Интернет и подросток.

В то время как на западе кибернетической защите и атаке отводят ничуть не меньшее внимание, чем развитию авиационных, десантных и других родов войск, на пост – советском пространстве никто всерьез не воспринимает интернет угрозу. Для многих сеть по-прежнему, остается местом, где молодежь проводит время за компьютерными играми, просмотром фильмов и общением. В действительности так оно и есть, интернет как был, так и остался местом развлечений и источником информации. Но даже если исходить из столь безобидных факторов, то здесь имеет место некоторое уточнение. В какие игры играет подросток? Какие фильмы он смотрит? С кем и на какие темы он общается?

Итак, почему именно подросток?

Подростковый возраст психологически является наиболее сложным, поскольку в этот период возникает момент поиска «себя» в этом мире, что приводит к девиантным проявлениям в поведении, бунтарским выходкам. В этот период конфликтность со взрослыми наиболее высока и юноша или девушка, либо уходят в свой внутренний мир, либо в компанию единомышленников.

Когда мировоззрение недостаточно сформировано и жизненные ценности еще не имеют четких очертаний, приоритетов, влиять на человека довольно просто. Предложить ему вариант не быть таким как все, не быть серой массой; предложить вариант свободы и возможность самоутвердиться.

Даже если ваш ребенок растет в обеспеченной семье, имеет все, что его душе хочется, это еще не означает, что он благополучный член общества. Чрезмерное внимание в этот период может оказать отрицательное влияние на формирование личности, взрастив анти - социальную личность, недостаток же может привести к аналогичному результату. На родительские плечи ложится сложная задача чувствовать эту грань и провести в сложный психо–эмоциональный период свое чадо на достаточном уровне.

Итак, подростки – это прослойка в обществе являющиеся непосредственной целью стороннего влияния ввиду недостаточно сформированного мировоззрения. При правильной обработке ими не только возможно манипулировать, но и заручится поддержкой на длительный период, до момента смены мировоззренческих принципов. Проделывая необходимую психологическую работу в отношении тех или иных лиц (групп лиц), возможно, сохранить их лояльность и иметь сторонника на долгие, долгие годы, не вкладывая в его активность особых средств.

А теперь по порядку:

**Игры**

* Американский военный психолог Дэйв Гросмен настоятельно предупреждал общественность, что «показы насилия в масс-медиа и еще более опасные, пропитанные насилием интерактивные видеоигры» запускают у детей и подростков как раз те психические механизмы, с помощью которых профессиональных солдат учат убивать. К этому он добавил: «Я почти 25 лет прослужил пехотным офицером и психологом, и задачей моей было — делать людей способными к убийству; в ее выполнении мы и преуспели. Однако способность убивать не возникает сама собой — в ней нет ничего естественного. Этому надо учить. Сегодня… мы совершенно бездумно, слепо допускаем, чтобы такое происходило и с нашими детьми».

По исследованиям, проведенным японскими учеными в рамках определения степени влияния компьютерных игр на сознание детей, получили следующую картину: в течение двух месяцев был составлен подробный психологический портрет каждого из шести сотен подростков, а также определены компьютерные и видеоигры, которым отдавалось большинство свободного времени этими детьми. Через год эти же подростки подверглись процедуре обследования в целях составления психологического портрета. Выяснилось, что подростки, которые предпочитали игры с персонифицированным героем («хороший парень»), который убивает персонифицированных врагов («плохие парни»), стали существенно агрессивнее. К таким проектам можно отнести игры Max Payne, Freedom Force и т.п., где имеется ярко выраженный, морально оправдываемый главный герой, который с помощью насилия устраняет негодяев. И наоборот, подростки, которые предпочитали игры, где насилие присутствовало, но не было оправдательной линии («хорошие» против «плохих»), снизили уровень агрессивности в своём психологическом портрете. К указанным играм, например, можно отнести различные умеренные военные игры, где необходимо выживать на поле боя, или проекты, в которых истребляются монстры, мало похожие на людей.

Объясняется такой эффект следующим образом: агрессивность в поведении растёт потому, что дети могут подсознательно отождествлять себя с хорошим героем, действия которого оправданны в любом случае, и потому что все свои проблемы «хороший» парень в игре решает с помощью насилия, имея на это незыблемое моральное право.

Более пяти сот опрошенных родителей признались, что обычно не обращают внимания на героев, фигурирующих в игре. Когда же было предложено выявить показатели, по которым родители не разрешат своему ребёнку играть в конкретную игру, то выяснилось, что на первом месте по влиянию на запрет игры оказалось отображение в ней крови, на втором – сцены, в которых главный герой ведёт себя бесчеловечно, а наиболее критичный показатель – моральное оправдание насилия со стороны главного героя – был отодвинут на 20-е место. Получается, что родители элементарно не компетентны в выборе игр, которые не оказывают негативного влияния на сознание их детей.

Среди предпочтительных игровых проектов для подростков можно назвать строительно-экономические стратегии (Zoo Tycoon, RollerCoaster Tycoon, Transport Tycoon), всевозможные футбольные менеджеры (Total Club Manager и др.) и прочие игры, развивающие стратегическое мышление.

Ведущая роль в предупреждении и коррекции агрессивности у детей и подростков принадлежит, безусловно, семье, родителям.

Если ваш сын или дочь проводит большую часть своего времени за компьютерными играми, то стоит задуматься над этой проблемой. Да, именно проблемой, поскольку это первый признак замыкания в себе. Подросток погружается в выдуманные миры, поскольку его, что-либо не устраивает в реальном. Имея разлад в реальном мире, возможно, использовать этот момент в работе против определенных нравственных систем.

К примеру, если молодой человек уходит от реальности из-за того, что его родители находятся в постоянной ссоре, можно разрушить в его мировоззрении постулат семьи. В общении с таким индивидуумом внушать тезисы того, что родители не находят общего языка, не желают идти на встречу друг другу, рушат вокруг себя все через свою недальновидность и тупость и, в принципе, все люди их возраста выросли на ценностях прежних эпох, далеких от нынешних реалий. Таким образом, родительский облик ставится на более низкий уровень, чем самомнение их ребенка.

Следующим шагом будет внушение того, что данная возрастная категория, не отличающаяся особой мудростью, не способна не то, что навести лад в семье, но и управлять государством. При этом для пущего убеждения, на общем фоне ломки мировоззрения, всплывают те самые операционисты их социальных сетей, занимающиеся информационной дискредитацией.

Видя хаос в семье, ребенок еще глубже погружается в виртуальный мир, где его, уже посаженого на крючок одного из операционистов, снабжают антигосударственной информацией. В момент остаточного наполнения объекта нужными данными он начинает сам проявлять активность, идя на добровольный контакт и изъявляя желания содействовать.

Но, это все сложная психологическая работа, попроще будет разбор самого мира игровых удовольствий. Сейчас игры из разряда одиночных (singl player) уже не так популярны, поскольку сеть позволяет играть с другими игроками, с соседней улицы, города, страны с другого конца планеты. MMORPG и, в принципе, любое ММО это основная статья доходов игровых компаний. Имея, в своем активе бренды и миллионные армии фанатов компании могут не только зарабатывать деньги, но и оперировать информационными данными, в том числе и историческими, нравственными, вбивая в подсознания подростков необходимые программы.

Необходимо изменить представление об исторических фактах – нет нечего проще. Выпускается игра на историческую тематику (к примеру, о Второй мировой войне) и специально вносятся неточности с некоторыми событиями. Подросток, не особо уделяющий внимание скучным учебникам по истории, получает необходимую дозу дезинформации через красивый, трехмерный коллаж. И он запомнит информацию, которую ему даст игра лучше, чем лекцию преподавателя в учебном заведении.

Яркий тому пример игры серии Call of Duty, которые не только изобиловали на фоне исторических миссий рядом неточностей, но и в последствие, вовсе вычеркнули Советский Союз из исторической хронологии, заменив его Польшей. Последующие серии, посвященные современным конфликтом, имели целью распространения мнения на уровне подсознания о Россиянах как о террористах без норм человеческой морали. К примеру, в "Call of Duty: Modern Warfare 2" игроку предлагается расстрелять мирных пассажиров аэропорта "Шереметьево".

Как видно не только история становится объектом искажения в компьютерных играх. В немецкой игре Ulitsa Dimitrova нам предлагают сыграть за семилетнего бездомного Петю из Санкт-Петербурга. Помимо того, что главный герой страдает от никотиновой зависимости, он еще и ворует, попрошайничает и навещает мать–проститутку, дабы выпросить денег на сигареты! Торговая сеть в Санкт-Петербурге крайне убога, поскольку состоит из палаток, где продаются клей, водка, наркотики, газета «Правда», резиновые женщины и, конечно же, сигареты.

Подобная игра явно направлена на унижение национального достоинства россиян в глазах западной молодежи и удар по самооценки российских подростков. Представьте, какой получается психологический удар по подростку, имеющему выше озвученные семейные проблемы, получающему через социальные сети дезориентирующие сообщения и при всем при этом еще и загружающем подобную игру.

Таких примеров великое множество: в Sniper Elite нам предложат сыграть за американского снайпера, отстреливающего советских солдат, которые хотят похитить разработки немцев в области ядерного оружия; в World in Conflict игроку предлагают предотвратить нападение СССР на Европу и т.д.

Помимо вышеперечисленных методов дискредитации исторических фактов и национального достоинства через игру можно повлиять в целом на желание изучать историю как таковую. Как так возможно? Просто, подменив реальную выдуманной.

Над историей выдуманных Вселенных трудятся сотни и тысячи сценаристов, создавая настолько увлекательные миры, поражающие воображение своей фантастичностью и яркостью, что неокрепший психологически подросток оказывается во власти фантазий. Немного героизма, немного эротики, немного баталий и одурманивающий коктейль готов для получения прибыли и безвольного, бездумного зомби в своих рядах. Управляя воображением и увеличивая темп происходящих событий в той или иной истории, разработчики полностью поглощают внимание игрока и это не выдумки.

На сегодняшний день есть масса подростков, которые знают историю мира Warhammer лучше истории своей родины! Готовые даже спросонья рассказать какие события произошли в несуществующей галактике, в N-м году и кто был действующими лицами в этих событиях. При этом такие ребята понятия не имеют, когда началась Вторая мировая война или когда Германия напала на СССР!

Если вы считаете, что компьютерные игры не вредят вашему ребенку, задумайтесь, насколько вы можете быть в этом уверены. Этому поколению строить будущее страны, в которой им же и жить, а вам доживать. Что же они построят, если уже на этапе формирования нравственных ценностей их разум оккупирован сторонними личностями, цель которых вам неизвестна?

Одним из негативных эффектов глобальной компьютерной сети является широкое распространение различной информации сомнительного содержания.

Следует, отметит, что существуют информационные воздействия, прямо угрожающее психическому или физическому здоровью человека. Довольно часто они формируют морально-психологическую атмосферу в обществе, питают криминальную среду и способствуют росту психических заболеваний. Самыми уязвимыми и незащищенными оказываются наши дети, так они не видят угрозы, которую несет в себе глобальная сеть. Статистика пугает: 9 из 10 детей в возрасте от 8 до 15 лет сталкивались с порнографией в сети, около 17% регулярно заглядывают на запретные ресурсы, примерно 5,5% готовы претворить увиденное там в жизни. Отследить вcю информацию, которая ежесекундно попадает в Интернет, невозможно.

Ребенок может случайно зайти на сайт, где ему в красках распишут, насколько приятны на вкус наркотики, какие чудеса творит с организмом алкоголь или как в домашних условиях из подручных средств изготовить настоящую взрывчатку. Даже на доброжелательных, на первый взгляд сетевых ресурсах во всплывающем рекламном окне может показаться фотография обнаженного тела. Об этих деталях должен знать педагог и родители каждого ребенка, чей компьютер подключен к Интернету. По результатам недавнего опроса, современная молодежь рискует посетить нежелательный сайт, скачать нелегальное программное обеспечение или ввязаться в общение с незнакомыми людьми преимущественно при пользовании компьютером дома, а вовсе не в школе, как полагают многие родители. Все дело в том, что ограничения на пользование компьютером в школе гораздо строже домашних запретов родителей. Администрация учебного заведения намного чаще, чем родители, использует программное обеспечение, ограничивающее пользование подростков Интернетом. Поэтому то, что разумно запрещено детям в школе, они с легкостью получают дома ввиду отсутствия внимания со стороны родителей к этому вопросу.

Плюсы Интернета состоят в том, что сеть предлагает образовательный и полезный опыт, правильное использование которого может улучшить их успеваемость в школе или институте. Но и здесь есть свои недостатки, такие как неточные данные, а также неподходящие для детей и подростков в области информации.

Рассмотрим подробнее, что плохого может приключиться с подростком, если бесконтрольно оставлять его во Всемирной паутине:

Существуют сайты, посвященные порнографии, пиротехнике, суициду, обсуждению действия тех или иных наркотиков. Отсюда может последовать увлечение всеми этими угрожающими их здоровью вещами.

Встреча с опасными людьми в чатах или других областях. По статистике, это самый большой риск. Подростки могут войти в такие не желательные для них компании, как радикальные политические группы, сатанинские культы, сетевые "оргии". Эти группы существуют и в реальном мире, но принимать участие в их сборищах подростку намного легче, сидя за компьютером у себя дома.

Вовлечение в азартные игры. Даже простые игрушки наносят непоправимый вред, занимая у ребенка подавляющую часть времени, отвлекая его от занятий и спокойного отдыха, вредя психическому и физическому здоровью.

Подростки сами могут представлять опасность, начав через Интернет угрожать людям и нарушать закон.

Невозможно запретить ребенку выходить в Интернет, но предотвратить негативные последствия неграмотного и неразумного пользования им в наших силах, для этого нужно научить его правильно вести себя в сети.

**Электронные ресурсы:**

1. <http://eps.dvo.ru/rap/2005/2/pdf/rap-136-140.pdf>
2. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=555637#1>
3. <http://vestnik.udsu.ru/2005/2005-06_2/vuu_05_062_41.pdf>
4. <http://www.rae.ru/forum2012/pdf/1592.pdf>
5. <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=464969>
6. <http://gamma7.m-l-m.info/zashhita-ot-elektromagnitnogo-izlucheniya/vliyanie-elektromagnitnogo-izlucheniya-na-cheloveka/vliyanie-televizora-na-cheloveka/>
7. <http://psibook.com/research/issledovanie-motivatsionnoy-emotsionalno-volevoy-sfery-i-psihofiziologicheskih-osobennostey-podrostkov-s-pozitsii-vliyani.html>