Санкт-Петербургский государственный университет, Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций

**Конкурс «Проба Пера»**

**Номинация: «Рекламные и PR-проекты»**

**Тема: «Кибербуллинг: как предотвратить? как противостоять?»**

**«Другая сторона интернета»**

**Автор: Синцова Анастасия**

**г. Иркутск**

2019 г.

**Введение**

Сегодня, когда весь мир находится в объятьях всемирной паутины под названием интернет, крайне трудно представить человека, который не зарегистрирован ни в одной социальной, у которого нет смартфона или который ни разу в жизни не пользовался браузерами Яндекс или Google Chrome. А многие люди всерьез думают, что те, кто не пользуются интернетом, не существуют на самом деле. Безусловно, благодаря «ребенку» Джозефа Ликлайдера величины расстояние и время буквально не значат ничего, ведь мы можем посетить Третьяковскую галерею, прогуляться по Центральному парку Нью-Йорка, заглянуть в Букингемский дворец или узнать как жили первые Древнерусские князья, не выходя из дому. Казалось бы, что плохое может случиться на такой огромной площадке для самореализации?

Однако, интернет (собственно, как и любое другое изобретения) имеет свои недостатки. К сожалению, за последние несколько лет в нашу речь вошли новые слова, значение которых отображает темную сторону глобальной сети. Кибербуллинг, кибертроллинг, кибермоббинг – современные угрозы, созданные в виртуальной реальности. **Проблема интернет-агрессии актуальна в наше время**, обычно ей подвергаются самые незащищенные пользователи – дети. Перепалки, оскорбления, вымогательства, а иногда даже шантажирование и угроза причинения вреда здоровью близким ребенка могут перерасти в серьезные последствия.

«Главное отличие кибербуллинга от других видов травли- анонимность буллера. В сети можно писать под любым именем и профилем, и вычислить, что под профилем Васи, который учится на третьем курсе физтеха, на самом деле скрывается Максим из соседнего подъезда – очень сложно. Снижается вероятность быть пойманным, а значит, исчезает и чувство ответственности за свой поступок, поскольку агрессор не сталкивается лицом к лицу со своей жертвой» – пишет Юлия Платухина, координатор проектов Института по информационным технологиям в образовании ЮНЕСКО. Действительно сложно понять, кто на самом деле является интернет-насильником. Да и случаи кибербуллинга бывают различные: кто-то выкладывает неудачные фотографии других людей, кто-то комментирует интернет-посты сверстников обидными словами, кто-то преследует не очень хороших игроков на арене в видеоиграх, кто-то рассылает SMS c угрозами причинить вред близким, а кто-то создает сайты с вредоносными программами под предлогам победы в беспроигрышном розыгрыше. **Каждая из этих моделей ситуаций происходила и в моем городе**, но из-за незнания правильной модели реагирования на данные проблемы некоторые субъекты данных кибер-атак получили серьезный психологический вред.

Довольно часто интернет-агрессия заходит далеко по причине того, что дети просто не рассказывают своим родителям о своих проблемах. Они боятся осуждения со стороны взрослых, но и многие родители сами не догадываются о существующей проблеме.

Действуя по принципу *«Предупреждён – значит вооружен»*, считаю необходимым в качестве основного формата взаимодействия **провести квест-игру**, в ходе которой и родители, и дети смогут самостоятельно придумать собственные модели реагирования на данную проблему. Кроме того, в ней будут присутствовать элементы **ролевой игры**, так как практика лучше всего может подготовить к реальным ситуациям. **Выводя собственные пути решения проблемы, родители и дети будут знать как вести себя в реальной жизни, если станут жертвами кибербуллинга,** что поможет в короткие сроки привлечь агрессора к ответственности, не причиняя вред своему психологическому здоровью.

**PR-субъектом** выступят родители и их дети.

**Количество участников:** 50 человек.

**Цель**: освоение модели реагирования на проблему кибербуллинга.

**Задачи:**

1. Проинформировать жителей о проведении мероприятия с помощью СМИ, групп в социальных сетях, информационных ресурсов.
2. Провести мероприятие.
3. По окончании подвести итоги, провести анализ мероприятия и сделать соответствующие выводы.

**План мероприятия:**

* Подготовительная часть.
1. Подготовка площадки.
2. Проверка аппаратуры.
3. Сбор участников.
* Основная часть.
1. Показ видеоролика.
2. Проведение соц. опроса.
3. Работа в группах.
4. Решение кейсов.
5. Знакомство с международными и российскими программами, занимающимися изучением проблемы кибербуллинга.
6. Тест на цифровую грамотность.
* Заключительная часть.
1. Подведение итогов и обсуждение.

**Продолжительность мероприятия:**

3 часа.

**Место проведения:**

г. Иркутск, ул. Желябова, 5, Дворец детского и юношеского творчества (http://www.ddut-irk.ru).

**Дата проведения:**

Проведение мероприятия планируется провести 12 февраля (Всемирный день безопасного Интернета).

**Информационная кампания:**

За две недели до начала мероприятия в сообществах ВКонтакте: «Городской Школьный Парламент г. Иркутска» (<https://vk.com/gshpirk>), «Иркутск сегодня | Афиша» (<https://vk.com/irkevents>), «Департамент образования г. Иркутска» (<https://vk.com/club159871375> ), а также во всех Образовательных Организациях г. Иркутска будет размещена афиша с подробной информацией (см. Приложение №1)

**Порядок проведения:**

1. В самом начале участникам мероприятия предлагается ознакомиться с проблемой кибербуллинга и посмотреть видео, созданное лабораторией Касперского, в котором рассказывается о проблеме кибербуллинга (<https://kids.kaspersky.ru/entertainment/multfilmy/priklyucheniya-robota-kaspera-kiberbulling/> ). Далее слово предоставляется ведущему мероприятия, который делит участников на 4 команды( обязательным условием является то, что дети и родители не могут находиться в одной команде).

*30 минут*

1. После деления на команде родителям и детям предлагается пройти социальный опрос, результаты которого будут проанализированы и разглашены в конце мероприятия.

Вопросы для родителей:

* Знал ли я о проблеме кибербуллинга до сегодняшнего дня? *(да/нет)*
* Подвергался ли ваш ребенок данной проблеме? *(да/нет)*
* Рассказал ли ребенок об этом взрослым? *(да/нет)*

Вопросы для детей:

* Знали ли вы о проблеме кибербуллинга до сегодняшнего дня? *(да/нет)*
* Становились ли вы жертвой кибер-агрессоров? *(да/нет)*
* Рассказали ли вы об этом взрослым? *(да/нет)*

*30 минут*

1. Далее начинается квест-игра, станции представляют собой кейсы реальных ситуаций кибербуллинга и его разновидностей. Родители и дети должны попытаться самостоятельно решить проблему игротехника (актёр, сидящий на станции) и подсказать ему верные действия, если, по мнению игротехника, участники справились со своей задачей, то они получают *зелёную* карточку, в случае неудачи - *красную.* Элемент ролевой игры заключается в том, что команды сами ищут пути решения, то есть принимают на себя роль своеобразных «психологов».

Кейсы, предлагаемые для решения:

* Подростка неудачно сфотографировали во время урока физкультуры и разместили его фотографию в социальную сеть, после чего в его личные сообщения посыпались насмешки со стороны одноклассников.

*Возможный вариант решения кейса:* Не реагировать, отсутствие реакции покажет, что на кибератаку надо потратить больше сил, чем подразумевалось изначально.

* Молодой парень выложил в социальную сеть фотографию со своей девушкой, после чего в сторону девушки посыпались оскорбления и упреки со стороны её бывшего молодого человека.

*Возможный вариант решения кейса:* Заблокировать обидчика, удалить его из списка друзей, адресных и телефонных книг или внести в чёрный список.

* На почту молодой девушки поступают угрозы, кибер-агрессоры заставляют вымогают деньги под предлогом причинения вреда здоровью её близким.

*Возможный вариант решения кейса:* Собрать доказательства травли (смс-сообщения, скриншоты диалогов и присланные фотожабы), если травля в интернете продолжится, отправить материалы в полицию.

* Шестилетний ребенок случайно перешёл по подозрительной ссылке из социальной сети, на которой его попросили указать номер карты родителей, после чего с неё была снята большая сумма денег.

*Возможный вариант решения кейса:* Пожаловаться администрации, так как в интересах соцсети поддерживать свою марку и блокировать агрессоров*.*

*1 час 40 минут*

1. После прохождения квест-игры сверяется количество карточек детей и родителей (карточки свидетельствуют о правильном освоении моделей реагирования, далее раскрываются все кейсы), а также оглашаются результаты социального опроса, после чего остается время для обмена впечатлениями .

*20 минут*

1. Далее происходит знакомство детей и родителей с федеральными программами, направленными на борьбу с киберебуллингом (например, программа Лаборатории Касперского «Защита детей», <https://kids.kaspersky.ru>) .

*30 минут*

1. В заключении ведущий подводит итог, предлагает участникам поделиться своим мнением о мероприятии, ответить на вопросы: «Что нового я узнал о проблеме кибербуллинга? Чем помогло сегодняшнее мероприятие? Что полезного унесу с собой? Когда начну применять полученные знания? Мероприятия завершается.

*30 минут*

**Ожидаемый результат:**

* Участники узнают о проблеме кибербуллинга.
* Участники расширят свои знания о федеральных программах, направленных на борьбу с кибербуллингом.
* Участники освоят модели реагирования на проблему кибербуллинга.

**Необходимые инструменты для проведения мероприятия:**

* Проектор, ноутбук, экран, 8 карточек двух цветов, помещение – технические ресурсы.
* Игротехники, ведущий- человеческие ресурсы

**Используемые материалы:**

* <https://reputation.moscow/2018/06/25/kiberbulling_travlya_v_internete/>
* <https://kids.kaspersky.ru>
* [https://ru.wikipedia.org/wiki/Интернет-травля](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BB%D1%8F)