

УДК 37.013.42

ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И ПОВЕДЕНИЕ МОЛОДЕЖИ В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ

кандидат педагогических наук, доцент **Е.В. Ломтева**

ФГБОУ ВО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации», г. Москва, Россия

Аннотация. Активность молодежи в медиасреде кроме положительных эффектов, таких как получение образования, общение с друзьями и т.п. имеет несколько отрицательных моментов. Социальные сети допускают развитие негативных явлений, таких как отчуждение молодежи от реальных коммуникаций; виртуальные группы деструктивной направленности; политические манипуляции.

Основным направлением исследования стало определение поведения молодежи в медиасреде посредством проведения социологического опроса обучающихся колледжей города Москвы. По итогам данной работы были сделаны предложения по минимизации негативных проявлений в отношении молодежи в Интернет-пространстве.

Ключевые слова: молодежь, молодежная политика, медиасреда, Интернет, информационная безопасность, виртуальные угрозы.

Результаты исследования и их обсуждение. Развитие информационных технологий определило новый образ жизни молодых людей. Молодежь, являясь активными пользователями различных средств коммуникации используют многофункциональные мобильные устройства для решения широкого круга задач: обучения, общения, поиска необходимой информации, навигации, покупок и т.п.

Медиасреда сегодня является не просто источником получения информации, знаний и развлечений. Это среда, в которой молодой человек является как субъектом, так и объектом социальных отношений, среда, в которой происходят процессы становления и развития молодого человека как личности. В этом плане социальные сети стали основной коммуникационной платформой, формирующей знания и опыт молодежи, а также их отношение к тем или иным явлениям,

происходящим в жизни общества. Медиасреда в этом случае может иметь не только индивидуальное значение для отдельно взятого молодого человека, но и социальные последствия в масштабах всей страны.

Объектом проведенного в 2022 году качественного и количественного исследования стала молодежь, обучающаяся в системе среднего профессионального образования города Москвы (2 318 респондентов), предметом исследования в нашем случае стало изучение особенностей медиакommunikации молодежи в цифровой среде.

Медиапотребление молодых людей можно рассматривать с нескольких сторон. Большинство исследователей рассматривают влияние «медиа на развитие коммуникативной, познавательной и социальной деятельности и активности поколения», считая, что общение в цифровом пространстве является фактором успешной социализации подрастающего поколения [1].

В результате проведенного социологического опроса большинство молодых людей ответили, что основное время, которое они проводят в Интернете посвящено общению с друзьями, тогда как получение необходимых знаний не является для них приоритетом – 52,3% против 9,8% (рисунок 1).



Рисунок 1 – Какой вид деятельности в Интернет-пространстве для Вас максимально предпочтителен?

Однако время, проводимое в социальных сетях на общение с друзьями, знакомства и т.п., приводит к тому, что молодые люди не успевают перерабатывать и анализировать получаемую информацию. По данным Mediascope, молодежь в возрасте 12-24 лет проводят в среднем ежедневно в сети Интернет 5 часов 50 минут [2].

Постоянно возрастающие объемы потребляемой молодыми людьми информации как учебной, так и повседневной может негативно отразиться на психологическом, а также физическом здоровье молодежи.

С другой стороны, следует остановиться еще на ряде отрицательных моментов, к которым относятся компьютерные игры, бесконтрольное времяпрепровождение в сети и пренебрежение защитой личной информации, результатом которого становится загрузка вирусов и вредоносных программ. Рассмотрим их подробнее.

Компьютерные игры являются в основном увлечением подростков и могут нести учебные функции – развитие логического и абстрактного мышления, скорости реакции или просто для общения с друзьями и отдыха. Однако, обратной стороной компьютерных игр является вовлечение молодежи в азартные виртуальные игры, а также формирование игровой зависимости.

Ведущий аналитик рынка игр Newzoo провел исследование потребительского спроса геймеров поколения Z (молодых людей, родившихся после 2000 года). Полученные данные говорят о том, что практически 81% молодых людей поколения Z играли в компьютерные игры за последние шесть месяцев. Таким образом доля молодежи в возрасте от 10 до 24 лет составляет самую высокую долю играющих в компьютерные игры среди всех возрастных поколений геймеров [3]. По данным исследования поколение Z тратит на компьютерные игры больше свободного времени, чем на любой другой вид времяпровождения, включая просмотр фильмов и прослушивание музыки. Среднее количество времени, которое геймеры поколения Z проводят за играми в неделю, составляет 7 часов 20 минут. Большая часть из них готова тратить деньги; 69% потратили деньги на игры на любой платформе за последние 6 месяцев. Для поколения Z игры сегодня

означают гораздо больше, чем просто игра. Общение, просмотр и участие сообщества также являются огромными частями времяпрепровождения. Фактически, 71% геймеров поколения Z смотрят видео и потоки, связанные с играми. Игровой контент, который они смотрят больше всего — это геймплей, комедийные игровые видео и их любимые стримеры. Игры являются большой частью повседневной социальной жизни и идентичности для поколения Z. Треть говорит об играх со своими друзьями и семьей, а половина геймеров поколения Z посещают сайты или блоги, чтобы быть в курсе игровых новостей и посещать сайты сообщества онлайн-игр или группы в социальных сетях.

Использование молодежью поисковых систем тоже нельзя рассматривать однозначно. С одной стороны, целью посещения разнообразных сайтов могут быть поиск учебной, профессиональной или познавательной информации. С другой стороны, блуждание с одного сайта на другой без определенной цели – интернет-серфинг, может привести к снижению критического мышления [4].

Увлечение компьютерными играми возрастает вероятность опасности проникновения вредоносного программного обеспечения, а порой и сами игроки заражают свои компьютеры вирусами при попытке бесплатного скачивания игр с подозрительных сайтов.

Достаточно часто молодые люди легкомысленно относятся к рекомендациям по установке надежных паролей на своих личных страницах в социальных сетях или просто повторяют один и тот же пароль для различных порталов. А учитывая постоянно растущую популярность азартных онлайн-игр и коммерческих компьютерных игр платежеспособные молодые люди могут использовать свои платежные карты, что, несомненно, повышает платежные риски.

Повышенная информационная потребность молодежи сопряжена с такими негативными явлениями как вовлечение молодых людей в различные группировки, попадание под влияние мошенников, и т.п. (рисунок 2).

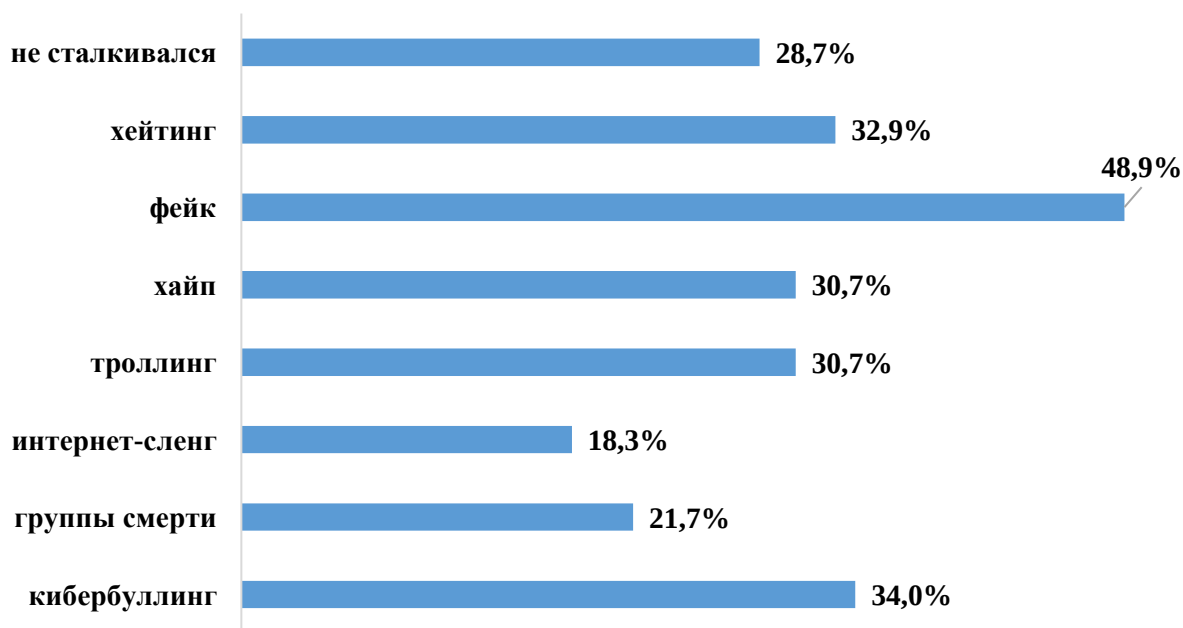


Рисунок 2 – Виды неэтичного поведения в Интернете, с которыми сталкивалась молодежь, %

Среди основных методов защиты в этом случае является контроль и проведение профилактических объяснительных мероприятий в семье и образовательной организации. Однако, проведенный опрос показал, что за активностью обучающихся в социальных сетях следят только около 9,0% родителей опрошенных (рисунок 3).

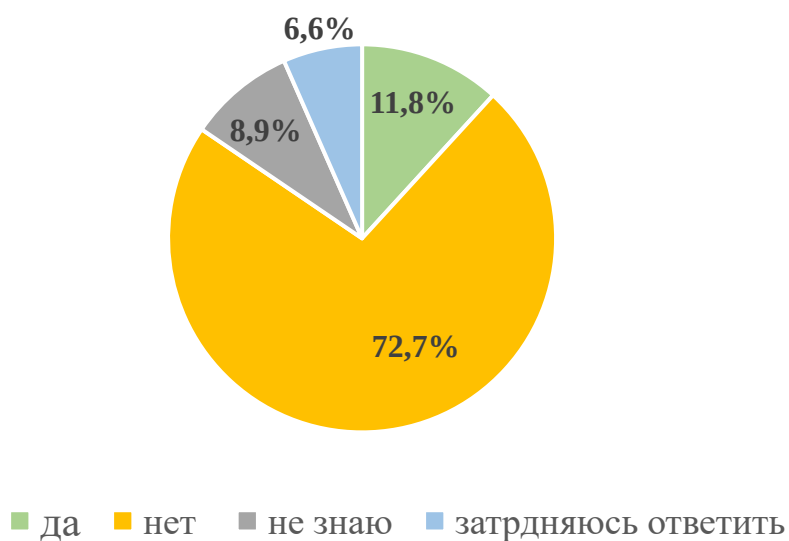


Рисунок 3 – Следят ли Ваши родители за Вашей активностью в сети Интернет?

Также необходима популяризация рекомендаций по защите личной информации и информированность молодых людей о возможных рисках. На сегодняшний день только 22% молодежи оценивает уровень информационной безопасности достаточным (рисунок 4).

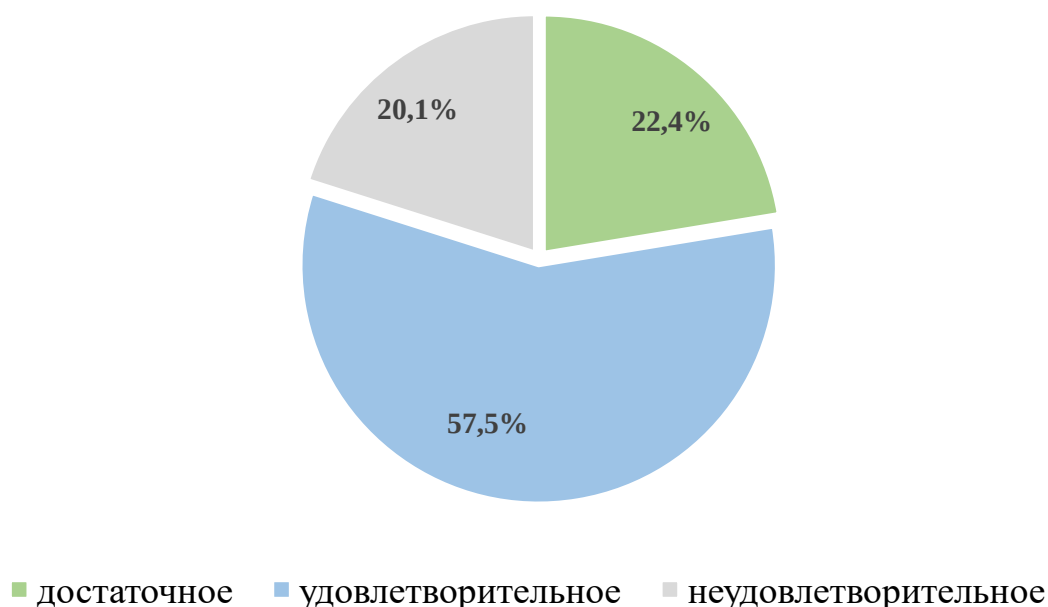


Рисунок 4 – Как Вы оцените состояние обеспечения информационной безопасности в Интернет-пространстве?

Считаем, что полученные в ходе социологического опроса молодежи могут быть использованы Министерством цифрового развития, связи и массовых коммуникаций РФ, Министерством просвещения РФ и Федеральным агентством по делам молодежи (Росмолодежь) в целях определения направлений деятельности в сфере молодежной политики по предотвращению киберугроз, а также разработке мероприятий по работе с молодежью в части их информирования о работе в информационно безопасной среде.

Выводы. Проведенное исследование показало, поведение молодежи в сети Интернет связано с определенными угрозами, связанными с зависимостью от компьютерных игр, слабой информационной безопасностью применяемых паролей на различных сайтах, невысокой осведомленностью о последствиях попадания на определенные сайты и т.п. В связи с этим необходимо рассмотреть возможность

совершенствования законодательных инициатив по обеспечению государством безопасного медиапотребления посредством проведения мониторинга активности молодежи в Интернет-пространстве. Региональным органам управления образования и органам по делам молодежи целесообразно проводить информирование родителей, администрации образовательных организаций в вопросах информационной безопасности. Руководителям образовательных организаций необходимо проводить воспитательные мероприятия в части просвещения молодежи об использовании различных информационных ресурсов, принципов поиска информации в сети Интернет и осведомленности молодых людей о грамотном поведении в медиасреде.

Литература

1. Нечаев В.Д., Дурнева Е.Е. Цифровое поколение: психолого-педагогическое исследование проблем // Педагогика. 2016. № 1. С. 36–45.
2. Информационный портал Mediascope (технологичная исследовательская компания, лидер российского рынка медиаисследований) [Электронный ресурс]. — URL: [RIF_mediapotrebienie.pdf \(mediascope.net\)](https://rnf.mediapotrebienie.pdf)
3. Информационный портал Newzoo (аналитика рынка компьютерных игр) [Электронный ресурс]. — URL: <https://newzoo.com/insights/infographics/gen-z-gamers-key-insights>
4. Вихман А.А. Связь интернет-зависимости, интеллекта и критического мышления на выборке студентов / Социальные и гуманитарные науки: теория и практика. 2020. № 1 (4). С. 374-381.