

имеющих ведомственные общежития, как правило, общежитиями этих предприятий.

В случае непригодности для проживания закрепленных за лицами сиротской категории жилых помещений до решения вопроса о дальнейшем жизнеустройстве им предоставляется временное проживание и социальная адаптация в «кризисной комнате» ТЦСОН.

Таким образом, сопровождаемое проживание лиц из числа детей-сирот позволяет реализовать гарантию по их социальной защите, а также способствует предупреждению попадания в трудные жизненные ситуации.

Список использованной литературы

1. О внесении изменений и дополнений в Закон Республики Беларусь «О социальном обслуживании» [Электронный ресурс] : Закон Респ. Беларусь, 19 июня 2017 г., № 31-3 // КонсультантПлюс. Беларусь / ООО «ЮрСпектр», Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2014.

УДК 371.013.42(075.8)

А.Г. ДАВЫДОВСКИЙ¹, А.В. ПИЦОВА²

¹Минск, БГУ

²Минск, БГПУ имени Максима Танка

АНАЛИЗ ПРОБЛЕМ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОФИЛАКТИКИ ВОВЛЕЧЕННОСТИ МОЛОДЕЖИ В ДЕСТРУКТИВНЫЕ ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВА

Важнейшей задачей воспитания современных учащихся – представителей «цифрового поколения» – является формирование их медиакомпетентности как условия эффективного обеспечения информационной безопасности. Современный обучающийся использует возможности информационно-коммуникационных технологий в информационных, образовательных, коммуникативных, развлекательных целях, а также для личностного развития, самопрезентации и самореализации, что свидетельствует о возрастающей роли медиасреды в социализации подрастающего поколения. Среди основных рисков медиасоциализации – контентных, коммуникационных, игровых, кибераддикций – большую опасность представляют сетевые риски, связанные с вовлечением подростков в деструктивные сетевые сообщества суицидальной, псевдорелигиозной, криминальной и радикальной направленности, пропагандирующие идеи насилия, нетерпимости, социального цинизма, мистицизма, нонконформизма, прими-

тивного гедонизма, асоциальных субкультурных течений и т.д. Среди деструктивных сообществ, довольно широко представленных в социальных сетях, наибольшую известность приобрели сетевые «группы смерти» – сетевые игры «Синий кит», «Тихий дом», «Разбуди меня в 4:20», «Ищу куратора», «Киты плывут вверх», «Хочу в игру» и др.

Целью работы является анализ проблем социально-педагогической профилактики вовлеченности подрастающего поколения в деструктивные интернет-сообщества.

Повышение эффективности социально-педагогической профилактики вовлечения подростковой аудитории в сетевые «группы смерти» возможно на основе:

- выявления основных характеристик сетевых «групп смерти»;
- анализа основных факторов и механизмов деструктивного влияния сетевых «групп смерти» на подростковую аудиторию пользователей социальных сетей;
- определения влияния активности в медиасреде на развитие личности подростка.

Характеристика сетевых «групп смерти». Суицидальное поведение подростков в социальных сетях можно рассматривать как форму ауто-агрессивного поведения, которая проявляется фантазиями, мыслями, представлениями или действиями, направленными на причинение вреда себе, самоуничтожение, лишение себя жизни. Специфическими признаками сетевых игр смерти являются: разнообразные изображения китов, бабочек; общение с администраторами чата в 4:20 утра; порезы на руках, имитация повреждения вен; магический знак-анаграмма «ОНО». Соответствующий хештег потенциальная жертва оставляет на страничке своего аккаунта в социальной сети «ВКонтакте», реже в «Твиттере» или «Инстаграме». Активность пользователя социальной сети в «группе смерти» напоминает компьютерную игру-квест, в ходе которой «игроки» выполняют индивидуальные задания, в результате чего их постепенно подводят к принятию решения по совершению самоубийства (согласно сетевому сленгу, «самовыпиливанию»). На протяжении 50 дней жертва получает от куратора задания, которые якобы обязана беспрекословно выполнять, а в доказательство отправлять фотографии с результатами. Как правило, очередное задание от куратора приходит каждый день, в 4:20 утра. 50 заданий на 50 дней – это вполне прозрачная отсылка к книге Стейси Крамер «50 дней до моего самоубийства», в которой рассказывается о девочке – типичном подростке и ее проблемах, когда девочка не находит лучшего выхода из сложной жизненной ситуации, чем суицид, и начинает отсчет дней до своего самоубийства [1]. Проанализировав примерный список найденных на личных страничках сетевых

«групп смерти» заданий, можно констатировать, что многие из них направлены на воспитание терпимости к боли, причинение себе повреждений и совершение насилия над собой, другие – на подавление страха. Каждое задание «кит» должен выполнить в течение дня, прислать фотографию в доказательство, а на завтра получить новое задание и перейти на следующий этап. Несколько раз жертва должна выходить на связь с куратором для контроля степени готовности к суициду и соответствующего психологического воздействия на личность жертвы. Согласно «правилам игры», отказаться выполнять задания жертва не имеет права, иначе ее и ее близких ждет жестокое наказание. В финале – самоубийство, видео которого должны отправить куратору друзья «игрока»-жертвы. Игра жестокая, но очень продуманная, чтобы быть организованной несовершеннолетними, имеющими проблемы с социальной адаптацией.

Условия распространения «групп смерти». Быстрому распространению «групп смерти» в подростковой среде содействовали следующие обстоятельства:

- наличие специфической сетевой субкультуры суицидального толка; социальные сети выступили удобной платформой для популяризации разных идейных течений, включая эсхатологические;

- феномен «группы смерти» как формы социальной паники; их описание отличается крайней эмоциональностью и отсутствием рациональных доказательств, ориентируется на вовлеченную аудиторию, используя мотивы непредсказуемости, неуправляемости, неизвестности, угрозы, тревоги и страха;

- вовлеченность в «группы смерти» как форма автопрезентации в сети; продвижение собственной эксклюзивности, например, разместив соответствующий «статус» на странице в социальных сетях;

- проникновение темы суицида в массовую культуру, ее активное муссирование в медиа; «воспевание» идей «легкости смерти» и «радости после».

Факторы суицидального поведения в социальных сетях. Выделяют четыре основных группы факторов риска суицидального поведения подростков в онлайн-социальных сетях: социально-демографические факторы (пол, возраст, семейное положение, профессиональный статус, религия); медицинские факторы (жертвы насилия, беременные девочки-подростки, зависимость от алкоголя и опиатов, депрессия, расстройства личности, психические расстройства, соматическая патология) биографические факторы (суицидальное поведение в анамнезе, суицидальное поведение родственников); индивидуально-психологические факторы риска [2].

Для развития суицидального поведения у субъекта должны сформироваться предпосылки и условия для устранения всех механизмов, сдер-

живающих человека от самоубийства. Для этого необходимо сформировать такую психологическую установку, чтобы сама идея суицида не вызывала у будущей жертвы неприятия и отторжения. Анализ педагогических наблюдений суицидального поведения подростков в социальных сетях показал, что сделать это можно с помощью «Окна Овертона» («окно дискурса») как одной из эффективных технологий реализации влияния деструктивных сетевых сообществ на молодое поколение в условиях современного информационного общества. Оно позволяет осуществлять управление рамками допустимого спектра мнений с точки зрения общественной морали в публичных высказываниях для внедрения новых идей в общественное сознание.

Большое значение для успешной социально-педагогической профилактики вовлечения подростков в деструктивные сетевые сообщества имеет учет рисков, обусловленных *влиянием медиадеятельности на формирование личности*:

- «утрата границы реальности», снижение способности дифференцировать планы реального и виртуального мира, причем ценность виртуального мира – симулякра – возрастает;
- «виртуальная объективация», ведущая к утрате индивидуальности под влиянием манипулятивного воздействия медиа;
- «свобода виртуального выбора» – наличие многоальтернативных моделей поведения, подчиняющихся не моральным нормам, а инструкциям и правилам игры;
- «одиночество в сети», что провоцирует развитие социофобии и ксенофобии, конструирование собственного комфортного и безопасного виртуального мира;
- «внутренняя молчаливая эмиграция» в мир виртуального общения, онлайн-игр и субкультур;
- «синдром взрослого ребенка (kid-adult)», инфантилизм, эгоизм, потребительское отношение к жизни, несформированность самостоятельности и ответственности;
- «игры с идентичностью», возможность конструирования индивидуального образа, отличного от реального, что провоцирует возникновение внутриличностных конфликтов;
- желание «быть уникальным и популярным», привлечь внимание и стать популярным – получить максимальное количество «лайков», используя любые, подчас шокирующие способы и сюжеты.

Проблема суицида среди детей и подростков – следствие духовно-нравственного кризиса современного общества глобального потребления информационных активов, включая идеи и тренды мнений в массовом сознании. Девальвация традиционных ценностей неизбежно сопровожда-

ется популяризацией идей транс- и постгуманизма, «атомизацией» семьи, обесцениванием человеческой жизни. В этой связи важны объединения усилий психологов, педагогов, родителей учащихся для профилактики негативных последствий цивилизационных вызовов в медиапространстве.

Список использованной литературы

1. Крамер, С. 50 дней до моего самоубийства / С. Крамер. – М. : АСТ, 2015. – 576 с.
2. Алимova, М. А. Суицидальное поведение подростков: диагностика, профилактика, коррекция / М. А. Алимova. – Барнаул, 2014. – 100 с.

УДК 376

Л.Г. ДЕНИСЕВИЧ

Брест, ГУО «Вспомогательная школа г. Бреста»

СОЦИАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ УЧАЩИХСЯ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР

Современное общество основано на коммуникации. От межличностных связей зависит карьера, досуг, семья – все самые важные сферы жизни человека. Как облегчить ребенку с интеллектуальной недостаточностью процесс овладения этими связями, социальными навыками? Несомненно, это должно быть интересно, увлекательно и доступно. А для ребенка с особенностями психофизического развития – это, конечно же, игра, даже для детей старшего школьного возраста. Наиболее результативна, на наш взгляд, интерактивная игра.

Интерактивный (англ. *Interactive* – взаимодействующий). Интерактивная игра толкуется как «игра в действие», т. е. процесс социального взаимодействия, во время которого у игроков, участников данной игры, возникают совершенно новые знания и опыт [1]. Интерактивная игра нацелена на взаимодействие между людьми и потому не только развлекает, но развивает людей, играющих в нее. Это не только обучение в действии, что наиболее продуктивно для детей с нарушениями в развитии, а также актуализация и закрепление знаний, полученных на уроках, и во внеурочной деятельности.

Игры в интерактивном формате – это деятельность детей, которая проходит под контролем педагога и направлена на познание окружающего мира и решение поставленных задач с помощью коллективной работы [2].