

УДК 371.126+004.05

ПРЕВЕНЦИЯ ВОВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В КИБЕРЭКСТРЕМИСТСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**Доколин А.С., Чернова Е.В.***ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова», Магнитогорск, e-mail: a.dokolin@gmail.com*

Проведен анализ готовности будущих учителей к превенции вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность. Вследствие чего были обозначены проблемы подготовки будущих учителей к профилактике данного вида информационной угрозы, а также этапы решения выявленных проблем. Таким образом, был предложен новый метод профилактики вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность. Данный метод заключается в использовании компьютерных игр с целью повышения навыков получения, обработки, обмена информацией. Был проведен анализ многопользовательской ролевой он-лайн компьютерной игры «World of Warcraft» на возможность ее применения в превенции киберэкстремизма. Опираясь на данные, полученные в ходе изучения данной компьютерной игры, мы пришли к выводу о том, что функции, которыми она обладает, достаточны для профилактики и противодействия проявлениям различных видов экстремизма. Компьютерные игры могут быть эффективным методом борьбы с киберэкстремизмом только при существенной методической поддержке среди преподавателей. Для повышения качества подготовки будущих преподавателей требуется разработать курс повышения квалификации, провести анализ учебных программ по различным дисциплинам с целью включения модуля по изучению киберэкстремизма и методов борьбы с ним, разработать методические рекомендации на основе уже имеющихся исследований в сфере превенции киберэкстремизма.

Ключевые слова: киберэкстремизм, превенция киберэкстремизма, подготовка будущих учителей, компьютерные игры

PREVENTION OF YOUTH INVOLVEMENT IN CYBER EXTREMISM ACTIVITIES THROUGH COMPUTER GAMES**Dokolin A.S., Chernova E.V.***Nosov Magnitogorsk State Technical University, Magnitogorsk, e-mail: a.dokolin@gmail.com*

The analysis of the readiness of future teachers to the prevention of youth involvement in cyber extremism activities. In consequence, have been identified challenges of preparing future teachers to prevent this type of information threats, as well as the stages of solving identified problems. Thus, we proposed a new method for the prevention of youth involvement in cyber extremism activities. This method consists of using computer games to improve skills of acquisition, processing, and exchange information. The analysis was performed multiplayer role-playing online computer game «World of Warcraft» on the possibility of its application in the prevention of cyber extremism. Based on the data obtained during the study of this computer game, we came to the conclusion that the features that it possesses sufficient for prevention and counteraction to manifestations of various kinds of extremism. Computer games can be an effective method of combating cyber extremism, only with significant methodological support among teachers. To improve the quality of training of future teachers need to develop a training course to make an analysis of educational curriculum in various disciplines, to include the module for the study of cyber extremism and methods of dealing with it, to develop guidelines, based on existing research in the field of prevention of cyber extremism.

Keywords: cyber extremism, prevention of cyber extremism, preparing future teachers, computer games

В силу специфики инфраструктуры Интернета эта сеть наиболее подвержена рискам и уязвимостям в вопросах информационной безопасности, и именно с Интернетом чаще всего ассоциируется у исследователей девиантное поведение пользователей. Девиантное поведение – это «поведение, отклоняющееся от общепринятых, наиболее распространённых и устоявшихся норм в определённых сообществах в определённый период их развития» [1]. Негативное девиантное поведение приводит к применению обществом определённых формальных и неформальных санкций (изоляция, лечение, исправление или наказание нарушителя) [1]. При этом уязвимость определяется как «недостаток, который человек

может эксплуатировать для того, чтобы достигнуть чего-либо, к чему он не имеет полномочий доступа или что не предназначено для законного использования сети или системы в целом» [5]. Другими словами, в сети Интернет пользователи более уязвимы, чем в реальной среде. Причем по данным интернет-статистики, именно дети и подростки, выходя в Сеть, попадают в зону риска. На сегодняшний день исследователи говорят о том, что наибольшую угрозу для детей и подростков несет в себе распространяемая в сети недостоверная информация, активная подмена жизненных ценностей, легкодоступные сообщества экстремистской направленности и многое другое. Однако прежде чем перейти к рас-

смотрению проблемы вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность, рассмотрим определения таких понятий, как экстремизм, киберэкстремизм, киберпространство. Экстремизм – «ориентация в политике на крайне радикальные идеи и цели, достижение которых осуществляется в основном силовыми, а также нелегитимными и противоправными методами и средствами» [2]. Киберпространство – популярный термин для обозначения воспринимаемого пользователем «виртуального» пространства, содержащегося в памяти компьютера и изображенного графически. Опираясь на эти два определения, мы считаем возможным понимать под киберэкстремизмом экстремизм в киберпространстве.

На сегодняшний день вовлечение молодежи в экстремистскую деятельность происходит путем создания и популяризации различных виртуальных экстремистских сообществ. Площадкой этому служат различные социальные сети, в которых создать какое-либо сообщество не составляет труда. Примером тому могут быть различные экстремистские и неонацистские сообщества «Правый сектор», которые впоследствии были заблокированы на территории России в социальной сети «ВКонтакте». Любой человек мог ознакомиться с информацией, размещенной в этих сообществах, вступить в них, получать различные инструкции, направленные на создание межэтнических конфликтов. Стоит отметить, что межэтнические конфликты, как правило, являются следствием целого комплекса глубоких и разноплановых социальных противоречий. Они являются серьезным дестабилизирующим угрожающим фактором в сфере обеспечения безопасности личности, общества и государства.

Решение обозначенных выше проблем мы видим в разработке правовой базы в сфере регулирования информации в сети Интернет, а также в работе с молодежью в общеобразовательных и профессиональных учебных заведениях. Должны разрабатываться различные методики, курсы, дополнительные занятия на темы противодействия киберэкстремизму, правил поведения в сети Интернет. Стоит отметить, что необходимо работать с молодежью уже в общеобразовательных учебных заведениях. Это обуславливается тем, что подобные явления распространяются именно среди старшеклассников, накладываясь на подростковый максимализм и психологические особенности развивающейся личности. В обязательном порядке необходимо проводить разъяснительную работу среди подростков, привлекать их к выполнению

различных проектов и решению задач, помогающих развить критическое мышление, просвещающих и в дальнейшем не позволяющих бездумно пополнять ряды киберэкстремистов.

Исходя из вышесказанного, становится очевидной необходимость активной разработки новых способов профилактики вовлечения в киберэкстремистскую деятельность, а также борьбы с киберэкстремизмом. Одним из таких новых методов является использование компьютерных игр преподавателями в различных учебных заведениях для превенции распространения киберэкстремистских идей среди молодежи. Превенция – предупреждение, предохранение, предотвращение [3]. Рассмотрим существующие проблемы использования компьютерных игр, взгляды и подходы современных исследователей. С одной стороны, множество педагогов и родителей негативно оценивают компьютерные игры, а с другой, все возрастающее число исследователей считают, что для стимулирования познавательного интереса обучающихся важно применение компьютерных игр. По их мнению, именно при реализации таких игр дидактические возможности компьютера могут быть раскрыты наиболее полно. При этом они учитывают, что распространение компьютеров наряду с пользой порождает и ряд проблем, одна из которых – негативные последствия для здоровья и развития личности от взаимодействия человека с компьютером. Рассмотрим несколько примеров использования компьютерных игр:

Исследования в Рочестерском университете позволили предположить, что компьютерные игры способствуют улучшению зрения [4]. Исследовав группу студентов колледжа, ученые убедились, что ребята, игравшие в компьютерные гонки примерно два-три раза в неделю на протяжении шести месяцев, показали при проверке зрения лучшие результаты, чем их ровесники из контрольной группы. При этом геймеры продемонстрировали прежде всего навыки управления собственными глазами. Выяснилось, что у них значительно лучше, чем у студентов из контрольной группы, зрительная реакция, что они способны одновременно следить за пятью движущимися объектами, тогда как внимания негеймеров обычно хватает максимум на три.

Ги Маккормак, исследователь из университета Миссури, решил при помощи видеоигр выяснить, можно ли научить детей-аутистов быть более внимательными [4]. В проводимом им эксперименте используется нейромеханизм обратной связи,

который также применяет NASA в симуляторах полетов. В игре Space Race ребенок наблюдает за летящей по экрану ракетой. Специальные датчики на голове измеряют его внимательность. Если ребенок внимателен и сосредоточен, то ракета движется по экрану, издавая особые звуки. Как только внимание рассеивается, звуки прекращаются, а ракета замедляет свое движение. Цвета изображения меняются, чтобы снова привлечь внимание. Исследователь надеется при помощи такого тренажера внимания проложить в мозгу аутистов новые маршруты прохождения сигналов и научить детей сознательно контролировать свое внимание.

Существует и опровержение статистики, показывающей, что во всех случаях немотивированного насилия в школах и институтах нападающими были опытные игроки. При проведении сложных нестандартных исследований результаты изменились на прямо противоположные. Доктор Кристофер Фергюсон провел метаанализ работ на эту тему [4]. И убедился, что 98,7% современных подростков играет в компьютерные игры. Легко установить, что молодой человек, устроивший стрельбу в классе, также в них играл. Чтобы избежать подобных ошибок, Фергюсон подбирал исследования для метаанализа по строгим критериям: в них должны сопоставляться игры с элементами насилия и измеряемый показатель реального агрессивного поведения человека, вместо абстрактного «количества грубых мыслей или изменения физиологических показателей». За 12 лет всего 17 проведенных исследований отвечали этим параметрам. Убрав элемент авторского предубеждения из этих работ, Фергюсон отметил, что значимой взаимосвязи между играми и жестокостью нет.

Американские ученые утверждают, что пациенты, которые испытывают сильную боль, расслабляются, если отвлекаются на компьютерную игру [4]. Психологи из Университета Эмори полагают, что во время игры больные на время перестают ощущать болевые ощущения, у них появляется чувство контроля над ситуацией и позитивный настрой. Это объясняется тем, что перемещение в другой мир и ощущение творчества благотворно влияет на сознание. Психологи, изучающие влияние видеоигр на реальных пациентов, считают, что они пойдут на пользу людям с ожогами, которым пересаживают участки кожи, или детям, проходящим курс химиотерапии. Игры помогают отвлечь внимание пациентов с травмами и посттравматическим стрессом. Они могут помочь всем, кто испытывают реальную боль, а возможно, и страдающим хроническими болезнями.

Как можно видеть, выбранные нами примеры характеризуют компьютерные игры не только как бесполезное развлечение, но и как эффективный способ развить определенные навыки человека, донести или объяснить определенную информацию, которую в реальной жизни ему сложно воспринять. Таким образом, мы можем предположить, что использование компьютерных игр будет эффективным методом превенции вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность.

Для успешного решения нашей задачи, мы провели анализ многопользовательской ролевой он-лайн компьютерной игры «World of Warcraft» на возможность ее применения в превенции киберэкстремизма. Опираясь на данные, полученные в ходе изучения данной компьютерной игры, мы пришли к выводу о том, что функции, которыми она обладает, достаточны для профилактики и противодействия проявлений различных видов экстремизма. В рамках нашего исследования мы выделили наиболее эффективные функции:

1. Персонализация – персонализирование игры дает возможность раскрыть личностные качества игрока, его предпочтения.

2. Общение – общение позволяет обмениваться мнением с другими людьми, живущими в другом городе, стране, что повышает качество получаемой информации, минуя недостоверные источники.

3. Создание сообществ – позволяет объединять людей по интересам, географическому положению, месту работы, месту учебы и т.д.

4. Достижения – мотивирует игроков к повышению престижности своего сообщества. Объединяет людей для достижения совместных целей. Улучшает взаимоотношение между людьми различных национальностей, вероисповеданий и мировоззрений.

Пользователи данной игры разбросаны по всему миру, что позволяет, минуя различные СМИ, обмениваться информацией. Например, люди, находящиеся в информационном вакууме, постоянно получающие недостоверную информацию из своих СМИ, общаясь с игроками из России и других стран мира, могут противостоять ложной информации, выдаваемой государством за единственно верную. Это позволяет сохранить дружественные отношения между народами. Нередки случаи, когда в одном игровом сообществе (гильдии) в игре могут находиться представители различных государств, вероисповеданий, мировоззрений и т.д. Столь многонациональное общение – эффективный метод в борьбе с киберэкстремизмом.

Компьютерные игры могут быть эффективным методом борьбы с киберэкстремизмом только при существенной методической поддержке среди преподавателей. Для этого необходимо рассмотреть способы повышения знаний преподавателей о компьютерных играх, информационных технологиях, способах противодействия киберэкстремизму. Это может быть реализовано при помощи разработанных курсов повышения квалификации, где бы преподаватели смогли узнать о различных компьютерных играх и способах их применения в образовательной деятельности. Кроме того, для будущих преподавателей в высших учебных заведениях должен быть разработан элективный курс о способах противодействия киберэкстремизму, включая использование компьютерных игр. На основе этих предположений мы можем выделить этапы подготовки преподавателей к применению компьютерных игр для превенции вовлечения молодежи в киберэкстремистскую деятельность.

1. Разработать методические рекомендации, на основе уже имеющихся исследований в сфере превенции киберэкстремизма.

2. Провести анализ учебных программ по различным дисциплинам, с целью включения модуля по изучению киберэкстремизма и методов борьбы с ним.

3. Разработать курсы повышения квалификации для преподавателей.

Важно не только рассказать о той или иной игре, которая может быть использована против киберэкстремизма, но объяснить правила поведения как в компьютерной игре, так и в сети Интернет в целом.

На основании вышеизложенного можно сделать выводы о том, что киберэкстремизм развивается вместе с информационными технологиями, и если сейчас не заняться вопросом противодействия различным проявлениям киберэкстремизма в сети Интернет, то в будущем этот процесс будет не остановить. Основная идея сети Интернет – свобода информации и ее доступность. Но не вся информация является безопасной, последние законы в области ограничения доступа к такого рода информации являются недостаточными. Для борьбы с экстремистской и другой информацией, способной нанести вред обществу, нужен комплекс мер. Это использование всех методов влияния на молодежь, дабы избежать бездумного пополнения рядов киберэкстремистов. В том числе при-

менения компьютерных игр, которые позволят донести нужную информацию почти до каждого ребенка. Но для использования этого метода требуется переподготовка кадров, разработка элективных курсов для будущих преподавателей. Это очень большая работа, требующая больших ресурсов.

Публикация выполнена в рамках работы над проектом РГНФ № 13-06-00156 «Подготовка педагогических кадров к профилактике и противодействию идеологии киберэкстремизма среди молодежи».

Список литературы

1. Громов И.А., Мацкевич И.А., Семёнов В.А. Западная социология. – СПб.: ООО «Издательство ДНК», 2003. – С. 532.
2. Сирота Н.М. Политология: учебное пособие. – СПб.: Национальный открытый институт России, 2009. – 113 с.
3. Большой юридический словарь // Академик URL: <http://jurisprudence.academic.ru/10145/Превенция> (дата обращения: 06.10.2014).
4. О пользе компьютерных игр // Кибер Мир URL: <http://news.igring.ru/?page=news&author=21> (дата обращения: 06.10.2014).
5. Longstaff T.A., Ellis J.T., Hernan S.V., Lipson H.F., McMillan R.D., Pesante L.H., Simmel D. Security of the Internet. The Froehlich/Kent Encyclopedia of Telecommunications, vol. 15. – N.Y.: Marcel Dekker, 1997. – P. 231–255.

References

1. Gromov I.A., Mackiewicz I.A., Semenov V.A., Zapadnaja sociologija [Western sociology]. St. Petersburg, ООО «Izdatel'stvo DNK», 2003. 532 p.
2. Sirota N.M. Politologija: Uchebnoe posobie [Political science: textbook]. St. Petersburg, Nacional'nyj otkrytyj institut Rossii, 2009. 113 p.
3. Bol'shoj juridicheskij slovar' (Big law dictionary) Available at: <http://jurisprudence.academic.ru/10145/Превенция> (accessed 6 October 2014).
4. O pol'ze komp'juternyh igr (About the benefits of computer games) Available at: <http://news.igring.ru/?page=news&author=21> (accessed 6 October 2014).
5. Longstaff T.A., Ellis J.T., Hernan S.V., Lipson H.F., McMillan R.D., Pesante L.H., Simmel D. Security of the Internet. The Froehlich/Kent Encyclopedia of Telecommunications, vol. 15, -N.Y.: Marcel Dekker. 1997. pp. 231–255.

Рецензенты:

Мусийчук М.В., д.ф.н., профессор кафедры психологии, ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова», г. Магнитогорск;

Савва Л.И., д.п.н., профессор кафедры педагогики профессионального образования, ФГБОУ ВПО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова», г. Магнитогорск.

Работа поступила в редакцию 19.12.2014.