

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. В настоящее время люди не представляют себя без электронных девайсов, которые позволяют пользоваться всевозможными услугами сети интернет, находясь в любой точке города, области, страны. Конечно, есть отдаленные уголки планеты, где нет мобильной связи, нет сети интернет, нет и людей в том количестве, что обитают в городах. Сейчас все чаще на улице можно встретить подростков, которые вместо игр со сверстниками предпочитают игры в телефоне или планшете. Вместо реального общения люди выбирают виртуальное общение [1, 2, 3, 4].

Люди находят в сети терабайты «полезной» для себя информации и одновременно предоставляют ее еще кому-то, становясь одним звеном в общей цепочке «новостей», «блогов», «чатов». В интернете нет преград, нет норм морали, нет совести. Есть только оплаченный раз в месяц доступ к сети, где циркулирует информация. Есть в этом огромный плюс: не надо ходить в библиотеки, искать где-то пропавшую старую энциклопедию. В один клик можно получить все ответы на интересующие вопросы. Но помимо и полезной информации можно получить грамотно подобранную и ложную информацию, поданную как подлинную. Порой не надо искажать факты целиком, а только грамотно направить, немного изменить один фрагмент, чтобы исказить смысл всего запроса целиком. Пользователь видит лишь текст, а верить ему или нет, решает он сам. Очень сложно распознать где правда, а где ложь. Тем более, что интернет - это огромная свалка информации [5, 6, 9].

В 21 веке людей из разных районов, городов, областей и стран стали объединять социальные сети, сети, которые позволяли общаться, не обращая внимание на расстояние, делиться мнениями, не боясь показаться глупым. В социальных сетях создается иллюзия огромного мира вокруг каждого пользователя, все так близки, но и одновременно далеки друг от друга. Пользователи социальных сетей делятся друг с другом волнующей их информацией, аргументируют, высказываются за и против. Социальные сети позволяют пользователям

объединяться в группы по интересам, организовывать встречи и собрания, вести дискуссии по разным интересующим тематикам [10, 11, 12].

В социальных сетях присутствует разнородная информация, касающаяся досуга людей их вкусов, интересов. Открытые фотографии с отпуска говорят о том, что человек либо в отпуске, либо только приехал. Хотя порой такие дилеммы не возникают потому, что люди сами делятся информацией о том, когда и куда они поедут. Социальные сети, как глобальные анкеты для людей, желающих сделать свою жизнь публичной, а настройки приватности, которые также присутствуют в социальных сетях, никогда не будут ограничениями для администраторов сети и для людей, желающих их обойти – злоумышленников [13, 14, 15, 17].

На данную тематику было проведено уже достаточно исследований и данная работа проводится для обобщения ранее полученных результатов, и вывода новых знаний и результатов, путем алгоритмизации и глубокого анализа распространения сетевого контента внутри социальной сети XDA-Developers.

Актуальность исследования обусловлена следующими проблемами:

- высокая степень доверия пользователей информации, размещенной в сети;
- высокая вероятность заражения вредоносным контентом при его распространении в сети;
- необходимостью обеспечения безопасности пользователей сети;
- необходимостью создания систем рекомендаций по управлению возникающими рисками [16, 18, 23].

Таким образом, необходимо создание комплексной научно-методической базы, решающей задачи управления рисками в рассматриваемой сети для коллективных обсуждений XDA-Developers, на основе статистических данных о вероятностях событий заражения и распространения контента в сети, а также других происходящих из этого процессов для повышения общего уровня защищенности сети и отдельных пользователей [19, 24].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате выполнения выпускной квалификационной работы был проведен всесторонний анализ социальной сети для коллективных обсуждений XDA-Developers в целях исследования методов и моделей для предотвращения распространения вредоносного контента. В ходе выполнения работы были получены следующие результаты:

1. В первой главе дипломной работы был описан понятийный аппарат для социальной сети. Кроме того, представлены классификации:

- контента, циркулирующего в социальной сети для коллективных обсуждений XDA-Developers;
- сетевых ресурсов данной сети, которые разделяются на ресурсы коллективного пользования и на ресурсы персонального пользования, также было дано их подробное описание;
- объектов и субъектов социальной сети. Все субъекты можно разделить на активных и пассивных пользователей, были установлены действия и функции, посредством которых, субъекты обмениваются контентом в социальной сети XDA-Developers;

С учетом всех полученных классификаций в первой главе была построена структурно-функциональная модель социальной сети для коллективных обсуждений XDA-Developers с учетом всех ее особенностей. В построенной модели функциональные связи представляют сложную структуру взаимодействия контента, сетевых ресурсов и субъектов, функционирующих в заданном сетевом пространстве.

2. Во второй главе работы были выполнены алгоритмы преобразования исходных данных сети и нахождения репрезентативной выборки, получена визуальная модель исследуемой сети, а также вычислены соответствующие матрицы, позволяющие провести анализ распространения контента в социальной сети. Доказана репрезентативность выборки генеральной совокупности с помощью критерия согласия Пирсона, найдено среднеквадратичное отклонение выборки в 5%

