

## « Небезпечні інтернет-групи, ігри, квести, челенджі »



З кожним роком в Україні збільшується кількість користувачів Інтернету, тому питання безпеки в мережі є надто актуальним. Інформаційна безпека стосується захисту життєво важливих інтересів людини (і більш глобально – суспільства, держави), адже неправдива, неповна, невчасна інформація може нанести шкоду. Особливо вразливі у цьому контексті діти та підлітки, оскільки вони можуть не знати, яку інформацію можна викладати в мережу, а яку не варто, з різних причин не здатні правильно реагувати на контент мережі.

Існують певні небезпеки у розвитку особистості, яка віддає перевагу мережевому спілкуванню, що стосуються її особистої безпеки:

- ознайомлення з порнографічними матеріалами, ненормативною лексикою, інформацією суїцидального характеру, расистського, ненависницького чи сектантського змісту;
- загроза отримання недостовірної чи неправдивої інформації;
- формування залежності (ігрової, комп'ютерної, Інтернет);
- спілкування з небезпечними людьми (збоченці, шахраї, грифери);
- залучення до виконання протиправних дій (хакерство, порушення прав та свобод інших).

Безконтрольний доступ до Інтернету може мати негативні наслідки для дитини. Зокрема, у дітей активно розвивається *інтернет-залежність*, що трактується як нав'язливе або компульсивне бажання ввійти в мережу Інтернет або неможливість вийти з Інтернету. Її ще називають «інтернет-адикція», «віртуальна адикція», «кіберадикція», «нетаголізм».

**Кіберзалежність** – умовна назва залежності від різного роду високотехнологічних засобів, її ознаки схожі з формами наркозалежності або алкоголізму, тобто комп'ютер є своєрідним наркотиком. Дитина або підліток не здатні подолати внутрішнє напруження, яке виникає через неможливість постійного занурення у віртуальний світ та відчувають сильне роздратування, якщо хтось заважає перебувати в мережі.

Комп'ютерна залежність на першій стадії являє собою більш-менш легкий розлад. Через захоплення новою іграшкою дитина перестає займатися справами. Вона поступово віддаляється від родичів і друзів, надаючи перевагу «всесвітній павутині».

На другій стадії симптоми розвиваються стрімко. Якщо дитині заборонити використання інтернет-мережі, вона відчуватиме сильну роздратованість. Може спостерігатися порушення уваги, зниження працездатності, поява нав'язливих думок, безсоння.

Третя стадія – соціальна дезадаптація. Дитина постійно «висить» на сайтах, навіть коли не одержує задоволення від спілкування в Інтернеті. Це призводить до серйозних порушень у поведінці дитини та потребує допомоги фахівців.

Останнім часом у мережі Інтернет поширеними стали квести, інтернет-ігри, челенджі й так звані групи смерті, які доводять дітей і підлітків до самогубства. Ігри підлітків зі смертю траплялись у дитячому середовищі ще до появи інтернету: існували так звані ігри-випробування: постояти на рейках перед поїздом і зіскочити в останній момент, стрибнути з моста у воду, зачепитися за тролейбус і проїхати до наступної зупинки. Ці, так би мовити, «перевірки на хоробрість» дозволяли сміливцям отримати заряд адреналіну та підвищити свій авторитет серед підлітків. Ними, зазвичай, рухають або бажання отримати адреналін, або прагнення самоствердитися, або дитяча цікавість, або все це разом.

Із розвитком мережі Інтернет у соцмережах можна знайти багато постів про небезпечні віртуальні ігри серед підлітків. Наводимо неповний список назв можливих груп смерті у соціальних мережах: «Кити пливуть угору», «Розбуди мене о 4:20», «f57», «f58», «Тихий дім», «Рина», «Няпока», «Море китів», «50 днів до мого ...». Хештеги: #дімкитів, #морекитів, #ЧумацькийШлях, #150зірок, #ff33, #d28, #хочувгру, #біжиабовмри, #таблетки, #чтобудетесли. Записи в акаунті соцмереж цифр 50 і менше, а також зображення китів, зокрема які літають, метеликів та єдинорогів.

Йдеться про закриті групи в соцмережах та закриті акаунти в Інстаграм, де адміністратор групи або власник акаунту втягують у гру підлітків, стимулюючи до виконання певних завдань. Діти, які бажають взяти участь у грі, розміщують на своїх сторінках у соціальних мережах пост із запитом на гру і супроводжують його певним хештегом. Відомі такі рядки-запити: «Синій кит за мною повернеться, він прийде і гра почнеться», «Забери мене, кит, у свій #тихий дім. Пограємо з тобою удвох», «Випий 40 таблеток і подивись, що буде» та інші.

Поширення небезпечних інтернет-розваг відображає проблеми, які є не лише в дітей, а й у дорослих та суспільстві загалом. Завдяки створенню віртуального світу, віртуальних друзів, віртуального спілкування та віртуального життя відбувається втеча особистості від реальності, де смерть також здається віртуальною.

Сутність подібного роду квестів полягає в тому, щоб під виглядом розуміння і переймання проблемами спілкування підлітка з соціальним оточенням:

- а) посилити його ізольованість від реальних соціальних стосунків;
- б) посилити емоційну залежність від групи та її очільників;
- в) маніпулювати поведінкою, настроями, цінностями учасників групи.

У деяких випадках метою діяльності керівників таких груп є своєрідна гра з доведення підлітка до самогубства. Подібні групи і доступність інформації в Інтернеті – це спусковий гачок. Наприклад, якщо в родині немає здорових емоційних відносин, контакту з рідними, відсутнє спілкування з дитиною та присутнє домашнє насильство, тоді дитина буде звертатися за підтримкою до Інтернету, де може бути залученою до небезпечних груп, ігор, челенджів.

*Можна визначити негативні сімейні чинники, які здійснюють вплив на суїцидальність дітей та підлітків:*

- психічні відхилення у батьків, особливо афективні (депресії та інші душевні захворювання);
- зловживання алкоголем, наркоманія або інші види анти-суспільної поведінки у сім'ї;
- сімейна історія суїцидів або суїцидальних спроб членів сім'ї;
- насильство у сім'ї (особливо фізичне і сексуальне);
- брак батьківської уваги і турботи, погані стосунки між членами сім'ї і нездатність продуктивного обговорення сімейних проблем;
- постійне емоційне напруження і високий рівень агресивності у сім'ї, сварки між батьками;
- розлучення батьків або смерть одного із них;
- часті переїзди, зміна місця проживання сім'ї;
- неадекватні очікування батьків щодо дітей;
- авторитарний стиль виховання у родині;
- недостатня увага батьків до дітей.

Крім психологічної атмосфери в сім'ї, мають значення вікові, особистісні особливості, ситуаційні чинники та поточний емоційний стан дитини, яка потрапила в комп'ютерну залежність.

Першими ознаками залежності дітей є:

- погіршення успішності, часті запізнення або пропуски уроків;
- проведення часу за комп'ютером уночі;
- поєднання процесу гри із прийомом їжі;
- асоціювання себе з героєм гри;
- відсутність інших захоплень;
- нівелювання спілкування з іншими людьми;
- час, проведений за комп'ютером, перевищує час, що витрачається на інші види діяльності;
- гра набуває для дитини найважливішого значення;
- агресивне реагування на намагання оточуючих обмежити час перебування за комп'ютером;
- нездатність контролювати час, проведений за комп'ютером;
- прояви агресивності/дратівливості, якщо відсутня можливість скористатися Інтернетом;

- у зв'язку з використанням мережі;
- втрата інтересу до зовнішнього вигляду та соціального життя

Важливим аспектом профілактики суїцидальних тенденцій серед учнів є питання педагогічного відстеження їхнього емоційного стану. Підлітковому віку властива імпульсивність дій, тому іноді тривалість фаз суїцидальної поведінки (обдумування скоєння суїциду, амбівалентності, тобто стресових факторів, що приводять до фатальних дій, та фази суїцидальної спроби) може бути дуже короткою, не більше однієї години. Звичайно, це вимагає від дорослих виявлення та оперативних дій у наданні адекватної допомоги таким підліткам.

Спілкуючись із такою дитиною, вчитель, класний керівник може спостерігати напругу, агресивність, апатію, депресію, аутоагресивну поведінку тощо. Саме тому професійно важливими якостями педагога мають бути спостережливість, чуйність, емпатія, вміння аналізувати.

Обов'язковою умовою також є організація дієвого соціально-педагогічного патронажу сімей, у яких проживають діти потенційного ризику, активна співпраця з батьками та надання фахової допомоги працівниками психологічної служби.

# ПАМ'ЯТКА ДЛЯ БАТЬКІВ



## Як виявити залученість дитини до «груп смерті»

Сьогодні велику небезпеку для дітей і підлітків становлять ігри, організовані в мережі Інтернет творцями так званих **«груп смерті»**, які розповсюджені переважно у соціальних мережах «ВКонтакте», «Інстаграм».

Суть гри полягає у тому, що відібраний учасник повинен виконати 13-50 завдань, переважно їх потрібно виконувати рано вранці (час, коли організм повністю вийшов зі стану сну, і таким чином, на підсвідомому рівні проходить більш ефективний вплив). Протягом встановленого для виконання завдань часу, дитина піддається залякуванню: якщо вона припинить гру, то загинуть її близькі та рідні. Фінальне завдання – вчинення самогубства, фіксується на відео. Надалі ролик викладають в інтернет.

### ЯКЩО ВИ ПІДОЗРЮЄТЕ, ЩО ВАША ДИТИНА АБО ЇЇ ДРУЗИ ЗАЛУЧЕНІ ДО ГРУПИ ЧИ ГРИ СМЕРТІ, ТО ВИКОНАЙТЕ НАСТУПНІ КРОКИ:

# 1

**Перегляньте зміст сторінки дитини в соцмережах на наявність підозрілих символів чи словосполучень**



Зверніть увагу на наявність специфічних слів (хештегів) і позначок на сторінці дитини в соцмережі. Небезпеку викликають наступні слова.

**Уже грає:**

#синий\_кит  
#морекитов  
#я\_в\_игре  
#ня\_пока  
#тихий\_дом  
#млечный\_путь  
#киты\_плывут\_вверх  
#49 (або інші цифри від 1 до 56)  
#153 #157 #158 #d28

**Хоче вступити у гру:**

#хочу\_в\_игру  
#хочу\_играть  
#ищу\_куратора  
#разбуди\_меня\_в\_4:20  
#4:20



Перевірте, чи є на сторінці дитини публікації, пов'язані з іменем Ріни Паленкової (справжнє ім'я Ірина Камбаліна), є припущення, що це ім'я першої жертви таких ігор. Зараз Ріна є деяким ідолом для підлітків, які цікавляться темою смерті.



Зверніть особливу увагу на статуси сторінки дитини (наприклад, розміщений під псевдонімом користувача соціальних мереж). Підозрілими статусами є: цифри від 1 до 56, які змінюються раз за добу, а також цитати, пов'язані зі смертю, внутрішньою пустотою, безвихіддю, сумом. Важливо врахувати, що дитина може мати кілька сторінок в різних соціальних мережах.



Перевірте, чи є на сторінці дитини повідомлення з різноманітними символами, що нагадують стародавні мови

# 2

**Вивчіть коло спілкування дитини**

Зверніть увагу на те,

