социальной реальности. Наиболее широкое распространение, в наше время, получила компьютерная сеть Интернет, так же известная под названием «Всемирная паутина». Больше не нужно ходить в кинотеатр, на концерт любимой группы, засиживаться в библиотеке, утруждать себя походами по магазинам, всю необходимую Вам информацию Вы можете получить, не отходя от экрана Вашего монитора. Появился новый вид психологического расстройства: Интернет — зависимость.

В данной работе изучается проблема интернет-зависимости у подростков, так как этот возраст наиболее подвержен различным отклонениям. Актуальность исследования Интернет-зависимости в подростковом возрасте определяется, во-первых, постоянным увеличением числа подростков и юношей — пользователей Интернета (около 40% в настоящее время); во-вторых, тем, что чрезмерное пристрастие к интернету разрушающе действует на ребенка, вызывает отрицательное воздействие на психику; в-третьих, отсутствием глубоких исследований в этой области в силу относительной новизны феномена Интернет-зависимости, который до настоящего времени в русскоязычной литературе практически не рассматривался. Чрезвычайно мало работ посвящено проблеме Интернет-зависимости в подростковой среде. И это еще одна причина, по которой психологическое изучение негативной стороны опосредствованной Интернетом деятельности является актуальной и перспективной областью.

Объектом данной работы является интернет-зависимость у подростков.

Цель работы состоит в том, чтобы изучить интернет-зависимость у подростков и предложить меры предосторожности от нее.

Для достижения цели были поставлены и решены следующие **задачи**:

- ознакомиться с проблемой;
- выяснить причины;
- провести исследование на базе учебного заведения;
- разработать и предложить профилактические рекомендации;
- сформулировать выводы.

В настоящее время большой популярностью среди детей и молодежи пользуются компьютерные игры, социальные сети и другие развлекательные сайты. Для некоторых компьютер становится главным развлечением. Они погружаются в виртуальный мир, теряя интерес к реальности. Человек может неадекватно оценить степень тяжести своего состояния, и самостоятельно не обратиться к специалисту. Ведь признать, что твое увлечение стало опасным, перешло черту — это признать, что ты болен.

Потенциальный интернет-зависимый:

- испытывающий серьезные проблемы в общении с другими людьми,
- неуверенный в себе, со сниженной самооценкой,
- живущий в непереносимой обстановке в семье, на работе,
- азартный, с высокой возбудимостью нервной системы, слабостью волевых процессов.

Уход в виртуал — легкий способ решения проблемы, но иллюзорный. Наиболее опасными ситуациями для возникновения компьютерной зависимости являются возрастные кризисы, особенно подростковый. Поэтому зависимых подростков больше, чем взрослых.

Привлекательность компьютера для подростка:

- Интернет для подростка становится территорией, на которую доступ взрослому запрещен или ограничен.
- Интернет и компьютерные игры предлагают широкий спектр ролей, которые можно безопасно примерить на себя. В реальной жизни получать новый опыт не всегда приятно, можно испытать боль, обиду, разочарование, нужно учиться находить компромисс с другими, конструктивно отстаивать свою точку зрения.
- Подростку важно быть принятым группой, не стать «белой вороной». Поэтому, если большинство подростков увлечены новой игрой, а ты в ней не разбираешься, то можешь стать аутсайдером.

Опасность:

- Часто подростки, заигравшись, переносят этот мир в реальную жизнь. Подростки, активно участвующие в компьютерных войнах, считают агрессивное поведение нормой, насилие — эффективным способом разрешения конфликтов. У них снижена эмоциональная чувствительность к пострадавшим.
- Страдает и физическое здоровье:
 - нередки случаи инфарктов и инсультов;
 - компьютер — источник электромагнитного излучения и неионизирующей радиации, которая негативно воздействует на генофонд;
 - постоянное сидение за компьютером способствует развитию расстройств нервной системы и психосоматическим заболеваниям (головные боли, кожные заболевания, гипертонии, язвы, гастриты, колиты и др.).

Когда же безобидное увлечение перерастает в болезнь?

Механизм привыкания:

Любая игра с активным сюжетом сопровождается выбросом адреналина в кровь, подросток быстро привыкает к этому, и уже сам начинает искать этого ощущения.

- На первом этапе человеку просто интересно играть, это его увлечение. Это нормально, новое всегда привлекает.
- Затем он тратит на увлечение все свое свободное время, возникает желание погрузиться в виртуальный мир.
- Болезненным это становится тогда, когда человек теряет связь с реальностью, начинают страдать социальные контакты, человек замыкается в мире игры. Потом процесс приобретает необратимый характер, возникает зависимость.

Симптомы компьютерной Интернет-зависимости:

- Появление чувства радости, эйфории при контакте с компьютером, при ожидании этого контакта.
- Отсутствие контроля над временем, проведенным за игрой.
- Желание увеличить время пребывания за компьютером.
- Раздражение, гнев либо депрессия при отсутствии выйти в сеть.
- Возникновение проблем в общении с близкими, в школе или на работе.
 - Соматические:
 - ✓ Сухость глаз.
 - ✓ Отсутствие аппетита.
 - ✓ Неряшливость.
 - ✓ Нарушение сна.

Исследование проведено среди обучающихся Томского колледжа дизайна и сервиса.

Возраст обучающихся: 17 – 20 лет. Исследование проводилось по средствам анонимного тестирования:

Тест-опросник для установления зависимости от компьютерных игр, Интернета.

Прочитай приведённые ниже утверждения и вырази своё согласие или несогласие с ними, ответив "да" или "нет". Долго не раздумывай, ответь, что первое пришло в голову.

1. Ощущаешь ли ты, что слишком озабочен(а) Интернетом (думаешь ли ты постоянно о предыдущих он-лайн сеансах и предвкушаешь ли последующие)?

2. Есть ли у тебя потребность увеличить количество времени пребывания в Сети?

3. Были ли у тебя безуспешные попытки контролировать, ограничить или прекратить использование Интернета?
4. Чувствуешь ли ты себя усталым, расстроенным или раздраженным при попытках ограничить или прекратить пользование Интернетом?
5. Бывает ли, что ты находишься в Сети больше, чем предполагал?
6. Были ли у тебя случаи, когда ты рисковал(а) получить проблемы на работе, учебе или в личной жизни из-за Интернета?
7. Случалось ли тебе лгать членам семьи, врачам или другим людям, чтобы скрыть время пребывания в Сети?
8. Используешь ли ты Интернет для того, чтобы уйти от проблем или дурного настроения (например, от чувства беспомощности, вины, раздражения или депрессии)?

Теперь подсчитай количество ответов "да". Если их 5 и более, у тебя есть склонность к появлению интернет-зависимости. Будь осторожен.

Результат.

По результатам исследования было установлено, что большинство студентов (50%) проводят в интернете 4-5 часов в день. 40% проводят в сети до двух часов в день, а 10% - целый день в сети. 90% испытывают ежедневную потребность в Интернете.

12% в сети ищут интересную для себя информацию и используют интернет для учебы. 40% еще и активно пользуются социальными сетями, icq, чатами. 10% ищут в интернете новых знакомств, а 25% и 20% в интернете играют и просто коротают время соответственно.

85% обучающихся отметили, что их увлеченность интернетом не может являться причиной ухудшения успеваемости, здоровья, возникновению проблем при общении с окружающими.

Оценивая результаты по методике определения степени компьютерной зависимости, отметим, что большинство обучающихся демонстрируют чрезмерное использование компьютера и Интернета. При этом у 8% обучающихся отмечается наличие компьютерной зависимости. 57% сталкиваются с различными проблемами из-за чрезмерного использования Интернета. 35% являются самыми обычными интернет пользователями, и в состоянии контролировать самостоятельно использование Интернета.

Профилактика.

Что же делать, как помочь себе или другу с интернет-зависимостью? Это будет непросто, но побороться нужно. Ведь на кону – полноценная жизнь, счастливое будущее, много всего интересного, что нужно успеть сделать и увидеть. Лучше всего обратиться к профессиональному психологу.

Пусть тебя это не пугает, психологическая помощь нужна время от времени всем нам, а не только «психам», как ошибочно думают некоторые.

Специалист подскажет тебе, как разобраться в причинах твоей интернет-зависимости, и научит справляться с теми проблемами, из-за которых ты предпочитаешь уходить в Сеть, а не решать их в реальности.

А еще лучше заранее позаботиться о том, чтобы не стать рабом Интернета, а пользоваться им по мере необходимости и в разумных пределах. Дело в том, что тот, у кого уже есть зависимость, этого не осознает и все попытки как-то его вернуть к нормальной жизни, воспринимает в штыки. Ты можешь попробовать следующие способы профилактики интернет-зависимости:

- контролировать количество времени, проведенного в виртуальном пространстве. Например, выходить в Сеть в определенные дни недели, находиться там не более стольких-то часов, выключать компьютер до, к примеру, 22 часов вечера, и т.д.;

- найти альтернативные способы проведения времени – вместо того, чтобы общаться с друзьями он-лайн, смотреть кино на сайтах, все это можно сделать и в реальности. А настоящие эмоции и чувства не заменить никаким суррогатом. И, конечно, чем больше времени ты уделяешь своей учебе, хобби и прочим интересам, тем меньше его остается на виртуальный мир;

- опять же обратиться за помощью к психологам, которые окажут тебе всяческую поддержку и научат решать различные трудности. Или к любому взрослому человеку, которому ты доверяешь и который желает тебе только добра.

Безусловно, сейчас без Интернета существовать невозможно. Но важно использовать современные технологии себе во благо, а не во вред.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ

Халявин В.А.

Руководитель: Новикова Т.В.
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

У компьютерной зависимости те же корни, что и у игромании (лудомании). Мозг каждого человека снабжен центром удовольствия. Постоянная стимуляция этого центра у лабораторных животных приводит к тому, что они забывают обо всем на свете. Отказываясь от потребления пищи в угоду удовольствиям, лабораторные животные погибают от истощения. Компьютерная болезнь – это недуг, который формируется постепенно. Если виртуальщика оттащить от компьютера на 2 часа и более он, подобно алкоголику, страдающему от похмелья, испытывает абстинентный синдром.

Основные типы компьютерной зависимости

- **Зависимость от Интернета (сетеголизм)**
- **Зависимость от компьютерных игр (кибераддикция)**

Сетеголизм

Сетеголиками (зависимость от Интернета) проявляются бесконечным пребыванием человека в сети. Иногда они находятся в виртуальном мире по 12-14 часов в сутки, заводя виртуальные знакомства, скачивая музыку, общаясь в чатах. Это неряшливые, неуравновешенные люди, которые наплеватьски к близким.

Есть некоторые признаки сетеголика:

- **навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту;**
- **предвкушение следующего сеанса он-лайн;**
- **увеличение времени, проводимого он-лайн;**
- **увеличение количества денег, расходуемых он-лайн.**

Кибераддикция

Кибераддикция (зависимость от компьютерных игр) подразделяется на группы в зависимости от характера той или иной игры:

I. Ролевые компьютерные игры (максимальный уход от реальности).

II. Неролевые компьютерные игры (стремление к достижению цели – пройти игру, азарт от достижения цели, набора очков).

Одним из важных факторов формирования компьютерной зависимости являются свойства характера – повышенная обидчивость, ранимость, тревожность, склонность к депрессии, низкая самооценка, плохая стрессоустойчивость, неспособность разрешать конфликты, уход от проблем.

Молодые люди, страдающие компьютерной зависимостью, как правило, не умеют строить отношения со сверстниками и противоположным полом, плохо адаптируются в коллективе, что способствует уходу от жизненных трудностей в виртуальный мир компьютера и постепенному формированию компьютерной зависимости.

Уход в Интернет-среду является одним из способов приспособления к этому жестокому миру. Испытывая сложности в выражении своих эмоций, контактах с близкими и сверстниками молодой человек старается избегать ситуаций, где он может чувствовать дискомфорт и искать более безопасный, опосредованный способ взаимодействия со средой, например, через Интернет. Интернет-среда служит также средством самозащиты от плохого настроения, чувства боли и унижения.

Страдающие компьютерной зависимостью часто испытывают чувство одиночества, недостаток внимания и взаимопонимания со стороны близких людей, связанную с этим постоянную эмоциональную напряженность и тревогу. «Я настолько плох, что даже близкие меня не понимают». «Я просто урод, из меня ничего не получится». Такой молодой человек больше всего нуждается в поддержке близких, психологическом сопровождении его в преодолении различных жизненных ситуаций. Характерно, что начало проявления компьютерной зависимости происходит в школьные годы, а ее разгар на первых курсах вуза, когда особенно необходима самостоятельность в принятии решений и стрессоустойчивость.

Формирование компьютерной зависимости часто связано с особенностями воспитания и отношений в семье: гиперопека или наоборот завышенные требования и «комплекс неудачника», нарушенные отношения среди других членов семьи, затруднения в общении и взаимопонимании.

Наиболее сильно человек подвержен игровой зависимости, поскольку события в компьютерных играх не повторяются и происходят достаточно динамически, а сам процесс игры непрерывен. Полное погружение в игру создает эффект участия игрока в некой виртуальной реальности, в некоем существующем только для него сложном и подвижном процессе. Именно это свойство компьютерных игр не позволяет человеку, страдающему игровой процесс для выполнения каких-либо социальных обязательств в реальной жизни. Игровая зависимость - это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, поскольку это скорее психологическая "цепная реакция". Пройдя одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше всех, человек, страдающий игровой зависимостью ищет другие игры этого же жанра, сделанные в идентичной стилистике и не уступающие по психологическому напряжению, а дальше - стремление пройти все (по

крайней мере, известные) игры этого типа. Необходимо отметить, что прохождение новой компьютерной игры занимает от 5-6 часов до нескольких суток, иногда даже недель. Для того чтобы человек, страдающий игровой зависимостью как можно дольше играл в ту или иную игру, разработчики вводят в них дополнительные небольшие подуровни, так называемые "секретки", поиск которых требует массу времени. Человек, страдающий игровой зависимостью окончательно не прощается с ней до тех пор, пока не найдет все секретные уровни, комнаты, не соберет все бонусы. Еще один из способов "посадить на компьютерную иглу" - это предоставление в комплекте с игрой пакета программ для разработки собственных сценарных уровней игры, а иногда даже для создания собственных персонажей и замены голосовых и звуковых эффектов, т.е. предоставление широких мультимедийных возможностей.

Согласно высказыванию психолога Д.В. Иванова: "Компьютерные симуляции - это киберпротез общества". Чем дальше, тем больше развивается игровая индустрия, чем дальше, тем больше людей подросткового периода, подверженных игровой зависимости. Люди подросткового периода настолько вживаются в реалистичную компьютерную игру, что им "там" становится гораздо интереснее, чем в реальной жизни. Человека, страдающего игровой зависимостью привлекает в игре:

- наличие собственного (интимного) мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;
- отсутствие ответственности;
- реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;
- возможность исправить любую ошибку, путем многократных попыток;
- возможность самостоятельно принимать любые (в рамках игры) решения, вне зависимости к чему они могут привести.

Компьютерная зависимость иногда может также возникать, как следствие других заболеваний: депрессии или шизофрении, что вызывает необходимость срочного вмешательства и лекарственной терапии. Удивительным является тот факт, что компьютерная зависимость (формируется намного быстрее, чем любая другая традиционная зависимость: курение, наркотики, алкоголь, игра на деньги. В среднем требуется не более полугода-года для становления компьютерной зависимости.

Что делать.

1. Что делать нельзя: наказывать, отключать Интернет, лишать других удовольствий. Все эти действия не только бесполезны, но и вредны, так как подталкивают подростка к бегству из дома.

2. Что надо делать: поддерживать подростка в преодолении возникающих жизненных трудностей, обучать новым способам преодоления кризисных ситуаций, обучать умению регулировать свои эмоции, строить отношения со сверстниками, управлять своим временем.

3. К кому обращаться: обязательная консультация врача-психотерапевта (выявление возможных депрессивных расстройств) – совместная психокоррекционная работа врача-психотерапевта и клинического психолога, направленная на повышение адаптации человека.

Основными критериями, определяющими компьютерную зависимость (интернет-зависимость, игровую зависимость), можно считать следующие:

- Нежелание человека, страдающего компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью) отвлечься от работы на компьютере или компьютерной игры;
- раздражение человека, страдающего компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью) при вынужденном отвлечении;
- неспособность человека, страдающего компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером;
- расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления как программного обеспечения (в т.ч. игр), так и устройств компьютера;
- забывание человека, страдающего компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), о домашних делах, служебных обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе работы или игры на компьютере;
- пренебрежение человеком, страдающим компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- злоупотребление человеком, страдающим компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), кофе и другими подобными психостимуляторами;

- готовность человека, страдающего компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), удовлетворяться нерегулярной, случайной и однообразной пищей, не отрываясь от компьютера;
- ощущение человеком, страдающим компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), эмоционального подъема во время работы с компьютером;
- обсуждение человеком, страдающим компьютерной зависимостью (игровой зависимостью, интернет зависимостью), компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми.

Физические симптомы компьютерной зависимости (интернет-зависимости, игровой зависимости):

- Синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки в области запястья, связанное с длительным перенапряжением мышц).
 - Сухость в глазах.
 - Головные боли по типу мигрени.
 - Боли в спине.
 - Нерегулярное питание, пропуск приемов пищи.
 - Пренебрежение личной гигиеной.
 - Расстройства сна, изменение режима сна.

Список литературы:

1. Друзин В.Н. Педагогическая профилактика игровой компьютерной аддикции подростков. Автореф. ... канд. пед.наук. - Ярославль. 2011. - 23с.
2. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека. - Кемерово, 1999. - URL: <http://www.flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> - 05.07. 2002.
3. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств. Автореф. ... канд. мед.наук. - Новосибирск, 2004. - 17с.
4. Компьютерная зависимость. - URL: <http://www.5psy.ru/samopoznanie/kompyuternaya-zavisimost.html> - 01.09.2011.
5. Малкова Е.Е., Калинин Н.И. Клинико-психологические феномены формирования компьютерной зависимости у современных подростков [Электронный ресурс] // Медицинская психология в России: электрон.науч. журн. - 2012. - N 4 (15). - URL: http://www.medpsy.ru/mprj/archiv_global/2012_4_15/nomer/nomer03.php#top

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРОВАЯ ЗАВИСИМОСТЬ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Никитина О.Е., Волосеева Н.Ю., Жижина М.В., Креницкая П.И.

Руководитель: Корчагина Е.А.

ОГБПОУ «КСПК»

Введение

Компьютерная зависимость (как и любая другая зависимость) – это форма ухода от реальности, вызывающая значительные проблемы, связанные с успешной социализацией обучающихся, их физическим и психическим здоровьем. Затрудняющая будущую успешную трудовую деятельность обучающихся. В силу незрелой, неустоявшейся психики обучающийся, например, не в полной мере различает специфику двух реальностей. Виртуальная реальность скроена по своим меркам. Она гибка, подвижна, а главное – поддается индивидуальному воздействию. В результате человек часто испытывает ощущение всемогущества. Но когда он встречается с суровой подлинной реальностью, которая ему противостоит и не поддается никакому воздействию, он испытывает разочарование, психическое расстройство, стресс. Обучающийся, играя в виртуальные игры, воспринимает их условия как реальные. Поэтому нередко и в жизненных ситуациях он поступает так, как требуют правила игры. Психологи предупреждают, что выход во взрослую жизнь поколения, выросшего на таких развлечениях, когда-то может обернуться волной массовых убийств уже по месту работы и жизни людей. Тема исследования является **актуальной**, так как, в России, как и во многих других странах мира, все более увеличивается количество детей и подростков с безмерной увлеченностью к компьютерным играм.

Глава 1. Психологические особенности и причины компьютерной игровой зависимости обучающихся

1.1. Компьютерная игра как фактор социализации личности

Социализация – это развитие и саморазвитие человека в процессе усвоения и воспроизводства культуры, что происходит во взаимодействии человека со стихийными, относительно направленными и целенаправленно создаваемыми условиями жизни на всех возрастных этапах [5, с. 52].

Социализация протекает во взаимодействии детей, подростков, юношей с огромным количеством разнообразных условий, более или менее активно влияющих на их развитие. Эти условия или факторы социализации условно можно объединить в четыре группы.

Первая – мегафакторы (мега – очень большой, всеобщий) – космос, планета, мир, которые в той или иной мере через другие группы факторов влияют на социализацию всех жителей Земли.

Вторая – макрофакторы (макро – большой) – страна, этнос, общество, государство, которые влияют на социализацию всех живущих в определенных странах (это влияние опосредствованно двумя другими группами факторов).

Третья – мезофакторы (мезо – средний, промежуточный), условия социализации больших групп людей, выделяемых: по местности и типу поселения, в которых они живут (регион, село, город, поселок); по принадлежности к аудитории тех или иных сетей массовой коммуникации (радио, телевидения, Интернет и др.); по принадлежности к тем или иным субкультурам.

Мезофакторы влияют на социализацию как прямо, так и опосредствованно через четвертую группу – микрофакторы. [3, с. 64].

Многие авторы подчеркивают, что социализация никогда не бывает полной и никогда не завершается. На каждой стадии социализации в действие вступают определенные агенты: семья, группы сверстников, школа, трудовые коллективы, средства массовой коммуникации и т.д

1.2. Игровая компьютерная зависимость как форма аддиктивного поведения

Аддиктивное поведение рассматривается как одна из форм деструктивного поведения, т.е. причиняющего вред человеку и обществу [3, с. 14]. Разрушительный характер аддикции проявляется в том, что в этом процессе устанавливаются эмоциональные отношения, связи не с другими людьми, а с неодушевленными предметами или явлениями.

Игровая компьютерная зависимость, как одна из форм аддиктивного поведения — это психическое расстройство, навязчивое желание войти в игру и болезненная неспособность вовремя отключиться от неё. Основной группой риска для развития этой патологии в России являются подростки в возрасте от 11 до 17 лет. Этому способствует ряд факторов – широкое распространение домашних компьютеров, лёгкий доступ к игровым ресурсам, компьютеризация школьных и студенческих программ обучения, большое количество компьютерных клубов и интернет - салонов. Как правило, все обучающиеся проходят стадию естественной увлеченности и, хотя многие из них становятся в дальнейшем обычными пользователями, определенная часть переходит в категорию игроманов.

В чем же заключается опасность это невинного на первый взгляд развлечения? Оно затягивает, у человека развивается игровая зависимость.

Игроки забывают обо всем: забывают есть, спать, об обязанностях перед близкими. Но особенно пагубно влияние компьютерных игр на подростков и студентов, их массово отчисляют из престижных вузов, за то, что они не приходят на экзамены – им некогда, они целой группой убивают монстра, не смея «подвести других», из отличников дети становятся двоечниками. За большие и вполне реальные деньги игроки приобретают виртуальные предметы друг у друга, «необходимые» в игре. Чтобы «прокачать» своего виртуального героя они тысячами отправляют деньги на сервера, предоставляющие онлайн игры. Начинают выпрашивать, а потом и воровать средства, у родителей для начала. Очень хорошо, если человеку удастся вовремя опомниться и прекратить этот бесконечный игровой марафон. А если нет, если не сможет избавиться от зависимости от компьютерных игр? Куда его заведет игромания, во что выльется?

Вот распространённые симптомы, способные определить наличие зависимости от компьютерных и онлайн игр:

- Вы не прекращаете думать о той игре, в которую играли недавно.
- Игры являются для Вас основным, а то и единственным, средством релаксации, расслабления.
- Вы не можете найти себе места, поскольку некоторое время не играли.
- Игры являются основным средством Вашего взаимодействия с прочими людьми.
- Ваши родственники и реальные друзья больше не уговаривают Вас уменьшить, сократить время, которые Вы проводите за играми.

Стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр:

Стадия с отсутствием симптомов зависимости. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

Стадия увлеченности. Игра в компьютерные игры на этом этапе принимает систематический характер.

Стадия зависимости.

1) Социализированная форма игровой зависимости – игра имеет соревновательный характер. 2) Индивидуализированная форма зависимости – нарушается основная функция психики: она начинает отражать не воздействие объективного мира, а виртуальную реальность.

Военный психолог Дейвид Гроссман в своей книге "Об убийстве" пишет, что механизм воздействия электронных игр схож с боевой подготовкой [5, с. 88]. Параллельно с прививкой жестокости у компьютерного поколения происходит падение умственных способностей.

Ученые университета Тохоку в Японии обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, игры останавливают развитие лобных долей мозга, которые отвечают за поведение человека, совесть и разум [5, с. 89].

Глава 2. Исследование и профилактика компьютерной игровой зависимости

2.1. Методика проведения исследования

Исследование данной работы лежит в области возрастной психологии и посвящено профилактике негативных последствий формирования игровой компьютерной зависимости обучающихся.

Цель исследования состоит в изучении особенностей воздействия компьютерных игр на особенности общения, память и внимание обучающихся.

Объектом исследования является процесс психологического конфликта виртуальной и жизненной реальности, в котором находятся обучающиеся.

Предметом исследования является влияние компьютерной игровой зависимости на процесс общения, память и внимание обучающихся.

Гипотеза исследования заключается в том, что у обучающихся, попавших в компьютерную игровую зависимость, наблюдаются трудности в общении, нарушения процессов оперативной памяти и концентрации внимания. Для доказательства данной гипотезы были поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать и уточнить понятие игровой компьютерной зависимости и ее стадий.

2. Изучить процесс формирования зависимости от компьютерных игр обучающихся разного возраста (студентов филиала, учащихся начальных классов) и ее влияние на познавательные процессы обучающихся.

3. Разработать рекомендации индивидуальной коррекции игровой зависимости обучающихся.

Базой исследования является МБОУ СОШ № 7 и ОГБПОУ «КСПК». Методологическую основу исследования составляют методики: «Диагностика компьютерной зависимости (Л. Н. Юрьевой, Т. Ю. Бояьбот)» (Приложение 1), «Корректирующая проба» (Приложение 2), «Методика оценки зрительной оперативной памяти» (Приложение 3). Теоретической основой исследования являются работы Боталовой Е.А., Макаренко О.М. и др.

Для решения поставленных задач использовались следующие *методы исследования*: анализ психолого-педагогической литературы, наблюдение, эксперимент, анкетирование.

В исследовании участвовало 85 обучающихся. Среди обучающихся колледжа выявлено 12% человек с компьютерной игровой зависимостью, 51% - на стадии увлеченности и 37% не имеющие зависимости. Среди учащихся начальных классов все 100% обучающихся находятся на стадии увлеченности.

Полученные данные показателей памяти и внимания корректировались с возрастными нормами. У обучающихся колледжа без компьютерной зависимости средний уровень концентрации внимания равен 5 баллам, памяти равен 12 запоминаемым образам. У обучающихся на стадии компьютерной увлеченности уровень концентрации внимания равен 4 баллам, памяти равен 12 образам. У обучающихся с компьютерной зависимостью уровень концентрации внимания равен 3 баллам, памяти равен 11 образам.

У обучающихся на стадии компьютерной увлеченности уровень концентрации внимания равен 1 баллу, памяти равен 7 образам.

Таким образом, у обучающихся с компьютерной игровой зависимостью и на стадии увлеченности показатели памяти и внимания снижены, что доказывают выдвигаемую гипотезу. Результаты исследования представлены графически (Слайд № 11, 13, Приложение 4).

По результатам опроса учащихся начальных классов отсутствие игровой зависимости связано с тем, что в возрасте 9 лет еще родители ограничивают их возможность игры на компьютере.

2.2. Рекомендации по профилактики игровой зависимости

Если кто-то из близких Вам людей попал в игровую зависимость от компьютерных игр, срочно предпринимайте решительные меры. Если вы осознаете, что у вас имеются все шансы попытаться без помощи специалистов избавиться от игровой зависимости близкого человека, тогда крепитесь и пользуйтесь следующими советами, которые дают люди, сумевшие ее побороть и выбраться из игровой паутины (Приложение 5).

Профилактические меры и рекомендации по проблеме игровой зависимости:

1. Нужно в доступной форме объяснить обучающемуся, почему такое времяпрепровождение для него опасно и почему он должен постепенно уменьшать время за компьютерной игрой.
2. Стремиться обсуждать проблемы, возникающие между родителями и ребенком и активно и долговременно включать «игрока» в дела семьи.

3. Нужно уменьшить доступ обучающегося к компьютеру и наличным деньгам. Решить заранее, сколько времени и денег вы выделяете на компьютерную игру.

4. Обратиться за помощью к друзьям, родителям. Добиться, чтобы он честно признал для себя и признался сам себе в зависимости от игры.

5. Найти альтернативу, увлечься чем-то новым или вернуться к старым увлечениям, полезным во всех смыслах, и всегда обращаться к хобби в случае возникновения желания поиграть. Разнообразить круг интересов и занятий. Научить зависимого, другими способами снимать эмоциональное напряжение, помимо игры, (релаксация, физическая активность, рациональное питание, поощрение себя).

6. Ни в коем случае нельзя стыдить, пытаясь навязывать чувство вины игроку, наоборот ему необходима защита от тяжелого и хронического чувства тревоги, живущего в нем из-за его неумения выстраивать отношения с реальностью.

7. Помнить, что чем больше на игрока давит его окружение, тем сильнее его привязка к игре как к убежищу от чувства беспокойства и бессилия перед этим беспокойством.

Заключение

Компьютерная игровая зависимость — не менее серьезное заболевание, чем алкоголизм или наркомания. Казалось бы, ну, что такого в том, чтобы поиграть в игрушку? Но столь «безобидные» действия способны привести к личностной деградации.

ПОМНИТЕ! Никакому руководителю не нужны игроманы на работе — от них избавляются в два счета, при первой возможности. Эти сотрудники — на самом плохом счету. Игроки не могут выполнять сложную творческую работу - это работники, которые никогда не задумываются о перспективах, не стремятся подняться вверх по служебной лестнице — весь их жизненный азарт растрачивается в играх. Если работа потребует творческих усилий, они придумают тысячу оправданий и уйдут туда, где им можно будет и дальше предаваться своему пороку, в самое неподходящее время.

Список используемой литературы:

1. Кашаева С.А. Тест на Интернет-зависимость Лоскутовой В. А. - Московский Государственный Областной Педагогический Институт, 2012.

2. Колер Р. Патопсихология поведения, нарушение и патологии психики – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК., 2002-608с.

3. Кулаков С.А. Диагностика и психотерапия аддиктивного поведения у подростков. – М., 1998.

4. Профилактика игровой зависимости: методическое пособие. /Под

рук. Боталовой Е.А., Макаренко О.М. - УВО при УВД по Ханты-Мансийскому автономному округу – Югре, 2009.

5. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований /Психологический журнал, 1999, №1, 86-102с.

ОБЩЕНИЕ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Левенцов А.Р.

Руководитель: *Алайцева Л.О.*

Томский Политехнический техникум

Актуальность исследования.

В современном мире у подростков является обыденным делом использование вэб-технологий в организации общения. В социальных сетях общение переходит на другой уровень, где происходит постепенный перевод реальных отношений в виртуальную сферу, из-за отсутствия желания выстраивать «онлайновую» коммуникацию. Широкие возможности в социальных сетях привлекают всё большее количество людей разных категорий. По сути, мы имеем дело с новым средством налаживания коммуникаций, инструментом, позволяющим организовать общение.

«Интернет», как всемирная информационная система, образующая киберпространство, особую реальность, рождает киберкультуру со своими понятиями, ценностями, образом мыслей и языком и является сегодня одной из главных составляющих становления информационного общества.

Цель исследовательской работы: популярность социальных сетей в молодежной среде.

Проблема исследования: социальные сети имеют огромное значение в жизни подростка.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

1. Сформулировать понятие «социальная сеть»;
2. Охарактеризовать виды социальных сетей;
3. Выявить преимущества и недостатки социальных сетей;

Социальная сеть: понятие и виды.

Изначально остановимся на понятии «Социальная сеть». Социальные сети - интерактивные веб - сайты (онлайн - сервисы) в сети Интернет, созданные для общения и обмена информацией группами пользователей, объединенных тем или иным социальным признаком (хобби, профессией, территорией проживания, отдыха или работы).

Одной из первых социальных сетей с использованием компьютера может считаться электронная почта. Так как именно электронная почта была взята за основу социальных сетей.

Началось всё во времена, когда ещё не был разработан ТСП (Протокол контроля передачи). Компьютеров было мало и они были очень дорогостоящей техникой. Поэтому за одним компьютером зачастую работало по несколько человек. Тогда была написана программа которая позволяла оставлять текстовые сообщения на этом компьютере для других пользователей и названа эта программа была «почтовый ящик». Но это не была еще электронная почта к которой мы привыкли сейчас. Так как передавать эту информацию на другие компьютеры было пока нельзя.



В конце 1971 года программист Рэй Томлинсон написал программу, которая позволила посылать сообщения на удалённый компьютер по протоколу СурNet, использующийся ранее для передачи файлов. Полученные сообщения помещались в файл – «Почтовый ящик».

Далее электронная почта продолжала развиваться до такой как мы привыкли ее сейчас видеть.

Социальные сети начинают свою историю с изобретения Ярко Инкаринена. Технология «IRC» (англ. Internet Relay Chat — ретранслируемый интернет-чат). Который позволял общаться в реальном времени.

Переломным моментом стало изобретение Интернета, который стал публичным в 1991 году, благодаря британскому ученому Тиму Бернерс-Ли.

В 1995 году Рэнди Конрадом была создана Classmates.com – первая социальная сеть в современном понимании. Концепция оказалась очень востребованной, и с этого года начинается бурное развитие социальных сетей в Интернете. Сегодня эта сеть до сих пор остается одной из самых популярных в мире и насчитывает более 50 млн. пользователей. Далее социальные сети, продолжают развиваться, и у них появится огромное количество, функций и возможностей к которым мы привыкли.

Население нашей планеты приблизительно 7 000 000 000 человек. А количество зарегистрированных аккаунтов только в крупнейших соц. Сетях составляет около 5 820 000 000. Что примерно равно 83% населения земли, уже поэтому можно считать социальные сети неотъемлемой частью нашей жизни.

Как может влиять социальная сеть? Какая польза или какой вред от нее? В связи с возникшими вопросами необходимо исследование потребностей и



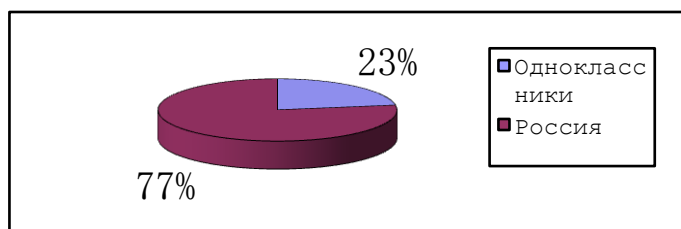
интересов молодежи, сбор достоверной информации. Для нашей работы главным источником информации, помимо литературы, стало исследование популярности сайтов среди молодежи.

Социальная сеть популярна и предлагает большой выбор. Здесь мы видим, что наибольшую популярность имеют социальные сети «ВКонтакте» и «Одноклассники». Далее подростки также выбирают «Мой Мир», «Twitter», «Facebook».

ВКонтакте – Является самой популярной соц. Сетью в России. Была открыта в 2006 г. С количеством зарегистрированных пользователей более 250 000 000. И постоянной аудиторией в 57,2 млн. человек. Всего в России проживает порядка 146 100 000 человек.

Одноклассники – вторая по популярности сеть в России. Была открыта в 2006 г. Пользователей более 200 000 000. И постоянной аудиторией около 42,6 млн. человек. От населения России это 23%.

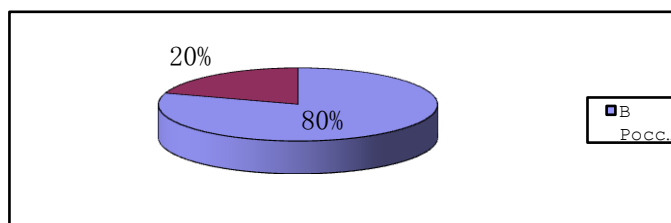
Одноклассники являются лидером по количеству



просмотренных страниц, в месяц на одного пользователя в среднем приходится: 64 300 000 страниц.

Мой мир – третья по популярности соц. сеть в России. Открыта в 2007 г. Имеет постоянную аудиторию около 30 600 000 пользователей. От населения России это 20%.

По представленным данным мы видим, какую популярность имеют социальные сети в наше время.



Минусы социальных сетей.

Влияние социальных сетей на подростков может быть отчасти как позитивным, так и негативным.

У подростков появляется зависимость от виртуального мира. Вечерние прогулки по городу, посещение культурных мест, кафе теперь с легкостью заменит вербальное общение к сети. Такой путь приводит к аутизму и полной деградации личности, как составляющей общества.

При злоупотреблении сетью у молодых людей на подсознательном уровне развивается фобия (страх) общения с реальными людьми. Подростки

стесняются знакомиться в жизни с противоположным полом, возникают трудности с речевыми оборотами. Ведь гораздо проще зайти в Интернет и написать сообщение невидимому объекту. Становится сложно заводить новых друзей. Общение современных людей мутирует в сторону подмены истинных чувств и ощущений на виртуальные переживания.

Многие молодые люди становятся заложниками виртуального имиджа. В зависимость часто попадают те, кто создал свой идеальный образ, посредством аккаунта. Таким образом, люди стараются самоутвердиться, особенно если в реальности все не так безоблачно, как на страницах их профиля. Как правило, они не стремятся встретиться в жизни, потому что боятся предстать перед людьми такими, как они есть в действительности.

Многие добавляют себе в друзья незнакомцев, что делает их потенциальными жертвами обмана. Для Интернет – мошенников социальные сети – золотая жила. Мы общаемся в социальных сетях, заполняем свои профили, выкладываем личные фотографии, видео, указываем увлечения, беспечно размещая о себе все данные, мы практически не задумываемся над тем, что кто-то может воспользоваться ими в своих корыстных или противоправных действиях, а это имеет место быть. Главный совет, который можно дать в сложившейся обстановке, таков: всегда тщательно обдумывать, какую именно информацию он хочет или должен предоставить\опубликовать. Если риски неприемлемы – возможно, лучше отказаться от услуги. Борцы с фишингом, например, давно советуют для Интернет-покупок использовать отдельную кредитную карту, дабы в случае чего мошенники не опустошили весь банковский счет. Если при сетевом платеже не предоставляется безопасное соединение – лучше от покупки в таком магазине отказаться. И если в Интернет-анкете запрашивается явно больше сведений, чем необходимо для нужной операции – не предоставлять сведения либо «пойти другим путем»: выбрать другой сайт или прийти к его владельцам «в реальном мире».

Общение в социальных сетях снижает и упрощает уровень грамотности. При переписке язык упрощается, допускаются грамматические ошибки, к которым люди привыкают и впоследствии не могут избежать в живой речи. Кроме того, не используются и забываются языковые средства, которыми так богат национальный язык.

Современные технологии позволяют выйти в социальные сети даже с телефона. Поэтому многие подростки могут заходить туда даже на уроках. А это мешает образовательному процессу. В результате – безразличие к учебе, ухудшение оценок, нехватка времени для чтения художественной литературы и иного обогащения внутреннего мира.

Обычно самые частые и долгие посещения происходят в ночное время. Отсюда следует причина недосыпания, умственной утомляемости подростков, которая очень опасна.

Неконтролируемое взрослыми зависание в сети может влиять на формирование моральных норм, отличающихся от принятых в обществе: пропаганда употребления алкоголя и наркотиков, убийств, изнасилований, распространение порнографии и т. д.

В подростковом возрасте происходит социализация личности, ей необходимо общение. Современная социальная психология давно уже столкнулась с феноменом «одиночества в толпе» — одиночества среди людей, в крупном коллективе или большой организации. Как ни странно, но способствует этому развитие телекоммуникационных и компьютерных технологий. Таким образом, происходит снижение коммуникативного потенциала подростков.

По утверждению ученых, в т.ч. британского психолога и биолога Арика Сигмана, социальные сети в интернете могут вредить здоровью из-за сокращающегося общения с реальными людьми. Ученый утверждает, что социальные сети негативно воздействуют на иммунную систему развивающегося организма, на гормональный баланс, работу артерий, и в особенности на процессы мышления. В долгосрочной перспективе это повышает риск появления и развития различных болезней, среди которых рак, сердечно-сосудистые заболевания и слабоумие.

Социальные сети стали в современных условиях мощными инструментом влияния на молодое поколение. Такие классические институты социализации как семья, школа, сверстники отошли на второй план. Иллюзорный, виртуальный мир становится все более притягательным для молодых людей. Он не только предоставляет возможность рассказать о своих чувствах, переживаниях, но и предоставляет возможность доступа к личной информации других людей. Погружаясь в него, они даже не задумываются о том, что есть вероятность формирования «зависимости от виртуальности». Убегая от реальных проблем в виртуальный мир, молодые люди, не осознавая это, начинают воспринимать его как часть реального.

Плюсы социальных сетей.

С развитием Интернет – технологий мир очень сильно изменился. Вслед за ним меняется и образ мысли, и образ жизни молодых людей.

Изначальным предназначением социальных сетей было объединение людей. Благодаря им появилась возможность поддерживать связь на расстоянии. Многие отыскивали своих родственников, одноклассников, друзей детства. Виртуальное общение позволяет всегда быть в курсе событий.

Таким образом, использование социальных сетей как источника информации и как поле общения делает их более полезными, чем бесполезными.

Социальные сети в современном мире являются способами обмена информацией между пользователями. Причем не только личной в известных соц. Сетях имеется огромное количество групп на разные тематики которые рассылают подписчикам информацию определенного характера. То есть соц. Сети позволяют пользователям не разыскивать интересующую их информацию в просторах сети Интернет, а получать эту информацию в соц. Сетях и делиться ей со своими друзьями или коллегами по работе. Для компаний, групп людей и разных организаций соц. сети могут служить местом сбора и общения при этом не обязательно собираться где либо, чтобы обсудить интересующий вопрос.

Подростки могут сказать гораздо больше через сеть, чем в реальной жизни, и не чувствовать себя при этом неудобно: у них есть время обдумать свою мысль и выразить ее наиболее точно.

В юности многие ведут дневники, описывая там свои самые сокровенные мысли. Но сегодня большинство молодых людей предпочитает вести блог, чтобы получить мнения других людей по различному поводу.

Сеть дает возможность неуверенному в себе подростку почувствовать себя востребованным. Он заводит новые знакомства, не опасаясь того, что возможно в дальнейшем с этим человеком не о чем будет поговорить. Вступая в группы по интересам, не боится того, что может быть отвергнутым.

Подростки выкладывают фото и видео, не боясь осуждений со стороны, и не обращая внимания на постороннюю критику. В сети они не боятся быть непонятыми, недооцененными. Все, что может быть отвергнуто обществом, принимает Интернет.

Когда человек заполняет свою личную страницу, он создает свой виртуальный образ. Вскоре эта личность развивается и живет в сети своей жизнью так, как хотелось бы прожить в реальности.

Заполняя анкеты, которые являются составляющими частями любой социальной сети, человек наконец-то может реально задуматься над своими интересами и желаниями. Поэтому многие считают, что сетевые странички являются своеобразным зеркалом души современной молодежи и способствуют развитию личности. Некоторые выкладывают результаты своего творчества – стихи, песни, музыку, видео. Это также происходит и через оформление их страниц: интересы, увлечения, хобби.

Мы видим, что с одной стороны, социальные сети дают подростку все то, что ему необходимо в этом возрасте: социализацию, коммуникации,

самовыражение, создание своего образа, нахождение интересов и формирование взглядов, а главное – самостоятельность!

Заключение

Как мы смогли отметить, негативного влияния социальных сетей на процесс социализации учащихся значительно больше, чем положительного. Точнее сказать, оно гораздо опаснее и вреднее. Но, на наш взгляд, это не повод отказываться раз и навсегда от их использования. Достаточно просто свести к минимуму все опасные факторы.

1. Важно, чтобы у подростка была постоянная альтернатива соцсетям: в первую очередь, дружеское общение с родителями, во вторую - спорт, рукоделье, физический труд, чтение литературы, кружки. В идеале несовершеннолетнему не стоит входить в интернет без взрослых, видящих происходящее на мониторе. Взрослые должны разъяснять подросткам, какие опасности скрыты в сети, и как их избежать.

2. Необходимо освещение этической стороны использования сетей: какие фото и видео можно размещать, а какие нельзя.

3. Подросткам необходимо тренировать силу воли, твердость характера, вводя для себя ограничения времяпровождения в сети.

5. Важно осознавать, что социальные сети это всего лишь проект, вид развлечения и виртуального общения со знакомыми, а не часть жизни.

6. Необходимо заниматься поиском альтернативных способов времяпрепровождения. Например, занятие спортом, рисование, вышивание, чтение книг. Ну и, несомненно, нужно оказывать больше внимания своей реальной жизни: проблемам в школе, в семье, друзьям, а также увеличивать время пребывания в компании реальных, а не виртуальных друзей.

Таким образом, мы видим, что социальная сеть действительно становится помощником в разумном использовании интернета, так как её разные возможности позволяют расширить пространство общения, увидеть мир, найти и открыть новое для себя, создают условия для самообразования и обучения. Но каждый пользователь должен сделать выбор. Человек ведет свою страничку, поздравляет друзей, скачивает музыку или фильмы, но не забывает посещать секцию баскетбола и находит время для своего питомца.

Социальная сеть – это лишь инструмент, способный облегчить нашу жизнь. Не превращайте общение в переписку, берите от социальных сетей только лучшее и умеете вовремя нажать кнопку «Выйти».

Информационные ресурсы:

1. Библиотека Гумер – гуманитарные науки
URL:<http://www.gumer.info/>
2. Информационный ресурсный центр по научной и практической психологии URL:<http://psyfactor.org/>
3. Белинская Е.П. Информационная социализация подростков: опыт пользования социальными сетями и психологическое благополучие // Психологические исследования. 2013. Т. 6, № 30. С. 5. URL: <http://psystudy.ru>
4. Войскунский А.Е., Актуальные проблемы зависимости от интернета // Психологический журнал. — 2004. — № 1.
5. В паутине социальных сетей. [Электронный ресурс]
6. Шумакова Е.В. Воспитательное пространство социальных сетей интернета // Профессиональное образование. Столица. — 2011. — № 6. — С. 39—40.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Коновалюк Н.О

Руководитель: *Новикова Т.В*
ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Введение

С тех пор, как компьютеры, а с ними и видеоигры, стали неотъемлемой частью жизни большинства жителей мира и стран СНГ, не прекращаются разговоры о негативном влиянии, которое такие игры оказывают на мозг человека. Медики и другие специалисты неоднократно заявляли о том, что в процессе игры за компьютером погибают нейроны головного мозга, а также повышается агрессивность, которая может проявиться и в реальном мире.

Однако ученые из Сингапурского технологического университета Майкл Дональд Паттерсон и Адам Чи-Минг Ой при помощи своего исследования доказали обратное. В ходе эксперимента пятеро добровольцев, которые никогда ранее не были замечены за видеоиграми, ежедневно играли в Angry Birds, The Sims, Battlefield 3, Hidden Expedition и другие игры. Через месяц при прохождении испытуемыми специальных тестов ученые заметили, что все они стали лучше запоминать информацию, научились концентрировать внимание и мыслить тактически и стратегически, принимая соответствующие решения.

Примечательно, что на развитие определенных способностей напрямую повлиял жанр выбранных игр. В частности, любители головоломок повысили показатели концентрации внимания, игроки в «стрелялки» научились применять нестандартные тактические ходы и отслеживать цели. В итоге ученые сделали вывод о том, что компьютерные

игры являются отличными упражнениями для мозга, эффект от которых можно получить очень быстро.

Компьютерные игры для детей: польза или вред?

Век информационных технологий оказал сильное влияние на все области деятельности человека. В частности, информационные технологии улучшили и облегчили работу, обучение и область развлечений. Новые возможности стали доступны и в процессе воспитания детей. Много развивающих, обучающих и развлекающих игр можно получить, имея доступ в Интернет.

Многие родители с опасением относятся к новым технологиям. Казалось бы, зачем использовать компьютер в процессе развития ребенка, если можно воспользоваться старыми дедовскими методами, которые эффективно действуют уже много лет. Перед тем, как полностью отказываться от новых технологий, следует тщательно изучить все их преимущества и недостатки.

Польза компьютерных игр для детей

Улучшение навыка чтения

Американские ученые провели эксперимент на детях с дислексией (с затруднениями в овладении навыками чтения и письма). Они предложили одной группе детей поиграть в экшен игры. Результаты показали, что играющие дети начали быстрее читать. Ученые объяснили это тем, что во время игры игроку необходимо быть очень внимательным. Улучшения внимания улучшает навык чтения.

Улучшение зрения

Как не удивительно это звучит, но ученые смогли доказать, что у играющих людей зрение намного лучше. Кроме этого, играющие люди способны одновременно следить за пятью объектами. К слову, обычный человек может следить одновременно только за тремя. Улучшилась также скорость визуальной обработки данных.

Развитие вкуса стиля у девочек

В каталогах онлайн игр очень много одевалок, макияжа и парикмахерских. Девочки могут встретить в них своих любимых кукол, сказочных героинь, героинь мультфильма, знаменитостей и простых девушек. Большая подборка одежды, причесок и макияжа, позволяет много экспериментировать. Девочки научатся создавать красивые образы, а самое главное, что мамина одежда и косметика останутся нетронутыми.

Улучшение памяти

Игры-запоминалки отлично подойдут для улучшения памяти. Они могут иметь разную игровую механику, но главная задача – повторить

увиденное или услышанное. Большое разнообразие таких игр, позволит каждый раз ставить перед ребенком новую задачу.

Улучшение творческих навыков

Этому способствуют различные раскраски, музыкальные игры и переделки. Малыш может раскрасить красивую картинку, и если он ошибется с цветами, всегда можно без проблем нанести новый цвет. Музыкальные игры, в которых необходимо повторить мелодию, позволят развить музыкальный слух. В некоторых даже можно создавать собственную музыку. Игры-переделки предложат игроку украсить что-то по своему вкусу или, например, создать интерьер комнаты.

Обучающие игры

Существует ряд игр, направленных на изучение чего-либо. Они разработаны специально для маленьких детей и эффективно помогают в изучении алфавита и цифр, научат читать и считать, познакомят с иностранными языками. Они в увлекательной, интересной и простой форме преподнесут знания и подарят приятное времяпровождение. Благодаря им, можно подготовить ребенка к школе.

Обезболивающее средство

Вы, наверное, не раз замечали, что работа позволяет забыть на время о боли. Человек сосредотачивается на процессе, который он выполняет и забывает обо всем стороннем. Компьютерные игры погружают ребенка в игровой процесс, тем самым позволяют ему забыть о боли.

Пример на конкретной игре

За ярко выраженный пример выступает серия игр Assassin's creed. Эта серия игр представляет жанр «приключенческого боевика». Компания разработчика Ubisoft, дает игрокам возможность погрузиться в игровой мир и своими глазами увидеть и поучаствовать в событиях, которые оставили большой след в мировой истории.

Играя в эту серию игр, человек не только «бегает по локации(игровой территории)», но и изучает историю, архитектуру и особенности времени, в котором он находится. Разработчик дает возможность пережить такие события как:

1. крестовые походы,
2. поучаствовать в событиях «Ренессанса»
3. Война за независимость
4. Пережить «Золотую эпоху пиратства»
5. Великая Французская революция
6. Участие в «Семилетней войне» (в Северной Америке)

Польза компьютерных игр для взрослых

Взрослые люди ни чем не отличаются от детей в плане развлечения, отдыха и веселья. Ведь каждый из нас любит отдохнуть от тяжелого рабочего дня, снять стресс и нервы накопившиеся за рабочий день или неделю. Способы отдохнуть есть совершенно разные и не всегда получается ими воспользоваться. Давайте рассмотрим, как игры могут нам помочь в этом деле.

Играя в современные игры (возьмем за пример онлайн игры) вы, как ни как будете общаться с людьми. Порой бывает обсуждаются далеко не игровые темы, а например недавно просмотренный фильм или очередной проигранный российской сборной матч по футболу или выход новой модели автомобиля... Так или иначе вы будете общаться, а общение отлично помогает расслабиться.

Так же игры предоставляют нам возможность расслабления – это выпуск пара, если вы не в настроение или даже зол (зла), то можно зайти в игру и «убивать» виртуальных противников, тем самым выпустив пар и сняв напряжение.

Со стороны медицины, как выявили Британские ученые, играя в игры, мы развиваем работу мозга, реакцию и мелкую моторику рук. Так же было доказано что играя мы облегчаем симптомы заболеваний болезни Паркинсона и шизофрении. Во время эксперимента пенсионерам давали игры-головоломки, смысл игры был нахождение и распознавание предметов, и с каждым уровнем сложность становилась все выше и выше. На основании этого эксперимента было выявлено что у испытуемых «улучшилась» память, внимательность, координация.

Заключение

Играя в компьютерные игры, дети научатся принимать самостоятельные решения, оценивать ситуацию и решать логические задачи. Они смогут попробовать себя в разных профессиях, определить свои таланты и познакомиться с новыми предметами, явлениями и занятиями. Большое разнообразие онлайн игр в Интернете позволяет подобрать подходящие именно для Вашего ребенка, а также играть каждый раз во что-то новое.

А взрослые в свою очередь отдыхают от обыденной суеты и рабочих будней. Учитывая все преимущества игр, можно сделать вывод, что они станут отличным помощником в процессе развития ребенка и отличных средством отдыха. Вы смело можете использовать их, но не забывайте об ограничении времени и тщательном подборе игр с подходящей для ребенка тематикой. Не бойтесь пробовать что-то новое!

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Киселев И.Е., Фридель В.С.

Руководитель: *Набойщиков В.Е.*
ОГБОУ КТПРТ

Гипотеза и проблема исследования

Гипотеза: Социальные сети оказывают влияние на перцептивный компонент общения.

Современная социальная психология давно уже столкнулась с феноменом «одиночество в толпе» - одиночество среди людей, в крупном коллективе или большой организации. Как ни странно, но способствует этому развитие телекоммуникационных и компьютерных технологий.

Зависимость от «кибер-отношений», т.е. от социальных применений Интернета: от общения в чатах, групповых играх и телеконференциях, что может в итоге привести к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными. Именно эта зависимость становится более

широко представленной в среде рядовых пользователей глобальной паутины.

Надо сказать, что само общение в формате подобных ресурсов с трудом может претендовать на статус полноценной и эффективной коммуникации, это скорее – квазиобщение, т.е. мнимое общение, воображаемое, кажущееся. Увеличение доли квазиобщения во взаимодействии человека с окружающим его миром – одна из причин популярности социальных сетей.

Актуальность проблемы

Влияния социальных сетей на процесс социализации подростков очевидна, так как в такой важный этап становления личности мои одноклассники и друзья большее количество свободного времени проводят в Интернете

В информационном обществе одним из способов безграничного общения являются социальные сети. В социальных сетях общение переходит на другой уровень, где происходит постепенный перевод реальных отношений в виртуальную сферу, из-за отсутствия желания выстраивать «онлайновую» коммуникацию.

Широкие возможности в социальных сетях привлекают всё большее количество людей разных категорий.

Методы исследования

Для реализации исследования было проведено анкетирование, тестирование

среди студентов 1-2 курса ОГБОУ СПО КТПРТ

Творческий подход

Проверка гипотезы:

На данном этапе работа проходила по следующим направлениям:

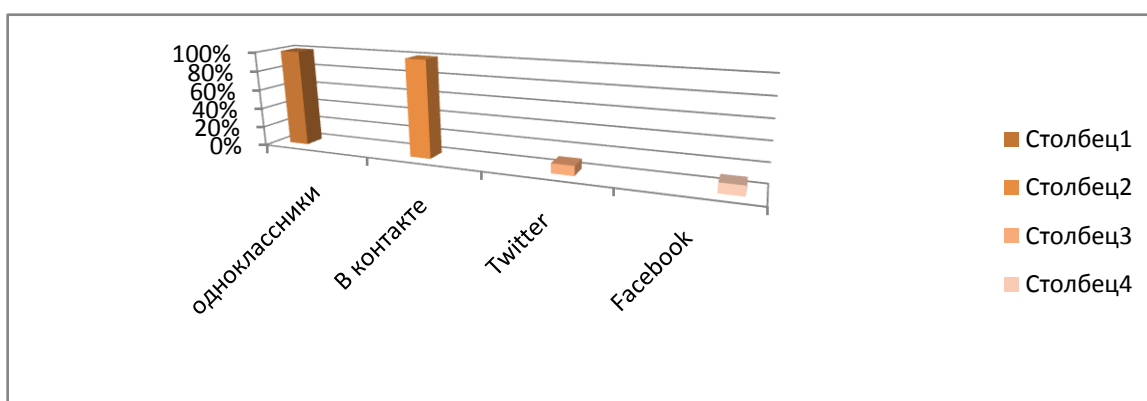
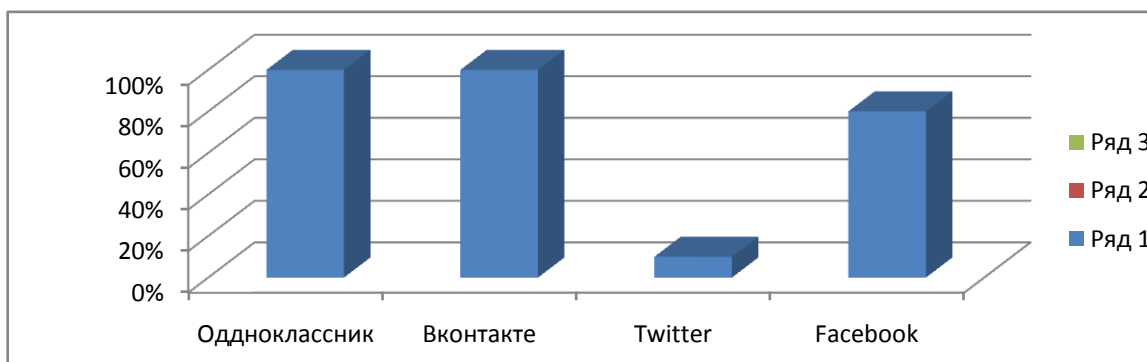
- изучение теоретического материала;

-изучение отношения к социальным сетям; метод анкетирования — психологический вербально-коммуникативный метод, в котором в качестве средства для сбора сведений от респондента используется специально оформленный список вопросов — анкета.

Сначала мы попытались выяснить, как относятся студенты к социальным сетям методом анкетирования.

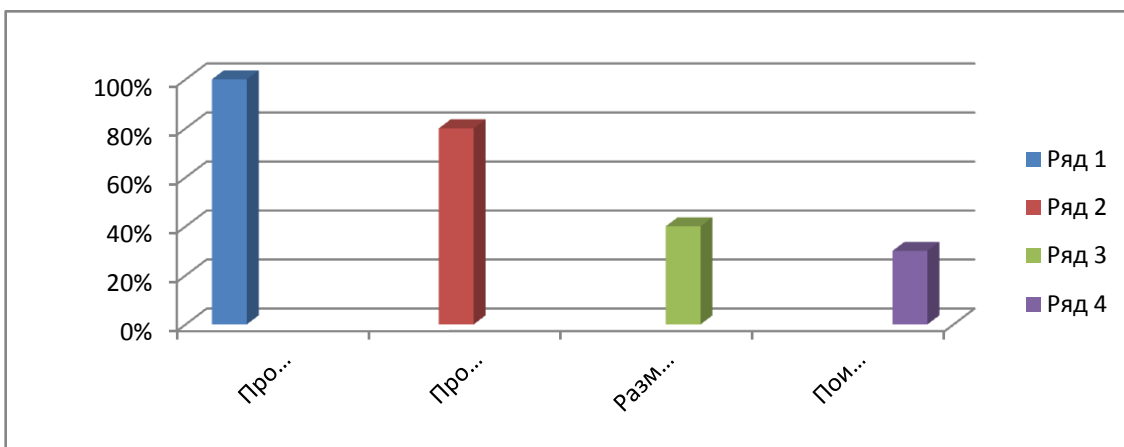
1.Какие социальные сети вы знаете?

Таким образом, большинство респондентов имеет представление о социальных сетях.



2. Какими социальными сетями вы пользуетесь?

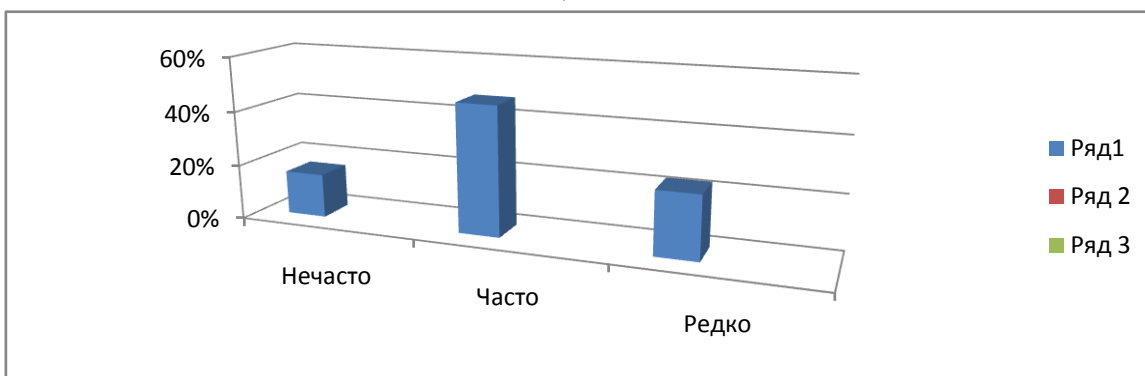
Из диаграммы видно, что предпочтение отдают социальные сети «В Контакте» и «Одноклассники» ;



3. Какие функции социальных сетей вам наиболее интересны ?

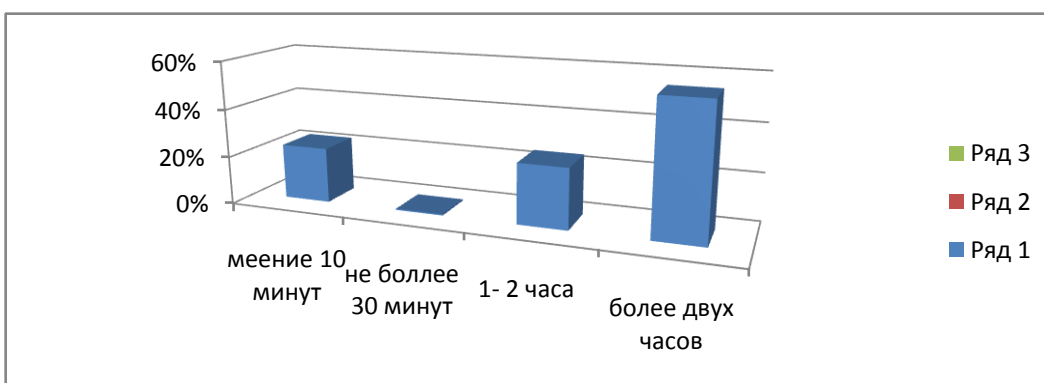
Большинство студентов используют социальные сети для прослушивания музыкальных файлов

4. Как часто вы бываете в социальных сетях



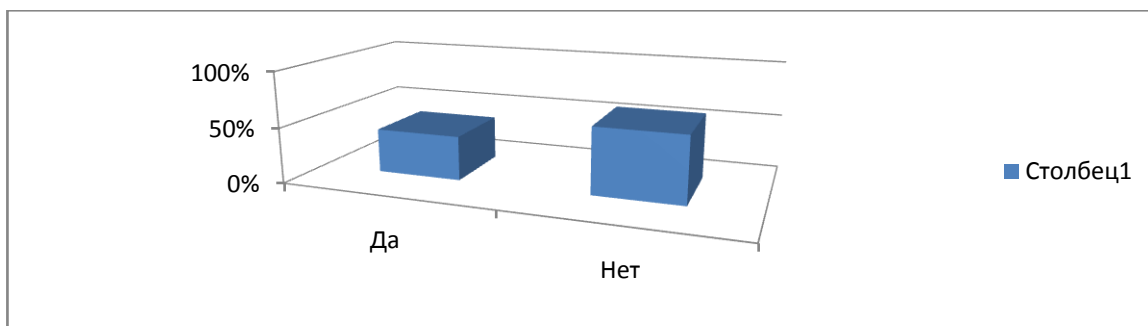
На графике видно что студенты нашего техникума часто посещают социальные сети .

5. Сколько примерно времени Вы тратите на одно посещение социальной сети?



На графике видно что большинство студентов нашего техникума проводят в сети более двух часов с сутки.

6. Смогли бы Вы на сегодняшний день абсолютно отказаться пользоваться социальными сетями?



Студенты не могут отказаться от использования социальных сетей.

Так же мы провели тестирование на базе нашего техникума в результате тестирования среди студентов на зависимость от социальных сетей

1) Количество друзей в социальных сетях составляет:

- Меньше 10
- 51 - 100
- 101 - 150
- 151 - 200
- Более 200

2) Я провожу в социальных сетях ежедневно в среднем:

- менее 10 минут
- 10-30 минут
- 1-2 часа
- 2-3 часа
- Целый день

3) Я зарегистрирован в социальных сетях

- Меньше года
- 1-2 года
- 2-3 года
- 3-4 года
- 4 года и более

4) Я каждый день захожу в социальные сети

- Однозначно нет
- Нет
- Не обращаю внимания
- Да
- Однозначно да

5) Я чувствую себя не в курсе событий, если не захожу в социальные сети несколько дней

- Однозначно нет
- Нет
- Отношусь нейтрально
- Да
- Однозначно да

6) Мне было бы жаль, если бы мою любимую социальную сеть закрыли

- Однозначно нет
- Нет
- Отношусь нейтрально
- Да
- Однозначно да

7) Я заходил на страничку человека, которого знаю в реальной жизни

- Однозначно нет
- Нет
- Отношусь нейтрально
- Да
- Однозначно да

8) Я пользуюсь социальными сетями, чтобы узнать о своих друзьях/коллегах/одноклассниках намного больше

- Однозначно нет
- Нет
- Не могу точно сказать
- Да
- Однозначно да

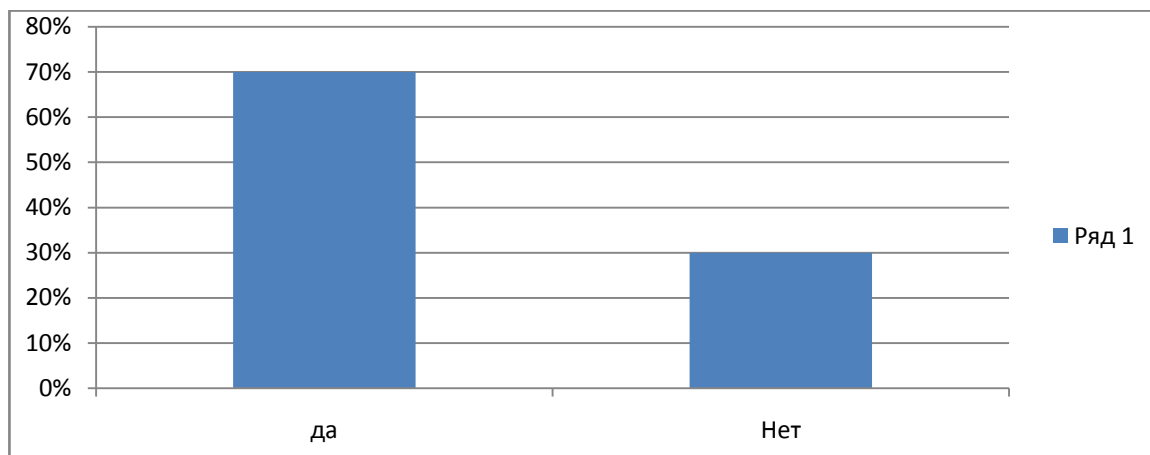
9) Я пользуюсь социальными сетями, чтобы общаться со своими старыми друзьями

- Однозначно нет
- Нет
- Не могу точно сказать
- Да
- Однозначно да

10) Я пользуюсь социальными сетями для знакомства с новыми людьми

- Однозначно нет
- Нет
- Не могу точно сказать

- Да
- Однозначно да



Вывод

На основе данных результатов мы сделали вывод что большая часть студентов нашего техникума зависимы от социальных сетей, так как социальные сети предоставляют множество плюсов.

1. множество источников информации.
2. свободный доступ к аудио файлам прослушиванию и скачиванию.
3. просмотр видео роликов.
4. есть возможность узнать о своих друзьях , коллегах, так же можно пообщается на расстоянии .

Но как и в любой вещи создано человеком есть свои минусы, одним из которых является мошенничество, наверняка каждого кто зарегистрирован в социальных сетях обманывали и взламывали страничку и т. д

Есть ещё один очень важный минус, мы видим что за несколько лет социальные сети стали популярны на столько что их стало сложно контролировать, всё чаще видно как в переписке возникают нецензурные выражения ,а ведь их видят не только взрослые но и подростки

в итоге, чем больше они их видят и используют тем больше их кажется это нормальным применять их в социальном обществе .

Есть ещё множество минусов ,мы лишь рассказали о двух из них.

Однако нельзя судить о влиянии социальных сетей на личность подростка и взрослого человека . Конечно же , во всем есть свои минусы и плюсы . Следует лишь помнить , что всё нужно делать с чувством меры, в том числе и пользоваться социальными сетями.

Информационные ресурсы:

7. Библиотека Гумер – гуманитарные науки

URL:<http://www.gumer.info/>(дата обращения 18.11.2014)

8. Информационный ресурсный центр по научной и практической психологии URL:<http://psyfactor.org/> (дата обращения 18.11.2014)

9. Женский журнал URL:<http://www.sympaty.net/tag/stati-avtora-horonzhevskoj-evgenii/> (дата обращения 18.11.2014)

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Романова А.Е.

Руководитель: Новикова Т.В.

ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

ВВЕДЕНИЕ

Социальные сети, с момента их появления все больше проникают в нашу жизнь. Для многих они уже сейчас являются основным местом проведения времени в интернете. Это происходит потому, что всем нам хочется общения, но не все способны общаться в реальной жизни, так как существует множество психологических барьеров. Социальные сети рушат эти барьеры, позволяя совершенно незнакомым людям найти общий язык, не только посредством общения, но и посредством открытой информации, которую оставляют пользователи.

В трудах исследователей рассматриваются проблемы общения и взаимодействия пользователей в сети, формирования идентичности в виртуальном пространстве, особенности формирования складывающихся виртуальных общностей. Это свидетельствует об актуальности темы данной работы.

Целью данной работы является рассмотреть, как социальные сети влияют на общение людей, на их реальную жизнь вне интернета, а так же какие существуют плюсы и минусы времяпровождения в социальных сетях.

Задачи исследования:

1. Дать определение «социальные сети».
2. Рассмотреть плюсы и минусы социальных сетей.
3. Проанализировать как социальные сети влияют на реальную жизнь человека.
4. Рассмотреть основные проблемы психологии пользователей социальных сетей.
5. Сделать вывод о проделанной работе.

Методом исследования являлся теоретический анализ специальной литературы.

1. ПОНЯТИЕ «СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ»


Социальная сеть (Интернет)- интерактивный многопользовательский веб- сайт, контент которого наполняется самими участниками сети. Сайт представляет собой автоматизированную социальную среду, позволяющую общаться группе пользователей, объединенных общим интересом.

Социальная сеть направлена на построение сообществ в Интернете из людей со схожими интересами или деятельностью. Связь осуществляется посредством сервиса внутренней почты или мгновенного обмена сообщениями. Также бывают социальные сети для поиска не только людей по интересам, но и самих объектов этих интересов: веб-сайтов, прослушиваемой музыки и т. п.

Обычно на сайте сети возможно указать информацию о себе (дату рождения, школу, вуз, свои интересы, контакты и другое), по которой аккаунт пользователя смогут найти другие участники.

Для рекламодателей социальные сети предоставляют уникальные возможности непосредственного контакта с потребителями. Ежедневно миллионы пользователей ведут беседы о компаниях, их товарах и услугах, делясь своим мнением и впечатлениями. В результате отдельно взятый участник сетевого сообщества может испортить (или наоборот) репутацию компании с многомиллионным оборотом.

В России наиболее популярны такие социальные сети, как ВКонтакте, Мой Мир, Одноклассники, Мой Круг, ЖЖ.

 В Контакте — социальная сеть, российский аналог сервиса Facebook, в 2006 году основанный Павлом Дуровым. Сайт изначально позиционировал себя в качестве социальной сети студентов и выпускников российских высших учебных заведений, позднее — как универсальный способ связи для всех социальных групп и возрастов.

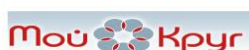


«Мой мир»- русскоязычная социальная сеть, соединяющая на странице пользователя действия на основных порталах Mail.ru.



одноклассники

Как и в других социальных сетях, задача проекта "Мой мир" — помощь в поиске одноклассников, знакомых, коллег, друзей и родных.



"Мой Круг" — русскоязычная социальная сеть, направленная на установление деловых контактов между людьми. Одна из главных функций данной социальной сети - это возможность поиска работы, являющееся

основным отличием "Моего Круга" от других социальных сетей.

Одноклассники— социальная сеть, русский аналог сайта Classmates.com (англ.), используемая для поиска одноклассников, однокурсников, бывших выпускников для общения с ними.



Живой журнал, ЖЖ— блог-платформа для размещения онлайн-дневников (блогов), либо какой-то отдельный блог ("дневник", "журнал") на этой платформе. Предлагает обычный для блогов набор функций: возможность публикации записей, их комментирования читателями и так далее; также есть удобные дополнительные функции, многие из которых доступны бесплатно любому желающему.



1.1. ПЛЮСЫ И МИНУСЫ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ



Социальные сети имеют свои как положительные стороны, так и отрицательные. Рассмотрим плюсы социальных сетей:

- оказываются бесценным помощником в поиске своих старых знакомых и друзей, в поддержании с ними отношений, не смотря на расстояние и занятость;

- возможность обзавестись новыми знакомствами, а это, в свою очередь, шанс найти единомышленников, людей с такими же интересами, достаточно вступить в нужную группу, которая привлекла внимание, а остальное – дело техники;

- являются ценным инструментом в процессе поиска работы у современных людей;

- возможность просматривать файлы, видео и фотографии других пользователей, оставлять комментарии, обмениваться сообщениями;

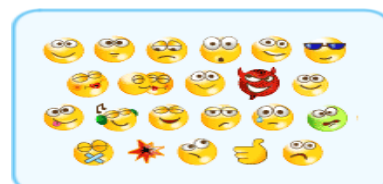
- помощь в организации своей профессиональной деятельности, продвижение и рекламирование ее в Интернете;

- обсуждение в сети острых социальных проблем или чрезвычайных происшествий вынуждают средства массовой информации прислушиваться к ним, передавать эту информацию по своим каналам.

Минусы социальных сетей:

- Виртуальное общение постепенно вытесняет реальное, становится преобладающим в жизни человека.

- Зависимость. Человек, который длительное время в сети, общается виртуально, отвлекается от простого человеческого общения, становится зависимым от компьютера и самой сети. Подростки становятся раздражительными и замкнутыми, если

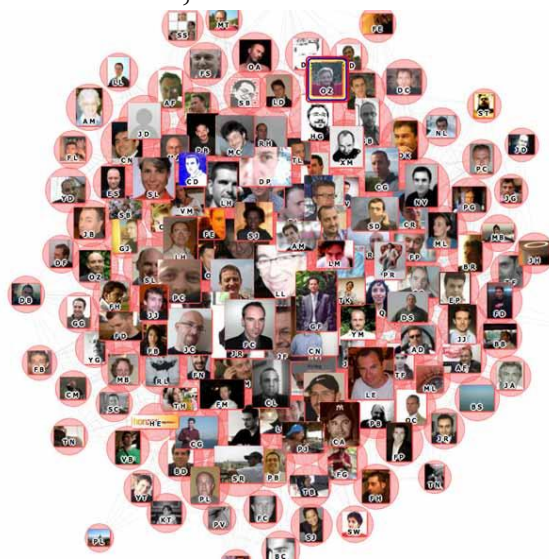


компьютер находится не под рукой, возникают непонимание с родителями, конфликты, что, естественно, отражается на психическом здоровье ребенка и его взаимоотношениях с окружающими.

- Сети не заменят живого человеческого общения, смайлы не могут выражать настоящих эмоций, ощущений и настроения.

- Вместо работы или отдыха люди «убивают» много времени в интернете без какой-либо пользы для себя, что снижает работоспособность и качество работы.

- Информация, размещенная в социальных сетях, может быть найдена и использована кем угодно, чаще всего не с благими намерениями. Например сборщики долгов иногда используют социальные сети, чтобы найти неплательщиков или получить сведения об их имуществе (указание места рождения, даты рождения, размещение фотографий может помочь кредиторам идентифицировать личность должника и отличить его от однофамильцев или получить другую информацию об исследуемом индивиде).



2. ВЛИЯНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ ЧЕЛОВЕКА

Огромная часть населения земного шара ежедневно проводит далеко не один час в социальных сетях. А многие и вовсе переносят всю свою жизнь в виртуальное пространство, порой забывая о реальном времени. Немалое количество людей с каждым годом все больше и больше отдаляется от живого общения, прогулок на свежем воздухе, пикников и т.п. в пользу проведения времени в социальных сетях. В настоящее время мы все чаще и чаще поздравляем друзей посредством интернета, размещаем открытки на стене «В контакте» или просто добавляем поздравительные комментарии к фотографиям. Хотя на самом деле не мешало бы позвонить лично. Очень много времени стали занимать и игры в социальных сетях. Редко встретишь человека, который ни разу в них не участвовал. И вся эта игровая аудитория не ограничивается определенными возрастными рамками. Увлечены этим и дети и взрослые. К сожалению, нередки случаи, когда общение и игры в



социальных сетях самым отрицательным образом влияют на реальную жизнь. Многие люди лишаются работы из-за того, что тратят рабочее время на интернет развлечения. Нередки и распады семей. Причин на это может быть абсолютное множество. Начиная с банальных знакомств, которые приводят к далеко не безобидным встречам и заканчивая чрезмерной увлеченностью вышеупомянутыми играми и приложениями в ущерб времени, которое следовало бы посвящать своим детям и второй половинке. А уж сколько скандалов разгорается из-за прочитанной переписки одного из супругов.

Чрезмерное увлечение общением в социальных сетях может привести к проявлению в сознании человека иллюзорного мира, в котором он самый умный, красивый и сообразительный. И этот факт не дает человеку шансов для реализации в реальной жизни. Получается, что в виртуальном мире он герой, а на самом деле не имеет ничего. Конечно, однозначно оградится от мира интернет увлечений и социальных сетей очень трудно, но все же ограничить их влияние на реальную жизнь не будет лишним. Мы видим, что интернет, социальные сети привнесли зависимость человека от соц.сетей. Человек, вместо настоящей жизни, живого общения, заменил на общение виртуальное. Сети - нужны, они стали частью нашей жизни. Но ничто не должно обладать волей человека, его предназначением.



3. ИНТЕРНЕТ ЗАВИСИМОСТЬ

Интернет-зависимость определяется как «навязчивое желание выйти в Интернет, находясь off-line, и неспособность выйти из сети Интернет, будучи on-line». Для нас это явление представляет интерес с той точки зрения, что Интернет-зависимость может являться индикатором низкой коммуникативной компетентности и, следовательно, низким уровнем психологической культуры личности пользователя. Симптомы этого



явления : навязчивое желание проверить e-mail; постоянное ожидание следующего выхода в Интернет; жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в Интернет; жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на Интернет.

Анализ причин Интернет-зависимости привел к выводу, что большинство Интернет-зависимых приходят в сеть ради общения. Их зависимость может говорить о том, что в реальной жизни социального признания они не получают, а также о том, что в реальной жизни у этой

группы людей могут существовать определенные трудности в общении, которые снижают их удовлетворенность реальным общением.

Самой распространенной мерой в борьбе с зависимостью в настоящие дни является блокирование образовательными и офисными учреждениями доступа к социальным сетям.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного теоретического анализа мы рассмотрели основные проблемы психологии пользователей социальных сетей (интернет). Общение в Интернет имеет свои специфические черты и особенности. Использование разнообразных возможностей всемирной сети приводит к структурным и функциональным изменениям в психической деятельности личности.

Социальные сети имеют как свои положительные стороны, так и отрицательные. Одним из негативных последствий распространения социальных сетей является



формирование у человека психологической зависимости от них. Базой для зарождения этого состояния, по мнению специалистов, является неуверенность в себе человека. Чрезмерное увлечение социальными сетями, по мнению ученых, вредит как социальному, так и психологическому здоровью. Наиболее опасно данное увлечение для подростков.

СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Лапаева М.А.

Руководитель: *Новикова Т.В.*

ОГБОУ СПО «ТомИнТех»

Многие люди азартны, только у каждого азарт проявляется по-своему. У большинства это проявляется в азартных играх. Это становится настоящей проблемой. Будь то подросток, не отходящий от игровых автоматов и «просаживающий» все карманные деньги и не карманные тоже, или взрослый мужчина, пропадающий в казино и оставляющий там суммы, которые любому нормальному человеку носить с собой страшно - все это одна и та же беда, имя которой «игромания».

Игровая зависимость (игромания) представляет собой патологический, постоянно прогрессирующий процесс, проявляющийся в

чрезмерном пристрастии к различным азартным играм. Человек, страдающий игроманией, способен часами просиживать в игровых залах, казино либо за компьютерным монитором в предвкушении выигрыша и тратить на игру последние деньги. Как и алкогольная или наркотическая зависимость, игровая зависимость негативно отражается на жизни самого зависимого человека, а также на жизни его близких.

Игровая зависимость всегда имеет психологические причины. Она представляет собой своего рода бегство от различных негативных чувств: страха, вины, тревоги, стыда. В иллюзии азарта игроман забывает свои реальные заботы, поэтому он использует игру для победы над неприятными чувствами, а также переживаниями. На таких людей игра оказывает двойное действие – и возбуждающее, и успокоительное.

К игровой зависимости более всего склонны люди с пограничным состоянием психики, близким к неврозам и психозам. Также существует невротический тип людей, которые злоупотребляют азартными играми.

Наиболее разрушительное влияние игровая зависимость оказывает на семейные отношения. И дело не только в «просаживании» денег: предмет зависимости (аддикции) часто используется как средство ухода от серьезных психологических проблем. Интернет - зависимость в итоге приводит к замене имеющихся в реальной жизни семьи и друзей виртуальными. Жесткие компьютерные игры уже сделали свое дело: тысячи нормальных детей стали психически неуравновешенными личностями.

Страдающий игровой зависимостью не только разрушается сам как личность, он несет беду и окружающим. Так, в семьи больных игроманией приходят серьезные финансовые проблемы, зачастую они разрушаются. До 60 % больных совершают правонарушения. У этих людей высок суицидальный риск - от 13 до 40% больных игровой зависимостью совершают попытки самоубийства, у 32-70 % отмечаются суицидальные мысли.

Компьютерная зависимость - это патологическое пристрастие человека к работе или проведению времени за компьютером. Впервые о компьютерной зависимости заговорили в начале 80-х годов американские ученые. В наше время термин «компьютерная зависимость» все еще не признан многими учеными, занимающимися проблемами психических расстройств, однако сам феномен формирования патологической связи между человеком и компьютером стал очевиден и приобретает все больший размах.

Новый термин – «кибернетическая лудомания» официально введен в мировую медицинскую практику. Он относится к людям, которые попали в

тяжелую зависимость от компьютерных игр, что сказывается на их образе жизни и зачастую даже на физическом и моральном здоровье.

Эта новая болезнь поражает молодую часть населения, преимущественно подросткового возраста и молодых взрослых. Хотя это заболевание не имеет ничего общего с инфекцией, но распространяется по миру со скоростью эпидемии. Очень много сообщений в прессе о том, что тут и там агрессивное поведение подростка привело к трагическим последствиям.

Компьютерная зависимость — пристрастие к занятиям, связанным с использованием компьютера, приводящее к резкому сокращению всех остальных видов деятельности, ограничению общения с другими людьми. Наиболее часто встречается в детском и подростковом возрасте, особенно у мальчиков. Признаком компьютерной зависимости является не само по себе время, проводимое за компьютером, а сосредоточение вокруг компьютера всех интересов ребенка, отказ от других видов деятельности. Это явление приобрело широкое распространение в конце XX в. в промышленно развитых странах и в последние годы все чаще встречается в России. У младших школьников компьютерная зависимость обычно проявляется в форме пристрастия к компьютерным играм. В более старших возрастах она начинает включать и более содержательные занятия: усовершенствование собственного компьютера, поиск компьютерных программ и других материалов в сети Интернет, программирование и т. п. Компьютерная зависимость часто наблюдается у детей с интеллигентностью. Ее возникновению способствуют нарушения общения со сверстниками; она, в свою очередь, приводит к закреплению и дальнейшему прогрессированию этих нарушений. Вместе с тем, компьютер предоставляет возможность для виртуального общения (в частности, через Интернет), что смягчает негативные психологические проявления нарушения реальных межличностных отношений. Как и другие виды зависимости (алкогольная, наркотическая), данная зависимость может повышать вероятность правонарушений в подростковом и юношеском возрасте (незаконный "взлом" компьютерных программ и т. п.). Вместе с тем, она нередко становится источником успешной профессиональной подготовки к последующей производительной деятельности в области компьютерных технологий. Можно выделить три основных вида компьютерной деятельности:

1) Познавательная - увлеченность познанием в сфере программирования и телекоммуникаций или, как крайний вариант, хакерство;

2) Игровая - увлеченность компьютерными играми и, в частности, играми посредством Интернета или, как крайний вариант, т. н. игровая наркомания;

3) Коммуникативная - увлечение сетевой коммуникацией или, как крайний вариант Интернет-аддикция, в том числе зависимость киберсексуальная.

Уход от реальности в компьютерный мир со временем порождает безразличие к жизни, настоящие эмоции теряют свою яркость, стирается грань между чувствами. Характер отношений с компьютером принимает все более интимные, эмоциональные черты, создавая иллюзию комфорта и стабильности. Впоследствии сужается круг интересов, падает работоспособность, а трудности коммуникации усиливаются. Необходимость в компьютере или игровых приставках возрастает и становится непреодолимой, конкурируя с голодом и жаждой, потребностью в отдыхе и живом общении. Общие чертами компьютерной зависимости является характерный ряд психологических и физических симптомов, тесно связанных между собой:

Психологические симптомы:

- 1) хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;
- 2) невозможность остановиться;
- 3) увеличение количества времени, проводимого за компьютером;
- 4) пренебрежение семьей и друзьями;
- 5) ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;
- 6) ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности;
- 7) проблемы с работой или учебой;

Физические симптомы:

- 1) синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц);
- 2) сухость в глазах;
- 3) головные боли по типу мигрени;
- 4) боли в спине;
- 5) нерегулярное питание, пропуск приемов пищи;
- 6) пренебрежение личной гигиеной;
- 7) расстройства сна, изменение режима сна

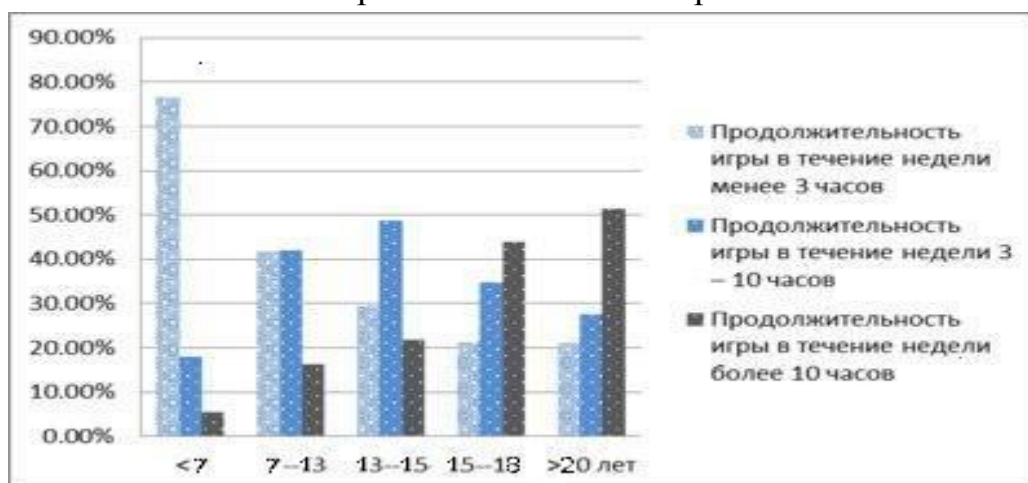
Таким образом, можно сделать вывод о том, что компьютерная зависимость поражает не только психические стороны человека, но и его физическое здоровье.

В ходе исследования задействовались общенаучные методы, функциональный анализ социальных объектов и систем, методы

социокультурной диагностики, различные методы социологических исследований.

В качестве эмпирической основы исследования были использованы материалы, содержащие свидетельства об особенностях распространения в России проблемы игровой зависимости, об отношении к игре и восприятию проблемы различными категориями населения, документальные источники и свидетельства реальной практики деятельности по регулированию проблемы. В число исследуемых источников входят нормативно-правовые акты Российской Федерации, аналитические материалы, проекты решений, подготовленных в Государственной думе, материалы периодической печати и СМИ.

В ходе исследования я провела опрос в сети Интернет на тему: «Самые популярные компьютерные игры». Большинство ответило, что таковыми являются: WorldofTanks, Skyrim, КС, Dota, и многие другие. Так же я спросила у школьников и молодых людей старше 20 лет сколько у них занимает времени игры в неделю.



Анализ научной литературы показывает, что подростки, переживая сложный период своего психофизиологического развития, сталкиваясь с изменяющимися, противоречивыми идеями и ценностями, переживают духовный вакуум, испытывают трудности в социальной адаптации. Они по-своему находят выход - поддерживают состояние эйфории с помощью азартной игры или уходят с головой от реальных жизненных проблем в мир Интернета. «В процессе игры возникают виртуальные миры, уводящие подростка от неприятной реальности, поскольку игра, как процесс, осуществляется не в объективном, а в условном пространстве».

Заключение

Игровая зависимость признана на данный момент серьезным заболеванием наравне с наркоманией и алкоголизмом. Кстати, очень часто гемблинг (gamble - англ. рискованное предприятие, азартная игра)

существует параллельно с одной из этих зависимостей. Называемая в простонародье "игромания" затягивает в свои сети легко и незаметно. Очень часто к игровым автоматам переходят от компьютерных игр - срабатывает психология самоуверенности: "Если мне все удастся в компьютерных играх, значит я везучий, мне удастся выиграть и в автомат или казино". Однако данных о том, что все любители компьютерных игр подвержены гемблингу, нет. А вот склонность к риску, различным авантюрам, фанатизм в спорте могут являться психологическими предикторами зависимости. Игровая зависимость обладает признаками всех типов зависимостей. Критерии, которые используются в определении любого типа зависимости: пренебрежение важными вещами в жизни из-за этого (аддиктивного) поведения; разрушение отношений аддикта со значимыми людьми, раздражение или разочарование значимых для аддикта людей, скрытность или раздражительность, когда люди критикуют это поведение, чувство вины или беспокойства относительно этого поведения, безуспешные попытки сокращать это поведение.

Я считаю, что от зависимости (в данном случае – игромании) можно излечиться. Есть единственный надежный способ – это духовный рост. Именно духовный рост, а не религиозность. Так как излишняя религиозность тоже своего рода зависимость, а духовный рост подразумевает непрерывную, серьезную внутреннюю работу человека. В результате которой происходит трансформация личности и как следствие меняются самооценка, мировоззрение, характер, мотивы, образ мыслей и самое главное - ценности.

Список литературы

1. А.Л. Венгер . Индивидуальные особенности психического развития и практические задачи психологии развития//М.:АСТ, 2010г.с.34
2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность. Гуманитарные исследования в Интернете //М.: Можайск-Терра, 2000г.с. 431
3. Информационный портал, режим доступа: http://www.alternativa-mc.ru/computer_zavisimost
4. Марков Дж., Хефнер К. Хакеры// Киев:,Рада,2006г.с.34
5. Информационный портал, режим доступа: <http://www.baddhabits.ru/komp/internet.php>
6. Янг К. Диагноз - Интернет-зависимость //СПБ: Мир Интернет,2008г. с.24
7. Информационный портал для психологов, режим доступа:www.netaddiction.com/parents.htm

8. Малыгина Ю.А. Причины компьютерной зависимости (интернет-зависимости, игровой зависимости) // М.:Авант,2006,с.70
9. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскуновский А.Е. Мотивация пользователей Интернета. Гуманитарные исследования в Интернете / М.: Можайск-Терра, 2000,с.431
10. Егоров А.Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции //М.:Аддиктология.2005г. с. 185
11. Информационный портал, режим доступа: <http://www.fid.ru>
12. Жичкина А.Е., Белинская Е.П. Самопрезентация в виртуальной коммуникации и особенности идентичности подростков-пользователей Интернета // М.: Труды по социологии образования, 2000г.с.100
13. Балонов И.М. Компьютер и подросток// М.:Эксмо, 2007 г. стр.58