

громко и ясно. С помощью смайлов можно любить и ненавидеть, плакать и смеяться, грустить и веселиться. Улыбка, какой бы она не была, это естественный ответ, который разделяет наше счастье или печаль с другими. Улыбка делает счастливыми других людей. Ты улыбаешься, и весь мир улыбается с тобой!

Литература:

1. Леонтьев В.О. Классификация эмоций [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://emoatlas.narod.ru/em.html>.
2. Шаховский В.И. В начале была эмоция. – Волгоград: ВГПУ, 2003.
3. Правдивая история о смайлике и его создателе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.articles\simply](http://www.articles\simply).
4. История смайлов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://picturedesign.info/2007/12/13/istorija-smajlikov.html>.
5. Smileys and Emoticons [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.netlingo.com/index.cfm>.
9. Helwig's smiley dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cg.tuwien.ac.at/~helwig/smileys>.

### **ВЕРБОВКА МОЛОДЫХ ЛЮДЕЙ В РЯДЫ ЭКСТРЕМИСТОВ И ТЕРРОРИСТОВ**

Чекмизов А.С.

*ФГКВООУ ВО "Краснодарское высшее  
военное авиационное училище летчиков"  
Краснодар, Россия*

В последнее время проблема международного терроризма превратилась в одну из острейших, глобальных проблем современности. Террористы взрывают дома, поезда, самолеты, захватывают заложников, взрывают бомбы в местах большого скопления людей.

Вербовка – один из способов пополнения различных террористических формирований. Как же происходит этот процесс?

Наше время электронных коммуникаций предоставляет более эффективные способы привлекать сторонников. Речь, разумеется, о множестве социальных сетей, в которых пользователи, в отличие от «живого» общения, более раскрепощены в выражении своего мнения, жизненной пози-

ции. Вербовщики стараются работать по тематическим форумам, группам, сообществам, создают собственные темы. Основная цель – спровоцировать человека на откровенность, вызвать определенную реакцию, найти точки воздействия, манипулируя которыми, можно менять поведение людей. Выбираются преимущественно люди, недовольные окружающей жизнью, политикой, семейными отношениями, фанатически верующие в религию, какое-либо учение, не обязательно религиозное.

Но социальные сети далеко не единственный способ вербовки. Рассмотрим и другие.

В России, например, работают три ветви исламистов, у каждой из которых есть свои функции. Одни наводят, другие мотивируют, третьи вербуют. Первые занимаются поиском слабохарактерных и внушаемых людей, вторые занимаются изучением этих людей и их характеров. В конце появляется вербовщик, взывающий к идеологии ИГИЛ, предлагающий разные материальные блага, в том числе и сексуальные, соблазняя неуверенных в себе людей покупкой собственных рабынь.

Также слабыми местами у российской молодежи у исламистов считаются увлечения компьютерными играми. Геймеров вербуют, предлагая сражаться не в игре, а в реальности, умело применяя методы глубокого психологического и, вероятно, психотропного воздействия.

Первоначальная цель вербовщиков – изоляция молодого человека от близкого окружения и социума в целом. Путем давления на личность они вынуждают человека отказаться от всех прежних контактов и отношений, которые могут помешать его обработке и вовлечению в ряды террористов.

Вследствие подобной целенаправленной обработки происходит подмена наиболее близких человеку людей (семья, друзья, коллеги) на так называемых «духовных сестер и братьев». Человек, находясь в подобном дурмане, по сути даже не задумывается о своих поступках и следует за вербовщиками вслепую. Понимание о совершенной ошибке обычно происходит поздно, когда человек оказывается в зоне боевых действий, откуда обратно дорога уже закрыта.

Самая лучшая защита от вербовки – информированность и понимание, что такое деструктивная идеология, какие у неё скрытые цели и методы.

### **ПОЧЕМУ ЛЮДИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОЙ**

Чернявский Н.В.

*Краснодарское высшее военное училище  
имени генерала армии С.М. Штеменко  
Краснодар, Россия*

В последние годы развитие информационных технологий позволило создать технические и психологические феномены, которые в популярной и научной литературе получили название «виртуальной реальности». Развитие техники программирования, быстрый рост производительности полупроводниковых микросхем, разработка специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи (надеваемых на голову стереоскопических дисплеев, перчаток и костюма, в которые встроены датчики, передающие на компьютер информацию о движениях пользователя) – всё это создало новое качество восприятия и переживаний, осознанные как виртуальные реальности.

Внешний эффект состоит в том, что человек попадает в мир или весьма похожий на настоящий, или предварительно задуманный программистом (например, попадает на Марс, участвует в космических путешествиях), или, наконец, получает новые возможности в плане мышления и поведения. Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Человек и раньше мог, причём достаточно легко попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или, просто увлечённо поглощая книгу. Однако во всех подобных случаях активность человека была ограничена его позицией зрителя, читателя или слушателя – сам он не мог включиться в действие как активный персонаж. Совершенно иные возможности предоставляют системы вир-

туальной реальности: самому включиться в действие, причём часто не только в условном пространстве и мире, но и как бы вполне реальных – во всяком случае, с точки зрения восприятия человека. Всё это, судя по всему, и предопределило бум потребностей на новые информационные технологии и, соответственно быстрое их развитие. Виртуальные технологии успешно используются в психиатрии (избавление от различных фобий — боязни летать на самолетах и т. д.), в качестве тренажеров, позволяющих человеку отрабатывать действия в близких к критическим условиям, в военных целях при обучении пользоваться различными видами оружия, в космических исследованиях и во многих других случаях. Однако широкое распространение и внедрение таких технологий порождает множество совершенно особых проблем и тенденций, с которыми человечество не сталкивалось ранее и которые не могут быть оставлены без внимания.

Современный мир предоставляет широкий спектр информационных услуг, мир становится ближе, расстояние и время сокращаются. Главная заслуга в этом принадлежит Интернету и социальным «сетям». Родители, педагоги, психологи и врачи бьют тревогу по поводу того, что современные подростки большую часть свободного времени проводят в Интернете. Можно предположить, что виртуальное общение не просто заменяет реальное общение, а его вытесняет.

Большинство людей убегают от реальных проблем в виртуальный мир. Проходит некоторое время и, не осознавая это, мы начинаем воспринимать виртуальный мир как часть реального. Многие подростки затрудняются ответить на вопрос: где вы по-настоящему больше общаетесь с удовольствием, в реальной или виртуальной жизни? Зачастую случается так, что общение с близкими людьми, друзьями даётся нам с трудом. А в виртуальном мире такое общение – легко, просто и приятно. Пользователи социальных сетей пребывают в иллюзии близости, общения. Виртуальное общение пропитано обманом, как любые другие формы зависимости. Кто-то, к превеликому сожалению, зависим от алкоголя, наркотиков, курения, кто-то от социальных сетей.