
Кибербезопасность и защита данных — базовые требования для эволюции цифровой общественной среды

Кетрова Алла Александровна

преподаватель Красноярского колледжа радиоэлектроники и информационных технологий,
Россия, г. Красноярск

E-mail: Alla-ketrova@yandex.ru

Стефановская Елена Олеговна

преподаватель Красноярского колледжа радиоэлектроники и информационных технологий,
Россия, г. Красноярск

E-mail: sh-alla@rambler.ru

Вряд ли кто-то возьмется оспаривать утверждение, что влияние Интернета на нашу жизнь практически не ограничено. К положительным сторонам Интернета можно отнести его безграничные возможности и высокую скорость получения информации по запросу пользователя.

Интернет дает возможности для роста, развития и получения знаний, но, к сожалению, наряду с этим он становится площадкой для обмана, опасности и возникновения психологических проблем.

Для обучения правилам безопасного поведения в Интернете был выбран формат кейс-игры, где были поставлены следующие задачи:

- привлечение внимания обучающихся к проблеме безопасности в сети Интернет;
- обсуждение с обучающимися правил безопасной работы в Сети;
- формирование у обучающихся навыков этичного и ответственного поведения в Сети;
- разработка рекомендаций по созданию системы защиты пользователей Интернета от информации, причиняющей вред их здоровью, развитию и благосостоянию.

Для проведения кейс-игры были выбраны студенты второго курса специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование квалификации «программист».

Количество команд для участия — четыре. Каждая команда представлена пятью студентами из одной группы. Список участников формируется самими же студентами.

Как уже было сказано выше, процесс проведения кейс-игры разделен на три этапа.

В первом задании необходимо пройти онлайн-тестирование, состоящее из 10 закрытых тестовых заданий. Задания составлены как на знание основополагающих понятий информационной безопасности, так и общих правил и рекомендаций безопасного поведения каждого пользователя в сети Интернет. Некоторые вопросы содержали описание стандартных ситуаций, которые возникают в жизни каждого пользователя Сети. Ситуации простые, понятные, знакомые каждому пользователю Интернета.

Однако, по результатам тестирования стало очевидно, что не все студенты знают, как правильно нужно поступить в данной ситуации. Да, вопросы теоретического характера на знание базовых определений по теории информационной безопасности не вызвали сложности. А вот ответы на практикоориентированные вопросы заставляют задуматься — умеют ли студенты применять полученные знания в реальной жизни за пределами образовательного учреждения? В конкретной ситуации ответ на поставленный вопрос будет неудовлетворительным. Возможно,

такие результаты были получены из-за недостаточного сжатого времени на выполнение задания.

Второе задание предполагает решение кейс-задач. Ситуации, описанные в каждом кейсе, предложены на основе реальных задач, с решением которых сталкивается каждый пользователь Сети:

- совершение покупки в Интернет-магазине;
- онлайн-бронирование билетов, гостиниц и т.д.;
- покупка товаров в социальных сетях.

За отведенное время студенты должны предложить решение одной из задач: сформулировать этапы проверки безопасности совершения того или иного действия в Сети, подкрепляя свои варианты демонстрацией на ПК. Результаты оказались весьма впечатляющими — студенты предложили структурированную и достаточно полную последовательность действий, которые должен предпринять пользователь Сети в предполагаемой ситуации.

Осведомленность в данной аспекте именно этой категории населения РФ подтверждают и данные статистики [1]. По данным ВЦИОМ на 16 марта 2026 г. опыт совершения онлайн-покупок есть у 62% россиян, среди которых наибольший процент составляют молодые люди 18-24 лет (87%). ВЦИОМ утверждает, что за последние один-два года на 74% вырос спрос на совершение онлайн-покупок у населения в возрасте от 18 до 24 лет. Все эти статические данные говорят о том, что наиболее активный сегмент населения, которому хорошо знакома процедура онлайн-покупки в Сети, это и есть та самая возрастная аудитория, которая и принимала участие в кейс-игре по безопасности в Сети.

Однако, согласно исследованиям компании RTM Group [2] в 2025 году зарегистрировано 517722 преступлений, связанных с хищениями с использованием информационных технологий, в том числе и в Сети.

Эти данные заставляют задуматься: если в большинстве своем Интернет-аудитория владеет в достаточной мере информацией о поведении в Сети, почему же так высок процент обманутых мошенниками? Конечно, участники игры не являются репрезентативной выборкой для проведения социологического исследования, и кейс-задачи не предполагают их реального выполнения (предложенные варианты решения кейсов носят исключительно теоретический характер). Возможно, эти результаты получены по причине того, что каждая пятая онлайн-покупка в РФ является незапланированной и сделана спонтанно [3], и в этот момент пользователь Сети пренебрегает правилами безопасности. Также результаты аналитической платформы GfK говорят о том, что для многих пользователей Сети онлайн-покупка — это хороший вариант времяпровождения. А в такие моменты, как известно, любой человек настроен только на позитивные мысли, не задумываясь о возможных последствиях предоставления своих персональных данных мошенникам. Стоит ли говорить, что данный этап игры вызвал наибольший интерес у студенческой аудитории и породил длительную дискуссию по каждому кейсу.

Задача третьего этапа игры заключается в том, чтобы студенты предложили свои дополнения к существующим законам РФ, регламентирующим права пользователей Сети. Среди большого количества предложений хотелось бы выделить следующие:

- разделение информационных ресурсов Сети согласно возрастному критерию пользователя с обязательным введением цензуры для несовершеннолетнего населения;
- введение единого реестра всех Интернет-ресурсов, предполагающих сбор и использование персональных данных пользователя;
- внедрение программы обучения нейросетей для распознавания в Сети контента,

связанного с жестокостью и насилием, для дальнейшей блокировки;

— защита персональных данных пользователя социальных сетей от разглашения без его согласия (репост, сохранение фото, ссылка на аккаунт и тд);

— введение системы идентификации каждого пользователя Сети с последующим отслеживанием его действий.

Подводя итоги кейс-игры, можно констатировать, что поставленная в самом начале цель — акцентировать внимание студенческой аудитории на проблеме безопасности в Сети — была достигнута. Задачи реализованы. Результаты игры подтверждают тот факт, что сегодня неконтролируемая глобальная сеть представляет из себя опасную среду для всех возрастных категорий пользователей. И становится очевидным, что остро необходимы изменения в вопросах использования Сети на законодательном уровне.

Электронные ресурсы:

1. <https://wciom.ru/>
2. <https://rtmtech.ru/>
3. <https://www.gfk.com/>
4. <https://www.unesco.org/>