

*Арпентьева М.Р.,
Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского
г. Калуга, Россия*

ПРОБЛЕМЫ МЕДИАТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ И ДЕСТРУКЦИИ ОТНОШЕНИЙ «УЧИТЕЛЬ-УЧЕНИК»

Аннотация

Статья посвящена проблемам деструкции отношений в системе «учитель-ученик», возникающих и усиливающихся при использовании медиасредств: замене реального человеческого общения «проверкой контакта», симуляцией обучающей и учебной деятельности. Отмечается, что помимо расширения возможностей поиска и сохранения, представления и осмысления данных, знаний и умений в разных областях, медиаобучение имеет целый ряд ограничений, актуализирующихся при попытках заменить значительную часть традиционного дидактического взаимодействия на взаимодействие учащихся с медиаресурсами при отсутствии сопровождения этого взаимодействия со стороны педагога, родителей, общества. Интернет создает большие возможности для развития и формирования умений, улучшение знаний, расширения кругозора и сети социальных контактов, самореализации детей и молодежи, но, вместе с тем, содержит в себе реальные угрозы и опасности, которые влияют на ее жизнь. Неспособность личности к преодолению трудностей, возникающих в реальной жизни, желание убежать от проблем обостряет поиск способов удовлетворения потребности в психологической безопасности и иных потребностей в Интернете.

Ключевые слова: медиатизация обучения, цифровая безопасность, дидактическая коммуникация.

*Arpentieva M.R.
Kaluga State University them. K.E. Tsiolkovsky
Kaluga, Russia*

MEDIATIZATION OF FORMATION PROBLEM AND DESTRUCTION THE "TEACHER-STUDENT" RELATIONSHIP

Abstract

The article is devoted to the destruction of relations in the system "teacher-pupil" caused and aggravated by the use of media: the substitute for real human communication "contact check", simulation teaching and learning. The Internet creates great opportunities for development and skills, improving knowledge, expanding horizons and network of social contacts, self-realization of children and

youth, but, however, contains the real threats and dangers that affect her life. The inability of the individual to overcome difficulties encountered in real life, the desire to escape from problems aggravates the search for ways to meet the need for psychological security and other needs on the Internet. The list of violations that occur in this process, reflected in the concept of "failure to safety", as well as numerous varieties of violations of the digital (cyber) security. Prevention and correction of computer addiction should occupy an important place in public relations: from school and family and finishing work and the media. This should be prevention and correction aimed at the separation of desires and human needs: computer and Internet tools and exercises work, but not the main place and the way of life and building relationships with itself and the world. To do this, people need to understand the essence of moral norms (prohibitions and oughts). They also need to be capable of real, human communication, and not his simulacrum.

Key words: mediatization of learning, digital security, didactic communication.

Современное общество столкнулось с проблемой нравственного освоения интенсивно развивающихся цифровых и иных медиатехнологий: биоэтика и техноэтика становятся одними из ведущих отраслей научно-практических исследований.

Современный этап развития медиатехнологий характеризуется активностью информационного воздействия на индивидуальное и общественное сознание, вплоть до открытых и скрытых информационных войн, вместо свободы информатизации и информации, свободы знать или не знать что-либо, возникают проблема информационной безопасности, свободы от дезинформации и проблема «демократии шума» [19; 20; 21; 22; 24; 25].

Помимо расширения возможностей поиска и сохранения, представления и осмысления данных, знаний и умений в разных областях, медиаобучение имеет целый ряд ограничений, актуализирующихся при попытках заменить значительную часть традиционного дидактического взаимодействия как личностного персонализированного и персонифицированного общения на взаимодействие учащихся с медиаресурсами при отсутствии сопровождения этого взаимодействия со стороны педагога, родителей, общества.

Список нарушений, возникающих в этом процессе, отражен в понятии «несоблюдение безопасности», а также многочисленных разновидностях нарушений цифровой (кибер) безопасности [19, с. 66-71], как состояния защищенности информационной среды, соответствующей интересам (потребностям) личности, общества и государства в информационной сфере, при котором обеспечивается их информирование, использование и возможности развития независимо от наличия внутренних и внешних угроз.

Современный мир все отчетливее осознает значимость цифровых технологий и тех изменений, которые они вносят в повседневность. В Японской, созданной международным совещанием, Окинавской хартии глобального информационного общества отмечается, что информационные технологии – важный фактор формирования и развития общества XXI века. Воздействие цифровых технологий революционно и затрагивает образа и качества жизни людей, их образования и работы, семейных отношений, а также взаимодействия правительства и гражданского общества. Информационно-коммуникационные технологии стали одним из стимулов развития глобализации как становления и развития мирового сообщества [48]. Однако, информатизация и медиатизация сопровождается ростом цифровой (информационной) и смежных с ними видов преступности. Нарастает также «демократия шума», при которой человек вынужден перерабатывать информацию, способами и во время, навязываемыми извне, перерабатывать информацию, которая ему не нужна в ущерб работы с той, которая нужна – именно ему, тогда и так, как нужно именно ему.

Традиционная проблема цифровой безопасности, или, иначе, медиа или кибербезопасности (cybersecurity) включает две основных составляющих: проблема жертв Интернет и проблема преступлений в Интернет. В контексте дидактической коммуникации и, шире, педагогического общения, эта проблема может быть рассмотрена как проблема имитации, нравственной и психологической деструкции, формального осуществления обучающей и учебной деятельности, ее замены иными деятельностью, в которых сопровождение педагогами родителями и обществом учащихся в их познавательной деятельности минимально, а дети остаются один на один с другими людьми, стоящими по другую сторону экрана и имеющими, в отличие от педагогов, родителей и общества, более определенные планы на них и их судьбу. Не удивительно, что реклама религиозного и иного экстремизма, наркомании и суицидов, процветающая в Интернет, иных медиа, захватывает ребенка и взрослого, ведет человека в большей мере, чем «медиа контент» обучающих и познавательных программ: без труда самого ученика, без сопровождения этого труда учителями, преподавателями, семьей и руководителями, такое обучение обречено на многочисленные срывы и провалы. «Сверхценное увлечение играми» и иным контентом цифровых технологий свойственно, по самым скромным оценкам ученых, не менее 10% детей и подростков. При этом многие из них расплачиваются за привязанность к играм и Интернет разрушением связей с внешним миром, с учителями, семьей, и даже с самими собой, своим внутренним миром. Это выражается во внутренних и внешних конфликтах, озлоблении и агрессии по поводу «мешающих» интернет-времяпровождению факторов и лиц. Агрессия ребенка или взрослого, которого отрывают от компьютера, порой принимает «терминальные» масштабы: ради пребывания в Интернет человек отказывается от всего, в том числе от семьи и самого себя, нападает на тех, кто пытается

лишить его «главного в его жизни», компьютера и т.д. Это говорит о серьезности проблемы, а также о том, что освоение роли «простого консультанта» для педагога в такой ситуации неприемлемо и просто опасно – и для будущего ребенка, и для общества, и для государства. Дети и взрослые, не способные управлять собственными желаниями и ради этих желаний попирающие нравственные ценности, законы совместной жизни и собственную жизнь, – реальная опасность, которую можно легко поддержать «играми в консультацию» и «инновации в образовании». Важно понимать, что в современном мире практически невозможно запретить то, с чем ребенок сталкивается повсюду и что стало частью современной жизни. Интернет, компьютер, медиатехнологии в целом дают возможность не только проводить время, но и развивать те или иные умения и знания. Если человек, ребенок или взрослый проводит по несколько часов в день за компьютером и иными гаджетами, это, как минимум, грозит ему зависимостями, неврозами отрывает ребенка от повседневной реальности, лишая его возможности нормальной адаптации и развития в отношениях со взрослыми и со сверстниками. Происходит тотальная потеря интереса к учебе, к познанию нового, к построению новых отношений, а также снижение успеваемости как типичное следствие компьютерной зависимости. Человек становится ограниченной личностью, живущей в мире фантазий и виртуальных игр. Если ученик уже взрослый и создал семью, он буквально отказывается от нее, проводя время и переживая основные успехи и неудачи в мире Интернет. Психическое расстройство достигает иногда уровня, когда человек практически утрачивает связь с реальностью и считает свои поступки продолжением игры. Особенно это типично и особенно опасно тогда, когда человек постоянно играет в жестокие «стрелялки» (шутеры). Часто резко снижается количество реальных социальных контактов («сетеголизм»), возрастает конфликтность и жестокость отношений вне компьютера и в компьютере (сети). Дети не способны занять себя в отсутствие интернет и гаджетов, поскольку реальный мир им не интересен. Они пренебрегают домашними обязанностями, уроками, своим здоровьем и т.д. Время, проведенное без компьютера, кажется потерянным.

Д. Гроссман и Г. Гаэтано по этому пишут, что: «Ребенок за игровой-стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: все, что в них в этот момент «закачивается», потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А еще учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображенных смертей и человеческих страданий» [4, р.45]. В результате люди массово учатся насилию, убийствам, а преступность все молодеет. Со временем сознание человека перестает слышать не только окружающих, но и естественные сигналы организма: развиваются дисфункция сердечно-сосудистой системы, истощение организма, случаются потери сознания и омертвление тканей, наступает «дигитальное слабоумие», человек умирает, этого не осознавая. Однако, с компьютерными играми связано значительное количество

направленных самоубийств: человек понимает, что зашел далеко, а вернуться нет сил и/или не к кому, поддержки нет. Поэтому социальная, психологическая и физическая реабилитация человека часто возможна только при участии квалифицированных специалистов психологов, врачей, социальных работников, школы и семьи. С другой стороны, многие игры развивают стратегическое мышление и привычки делать что-то в одном и то же время (дисциплину). Если ребенок или взрослый не играет в игры с насилием, то он вполне может развивать свое понимание мира и себя с помощью игр и Интернет, их просто нужно внимательно изучить и помочь ребенку наладить осознанное и грамотное отношение к себе и миру, к сети и гаджетам.

М. Гриффит выделил типы мотивов, заставляющих обращаться к компьютерной игре или интернет-сетям: 1) игра и общение в Интернет ради удовольствия и ради результата, удовлетворения мотива достижения, в том числе - и соперничества с другими игроками, без потери контакта внешним миром; 2) игра и общение в Интернет мотивируются стремлением уйти от действительности в мир иллюзий, вызывает привыкание к игре и уход в реальность игры (кибераддикция и сетеголизм) [42; 44]. При этом вначале, будучи средством «самотерапии», игра и общение в Интернет становятся разрушительными: вместо катарзиса и отреагирования агрессии, агрессия наращивается и воспитывается [52; 53; 55; 56; 57].

Однако, до сих пор общество рассматривает проблемы кибербезопасности и проблемы медиаобразования отдельно, что тормозит исследование и решение вопроса о том как же и чему учить детей в условиях проникновения в повседневность все новых технологий и супертехнологий [16; 17; 18], как привить ребенку любовь к настоящему, если он уже – поглощен виртуальным, как сделать так, чтобы разработка медиаконтента не стала еще одним фарсом-симулякром Российского образования, скатывающегося все ниже и ниже в своих требованиях не только к ученику, но и к самому себе. Кибербезопасность и эффективность медиаобучения – функция эффективности и продуктивности обучения как такового, его насыщенности ценностями, а не псевдоценностями, общением и коммуникацией как передачей и обменом информацией, а не проверкой контактов и разглядыванием виртуальной реальности, переполненной примитивизмом и откровенным информационным мусором, которым «забиты» даже многочисленные интернет-«википедии».

Кибербезопасность включает комплекс набор оперативных средств, более или менее долговременных стратегий, основополагающих принципов обеспечения безопасности, подходов к управлению рисками и гарантий безопасности в ситуациях разных типов рисков, систему профессиональной подготовки и развития, а также технологий и метатехнологий, которые используются для защиты киберсред, организаций и пользователей. В контексте проблем информационной безопасности важный момент – вопрос «интернет-зависимости» или «интернетаддикции» (internet addiction disorder), которую описал А. Голдберг, а затем изучали Ш. Текл, М. Шоттон, К. Янг, В.В.

Зайонц, Е.Н. Волкова, А. Войскунский, А. Жичкина, Г. Почепцов, московская, петербургская, магнитогорская и другие школы исследований информационной безопасности и многие другие ученые, практики и теоретики. От нее даже по скромным оценкам страдает примерно каждый пятый житель Земли: они не мыслят без Интернет своей жизни [1; 25; 26; 27; 28; 36; 40; 45; 46; 48; 49; 50; 53; 54; 55; 57]. Они понимают, что Интернет отвлекает их от повседневной жизни, работы и учебы, разрушает отношения в семье и на работе, разрушает способность быть человеком среди людей, а сам компьютер становится посредником между ними и реальным миром, а то и просто – заменителем человеческого [15; 16; 17; 18]. Это проблема не только семьи, но и общества: нерегулируемая окружающими «компьютеромания» служит развитию компьютерной преступности [24, с. 318-323.]. Профилактика и коррекция компьютерной зависимости, как и иных типов зависимостей: «телемания» (постоянный просмотр телепрограмм), игромания (увлечение играми, в том числе гемблинг), должны занимать важное место в общественных отношениях: начиная от школы и семьи и заканчивая работой и СМИ [34; 36; 38; 39; 41; 43].

Формирование и развитие компьютерной зависимости связаны не только с желанием ухода от реальности, потребностью в иной идентичности или иными личностными проблемами, но и индивидуальные особенности человека [2; 3; 4]. Выделяют ряд типов компьютерной зависимости [34; 39; 40; 41.]: навязчивый Интернет-серфинг (постоянный поиск информации в Интернете); виртуальное общение и киберсекс (зависимость от порносайтов); страсть к биржевым Интернет-торгам и азартным играм онлайн; компьютерные сетевые игры. Основные причины зависимости [32; 34; 37; 40]: поиск новых ощущений, новых идентификаций; снятие напряжения и желание уйти от проблем, забыться; поиск друзей, поддержки, общения, особенно одинокими людьми [23; 32; 37; 41]. Интернет предоставляет широкий выбор партнеров по общению, дает возможность создание группы близких людей; удовлетворяющий практически любым критериям поиска; дает возможность анонимного и «невидимого» общения, максимальную психологическую и иную безопасность; отсутствие необходимости построения отношений с собеседником; виртуальное позволяет реализовать фантазии о себе и мире, тренировать способности в общении и т.д.; не отложенное удовлетворение многих социальных потребностей с минимальным риском неуспеха; неограниченный доступ к информации, дающей возможности самореализации и возможность поделиться достижениями и получить поддержку.

За все это человек «платит» развитием синдрома зависимости, в том числе измененным сознанием, депрессивно-астеническими переживаниями, отчужденностью (переживания пустоты, подавленности, раздражения при нахождении вне Интернет, пренебрежение к реальному миру, нарушение режима дня и образа жизни), соматические симптомы и отклонения психического развития и личностного функционирования [31; 33; 35; 37]. Развиваются также номофобия (no mobile fobia), страх остаться без мобильного

телефона; синдром фантомного звонка – галлюцинации, при которых человеку кажется, что телефон в кармане звонит или вибрирует; киберболезнь, или «цифровая морская болезнь» – людей «укачивает» от использования телефона; «эффект Google» – люди уверены, что знания им не нужны, поскольку они есть в Интернет; Facebook-депрессия – люди впадают в депрессию от контактов в социальной сети или же от их отсутствия, игромания и зависимость от онлайн-игр – игра затягивает человека в виртуальный мир, в результате чего он теряет работу, семью, а порой и жизнь; киберхондрия – безосновательно преувеличенное беспокойство за здоровье при общих симптомах, основанное на поиске данных и соответствующей литературы в Интернете, что связано с отсутствием стремления проверять прочитанную информацию и психологическими особенностями человека [42; 48; 49; 50]; селфи-зависимость (Selfies), связанная с попытками компенсации отсутствия уважения к себе. Таким образом, использование Интернета вызывает болезненное дистресс, а также причиняет ущерб физическому и психологическому, межличностному и социальному статусам человека, развивает комплекс неполноценности и стимулирует деградацию социальных навыков [6; 7; 8; 30; 52; 53; 55].

Еще одно нарушение – кибербуллинг – преднамеренные агрессивные действия с целью нанесения психологического и иного вреда человеку, которые осуществляются через каналы Интернет, а также посредством мобильной связи [8; 11, с. 511].

Проблема преступлений интернет тесно связана с вопросов кибер-терроризма и кибербуллинга. В 80-х годах XX века Б. Коллином предложен новый термин – компьютерный или кибернетический терроризм [20; 21; 53]. – С.Н. Фридинский полагает причинами киберэкстремизма общее преобладание досуговых ориентаций над социально-полезными, выхолащивание обучающей деятельности детей, лишение ее человеческой и творческой составляющих, их замены на технический и репродуктивный «обмен»; кризис воспитания и образования в семье и школе, их замену воспитанием и образованием СМИ; криминализация среды жизни людей и проблемы реализации жизненных планов, деформация системы ценностей [9; 12; 31, с. 24].

В работах Я. Александера, Д. Вертона, А. Джонсона, А. Кампена, А.И. Примакина, В.Е. Кадулина и других исследователей под кибертерроризмом понимается совокупность незаконных, нарушающих права людей и организаций действий, связанных с (угрозами) расправ / покушений на жизнь и здоровье, благосостояние людей и организаций, искажением объективной информации и рядом других действий, способствующих нагнетанию напряженности и дезориентации членов сообщества с целью получения преимуществ при решении политических, экономических или социальных задач [3; 7; 15; 19; 20; 21; 22; 30; 42; 33; 35; 37 и др.]. Многие из них направлены на детей и молодежь, учащихся и обучающихся [10; 52; 53].

Более локальное и более знакомое детям и молодым понятие «кибербуллинг» включает перепалки (флейминг – flaming), нападки,

изнурительные атаки (harassment), клевета (denigration), самозванство (impersonation), выманивание конфиденциальной информации (outing), киберпреследование (cyberstalking) [28; 30; 42; 44; 47]. Кибербуллинг – реальность жизни интернет-зависимых: попытки решить за счет Интернет проблемы межличностных отношений, вне целенаправленной тренировки личностных и межличностных качеств, приводят к повторению событий реальной жизни и, более того, их гротескному, усиленному воспроизведению в мире виртуальной реальности. Оттуда они способны «вернуться» в реальность повседневную, нанеся уже не только психологический, но и материально-физический урон человеку или организации. Многие специалисты по безопасности обращают внимание на чисто технологическое реагирование на нападения и иные нарушения, вместо выбора анализа и понимания психологических аспектов, людей, которые вызвали или организовали нарушение /нападение. Однако, для превенции кибератак и иных нарушений, для продуктивной и эффективной коррекции их последствий, эти вопросы – очень важны. Именно так можно решить эту проблему: чисто технические средства малоэффективны. Если же говорить о дидактической коммуникации, то необходимо возвращение в эту сферу тех смыслов, которые были заложены изначально: никакая программа или база данных не заменят педагога, не заменят личность, ее включенность в диалог с ребенком, ее интерес к ребенку.

Профилактика и коррекция компьютерной зависимости, как и иных типов зависимостей, - должны занимать важное место в общественных отношениях: начиная от школы и семьи и заканчивая работой и СМИ. Это должна быть профилактика и коррекция, направленная на разделение желаний и нужд человека: компьютер и Интернет – средства учений и работы, но не основное место и способ жизни и построения отношений с собой и миром. Для этого людей нужно учить тем способам и нормам, которые с подачи «глобализирующегося мира» были отвергнуты и которые все еще не вернулись в повседневность.

Любой чат, игровой сайт и т.д. содержит возможности кибер-буллинга: особенно высоки они там, где включены потребности «досугового» типа, а также такие желания как разного рода наркомании, сексуальные извращения и «знакомства», суициды и насилие, развлекательные программы и ресурсы (кино, игры и т.д.), религиозные идеологии и движения и т.д., - там, где активность человеческих желаний максимальна. Таким образом, чем больше «хочет» человек, тем больше он «получит»: неумение контролировать свои желания и соотносить их с нуждами, - первый и основной признак того, что человек столкнется с повышенным риском кибер-буллинга и иных кибер-преступлений, что он может быть втянут в различные преступные аферы и «акции» как жертва или преследователь. Эти люди не умеют контролировать свои желания, становятся их рабами, и, идя по дороге желаний, попадают в западню. Оттуда они способны «вернуться» в реальность повседневную, нанеся уже не только психологический, но и материально-физический урон человеку

или организации. Таким образом, проблема цифровой безопасности – одна из актуальнейших проблем современного общества, решение которой требует, в первую очередь, восстановления культуры как системы нравственных норм, разрешений и запретов.

Выводы. Кибер-буллинг, как и цифровая зависимость, тесно связан с общим кризисом воспитания и образования в семье и школе, их «заменой» квазивоспитанием и квазиобразованием СМИ, стабильно избегающими любого сколь-нибудь серьезного обсуждения важнейших вопросов и заменяющих их пропагандой псевдокультуры; наблюдается и общая криминализация среды жизни людей, привыкание населения к росту репрессий и активизации вмешательства в жизнь человека, в том числе с помощью цифровых технологий, других людей, общества и государства, легитимизация беззакония и противоречий в законах, декларируемых и выполняемых нормах. Человек встречается с тотальной фрустрацией стремления развития на уровне реализации жизненных планов, что еще более деформирует системы жизненных приоритетов и разрушает культуру, заполняя опустошенные ниши попытками создания «лоскутной религиозности». Все это вызывает многочисленные формы кибер-терроризма как деятельности, направленной на нанесение ущерба жизненно важным объектам информационной инфраструктуры, включающей совокупность незаконных, нарушающих права людей и организаций действий, связанных с (угрозами) расправ / покушений на жизнь и здоровье, благосостояние людей и организаций, искажением объективной информации и рядом других действий, способствующих нагнетанию напряженности и дезориентации членов сообщества с целью получения преимуществ при решении политических, экономических или социальных задач. В деятельности организаций и профессиональной деятельности специалистов, также, как и в учебной деятельности детей цифровые технологии – важное подспорье на пути повышения личностной и профессиональной компетентности, продуктивности и эффективности труда, учебы. Интересны цифровые технологии и в контексте организации и проведения досуга и отдыха. Однако, как только технологии становятся «квазисубъектами», как только человек фокусируется на собственных желаниях, разрушая ради них связи с другими людьми и самим собой, «забывая» о реальности, цифровые технологии становятся разрушительными. Поскольку их присутствие в жизни современных людей пока еще недостаточно долго, постольку люди не выработали культуры отношений к ним и, таким образом, культуры отношений к себе, достаточной для того, чтобы делать кибер-технологии безопасными. Компьютеры, интернет как «альтер-эго» человека показывают ему все зоны его несовершенства, все точки роста, которые он может и нуждается реализовать: культура эмпатии как сопереживания и этически наполненного отношения к себе и другим как к людям; уважение к себе и другим людям, принятие и толерантность различий, непонимания; децентрированность и открытость новому опыту, готовность к

игре и осмысленность процессов социального взаимодействия; ресакрализация и социальное служение, развитие как взаимопомощь и помощь другим, понимание предназначения и стремление его выполнить; выработка интегрированной идентичности и целостной жизненной позиции в противовес «лоскутному сознанию», фальшивой идентичности и «лоскутной», десакрализующей мир, магической религиозности, стремление не только «брать» но и давать, не только «иметь» но и «быть»; любовь к свободе и неопределенности, готовность и способность решать жизненные задачи самостоятельно, задавать собственные вопросы и искать собственные ответы; умение отличить подделку и ложь от настоящего, искренности, стремление повышать собственный культурный и, в том числе, духовный уровень; организация профессионального и учебного взаимодействия как сотрудничества, ведущая роль социального и человеческого капитала в противовес традиционной системе представлений о «самодостаточных» основаниях бизнеса, государственной власти, общественных интересов и мнений и т.д..

Помогая ребенку, его необходимо спрашивать, что именно он сегодня узнал /получил, чему эта игра /приложение – тебя научило, какие варианты и дальнейшие действия в игре / сетевом общении /поиске информации возможны и невозможны, продуктивны и непродуктивны, что это даст ребенку /взрослому, если он сделает те или иные шаги, нужно ориентировать ребенка и взрослого на вдумчивое отношение к играм. Важно также осмыслить с кем и как человек общается в сети или играет в игре: как выстраиваются взаимоотношения со сверстниками, собеседниками, что ребенка и его друзей интересует и увлекает помимо игр. Время игр и формы игр, пребывания в Интернет в целом, должны быть под управлением родителей и учителей. Если речь идет о взрослом – он моет и нуждается в том, чтобы самому контролировать свое времяпрепровождение. Параллельно важно переживание отношений благодарности к ребенку или взрослому, поощрение за его активность и инициативу в других делах и т.д., нужны физкультура и гимнастика. Можно и нужно направить внимание ребенка на то, как использовать компьютер для поиска новой информации, поискать ее вместе с ним совместно. Поэтому важно и живое ежедневное общение с друзьями, учителями, родителями и т.д. Важна – реальная жизнь вместе с ребенком, поддержка ребенка. В отношении взрослого – важен его выбор: оставаться в виртуальном мире, его иллюзиями, агрессией и безответственностью, или вернуться в мир реальный, с его тревогами, ответственностью и любовью.

ЛИТЕРАТУРА

1. Акопов, А.Ю. Свобода от зависимости. Социальные болезни личности / А.Ю. Акопов. СПб.: Речь, 2008. – 224 с.

2. Алиев, А.А. Компьютерная игровая зависимость детей как педагогическая проблема / А.А. Алиев // Мир науки, культуры, образования. 2016. № 5 (60). – С. 32-34

3. Антипов, М.А. Самоидентификация личности как средство психологической защиты от компьютерной игровой зависимости / М.А. Антипов // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс. 2016. № 4 (32). С. 106-112.

4. Арестова, О.Н., Бабанин, Л.Н., Войскунский, А.Е. и др. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин, А.Е. Войскунский // Вестник Московского ун-та. Сер. 14. Психология. 1996. № 4. – С. 14-20.

5. Бабаш, А.В. Информационная безопасность. Лабораторный практикум: Учебное пособие / А.В. Бабаш, Е.К. Баранова, Ю.Н. Мельников. М.: КноРус, 2013. – 136 с.

6. Велижанцева, А.А. Формирование негативных зависимостей В ИКТ-среде у детей и подростков / А.А. Велижанцева // Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи: материалы внутривузовской конференции. 9-12 октября 2015 г. / Под ред. Г.Н. Чусавитиной, Е.В. Черновой, О.Л. Колобовой. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, Магнитогорский Дом Печати, 2015. – С.115-126.

7. Вехов, В.Б. Компьютерные преступления: способы совершения, методики расследования / В.Б. Вехов. М.: Право и закон, 1998. – С. 29-37.

8. Внебрачных, Р.А. Троллинг как форма социальной агрессии в виртуальных сообществах / Р.А. Внебрачных // Вестник Удмуртского Университета. 2012. – С. 48-51.

9. Войскунский, А.Е. Феномен зависимости от Интернета / А.Е. Войскунский // Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А.Е. Войскунского. – М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2000. – С. 100-131.

10. Гаврилов, Ю.В., Смирнов, Л.В. Современный терроризм: сущность, типология, проблемы противодействия / Ю.В. Гаврилов, Л.В. Смирнов. – М.:ЮИ МВД РФ, 2003. – 66 с.

11. Гаврилова, И.В. Профилактика киберэкстремизма среди молодежи. Сб. статей / И.В. Гаврилова. Под ред. Чусавитиной Г.Н., Давлеткириевой Л.З., Черновой Е.В. М.: Академия, 2013. – С. 511.

12. Гафнер, В.В. Информационная безопасность / В.В. Гафнер. – Рн/Д: Феникс, 2010. – 324 с.

13. Гришина, Е.С. Зависимость от компьютерной игры: кризис или момент развития личности? / Е.С. Гришина // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности. 2016. Т. 6. С. 27-33.

14. Громов, Ю.Ю., Драчев, В.О., Иванова. О.Г. Информационная безопасность и защита информации / Ю.Ю. Громов, В.О. Драчев, О.Г. Иванова. Ст. Оскол: ТНТ, 2010. – 384 с.

15. Елизарова, Е.Б., Федорова О.Ю. Влияние компьютерной игры как формы игровой деятельности на развитие личности ребенка / Е.Б. Елизарова, О.Ю. Федорова // Международный журнал экономики и образования. 2016. Т. 2. № 2. С. 77-93.

16. Емельяненко, В.Д. Мировоззрение и игровая компьютерная зависимость: поиск взаимосвязи / В.Д. Емельяненко // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2016. № 1 (11). С. 45-64.

17. Ефимова, И.Ю., Веремеенко, О.О. Методика формирования компетенций родителей в области обеспечения информационной безопасности подростков в сети интернет / И.Ю. Ефимова, О.О. Веремеенко // Новые информационные технологии в образовании: материалы VII международной научно-практической конференции. Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2014. – С. 515-519

18. Зарецкая, О.В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения / О.В. Зарецкая // Социальная психология и общество. 2016. Т. 7. № 3. – С. 105-120.

19. Игнатовский, А.Д., Радков, А.А. Кибернетический терроризм как угроза безопасности общества / А.Д. Игнатовский, А.А. Радков // Культура. Духовность. Общество. 2014. №12. – С. 66-71.

20. Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи (сб. ст.) / Под ред. Г.Н. Чусавитиной, Е.В. Черновой. Магнитогорск: Дом Печати, 2014. – 203 с.

21. Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи: материалы внутривузовской конференции «Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи». 9-12 октября 2015 г. / Под ред. Г.Н. Чусавитиной, Е.В. Черновой, О.Л. Колобовой. Магнитогорск: МГТУ им. Г.И. Носова Магнитогорский Дом Печати, 2015. – 480 с.

22. Макашова, В.Н., Чусавитина Г.Н. Модернизация ИТ-инфраструктуры образовательных учреждений в целях обеспечения информационной безопасности / В.Н. Макашова, Г.Н. Чусавитина // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2014. № 10. – С. 632-638.

23. Малыгин, В.Л. Особенности личности подростков, склонных к Интернет-зависимому поведению / В.Л. Малыгин // Журнал неврологии и психиатрии им. С.С. Корсакова. 2011. № 4. Вып. 1. – 108 с.

24. Подгорнова В.В., Юдина П.П., Терентьева Е.В., Савельев И.А. К вопросу о причинах компьютерной зависимости / В.В. Подгорнова, П.П. Юдина, Е.В. Терентьева, И.А. Савельев // Образование и наука в современном мире. Инновации. 2016. № 2. – С. 28-33.

25. Попова, Т.В., Коптева Н.В. Экзистенциальные характеристики психологического здоровья студенчества в связи со спектром предпочтений в области компьютерных технологий и выраженностью интернет-зависимости / Т.В. Попова, Н.В. Коптева // Ярмарка научно-практических инициатив студентов «ЯНПИС»: материалы XIII межрегиональной научно-практической конференции. Пермь: Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, Институт психологии, 2016. - С. 80-82.

26. Почепцов, Г.Г. Информационно-психологическая война / Г.Г. Почепцов. М: Синтег, 2009. – 180 с.

27. Расторгуев С.П. Информационная война / С.П. Расторгуев. М: Радио и связь. 2009. – 416 с.

28. Солдатова, Г.У., Зотова Е. Ю. Кибербуллинг в школьной среде: трудная онлайн ситуация и способы совладения / Г.У. Солдатова, Е. Ю. Зотова // Образовательная политика. 2011. №5(55). – С. 48-59.

29. Тажгулова Э.Б. Угроза компьютерных игр для детей: содержательные характеристики и факторы развития игровой компьютерной зависимости / Э.Б. Тажгулова // Вестник Науки и Творчества. - 2016. - № 9 (9). - С. 58-61.

30. Телегина Е.Г., Шканова А.М. Причины и предупреждение насильственных преступлений, совершаемых вследствие компьютерной зависимости (кибераддикции) / Е.Г. Телегина, А.М. Шканова // Новый взгляд. Международный научный вестник. - 2016. - № 13. – С. 167-176.

31. Фридинский, С.Н. Молодежный экстремизм как особо опасная форма проявления экстремистской деятельности / С.Н. Фридинский // Юридический мир. 2008. №6. – С. 24

32. Шубина О.Н. Психологическая безопасность студентов в социальных сетях / О.Н. Шубина // Приоритетные научные направления: от теории к практике. 2016. № 25-1. – С. 104-108.

33. Яковлева Е.В. Глубинные механизмы зависимого поведения на примере компьютерной зависимости / Е.В. Яковлева // Научные труды SWorld. - 2016. Т. 4. № 45. С. 83-89.

34. Beand, K. Internet addiction: Current status and implications for employees / K. Beand // Employment Counseling. 2002. Vol. 39. № 1. – P. 2-11.

35. Boellstorff, T. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human / T. Boellstorff. Princeton : Princeton University Press, 2008. – 363 p.

36. Browne, B. Confirmatory Factor Analysis of internet use and addiction / B. Browne // CyberPsychol. Behavior. 2002. Vol. 5. № 1. – P. 53-58.

37. Campen A. The First Information War: The Story of Communications, Computers, and Intelligence Systems in the Persian Gulf War / A. Campen. – New York: Afcea International Press, 1992. – 195 p.

38. Charlton, J. A factor-analytic investigation of computer addiction and engagement / J. Charlton // Brit. J. Psychology. 2002. №93. – P. 329-344.

39. Coule, D., Doherty, G., Sharry, J. An evaluation of a solution focused computer game in adolescent interventions / D. Coule, G.Doherty, J. Sharry // *Clinical child psychology and psychiatry*. 2009. № 14 (3). – P. 345-360.

40. Davis R., Rett G., Bessre A. Validation of a new scale for measuring problematic Internet use: Implications for pre-employment screening / R. Davis, G.Rett, A. Bessre // *CyberPsychol. Behavior*. 2002. Vol. 5. № 4. – P.331-345.

41. Giles G., Price, I.R. Adolescent computer use: approach, avoidance, and parental control / G. Giles, I.R. Price // *Australian journal of psychology*. – 2008. – Vol. 60. – P. 63-71.

42. Griffiths, M. Violent video games and aggression: A review of literature / M. Griffiths // *Aggression and Violent Behavior*. 1999. Vol. 4, No. 2. –P. 203-212.

43. Grossman D., DeGaetano G. Stop teaching our kids to kill: a call to action against TV, movie & video game violence / D. Grossman, G. DeGaetano . New York: Harmony, 2014. - 256p.

44. Hussein Z., Griffiths M.D., Baguley, T. Online gaming addiction: classification, prediction and associated risk factors / Z. Hussein, M.D. Griffiths, T. Baguley // *Addiction research and theory*. 2012. Vol. 20. - P. 359-371.

45. Johnson A. Gulf War Syndrome: Legacy of a Perfect War / A. Johnson. – Brunswick, Maine: Cumberland Press, 2001. – 240 p.

46. Lee, M.C. Understanding the behavioural intention to play online games an extension of the theory of planned behavior / M.C. Lee // *Online information review*. 2009. Vol. 33. №. 5. P. 849-872.

47. Okinawa Charter on Global Information Society. Okinawa, Japan, July 22, 2000 [Электронный ресурс] / // G8 Okinawa Summit: Documents. – Okinawa, Japan. 2000. July 21-23. URL: [http: / //www.mofa.go.jp/policy/economy/summit/2000/documents/charter.html](http://www.mofa.go.jp/policy/economy/summit/2000/documents/charter.html) (дата обращения: 10.08.2016)

48. Shapira, N. Psychiatric features of individuals with problematic Internet use / N. Shapira // *Journal of Affective Disorders*. 2000. №57. P. 267-272.

49. Shotton, M.A. Computer Addiction? A Study of Computer Dependency / M.A. Shotton. L.: Taylor and Francis, 1989. – 342p.

50. Simon, R. I., Gold, L.H. The American Psychiatric Publishing Textbook of Forensic Psychiatry / R.I. Simon, L.H. Gold. N.-Y.: American Psychiatric Publishing, Inc., 2010. – 726p.

51. Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support / S. Trepte, L. Reinecke, & K. Juechems // *Computers in Human Behavior*. 2012. Vol. 28(3). – P. 832-839.

52. Utz S., Jonas, K. J., & Tonkens, E. Effects of passion for massively multiplayer online role-playing games on interpersonal relationships / S. Utz, K. J. Jonas & E. Tonkens // *Journal of Media Psychology*.- 2012. Vol.24(2). P. 77- 86.

53. Wan C., and Chiou W. The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective / C. Wan and W. Chiou // *Adolescence*. 2007. №42. – P. 179.

54. White, R., Horvitz, E. Cyberchondria: Studies of the Escalation of Medical Concerns in Web Search / R. White, E. Horvitz // *ACM Transactions on Information Systems*. 2009. Vol. 27 (4). – P.1-34. URL: http://research.microsoft.com/en-us/um/people/horvitz/cyberchondria_TOIS.pdf (дата обращения: 10.08.2016)

55. Woods Th. Lynn An Examination of Motives, Experiences, and Behaviors of MMORPG Players. Graduate Theses and Dissertations Master of Arts. – Tampa, Florida : University of South Florida Scholar Commons, 2014. May. – 67p. URL: <http://scholarcommons.usf.edu/etd/5157> (дата обращения 15.02.2017)

56. Yee N. Motivations for play in online games / N. Yee // *Cyberpsychol. Behav.* 2007. №9. – P. 772–775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772.

57. Young, K.S. Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery / K.S. Young. N.Y.: John Wiley&Sons, 1998. – 256 p.