

**Доклад старшего преподавателя кафедры естественно-математического образования
ГБОУ ДПО РК КРИППО Герасимова А.В.**

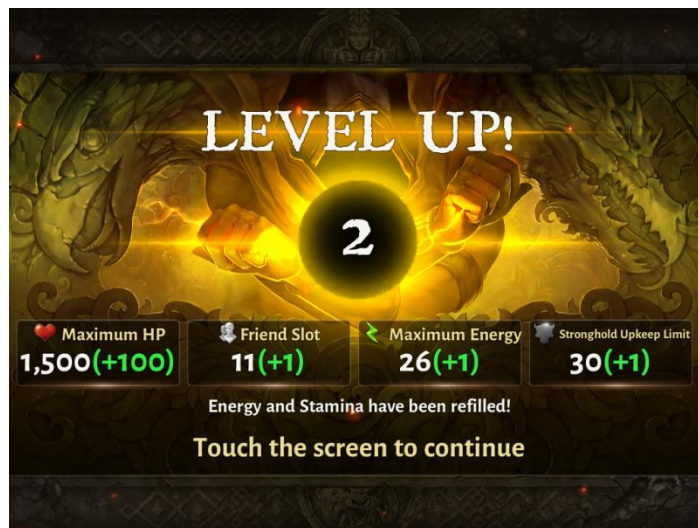
**Организация защиты детей от видов информации, распространяемой посредством
сети интернет, причиняющей вред здоровью и развитию детей, а также не
соответствующей задачам образования**

Игромания - форма психологической зависимости, проявляющаяся в навязчивом увлечении видеоиграми и компьютерными играми (чаще всего сетевыми, а особенно MMORPG). Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра или MMORPG (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) - компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. MMORPG могут быть представлены в том числе и в браузерном виде, однако основной чертой жанра является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира.

Заменяющая социальная модель – особенности психологического поведения зависимого от компьютерных игр человека, в котором акты социальной коммуникации (общение, получение и передача информации, познавательная активность, отдых, дружба, гендерные взаимоотношения) переносятся из реальной жизни в виртуальное пространство.



Уровневая система – одна из основных игровых механик сетевых игр основанная на повышении уровня игрового персонажа, за счет выполнения перечня основных и дополнительных заданий. Чем выше уровень персонажа, тем большее количество игровых локаций и заданий ему доступно. Как правило стремление получить более высокий уровень является вторым по важности негативным фактором воздействия на детей. Это происходит по причине огромных временных затрат, и способствует формированию устойчивой игровой зависимости у обучающегося.



Донат (от англ. donate — жертвовать) — это добровольное пожертвование в компьютерных играх для приобретения специальных игровых ценностей, улучшений или бонусов, недоступных к приобретению за внутриигровые ценности. Донаты проводят через платежные банковские системы, чаще всего с карты игрока на счет геймера в игре или компании, а также с помощью терминалов пополнения с использованием наличных денег.



Ассексуальное поведение игромана – формирование дивиантного поведения подростка в период позднего полового созревания, выражающиеся в переносе объекта сексуального желания с реального человека противоположного пола, на компьютерного персонажа. Выражается в двух видах, визуальном (обожание изображения персонажа) и визуально-тактильном (приобретение элементов игрового фетиша связанного с персонажем)



Малые и большие социальные группы (**кланы и альянсы**) - вид сообщества, группа людей, играющих в многопользовательскую игру в одной команде. В сетевых играх используются названия клан или гильдия, а в играх с «живым» взаимодействием игроков команда, но самое распространенное название - клан. Иногда встречается название альянс – как форма объединения нескольких кланов.

Игровой клан — один из видов социальной деятельности в онлайн-играх. Игровые кланы представляют собой модель социальных отношений в реальной жизни. Кланов создаются на основе знакомств игроков друг с другом.

WARFACE < НАЗАД МАГАЗИН СКЛАД ДАННЫЕ ПРОГРЕСС **КЛАНЫ** ? ⚙️ 🔌

Кланы Warface Мой клан

| Общий рейтинг | Клан | Глава | Очки клана (ОК) | Участники |
|---------------|-------------------------|--------------------|-----------------|-----------|
| 1 | 95_АРГУН_95 | Редкий_Экземпляр | 44 317 672 | 50 |
| 2 | _ _ ШТОРМ _ _ | -Варминт | 37 911 616 | 48 |
| 3 | Стальные_Титаны | Боррланд.. | 37 041 548 | 50 |
| 4 | _Первая_Когорта_ | АндрейБлинк | 36 166 352 | 50 |
| 5 | -ОТРЯД-ПРИЗРАК- | ТемныйСалсан | 35 254 384 | 50 |
| 6 | Южный_123_Ветер | ВОИН-ЮРИЙ | 34 930 900 | 49 |
| 7 | --ТОПОВЫЙ-- | 77775 | 34 094 496 | 50 |
| 8 | _Феникс_ | Политик5 | 33 071 964 | 50 |
| 9 | _ _ ГАСТРОЛЕРЫ _ _ | -КуКри- | 32 473 680 | 50 |
| 10 | _ЗВЕРИ_ | Зверь05 | 31 856 648 | 47 |
| 159 | Имя вашего клана | Глава клана | 15 845 763 | 43 |

Обзоры (**гайды и стримы**) Гайд (guide) это английское слово, которое означает «проводник, путеводитель». В русском языке существует слово «гид», которое приходится «гайду» ближайшим синонимом, вплоть до полной идентичности. В мире компьютерных игр «гайдом» называют подробную инструкцию, описывающую пошаговое прохождение игры или одного из её фрагментов. Проще говоря, гайды это пособия начинающему игроку, созданные с целью облегчить ему жизнь.



Стрим – «живой» эфир, который транслируется на популярнейших площадках в интернете: Twitch, YouTube, GoodGame и прочих. В качестве диктора стрима выступает профессиональный игрок имеющий большое количество зрителей/подписчиков.

Благодаря харизме популярные стримеры все больше и больше завоевывают внимание молодежи, становятся медиа персонами и агентами информационного влияния. Стрим – это совершенно новый формат подачи информации, где звездой эфира может стать даже любой человек. Зрителям при этом, чтобы посмотреть трансляцию на своем гаджете, не нужно скачивать дополнительные программы для стрима.



Турниры - командное или индивидуальное соревнование на основе видеоигр. Все киберспортивные турниры делятся на несколько основных классов, различаемых свойствами пространств, моделей, игровой задачей и развиваемыми игровыми навыками киберспортсменов: шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени, спортивные

симуляторы, авто-симуляторы, авиа-симуляторы, файтинги, командные ролевые игры с элементами тактико-стратегической игры и т. д.

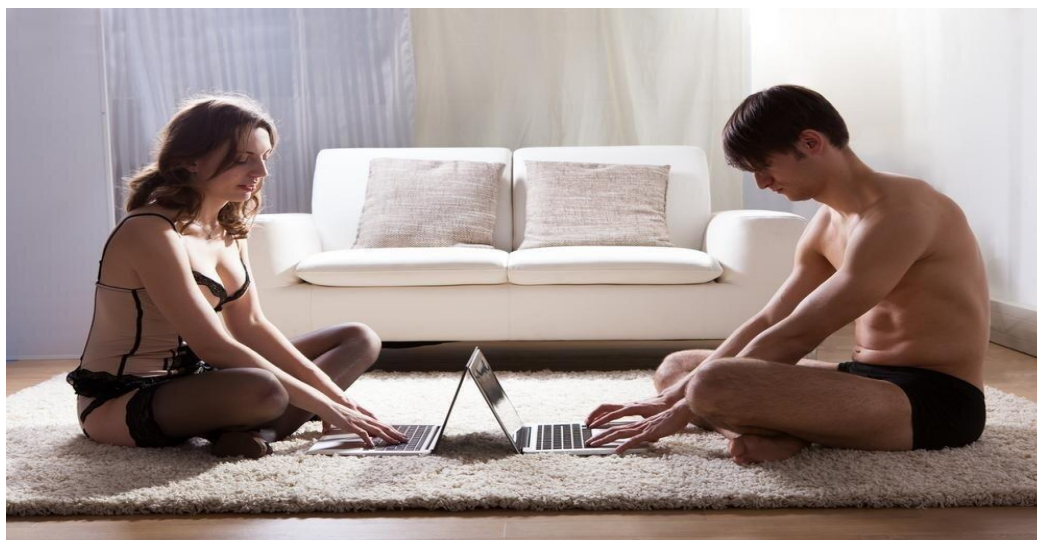


Контент для взрослых – виды информационных угроз глобальной сети интернет содержащие механизмы демонстрации контента категории 18+ (эротика, порно, эксгибиционизм)

Видеочаты – сайт, позволяющий анонимно общаться с помощью видео и текстового чата. Посетитель сайта попадет на случайно выбранного Незнакомца (Stranger) и начинает с ним онлайн-чат. В любой момент общения пользователь может оставить текущий чат и поискать другого случайного собеседника. Часто пользователи предстают перед собеседниками частично или полностью обнаженными или совершают в прямом эфире действия развратного характера.



Вирт - процесс, во время которого два или более человека взаимодействуют в виртуальном пространстве, при помощи видеосвязи, с целью сексуального удовлетворения друг друга при помощи отправления соответствующих стимулирующих сообщений, как текстовых, так и мультимедиа. Этот термин описывает феномен вне зависимости от используемого оборудования.



Раздевание за донат – попытка заработка денег через глобальную сеть интернет получившая распространение среди молодежи, при которой в прямом эфире происходит сбор денежных средств в обмен на снятие одежды.



Показ полных персональных данных – демонстрация в аккаунтах социальных сетей и мессенджеров глобальной сети интернет максимального количества подробных данных о себе, что приводит к опасности сексуального, физического насилия и преследования несовершеннолетних.



**КРАЖА
ИМУЩЕСТВА**



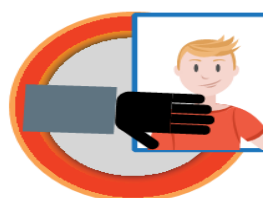
**ФЕЙКОВЫЙ
АККАУНТ**



**НАВЯЗЧИВАЯ РЕКЛАМА
И ЗВОНКИ**



**МОГУТ СОБРАТЬ И ПРОДАТЬ
ИНФОРМАЦИЮ О ТЕБЕ**



**ТВОИ ФОТО И ВИДЕО
СКОПИРУЮТ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ**



**ТЫ МОЖЕШЬ СТАТЬ
ОБЪЕКТОМ СЛЕЖКИ**

Просмотр Порно и Эротики – демонстрация медиа материала (фото или видео) с целью вызвать сексуальное возбуждение. Просмотр порно способствует падению морально-нравственных норм молодежи и изменению в восприятии личной доступности в отношении к женщинам.

Лайкомания и Хайпомания – психологическая диваиция при которой стремление к популярности в глобальной сети интернет и получению прибыли за счет создания контента, частично или полностью отключает инстинкт самосохранения.

Руферы - современная городская субкультура, приверженцы которой посещают крыши различных зданий и строений в погоне за популярностью и заработком. Название «руферы» происходит от английского термина «roofing», то есть посещение крыш домов (официально для этого не предназначенных). Наиболее популярно посещение высотных объектов, таких как многоэтажные жилые дома, небоскрёбы, радиовышки, трубы и т. п. Руферы в целях получения адреналина и заработка на просмотрах балансируют на узких балках над пропастью и выполняют различные трюки, связанные с прыжками и силовой акробатикой на высоте.



Зацепинг (от глагола «зацепить», суффикс -инг- означает «деятельность, процесс») — это общий термин, обозначающий проезд не внутри транспорта, а снаружи (например, на крыше или между вагонами). Человека, который практикует такой экстрим, называют зацепер. Так, зацеперы чаще всего нелегально «зацепляются» за трамваи и вагоны поездов. О трейнсёрфинге и трейнхоппинге (train — «поезд», surfing — «скольжение по поверхности», hop — «прыжок») говорят, если человек едет именно на поезде, второй термин также используют, когда неразумный во время езды перепрыгивает с одного вагона на другой. Фрейтхоп (freight — «грузовой») — это проезд снаружи грузовых поездов, а слово «электричкинг» говорит само за себя. Объективно ещё более опасной разновидностью является руфрайдинг (roof — «крыша») — проезд на крыше вагона поезда.



Ранеры – лица совершившие противоправные действия и ожидающие погони охраны или представителей правоохранительных органов. Побег фиксируется на видео и выкладывается в сеть интернет для получения популярности и/или как способ заработка.



Суицидальные игры и противозаконные квесты – опасности в глобальной сети интернет имеющий высшую степень угрозы, основным действием которых является взаимодействие со злоумышленниками (координаторами) с целью выполнения заданий. Финальное задание всегда приводит к попытке суицида или серьезной травме со стороны игрока подростка.

Шаг вперед – вид суицидальной игры при которой выполняя задания молодой человек или девушка осуществляет романтические встречи, финалом которых является индивидуальный или групповой суицид посредством прыжка с высотного объекта.



Момо-смерть – запугивание детей угрозой физического насилия или смерти с помощью телефонных звонков или сообщений в мессенджерах при которых злоумышленники знают данные ребенка и его родителей. Часто угрозы сопровождаются требованиями противоправных действий или принуждением к суициду.



Беги или умри – суицидальная игра механика которой связана с нарушением правил дорожного движения, а именно в пересечении (бегом) дороги в неполюженном месте с активным трафиком движения автотранспортных средств на большой скорости. Как правило один из участников игры перебегает через дорогу, а другой снимает это на видео и отправляет координаторам. При успешном пересечении дороги, игрок получает бонус в виде доната или денег на счет.



Газовая фея – суицидальная игра суть которой заключается в выполнении заданий газовой феи и получении вознаграждения за этапы игры. Финальным этапом является

требования злоумышленников включить газ и пойти спать, что приводит к трагическим последствиям.



Основная литература:

1. Интернет в гуманитарном образовании; Владос - Москва, 2009. - 272 с.
2. Преподавание в сети Интернет; Высшая школа - Москва, 2007. - 792 с.
3. Алексеев Е. Р. Интернет от А до Z; ИТ Пресс - Москва, 2008. - 448 с.
4. Бирюков Б. М. Интернет-справочник по образованию; Экзамен - Москва, 2008. - 480 с.
5. Гроховский Леонид , Севостьянов Иван , Иванов Дмитрий , Фиронов Федор Продвижение порталов и интернет-ресурсов образования; Питер - Москва, 2014. - 224 с.
6. Клесов А. А. Интернет. Заметки научного сотрудника; Издательство МГУ - Москва, 2010. - 512 с.
7. Макаров, О. Интернет шаг за шагом; М.: Эгмонт Россия - Москва, 2011. - 160 с.

Дополнительная литература

1. Прохода А. Н. Обеспечение интернет-безопасности; Горячая Линия - Телеком - , 2007. - 184 с.
2. Смирнов А. Интернет в научной жизни; Идея-Пресс - Москва, 2006. - 160 с.
3. Смолян Г. Л., Цыгичко В. Н., Хан-Магомедов Д. Д. Интернет в России. Перспективы развития; Едиториал УРСС - Москва, 2011. - 200 с.
4. Успенский, Игорь интернет как инструмент обучения; СПб: ВHV - Москва, 2013. - 256 с.
5. Фрузоров Сергей Бесплатные разговоры через Интернет; Книга по Требованию - Москва, 2008. - 464 с.

6. Шлыкова О. В. Электронное Пособие «Культура Интернет и Интернет В Культуре». Опыт Кафедры Виртуальных Коммуникаций Московского Государственного Университета Культуры и Искусств; Кинопечать - Москва, 2005. - 858 с.