

Разработал: Сотников Артём Владимирович,
педагог дополнительного образования
Муниципального бюджетного учреждения
дополнительного образования
«Дом детского творчества»
г.Нефтеюганск

Круглый стол «Болезнь века - киберзависимость»

Пояснительная записка.

Очень часто среди подростков можно услышать разговоры о том в какую компьютерную игру они сейчас играют, как сложно было пройти очередную миссию... И это неудивительно. Ведь компьютер стал неотъемлемой частью жизни для многих из нас. В 1996 году американский психиатр Айвен Голдберг ввел термин «интернет-зависимость». Считается, что интернетоманией страдают около 10% людей во всем мире. И в России уже многие подвержены этой мании. Люди теряют чувство реальности, уходят в виртуальный мир. И больше всего такой зависимости подвержены дети и подростки, особенно сейчас, когда у каждого ребенка есть свой мобильный телефон, планшет и т.д.

Образовательная ситуация для которой строится взаимодействие с родителями учащихся: в соответствии с государственной программой РФ «Развития образования» на 2013-2020 годы, целью подпрограммой «Развитие дошкольного, общего образования и дополнительного образования детей» является, создание в системе дошкольного, общего и дополнительного образования равных возможностей для современного качественного образования и позитивной социализации. В соответствии с Семейным Кодексом родители имеют преимущественное право на обучение и воспитание своих детей перед всеми другими лицами. Потому работа по профилактике киберзависимости, во взаимодействии с родителями, является важной частью позитивной социализации учащихся.

Цели: дать представление о киберзависимости и найти пути решения проблемы.

Задачи:

- ознакомить детей с вредными последствиями компьютерных игр;
- сформировать положительное отношение к таким качествам характера, как самостоятельность, любознательность;
- развивать навыки участия в дискуссии и построения конструктивного диалога;
- побуждать детей к расширению своего кругозора, к участию в спортивных секциях, к самопознанию, саморазвитию, самосовершенствованию.

Этапы мероприятия

1. Подготовительный (организационный).
2. Практический (реализационный) - проведение мероприятия.
3. Заключительный (рефлексия).

Форма проведения мероприятия - круглый стол. Живая дискуссия – это корень данного мероприятия, который позволит выявить проблемные места в конструктивном диалоге и укрепит у детей навык дискуссии.

Дискуссия за круглым столом состоит из 3 блоков: первый - информационный (информация по проблеме компьютерной зависимости) и два блока обсуждения («Кто виноват» и «Что делать?»). Педагогу отводится роль ведущего. Действия ведущего в каждом блоке: сначала дать слово «гостям», потом - остальным детям. Важно то, что в информационном блоке нельзя допускать обсуждения. После выступления «гостей» детям предлагается дополнить их выступления новыми фактами. В двух последующих блоках обсуждения они уже могут высказывать свои мнения.

Одно из главных действий ведущего – это направление дискуссии в русло некоего общего мнения, которое учитывает мнения большинства. Поэтому очень важно в конце каждого блока подвести итог, сформулировать общую мысль.

Участие родителей и экспертов - важный элемент этого круглого стола. Круглый стол, как жанр является актуальным и интересным. Благодаря такой форме можно привлечь родителей, как непосредственных участников мероприятия, так и как помощников (фото-видеосъемка, организационные вопросы). Основными инструментами включения родителей в мероприятие являются: помощь в организации мероприятия; фото-видеосъемка; непосредственное участие в дискуссии; анализ, самоанализ и самооценка; участие в анкетировании и оценке мероприятия.

Эксперты – третья сторона, помогут взглянуть на вопрос с «технической» точки зрения. Дети услышат мнение со стороны не только родителей, но и компетентных людей, что должно благоприятно сказаться на информации, которая будет доноситься.

Родители и эксперты поделятся опытом организации досуга без гаджетов и компьютеров и приведут примеры рационального использования времени, проведенного с устройствами. Таким образом, мы получим полную картину проблемы и достаточное количество способов решения.

В результате дискуссии, после подведения итогов, всем участникам предлагается сделать памятку с правилами рационального использования ПК, так же родителям раздается список программ от педагога, которые позволяют составить расписание работы компьютера, ограничить доступ к определенным играм или интернет контенту.

По окончании мероприятия всем участникам будет предложено пройти опрос на сайте <https://anketolog.ru>, что позволит диагностировать уровень удовлетворенности участников круглого стола.

Приглашенные участники: родители учащихся, эксперты (приглашенные специалисты, врачи, программисты, системные администраторы).

Оформление: проектор для демонстрации презентации.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

1. Подготовительный этап (организационный). Разработка сценария мероприятия. Включение родителей в подготовку к мероприятию. Разработка диагностического инструментария (показатели эффективности, анкеты). Изучение психолого-педагогических основ коммуникации с родителями. Оформление презентации для сопровождения круглого стола.

2. Основной этап – проведение мероприятия.

I. Определение проблемы и ее границ.

Педагог: Сегодня мы затронем насущную тему для всех подростков.

Поднимите руки, кто хотя бы один раз играл в компьютерные игры?

Было такое, что вы пропускали уроки, чтобы поиграть дома?

Говорите ли вы с друзьями о компьютерных играх, кодах, уровнях и т. д.?

Испытываете ли вы удовольствие от игры за компьютером?

Злитесь ли вы на тех, кто отвлекает вас от компьютера?

Приходилось ли вам обманывать близких, говоря, что вы писали реферат или искали информацию, в то время когда вы просто играли или общались?

Случалось ли вам забывать о времени во время игры за компьютером?

Откладываете ли вы важные дела ради компьютера?

Ругают ли вас родители зато, что вы слишком много денег тратите на игры и Интернет?

(Ответы детей.)

Примерно такие вопросы задают психологи, когда хотят убедиться, страдает ли человек компьютерной зависимостью. Я задала эти вопросы, чтобы вы трезво посмотрели на себя со стороны, критически оценили свое отношение к компьютеру. Положительный ответ на все эти вопросы должен заставить вас настроиться.

II. Круглый стол

I блок дискуссии. «Три грани проблемы»

Педагог: Зависимость от компьютера - новая болезнь нашего времени или выдуманная угроза? На Западе утверждают, что каждый пятый пользователь Интернета в той или иной мере страдает компьютерной зависимостью. И в России уже многие подвержены этой мании. Люди теряют чувство реальности, уходят в виртуальный мир. Самыми незащищенными, как всегда, оказались дети и подростки. Появился даже такой термин - «компьютерный синдром». Кто в этом виноват и что делать? Сегодня мы будем обсуждать эти вопросы в ходе круглого стола, который мы назвали «Болезнь века - киберзависимость».

Представляю наших гостей. Точку зрения родителей озвучат (имена, фамилии). Точку зрения врачей изложат (имена, фамилии). Мнение компьютерных специалистов выскажут (имена, фамилии). Начинаем обсуждение. Первое слово - родителям.

Мама 1. Многие родители просто не понимают, какую страшную разрушительную силу представляет компьютер. Одного 14-летнего школьника из Румынии увезла из Интернет-кафе «Скорая помощь».

Мальчик просидел в этом кафе 9 дней подряд и дошел до полного физического и умственного истощения. Его мать рассказала, что мальчик был просто одержим компьютерной игрой «CounterStrike». Он не отходил от компьютера, перестал ходить в школу. Он лгал, воровал из дома вещи, чтобы продать их и потратить деньги на Интернет. Он перестал мыться и похудел на 10 кг.

Мама 2. Еще один страшный факт: 12-летний подросток из Екатеринбурга погиб от инсульта после 12-часовой игры на компьютере. Врачи детской больницы, куда был доставлен мальчик, говорят, что каждую неделю к ним поступает минимум по одному подростку, попавшему в зависимость от компьютерных игр. Дети сутками без еды и отдыха могут находиться перед компьютером дома или в игровых клубах.

Мама 1. А вот и криминальные факты: 13-летний подросток ограбил родных бабушку с дедушкой, чтобы добыть денег для Интернет-кафе. Старшеклассник, наигравшись в DOOM, жестоко избил соседских малышей. Таких историй достаточно в каждом отделении милиции. Десятки тысяч мальчишек и девчонок ради виртуального мира бросают учебу, теряют друзей, конфликтуют с родителями.

Мама 2. От компьютеров страдают не только дети, но и взрослые! В последнее время в мире появились компьютерные вдовы. Это женщины, чьи мужья кибералкоголики. Так называют людей, одержимых компьютероманией. Они до 18 часов в день проводят за компьютером, перестают следить за своей внешностью, неделями не бреются и не моются, ходят по дому в грязной одежде, а вылазки на улицу и вообще сводят к минимуму. Бедные женщины действительно чувствуют себя соломенными вдовами - вроде муж и рядом, но совершенно в другом измерении.

Педагог: Что могут добавить к этому наши участники? Только факты! Можете ли вы привести подобные факты? Чувствуете ли вы, что вас тоже затягивает в компьютерную трясину? Видите ли вы, как ваши друзья все больше и больше уходят от вас в виртуальный мир? Можете ли вы привести противоположные факты, когда активисты компьютерных игр не попадали ни в какую зависимость?

(Дети высказываются.)

Педагог: Итак, люди бьют тревогу, видя, как их близкие уходят в виртуальный мир. Что скажут врачи?

Врач 1. Западные медики однозначно утверждают, что компьютерная и Интернет-зависимость существует. Появился даже такой диагноз: «кибермания» или «патологическое использование компьютера» (игры, Интернет). Пока, правда, компьютеромания не является официальным диагнозом, но некоторые ученые предполагают, что со временем кибермания будет признана заболеванием номер один в мире. На Западе

уже есть клиники, где лечат разные компьютерные расстройства. В Финляндии даже были случаи, когда призывники получали отсрочку от армии для лечения компьютерной зависимости. В России пока мало людей обращаются за медицинской помощью, родители боятся вести ребенка к психиатру, не хотят, чтобы их чадо лежало в одной палате с наркоманами и алкоголиками.

Врач 2. В чем проявляется кибермания? Прежде всего в том, что люди предпочитают больше времени проводить не в реальной жизни, а в компьютерных играх и Интернете - до 18 часов в день! Подростки начинают прогуливать занятия, лгут, слишком быстро делают домашнее задание, чтобы побыстрее сесть за компьютер. В виртуальной реальности они забывают о времени, бешено радуются своим виртуальным победам, и бурно переживают неудачи. Даже поесть нормально они уже не могут, предпочитая жевать что-нибудь перед монитором. А при общении в чатах они выдумывают себе виртуальный образ, который постепенно вытесняет их реальное «я».

Врач 1. В чем опасность киберзависимости? Прежде всего, опасны многие компьютерные игры. В них главное действие - это убийство, причем красочное, изощренное. А ведь игра для ребенка - это репетиция жизни. Так и складывается к 14-15 годам мнение, что насилие, убийство - это увлекательное и полезное занятие.

Врач 2. Вторая опасность игр в том, что победить в них гораздо легче, чем в реальной жизни. Ведь жизнь - это постоянная борьба, самоутверждение, победы и неудачи. Все это нельзя заменить виртуальными успехами. Человек просто теряет себя, свою личность, становится приставкой к компьютеру.

Врач 1. Еще одна опасность подстерегает любителей чатов. Многие, прикрываясь анонимностью, могут говорить в чатах что угодно, считая, что такое общение раскрепощает их, дает свободу. Но виртуальное общение не может заменить живой связи между людьми. Человек, погрузившийся в вымышленный мир под чужой маской, постепенно теряет свое лицо, теряет и реальных друзей, обрекая себя на одиночество.

Врач 2. Но самая страшная опасность в том, что компьютеромания может перейти в другой вид зависимости - от алкоголя, наркотиков.

Педагог: Даю слово нашим участникам.

Согласны ли они с выводами врачей? Считаете ли вы, что компьютерные игры повышают агрессивность?

Уменьшилось ли количество ваших друзей от того, что вы увлеклись компьютерными играми?

Предпочитаете ли вы есть за компьютером?

Какие победы вы одержали в реальной жизни за последний год?

Приходилось ли вам общаться в чатах? Вы выступали под своим реальным именем или под вымышленным? Чувствовали себя при этом свободными, раскрепощенными?

Какие дети, по-вашему, сильнее всего подвержены компьютерной зависимости?

(Дети высказываются.)

Педагог: Пришло время высказаться компьютерным специалистам. Действительно ли так опасен компьютер? Может ли быть общение в чатах анонимным? Все ли игры построены на насилии? Даю слово программистам.

Программист 1. Компьютер может быть опасен. Ведь это источник электромагнитного излучения и неионизирующей радиации. А это негативно воздействует на человека. Но если соблюдать санитарные правила, он может быть безвредным. Во всех организациях правила работы на компьютере должны находиться прямо на рабочем месте. Но у нас, к сожалению, эти правила мало кто знает и выполняет.

Например, согласно этим правилам, взрослому человеку можно сидеть за компьютером не более 4 часов в день, а ребенку не более 10-20 минут, в зависимости от возраста. Компьютер обязательно нужно «заземлить», нельзя работать за компьютером беременным и кормящим женщинам. В развитых странах эти правила очень строго соблюдаются. А у нас предпочитают расплачиваться своим здоровьем.

Программист 2. Есть ли вред от компьютерных игр? Не все игры построены на агрессии. Есть логические игры, игры для изучения школьных предметов. Есть тренажеры, с помощью которых можно получить важные и полезные навыки. Есть игровые тесты, которые помогут проверить свои знания. Что касается Интернета, то кроме чатов там есть форумы, где обсуждаются серьезные вопросы и где можно высказать свою точку зрения. Во Всемирной паутине каждый может создать свой сайт, сделать его популярным, стать звездой Интернета. Так что Интернет не обязательно приводит к потере своего «я». Он дает очень большие возможности для самоутверждения, самовыражения.

Программист 1. Что же касается анонимности в Интернете, то она мнимая. Каждый компьютер имеет свой уникальный цифровой адрес, по которому его узнают другие компьютеры сети. Как только ты зашел на какой-либо сайт, твой адрес мгновенно фиксируется и можно легко вычислить, кто ты такой и где живешь. Вот почему хакеров почти всегда находят. Поэтому, оказавшись в чате и придумав себе какой-то ник, не теряйте самоконтроля - как бы потом за это не пришлось отвечать.

Программист 2. Например, в 2006 г. за антирусские высказывания в Интернете был привлечен к суду 37-летний пользователь из Новосибирска. Ему пришлось заплатить штраф в 130 тысяч рублей. На суде он пытался уйти от ответственности, но провайдеры доказали, что существующие

технические средства позволяют со стопроцентной гарантией определить, какой именно пользователь сети выходил в Интернет и был на этом конкретном сайте. Кстати, эти же технические средства могут отследить, какие сайты чаще всего посещаются с этого компьютера.

Педагог: Как видим, нив самом компьютере, ни в Интернете нет ничего такого, что вызывало бы зависимость. Что могут добавить к этому наши участники?

Может быть, кто-то хочет сказать слово в защиту компьютерных игр?

У кого есть свой сайт? На каких форумах и чатах вы бываете? Какую информацию ищете в сети?

Знаете ли вы о санитарных правилах пользования компьютером?

Не боитесь ли вы, что кто-то может узнать о ваших путешествиях в Интернете?

Что интересного для себя вы открыли в Интернете?

К чему же мы пришли на этом этапе дискуссии: есть компьютерная зависимость или это все выдумки врачей и родителей?

(Да, есть.)

II блок дискуссии. «Кто виноват?»

Педагог: Мы познакомились с разными точками зрения на проблему компьютерной зависимости. Начинаем второй блок нашей дискуссии. Кто виноват, что все больше и больше подростков становятся пациентами наркологических больниц и получают диагноз «кибермания»?

Сначала слушаем мнения специалистов.

Варианты мнений:

Мамы:

- Хозяева Интернет-клубов, а также провайдеры, которые наживаются на здоровье наших детей.

- Местные власти, которые получают взятки от этих структур.

- Санитарные станции, которые не контролируют работу этих клубов.

- Учителя, которые не проводят беседы об охране жизни и здоровья детей.

Врачи:

- Виноваты родители в том, что дают детям деньги, не спрашивая, как они их потратят.

- Виноваты дети, которые ищут только удовольствий и развлечений, не желая трудиться.

- Виноваты власти, которые не создали детям условий для занятий спортом, для развития способностей и талантов.

- Виноваты учителя, которые не могут увлечь детей каким-то интересным делом.

Программисты:

- Виноваты производители компьютеров. Они выпускают все новые и новые игры и программы, которые требуют все более и более мощных компьютеров. Поэтому люди вынуждены постоянно обновлять свои машины. А любопытные дети все хотят попробовать и попадают в зависимость.

- Виноваты родители, которые не следят за детьми, не знают, чем они занимаются.

- Родители виноваты. Если бы они сами освоили компьютер, они бы могли понять, что можно, а чего нельзя ребенку. А так им кажется, что раз они купили детям компьютер, то об их развитии можно не заботиться. Тогда об этом позаботятся дяди и тети из Интернета и игровых клубов.

- Врачи тоже виноваты. Нужно было ставить эти вопросы перед правительством, привлекать к обсуждению прессу, телевидение.

- Виновато правительство. Оно могло принять законы, которые бы запрещали детям ночью сидеть в игровых клубах, могло бы вообще закрыть эти клубы или вывести их за черту города.

Педагог: Что скажут наши участники? Кого винить в том, что дети попадают в компьютерную зависимость?

Примерные ответы:

- Виноваты сами дети.

- Родители виноваты. Они не хотят понимать детей, только ругают, поучают. Вот дети и убегают в виртуальную реальность.

- Виновата школа. В ней такая серость и скука, а в виртуальной реальности ты герой, победитель, от тебя зависят судьбы миров и цивилизаций.

Педагог: Прошу сделать вывод: «кто виноват в том, что ребенок становится зависимым от компьютера? (В формировании компьютерной зависимости у детей виноваты родители, врачи, школа, милиция, местные власти, сами дети и т. п.)»

III блок дискуссии. «Что делать?»

Педагог: Итак, проблема компьютерной зависимости. Мы выслушали различные точки зрения, определили виновных. Приступаем к заключительному этапу дискуссии. Попробуем ответить на вопрос: что делать, чтобы люди не попадали в плен киберзависимости? Слово нашим гостям.

Примерные варианты мнений:

Мамы:

- Закрыть все игровые клубы.

- Разрешить детям доступ в Интернет только в «сопровождении» взрослых.

- Уволить начальника санитарной станции, директора школы, переизбрать мэра и т. п.

- Запретить учителям требовать от детей рефераты, чтобы они не скачивали их из Интернета.

- Обучать детей работе с полезными программами и играми, в которые можно играть вместе с родителями.

Врачи:

- Ввести цензуру на игры. Запрещать использование в клубах агрессивных игр.

- Ввести наказание для родителей, чьи дети стали интернет - зависимыми. Заставить их общаться со своим детьми по 4 часа каждый день.

- Каждый ребенок должен заняться спортом или найти себе какое-нибудь хобби. Тогда и друзья появятся, и скучать будет некогда.

- Нужно принять законы, которые запрещают пропаганду насилия в играх, и сурово карать за нарушение этих законов.

Программисты:

- Нужно каждому стать грамотным пользователем, а не чайником.

- Критически относиться к игровым новинкам, не покупать все подряд. Ограничить использование агрессивных игр.

- Хорошо бы всем школьникам заняться программированием. Это будет и занятие, и развитие, и общение с интересными людьми.

- Детям нужно вообще поменьше играть. Пусть каждый попробует создать свой сайт, тогда понадобится что-то рассказать о себе, показать, в чем твоя уникальность. А это подтолкнет к саморазвитию.

Педагог: Слушаем предложения наших участников. Может быть, кому-то из них удастся найти компромиссный вариант решения проблемы компьютерной зависимости? *(Дети высказываются, повторяя и перефразируя мнения гостей, добавляют свои оригинальные предложения.)*

И как итог этого этапа обсуждения формулируем *вывод*: что мы можем сделать, чтобы не попасть в компьютерную зависимость? (Нужно стать грамотным пользователем, осваивать полезные программы, нужно поменьше играть, больше заниматься спортом, общаться с друзьями, читать книги и т. п.)

И как можно сформулировать общий итог нашей дискуссии? (Можно задать наводящие вопросы: Существует ли компьютерная зависимость? Кто виноват в ее появлении? Как бороться с этим злом?)

Примерный результат дискуссии:

- Компьютерная зависимость существует и является насущной проблемой;

- Это результат распушенности детей, безответственности родителей, беспечности властей.

- Выход - в повышении компьютерной грамотности, во введении цензуры, в принятии законов, которые повышали бы ответственность родителей и представителей бизнеса.

Педагог: Наше обсуждение подошло к концу. И завершить его я хотела бы словами одного писателя. Он обсуждал в Интернете проблему компьютерной зависимости и в заключение написал: «Я пишу эти размышления на компьютере, отправляю их электронной почтой, размещаю в соц. сетях через мировую сеть, черпаю информацию из Интернета. Все эти факты свидетельствуют о том, что я ни в коей мере не являюсь компьютерофобом. Более того, я очень люблю этот маленький ящик, который помогает мне жить. Но моя любовь закончится в тот момент, когда, или если, я пойму, что не я владею им, а он мной. Предлагаю прописать памятку с ключевыми правилами рационального пользования ПК. Её можно будет разместить на рабочих местах детей дома, в учебных заведениях, в социальных сетях и т.д.

(Делаем памятку)

Также родителям был дан список программ от педагога, которые позволяют составить расписание работы компьютера, с указанием периодов работы и периодов отключения. Они могут ограничивать доступ к играм, игровым сайтам и ресурсам. Доступ к последним дается родителями по средством ввода пароля тогда, когда это может допустить сам родитель

III. Заключительное слово

Педагог: Сегодня мы говорили о компьютерной зависимости. Проблема эта неоднозначна и пока далека от решения. Но мы и не стремились решить ее, во что бы то ни стало. Обсуждая эту проблему, мы учились вести дискуссию, учились слушать и слышать друг друга. В ходе живого обсуждения мы учились живому общению - именно тому, чего никакой, даже самый мощный компьютер дать не в силах. Программное обеспечение следит строго за тем, чтобы вы проводили определенное время за компьютером и не вредили себе, приучает к определенному распорядку дня и правильному планированию своего «сетевоего» времени. А памятка напоминает, почему у него компьютер выключился в определенное время (нужен отдых), так приходит осознание важности перерывов для здоровья. Однако ни программа, ни памятка не смогу в полной мере заменить живой беседы и разъяснений, о том, что здоровье (как физическое, так и душевное) важнее проведенных за гаджетом часов.

Посмотрите на эпиграф к сегодняшнему классному часу [*Компьютеры - это такие машины, которые предназначены для решения проблем, которых бы у вас не было, если бы вы не имели компьютера.*]. Желаю вам, чтобы ваш компьютер создавал для вас как можно меньше проблем.

IV. Подведение итогов (рефлексия)

Педагог: Касается ли вас то, о чем мы говорили сегодня? Появился ли повод задуматься о себе и изменить свое поведение? Что дал вам сегодняшний круглый стол? *(Ответы участников)*

Так же я попрошу всех участников пройти тестирование на сайте <https://anketolog.ru>.

Список литературы:

1. Асмолов А. Г. Психологическая модель Интернет-зависимости личности // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2004 - N 7 - С. 5-7.
2. Богданова Д. А. Внимание: Интернет! // Открытое образование. - 2010 - N 2 - С.89-99.
3. Войскунский А. Е. Развивается ли агрессивность у детей и подростков, увлеченных компьютерными играми? // Вопросы психологии. - 2010 - N 6 - С. 133-143.
4. Вы без интернета проживете? // Коммерсантъ Власть. - 2011 - N 15 - С. 6, 8
5. Еляков А. Д. Благо и зло : жгучий парадокс Интернета // Философия и общество. - 2011 - N 2 (62). - С. 58-76.
6. Еляков А. Д. Интернет - тотальная угроза обществу? // Мировая экономика и международные отношения. - 2007 - N 11 - С. 92-98.
7. Корытникова Н. В. Интернет-зависимость и депривация в результате виртуальных взаимодействий // Социологические исследования. - 2010 - N 6 - С. 70-79.
8. Краснова С. В. Как справиться с компьютерной зависимостью. – М. : Эксмо , 2008- 223 с. Свердловская ОУНБ; КХ; Формат С; Инв. номер 2291435-КХ
9. Кудрявцева Е. В отрыве от реальности // Огонек. - 2010 - N 7 - С. 34-36.
10. Макаренков М. Хайль, интернет! // Профиль. - 2011 - N 32 - С. 63
11. Морозов А. Китай догоняет США и лечит интернет-зависимых // Эхо планеты. – 2005 - N 37 - С. 40-42.
12. Не вышли из игры // Огонек. - 2010 - N 7 - С. 34-35.
13. Осипова А. Г. Виртуальная "личность" и реальное "я" : проблема идентичности // Вопросы культурологии. - 2008 - N 1 - С. 16-17.
14. Перестукин В. В ММОрг - значит в ММОрг // Огонек. – 2007 - N 5 - С. 38
15. Петров В. П. Интернет в мировом информационном пространстве // ОБЖ. Основы безопасности жизни. - 2008 - N 8 - С. 49-48.