

Кибербезопасность

В рамках реализации муниципального гранта АНО «Агентство информационных систем и технологий» проведено мониторинг (опрос) по кибербезопасности в системе современных информационных коммуникаций в подростковой и молодежной целевой группе по теме «Злая @. Кибербезопасность». Количество опрошенных респондентов – 350 респондентов – представителей целевой группы, проживающих в городе Тюмени.



Цель мониторинга: выявление причин интернет-зависимости в подростковой и молодежной среде, способов защиты в обеспечении кибербезопасности участников целевой группы.

Актуальность выбранной темы обусловлена отсутствием глубокой научно-практической проработки вопросов обеспечения кибербезопасности в условиях применения Интернета, особенно в подростковой и молодежной среде. Психологи говорят об угрозах интеллектуальной деградации личности из-за чрезмерно длительного пребывания в сети, игромании, мании преследования, боязни (фобии) потерять свой коммуникатор, нарушениях памяти (способности запоминать числа и факты). Систематическое получение искомым сведений без присущих человеческому мозгу мысленных усилий и логических ассоциаций истощает умственные способности, подрывает интуицию, и может привести к ослаблению интеллектуального потенциала человека.

Цели использования Интернета

На первое место вышли компьютерные игры – **78.7%**. Молодые люди так или иначе играют в разного рода игры, вполне безобидные, как «Косынка», «Паук», «Маджонг», другие в играют в программные игры с виртуальным компаньоном, - таких игр великое множество, но не все они безопасны. Есть серьезные отклонения, когда игроки «зависают» в играх, переходя с одного уровня на другой сутками, не едят, не спят, употребляют вредные тонизирующие напитки, кофе в

избыточном количестве, жуют чипсы, нанося вред своему здоровью. Оторвать таких фанатов от компьютера очень сложно, что вызывает озабоченность родителей, школы, друзей. Примерно половина молодых людей когда-либо испытывала состояние игровой зависимости, к счастью большая часть выходила из этого маниакального поля самостоятельно, либо с помощью друзей и родителей. На втором месте – общение в социальных сетях – **68.3%**, на третьем отправка электронных писем - **52.2%**. Это вполне ожидаемо. Сети в целом побеждают. Использование Интернет - банков актуально для предпринимателей, практически каждое юридическое лицо пользуется этой услугой, и это **42.6%**. Стала неожиданной и доля покупателей через Интернет - магазины – **35.3%**. Очевидно, что в этом деле идет прогресс, стимулируемый в том числе, и пандемией коронавируса, с которым мы столкнулись как раз по время проведения опроса. Следует отметить относительных лидеров в разделе «другое»: изучение и чтение Дзен – 33.4%; о погоде – 25.9%; о пробках на дорогах – 23.8%; обучение в он-лайн режиме – 27.5%; оплата коммунальных услуг в он-лайн Сбербанке – 19.6%. В целом результаты вполне ожидаемы и не выходят за рамки среднестатистических.

Поисковые системы

Предпочтение отдается российским поисковым системам, прежде всего Yandex.ru - **82.2%**. На втором месте Google.ru – **45,4%**, на третьем - Mail.ru – **22.1%**. Достаточно весомо выглядят и «другие» поисковые системы, который хотя бы раз использовали наши респонденты – **25.0%** в общем зачете, при этом почти все они – российские, что позволяет сделать вывод об «интернет – патриотизме» наших респондентов.

Использование компьютеров.

В первую очередь роль компьютера у молодежи играет мобильный телефон – **79.3%**, который сегодня имеют почти все подростки и даже дети. Вместо громоздкого компьютера молодые люди предпочитают использовать iPad, планшет, которым владеют **47.3%**, что свидетельствует о хорошем достатке самой молодежи или их родителей. Планшеты позволяют работать на компьютере в любое время и в любом месте. Именно мобильность целевой группы определяет их выбор. Значительная часть респондентов использует свой компьютер (ноутбук) – **44.5%**. Многие используют компьютер на рабочем месте – **28.6%**, хотя работающих в нашем опросе больше, просто не всем нужен компьютер для работы. В школе за компьютером работают те дети и подростки, у которых дома нет автоматизированного рабочего места – **19.4%**- почти каждый пятый, либо им неудобно делать это дома. В интернет- кафе – немного, всего **13.2%**. Компьютеры друзей, родителей используют **13.7%** в общей сложности, и никакие - всего 5 человек. Вывод один: практически 100% детей и молодежи, начиная с 12-ти лет, так или иначе используют компьютеры, что означает тотальную информатизацию городского молодежного сообщества.

Компетентность пользователей

Анализируя ответы пользователей, можно с уверенностью сказать, что только пятая часть опрошенных свободно ориентируется в проблемах с компьютером и способна их решать самостоятельно. Остальные будут искать помощников, либо обратятся к специалистам – **40.4%**. Добавлять пользователей в «черные списки» или «банить» способны **32.8%**, - почти треть, этим молодежь занимается даже с удовольствием, а вот менять настройки, обеспечивать защиту своей информации

способны немногие – **14.5%** и **12.3%** соответственно. Самым слабым местом является борьба с мошенничеством – **7.8%**.

Угрозы Интернета

Наибольшее число угроз относится к спаму – **60.8%**, ставшего бичом современных пользователей. На втором месте – вирусы – **20.8%**, защита от которых осуществляется с помощью специальных программ Касперского, или других, которые надо периодически обновлять, но они стоят денег. Последнее время распространилось мошенничество, связанное с попыткой доступа к деньгам пользователей. И это третье (пока) место - **15.6%**, не слишком массовое, но опасное явление. Например, сообщение на почту, вайбер или вацап выглядит довольно реалистично: подробно описывается несчастный случай, дата и время происшествия и даже указываются имя и фамилия матери. Завершается такое сообщение указанием номера банковской карты, телефона и призывом о денежной помощи. Но, прежде, чем прийти на помощь знакомому человеку, нужно остановиться, подумать и проанализировать, связаться с владельцем аккаунта по другим каналам: телефону, мессенджерам, электронной почте и т.д. Если деньги уже переведены, то шанс найти мошенника и вернуть свои деньги практически равен нулю.

Последствия интернет - зависимости.

Больше всего респондентов беспокоит потеря времени, связанная с длительным общением в виртуальной реальности – **56.8%**. Многие замечают, что время как будто проваливается, исчезает, течет быстрее положенного. Так, азартные игроки, полагая, что прошло 20-25 минут за игрой, с удивлением обнаруживают, что сидят уже час и более, не замечая этого. Общение с компьютером «затягивает», обольщает, интригует, вызывает сильные эмоции, а время летит. Респонденты признаются, что возможно физическое истощение - **29.7%**, - почти треть. Чтобы это понять, надо это почувствовать. Игроманы чувствуют, но только 26.5% полагают игроманию опасным делом. Это меньше ожидаемого, - по нашей гипотезе должно было быть более 60-ти %. Молодые люди чаще не признают некоторых опасностей, которые приносят им удовольствие, или не считают игры опасными. Потеря связи с родителями знакома **28.9%**, наверное, по собственному опыту. Однако боязнь потерять сетевые коммуникации присуща **36.7%** - без них никак, они даже отказываются от мании снять «лайки» - всего **6.5%**.

Опасные сайты

Не посещают опасные сайты почти половина респондентов - **48.8%**, и это хороший результат. Ни один человек из числа опрошенных никогда не посещал террористических сайтов. Минимальные значения также относятся к суицидальным группам в соцсетях, антиправительственным сайтам, экстремистским группам и сетям, поиску информации о наркотиках – менее 3-х% по каждому. Это означает только одно: наша молодежь достаточно сознательна, чтобы избегать такого деструктивного контента. Однако, творчество рэперов и блогеров с острым содержанием текстов интересует примерно треть опрошенных. Выявлено, что в настоящее время в тренде каналы, которые возникли при скрещивании двух этих элементов. Блогеры поют рэп, но не сами по себе: практически у всех популярных имеются продюсеры. Налицо заказное продвижение деструктивных идей в молодежной сфере (следует признать, что репертуар на каналах блогеров не весь деструктивный. Используется классическая схема - 50/50). Целевая аудитория – дети, начиная с подросткового возраста. Идейное наполнение клипов и текстов таково: наркомания, секс,

извращения, бандитизм, жестокость, оружие (экстремизм), невежество, суицид. Это представляет стратегическую опасность для страны, т.к. в результате формируется прослойка молодых людей с нестабильными личностными характеристиками.

Прослеживаются некоторые связи с несистемной оппозицией – **9.7%**. например, абсолютно деструктивный ролик, подрывающий авторитет власти с призывом к деструктивным действиям, подростки могут просматривать группами. Данные направления эмоционально прокачивают с использованием большого количества ненормативной лексики, что, в сочетании с использованием низкочастотных звуковых эффектов, способствует эмоциональному внушению и зомбированию аудитории. Масштабная кибератака на сознание подрастающего поколения, распространение информационных вирусов сознания человека через киберпространство очень опасны для страны, особенно эти явления проявляются в мегаполисах. Город Тюмень тоже скоро станет миллионником, превратится в мегаполис, и то, что сегодня у нас относительно спокойно, не означает, что нужно сидеть в ожидании информационных атак, а не готовиться к ним.

Не подвергались травле – **58.3%**, и не считают Интернет опасным – **68.8%** несмотря на то, что **45.4%** респондентов подвергались попыткам оградить их от деструктивных и опасных сайтов. В общем, вывод прост: большинство молодых пользователей не осознает опасности, исходящей от Интернета, и не пытается защититься от возможных угроз, кроме тех, кто занимается компьютерной деятельностью постоянно, и для компьютер не только способ общения и развлечения, а суть основная деятельность, связанная с работой.

Время за компьютером.

Более половины респондентов общаются с компьютером ежедневно, при этом 24% - более 8-ми часов в день, 3-4 часа - 25%, около часа - 44%. Всего 2.3% вообще не работают с компьютером. Самым главным ограничителем, как выяснилось, является сам пользователь – **46.3%**. Это говорит об ответственности почти половины пользователей, умении регулировать процесс общения с компьютером. На втором месте – родители – **34.3%**, которые заботятся о том, чтобы ребенок (подросток) не слишком засиживался в виртуальной реальности, а делал уроки. Мужья и жены у семейных пользователей – **22.6%** также контролируют друг друга, чтобы супруги или супруга больше времени уделяли семье. Никто не ограничивает только 10.2% пользователей, судя по всему, они проживают отдельно от родителей, и не имеют семьи.

Возраст пользователей

После обработки ответов на открытый вопрос о начальном возрасте юных пользователей, можно сделать вывод о том, что большая часть молодых людей начинает осваивать компьютер с 14 лет, и активно пользоваться им в промежутке от 17-ти до 20-ти лет. При этом **3.7%** уже с 5-7 лет знакомятся с информационными технологиями (скорее всего, игры), и в целом **16.6%** осваивают компьютеры на уровне среднего пользователя до 13-ти лет. Это убедительно говорит о достаточно раннем вхождении в число пользователей Интернет. Данные показатели активно двигаются с сторону уменьшения первоначального возраста с каждым годом. Уже сегодня можно встретить примеры, когда трехлетние малыши лихо управляют с гаджетами, а с 10-ти встречаются умники, успешно справляющиеся с программным обеспечением. Профессия программиста становится все более популярной и высоко оплачиваемой, и не исключено, что многие сегодняшние выпускники школ и ВУЗов будут профессиональными программистами.

Выводы.

В целом молодые жители – пользователи Интернет города Тюмени погружены в опасный и деструктивный контент не более, чем на 5-7%.

Юные пользователи переоценивают свои знания в сфере информационных технологий, многие не стремятся обучаться. На угрозы и провокации в реагируют пассивно, как бороться с мошенничеством - не знают. Большинство не осознает опасности, исходящей от Интернета. Практически 100% детей и молодежи, начиная с 12-ти лет, используют компьютеры, что означает тотальную информатизацию городского молодежного сообщества.

**Ярославова С.Б.
Мутьев А.Ю.**