

Виды он-лайн угроз, представляющих опасность для жизни, физического, психического и нравственного здоровья и полноценного развития ребенка

1. При общении в Сети у каждого обязательно появляются *виртуальные знакомые и друзья*. Подобные отношения многим кажутся безобидными, поскольку Интернет-друг является как бы «ненастоящим» и не может принести реального вреда. Однако это не так. Кроме своих сверстников и интересных личностей, общение с которыми пойдет на пользу. Виртуальное хамство и розыгрыши часто заканчиваются киберпреследованием и киберунижением, доставляя объекту травли множество страданий. Для ребенка такие переживания могут оказаться критичными, поскольку он более раним, чем взрослые люди.

Различия киберпреступлений от традиционных реальных преступных посягательств обусловлены особенностями интернет-среды: анонимностью, возможностью фальсификации, наличием огромной аудитории, возможностью достать жертву в любом месте и в любое время.

В последние годы получили распространение такие общественно опасные посягательства на личность несовершеннолетнего в сети, как *кибербуллинг* (cyberbullying) – подростковый виртуальный террор, получил свое название от английского слова bull — бык, с родственными значениями: агрессивно нападать, бередить, задира́ть, придира́ться, провоцировать, донимать, терроризировать, травить. В молодежном сленге является глагол аналогичного происхождения — быковать.

Кибербуллинг — это нападения с целью нанесения психологического вреда, которые осуществляются через электронную почту, сервисы мгновенных сообщений, в чатах, социальных сетях, на web-сайтах, а также посредством мобильной связи. Такое многократно повторяемое агрессивное поведение имеет целью навредить человеку и базируется на дисбалансе власти (физической силы, социального статуса в группе).

Наиболее опасными видами кибербуллинга считаются *киберпреследование* — скрытое выслеживание жертвы с целью организации нападения, избиения, изнасилования и т.д., а также *хеппислепинг* (Harpy Slapping — счастливое хлопанье, радостное избиение) — видеоролики с записями реальных сцен насилия. Эти ролики размещают в интернете, где их могут просматривать тысячи людей, без согласия жертвы. Начинаясь как шутка, хеппислепинг может закончиться трагически. Название «хеппислепинг» происходит от случаев в английском метро, где подростки избивали прохожих, тогда как другие записывали это на камеру мобильного телефона.

Взрослые пока мало задумываются об опасностях обширной киберпрактики своих детей, хотя о последствиях буллинга реального приходится слышать часто: сообщения о травмах, нанесенных сверстниками, попытки суицидов и трагические смерти. Кибербуллинг остается невидимым, а

нанесенный им ущерб — нераспознанным. Но вполне реальным, несмотря на виртуальность этой проблемы.

Встречается в виртуальной среде и так называемый *буллицид* — доведение ребенка до самоубийства путем психологического насилия. Порой киберпреследование имеет печальный финал. Для безопасности несовершеннолетнего особую угрозу представляют личные встречи с виртуальными знакомыми в реальной жизни, о которых родители могут ничего не знать. Ребенку необходимо объяснить правила безопасного общения в сети.

Опасная для детей информация, способная причинить серьезный вред их здоровью, развитию и безопасности может содержаться *на электронных ресурсах, содержащих материалы экстремистского и террористического характера.*

Для сведения. Запрещается использование сетей связи общего пользования для осуществления экстремистской деятельности, на территории Российской Федерации запрещаются распространение экстремистских материалов, а также их производство или хранение в целях распространения. В случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации, производство, хранение или распространение экстремистских материалов является правонарушением и влечет за собой ответственность (ст. 12, 13 Федерального закона от 25.07.2002 № 114-ФЗ "О противодействии экстремистской деятельности").

Законом запрещены также возбуждение социальной, расовой, национальной или религиозной розни; пропаганда исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии; пропаганда и публичное демонстрирование нацистской атрибутики или символики либо атрибутики или символики, сходных с нацистской атрибутикой или символикой до степени смешения; публичные призывы к осуществлению указанных деяний либо массовое распространение заведомо экстремистских материалов, а равно их изготовление или хранение в целях массового распространения (ст. 1 Федерального закона "О противодействии экстремистской деятельности").

2. Особую опасность представляют для незрелой психики несовершеннолетних *электронные ресурсы, созданные и поддерживаемые деструктивными религиозными сектами.*

Определить, особенно ребенку, сектантский ли сайт, который встретился ему в сети, очень трудно — иногда для того, чтобы понять, что этот сайт принадлежит секте, приходится проводить целые расследования. Как правило, это касается сайтов для родителей и их детей, сайтов про административные технологии в бизнесе, сайты по психологической консультации и проч. Подавляющее большинство лидеров сект любыми путями стремятся присутствовать в Интернете и рекламировать свою

деятельность, предоставляя ложную информацию о себе. Главная проблема деструктивных сект в сети – это предоставление ложной информации. Попасть под негативное влияние секты через сайт очень легко – если ребенок читает в сети соответствующий материал, смотрит видео и фотоинформацию, то он уже вступает во взаимодействие с вербовщиком секты, невольно участвует в психологической игре организаторов секты, нередко попадая от них в зависимость. Сектанты всегда вербуют новых адептов через интернет, так что если сайт интересен, кажется важным для несовершеннолетнего пользователя и весьма актуальным в его жизненных обстоятельствах – не исключено, что этот сайт может быть сектантским. Всегда надо проверять и перепроверять полученную информацию. И в этом может помочь специальная религиоведческая литература и соответствующая справочная и информационно-аналитическая информация в Интернете.

Для сведения. Вовлечение малолетних в религиозные объединения, а также обучение малолетних религии вопреки их воле и без согласия их родителей или лиц, их заменяющих, запрещены (ст. 3 Федерального закона от 26.09.1997 № 125-ФЗ "О свободе совести и о религиозных объединениях"). Запрещается также создание и деятельность религиозных объединений, цели и действия которых противоречат закону (ст. 6 указанного Федерального закона).

3. Доверчивость и наивность детей нередко используют в своих целях компьютерные *мошенники, спамеры, фишеры*. Несовершеннолетние нередко переходят по присланным им злоумышленниками ссылкам без подозрений, скачивают неизвестные файлы, которые могут оказаться вирусами или содержать незаконную информацию.

Недостаточно информированный об опасностях в сети ребенок может сообщить злоумышленнику номер кредитной карточки родителей, пароль от электронного кошелька, свой настоящий адрес и многое другое.

Несовершеннолетнего пользователя взрослые преступники могут с использованием электронных ресурсов втянуть *в совершение антиобщественных, противоправных, в том числе уголовно-наказуемых деяний*. При этом следует иметь в виду, что привлечение к уголовной ответственности взрослого лица за вовлечение несовершеннолетнего в совершение преступления не исключает уголовной ответственности и самого подростка в случаях, когда он достиг установленного уголовным законом возраста.

По мнению психологов, анонимность и отсутствие запретов освобождают скрытые комплексы, стимулируют людей переходить некоторые нравственные границы. Есть немало примеров, когда подростки используют сетевые возможности, чтобы досаждают людям, с которыми в реальной жизни их связывают неприязненные отношения. Злоумышленник в таком случае преследует жертву, направляя ей угрозы с помощью сетевых средств. Подобные факты зафиксированы и в отечественной

правоохранительной практике. Сетевая среда способна оказывать определенное влияние и на психическое здоровье личности.

Известны случаи вовлечения подростков через Интернет:

– в действия, носящие оскорбительный (статья 130 УК РФ «Оскорбление») и клеветнический характер (статья 129 УК РФ «Клевета»);

– в экстремистскую деятельность (статья 282 УК РФ «Возбуждение ненависти либо вражды, а равно унижение человеческого достоинства»; статья 282.1 «Организация экстремистского сообщества»; статья 282.2 «Организация деятельности экстремистской организации»; статья 239 «Организация объединения, посягающего на личность и права граждан»);

– в преступную деятельность по изготовлению и сбыту наркотических средств и психотропных веществ и склонению к их потреблению несовершеннолетних (статьи 228, 228.1, 230 УК РФ), незаконному обороту оружия, взрывных устройств и взрывчатых веществ (статья 222 «Незаконные приобретение, передача, сбыт, хранение, перевозка или ношение оружия, его основных частей, боеприпасов, взрывчатых веществ и взрывных устройств», статья 223 «Незаконное изготовление оружия»), сильнодействующих или ядовитых веществ в целях сбыта (ст. 234 УК РФ);

Ребенку следует объяснить, что указанные общественно опасные деяния, независимо от того, совершаются ли они с применением традиционных способов и средств или с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, уголовно наказуемы, в том числе для подростков, достигших установленного законом возраста уголовной ответственности (16 лет, а за отдельные виды преступлений – с 14 лет в соответствии со статьей 20 УК РФ).

Для сведения. Действия совершеннолетнего лица (достигшего 18-летнего возраста), вовлекшего, в том числе с использованием интернета или мобильной связи, несовершеннолетнего в совершение преступления или антиобщественного действия (в систематическое употребление спиртных напитков, одурманивающих веществ, в занятие бродяжничеством или попрошайничеством), склонившего ребенка или подростка к потреблению наркотических средств или психотропных веществ, уголовно наказуемы (статьи 150, 151, 230 УК РФ).

4. *Пропаганда наркотиков, насилия и жестокости, суицидального поведения, аборт, самоповреждений* может быть весьма опасной для неокрепшей детской психики. Ребенок на веру принимает многие сомнительные идеи, особенно если они грамотно изложены. Например, о том, как лучше покончить с собой или от приема каких таблеток «станет веселее», как без обращения ко врачу избавиться от нежеланной беременности и т.д. Этим пользуется немало людей, использующих детей в корыстных и иных личных целях. Согласно Конвенции ООН о правах

ребенка такие действия есть не что иное, как **криминальная, в том числе коммерческая эксплуатация ребенка**.

Для сведения. Пропаганда насилия и жестокости, в том числе в средствах массовой информации и рекламе, запрещена российским законодательством (ст. 4 Закона РФ от 27.12.1991 № 2124-1 "О средствах массовой информации", ст. 31, "Основы законодательства Российской Федерации о культуре" (утв. ВС РФ 09.10.1992 № 3612-1), ст. 5 Федерального закона от 13.03.2006 № 38-ФЗ "О рекламе").

В Российской Федерации **запрещены** также:

– распространение в средствах массовой информации, а также в информационно-телекоммуникационных сетях сведений о способах, методах разработки, изготовления и использования, местах приобретения наркотических средств, психотропных веществ и их прекурсоров;

– пропаганда каких-либо преимуществ использования отдельных наркотических средств, психотропных веществ, их аналогов и прекурсоров, а также распространение иной информации, распространение которой запрещено федеральными законами (ст. 4 Закона РФ от 27.12.1991 № 2124-1 "О средствах массовой информации");

– производство и распространение книжной продукции, продукции средств массовой информации, распространение указанных сведений посредством использования информационно-телекоммуникационных сетей или совершение иных действий в этих целях (статья 46 Федерального закона от 08.01.1998 № 3-ФЗ (ред. от 06.04.2011) "О наркотических средствах и психотропных веществах").

За совершение указанных деяний установлена административная ответственность (ст. 6.13 Кодекса Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ).

Для сведения. В случаях, когда такая пропаганда носит признаки склонения несовершеннолетнего к потреблению наркотических средств и психотропных веществ, виновный, достигший шестнадцатилетнего возраста, привлекается к уголовной ответственности по статье 230 УК РФ, предусматривающей за такие действия наказание на срок от шести до двенадцати лет.

5. Помимо указанной выше информации в Сети есть **немало сомнительных развлечений, таких как онлайн-игры, пропагандирующие секс, жестокость и насилие**, требующие немалых финансовых вложений. Дети бывают вовлечены в азартные игры в сети.

Онлайн-игры играют значительную роль в жизни современных детей и подростков. Для многих они становятся важной составляющей повседневности, определяют стиль, круг общения, влияют на жизненные ценности (и сами становятся ценностью, а нередко и сверхценностью). В

результате увлечения играми ребенок может сильно снизить успеваемость в школе, прекратить заниматься социально полезными видами деятельности, сократить до минимума время, проводимое с родными и реальными друзьями, полностью переключиться на виртуальные формы общения и досуга, то есть приобрести Интернет-зависимость, которую многие психологи склонны считать болезнью.

Особого внимания требует предупреждение влияния на установки личности ребенка распространенных в глобальных сетях игр с элементами насилия. Исследования показали, что жестокие игровые эпизоды нередко приводят к нарастанию агрессивности поведения несовершеннолетних. Очевидно, с развитием технологий указанная проблема будет только усложняться, поскольку компании–разработчики игр постоянно повышают качество соответствия игрового пространства реальности, а это ведет к возрастанию степени погружения личности в виртуальную среду .

Для того чтобы снизить риски негативного воздействия компьютерных и электронных игр на несовершеннолетних, культуре общения в онлайн-играх, правилам безопасной игры детей и подростков необходимо специально обучать, а также предпринимать соответствующие меры по обеспечению безопасности ребенка при выборе игры.

В соответствии с п. 3 ст. 14 Закона об основных гарантиях прав ребенка в целях обеспечения безопасности жизни, охраны здоровья, нравственности ребенка, защиты его от негативных воздействий предусмотрено проведение экспертизы (социальной, психологической, педагогической, санитарной) предназначенных для детей: настольных, компьютерных и иных игр, игрушек и игровых сооружений. С учетом сложившейся в экспертной практике и закрепленных в законодательстве субъектов РФ критериев их безопасности для нравственного, психического здоровья и нормального развития детей среди несовершеннолетних не допускается распространение игр, в том числе компьютерных и электронных, и игрушек: 1) провоцирующих ребенка на агрессивные действия; 2) вызывающих у него проявление жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых выступают играющие партнеры (сверстники, взрослые) или сама сюжетная игрушка; 3) провоцирующих игровые сюжеты, связанные с безнравственностью и насилием; 4) вызывающих преждевременный и нездоровый интерес к сексуальным проблемам, не соответствующий возрастным потребностям ребенка; 5) провоцирующих ребенка на пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей. Любого из указанных критериев в отдельности достаточно, чтобы признать игру (игрушку) вредной для здоровья и развития детей и подростков.

Для сведения. В России собственная рейтинговая система оценки, классификации и маркировки компьютерных и электронных игр в настоящее время отсутствует. Введение такой системы ожидается после вступления в

силу с 1 сентября 2012 года федеральных законов № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" и № 252-ФЗ "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в связи с принятием Федерального закона "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию". Согласно указанным законам любая информация, размещаемая в информационно-телекоммуникационных сетях (в том числе в сети Интернет) и сетях подвижной радиотелефонной связи, подлежит возрастной классификации и маркировке знаками, соответствующими определенной возрастной категории потребителей, для которых предназначена соответствующая информационная продукция. Нарушение указанного требования будет влечь административную ответственность.

В мире существует множество различных методов оценки контента видео- и компьютерных игр, а также их возрастной классификации и маркировки. Наиболее распространенными являются две рейтинговые системы – PEGI и ICRA.

Резолюция Совета ЕС 2002 г. о защите молодых людей от неприемлемого материала в видео и компьютерных играх (Council Resolution on the protection of consumers, in particular young people, through the labelling of certain video games and computer games according to age group, 1 March 2002 (OJ C 65, 14.3.2002, p. 2) подчеркивает необходимость предоставления потребителям, в том числе юным, четкой информации о приемлемости контента для определенных возрастных групп путем определения возрастной категории видео и компьютерных игр и их маркировки. Ясная и простая система возрастной классификации должна применяться во всех государствах-членах ЕС для обеспечения прозрачности и свободного распространения видео игр. Совет подчеркнул важность сотрудничества заинтересованных сторон.

Система рейтинга сайтов **ICRA** была построена на базе уже существующей RSACi, является результатом усилий многих мировых компаний. ICRA — Internet Content Rating Association или Ассоциация рейтинга содержимого Интернета – независимая, некоммерческая система рейтинга сайтов, основанная весной 1999 года группой ведущих мировых интернет-компаний и ассоциаций.

Цель ICRA — разработать, внедрить и управлять международными системами рейтинга информации, позволяющими пользователям по всему миру ограничить доступ к сайтам, содержимое которых может нанести моральный урон, в особенности детям.

PEGI – европейская рейтинговая система компьютерных и видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения. Разработана Европейской федерацией интерактивного программного обеспечения и начала работу в апреле 2003 года. Поддерживается Европейской Комиссией, хотя и не находится под управлением Евросоюза (www.pegi.info).

Рейтинг состоит из двух частей - оценки возрастных ограничений для продукта, а также от одного до семи описаний содержания, которые предупреждают о ненормативной лексике, насилии и т. п.

Для сведения, используемые PEGI логотипы описаний:



Bad Language - Ненормативная лексика
Игра содержит грубые и непристойные выражения.



Discrimination - Дискриминация
Присутствие в продукте сцен или материалов, которые могут порочить или дискриминировать некоторые социальные группы.



Drugs - Наркотики
В игре упоминаются нелегальные наркотические вещества или пропагандируется их использование.



Fear - Страх:
Материалы игры могут оказаться страшными и пугающими для маленьких детей.



Gambling - Азартные игры
В игре есть возможность сыграть в азартные игры и сделать ставку, в том числе — реальными деньгами.



Violence - Насилие
Игра изобилует сценами с применением насилия.

Информация о рейтинге игр (с указанием видов вредного контента и возрастной классификации) печатается на упаковке игры, содержится в ее рекламе и указывается на сайте игры. Возрастная категория и краткие описания присутствуют на упаковке продукта в виде логотипов.

Возрастные категории 16+ или 18+ тщательно проверяются перед тем, как получить рейтинг, а 12+, 3+ и 7+ – уже после присвоения им рейтинга. В завершение процесса возрастной классификации NICAM выдает от лица Европейской федерации интерактивного программного обеспечения (ISFE) лицензию на право использования логотипа и описания данного товара.

Систему PEGI поддерживают большинство производителей игровых консолей. Она используется для возрастной классификации и маркировки большинства видеоигр в 25 европейских странах (Финляндия, Греция, Италия, Латвия, Нидерланды, Польша, Португалия, Словакия, Великобритания, Франция, Бельгия, Болгария, Дания, Эстония, Венгрия, Ирландия, Испания, Швеция, Чешская Республика и др.).

Следует также обратить внимание на профилактику *случаев вовлечения несовершеннолетних в азартные игры, организуемые в виртуальных сетях.*

Для сведения. Деятельность по организации и проведению азартных игр с использованием информационно-телекоммуникационных сетей, в том числе сети Интернет, а также средств связи, в том числе подвижной связи, а равно посещение игорных заведений лицами, не достигшими возраста восемнадцати лет, запрещены действующим законодательством (Федеральный закон от 29.12.2006 № 244-ФЗ "О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации", ст. 5, ч. 2 ст. 7).

6. Психологами отмечается распространённость в среде пользователей, в том числе несовершеннолетних, случаев *болезненного пристрастия к участию в сетевых процессах, так называемой "Интернет-зависимости"*, проявляющегося в навязчивом желании неограниченно долго продолжать сетевое общение. По данным различных исследований, интернет-зависимыми сегодня являются около 10 % пользователей во всём мире.

Нередко несовершеннолетние настолько привязываются к виртуальному миру и своему вымышленному персонажу, что забывают обо всем остальном. Для подростков Интернет, как виртуальная среда иногда кажется даже более адекватной, чем реальный мир. Возможность перевоплотиться в некую бестелесную "идеальную личность" открывает для них новые ощущения, которые им хочется испытывать постоянно или все более часто.

Зависимость (аддикция) в психологии определяется как навязчивая потребность, ощущаемая человеком, подвигающая к определённой деятельности. Этот термин употребляется не только для определения наркомании, но и применяется к другим областям, типа проблемы азартных игр и интернет-зависимости. Специалисты отмечают, что в некоторой степени указанная зависимость близка к патологической увлеченности азартными играми, а ее деструктивные эффекты схожи с возникающими при алкоголизме и наркомании, однако, в отличие от последних, имеют нехимическое происхождение.

Высказывается мнение, что в подавляющем большинстве случаев такая зависимость – не самостоятельное состояние, а синдром в рамках другого психического расстройства .

Таким образом, Интернет-зависимость (как вид нехимической зависимости) – это навязчивая потребность в использовании Интернета, сопровождающаяся социальной дезадаптацией и выраженными психологическими симптомами. Патология проявляется в разрушении обычного образа жизни, смене жизненных ориентиров, появлении депрессии,

нарастании социальной изоляции. Происходит социальная дезадаптация, нарушаются значимые общественные связи.

Выделяется 6 основных типов интернет-зависимости с учетом того, к чему сформировалось пристрастие у конкретной личности: виртуальным знакомствам, сетевым азартным играм, компьютерным играм или навязчивому перемещению по Web-узлам:

1. Навязчивый веб-серфинг — бесконечные путешествия по Всемирной паутине, поиск информации.
2. Пристрастие к виртуальному общению и виртуальным знакомствам — большие объёмы переписки, постоянное участие в чатах, веб-форумах, избыточность знакомых и друзей в Сети.
3. Игровая зависимость — навязчивое увлечение компьютерными играми по сети.
4. Навязчивая финансовая потребность — игра по сети в азартные игры, ненужные покупки в интернет-магазинах или постоянные участия в интернет-аукционах.
5. Пристрастие к просмотру фильмов через интернет, когда больной может провести перед экраном весь день не отрываясь из-за того, что в сети можно посмотреть практически любой фильм или передачу.

О *клиническом феномене зависимости от игр и ПК (лудомания, игромания, гэмблинг)* говорят с конца 1980-х годов, сначала за рубежом, теперь, по мере продвижения информационных технологий, и в России.

Основные признаки *Интернет-зависимости*: 1) чрезмерное, немотивированное злоупотребление длительностью работы в сети, не обусловленное профессиональной, учебной или иной созидательной деятельностью; 2) использование Интернета как преобладающего средства коммуникации; 3) создание и эксплуатация виртуальных образов, крайне далеких от реальных; 4) влечение к Интернет-играм и(или) созданию вредоносных программ (без какой-либо цели); 5) субъективно воспринимаемая невозможность обходиться без работы в сети.

При появлении указанных выше признаков следует обратиться за медицинской (психологической и(или) психиатрической помощью, так в запущенном состоянии Интернет-зависимость и игромания значительно хуже поддаются коррекции.

7. Опасность для детей представляют также *социальные сети и блоги, на которых ребенок оставляет о себе немало настоящей информации, завязывает небезопасные знакомства, нередко подвергается незаметной для него деструктивной психологической и нравственно-духовной обработке.*

Социальные сети стали пользоваться популярностью несколько лет назад, так как, во-первых, удовлетворяют потребность интернет-

пользователей в коммуникациях и социализации, а, во-вторых, – открывают простор для творчества и самовыражения (функционал позволяет создавать и публиковать контент самостоятельно и без премодерации).

Пользователи социальных сетей (как всемирных, так и русскоязычных) могут общаться друг с другом в киберпространстве, выкладывать фотографии и видео, делиться со своими друзьями ссылками на интересный по той или иной причине контент, обмениваться виртуальными подарками и так далее. В Рунете наблюдался колоссальный рост активности пользователей благодаря социальным сетям Odnoklassniki.ru и Vkontakte.ru. В целом, с ростом популярности блогосферы и социальных сервисов Интернет вошел в новую, Web 2.0-эпоху, когда пользователи являются не столько потребителями информации, сколько её создателями, причем активными.

Массовость и бурный рост социальных сетей повлекли за собой и целый ряд негативных последствий, среди которых – ***появление новых форм киберпреступлений.***

Злоумышленникам особенно легко искать своих несовершеннолетних жертв с помощью таких сайтов как «ВКонтакте», «Одноклассники» и «Мой мир». Совершенно не стесняясь, педофилы создают свои группы и сообщества прямо в социальных сетях, выкладывают в открытый доступ фото и видео-материалы различного содержания.