

ОТ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Уважаемые коллеги!

Владение российским обществом, в числе которого находятся несовершеннолетние, современными интернет технологиями имеет настолько глубокий характер, что требуется осмысление результатов их деятельности. Безусловно, изучение данной проблемы не должно быть направлено на поиск доказательств о том, что компьютерная деятельность приводит интернет пользователя на новый виток его интеллектуального развития. Этот аспект достаточно исследован с различных научных позиций. Речь идет о другой проблеме.

Становится известным то, что при погружении незрелых в жизни пользователей в интернет сайты происходит практически бесконтрольный их доступ к асоциальной информации, которая не только наносит вред психическому развитию, но и разрушает сформированные элементы патриотического, эстетического, нравственного воспитания. Таким образом, это достаточно серьезная проблема, которая требует тщательного анализа. В связи с этим в последние годы рядом отечественных ученых был проведен достаточно большой объем научных исследований, многие из которых были непосредственно посвящены раскрытию сущности информационно-сетевой войны, современным тенденциях идеологических и информационных манипуляций, а также эффективным путям и средствам противодействия различным информационным воздействиям. Ее решение потребовало обращения к научной литературе, на основе чего стало возможно сделать заключение о том, что информационная борьба всегда была в центре внимания.

Что касается проблемы приёмов нейтрализации информационных фальшивок и провокаций, то оптимальный вариант её решения авторы научно-исследовательского проекта видит в использовании, по крайней мере, двух педагогических подходов, один из которых представляется в разработке мультимедийного тренинга по разоблачению ин-

формационных провокаций. А другой, представляется в создании информационно-коммуникационных проектов, обеспечивающих полную нейтрализацию изоциальных провокационных креатур идеологических диверсантов. Безусловно, в этом контексте есть и другие интересные факты, подтверждающие широкий интерес к обозначенной проблеме. Интересен этот проект еще и тем, что ему сопутствуют вопросы, обращенные к психологам, к педагогам, что делать близким с несовершеннолетними подростками в случае их безнадзорной интернет деятельности и как уберечь молодежь от негативных последствий, особенно если они возникли на почве агитационной пропаганды запрещенных в России группировок.

Очевидно, что возникающие волнения среди взрослого населения страны не беспочвенны. Совсем недавно со страниц центральной прессы, интернета, экранов телевидения озвучены случаи, когда информационное негативное воздействие достигло своей цели.

Конечно, государственными службами всегда принимались соответствующие меры и вносились ограничения на поступление запрещенной информации. И, тем не менее, «просочившаяся по капле» из различных источников любая информация в интернете становится потоком, порождающим противоречивое ее содержание и смысл. Многим пользователям становится очевидным факт буквального «перенасыщения» интернета асоциальной информацией, отличающейся своей раздробленностью, упрощенностью, агрессивностью, элементами экстремизма и этнической нетерпимости. Немало в нем и других устойчивых негативных тенденций, в основу которых легли сексуальная распущенность, реклама сомнительной продукции и ряд других факторов, которые буквально образом «перекрыли» многие ценные сообщения. Сложно сказать, почему не происходит должное реагирование модераторов на подобную агитационную деятельность, тем самым позволить ей беспрепятственно и широко распро-

страняться с наибольшей активностью. Особенно в этом преуспевает игровая продукция, так называемых в подростковой среде, «жестких» компьютерных игр. Они приобретают все большую «популярность», занимают почти все их свободное время и в итоге обуславливают «игровую интернет зависимость», зачастую приводящую игрока к психической неуравновешенности. Борьба родителей за психическое здоровье подростков чаще всего остается безуспешной, так как интенсивное производство компьютерных игр давно превратилось в настоящую «подпольную» индустрию.

Разумеется, неверно мотивы погружения отдельных индивидов в интернет смешивать с интересами к нему большей части населения страны и при этом социальные сети, компьютерные игры оценивать только однозначно и только негативно. Общеизвестно, что для многих компьютерная игра является одним из видов досугового развлечения, способом реализации поисковой активности, познавательных мотивов. В данном контексте, с целью избегания поспешных выводов и решений, необходимо понять, чем привлекают людей компьютерные игры, классифицировать их, чтобы понять сущ-

ность виртуальной игровой реальности, сопоставить собственное мнение об игре с точкой зрения играющих, проанализировать субъективные основания, позволяющие подросткам предпочитать одни компьютерные игры другим.

Учитывая все сказанное выше, надо понимать, что ждет долгая и тщательно выверенная исследовательская работа, требующая научного анализа, необходимого для реконструкции информационной деятельности. В настоящее время ясно лишь одно – для этого назрела жизненная необходимость, так как для подавляющего большинства населения страны главным познавательным ресурсом стала интернет информация – продукт высокой технотронной цивилизации, освещающий изменения экономики и политики. Вне всякого сомнения, интернет информация как продукция дискуссионная. Ее альтернатива обусловлена печатной периодикой, телевидением, аудио- и видео продукцией, телефонией, которые настолько тесно вплетены в быт молодого поколения, что невозможно представить их без этих современных средств.

Л. В. Котенко