

РОЗДІЛ 8

КРИМІНАЛЬНЕ ПРАВО ТА КРИМІНОЛОГІЯ; КРИМІНАЛЬНО-ВИКОНАВЧЕ ПРАВО

УДК 343.9

DOI <https://doi.org/10.32782/2524-0374/2023-2/96>

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР З ЕЛЕМЕНТАМИ АГРЕСІЇ ТА НАСИЛЬСТВА НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ НЕПОВНОЛІТНІХ

INFLUENCE OF COMPUTER GAMES WITH ELEMENTS OF AGGRESSION AND VIOLENCE ON PERSONALITY FORMATION OF MINORS

Безпалов Р.В., аспірант кафедри кримінального права і процесу
Національний університет «Львівська політехніка»

Найпотужнішим засобом впливу в інформаційному просторі мережі Інтернет є фільми, онлайн-відеоролики, приколи, аніме та кліпи, які доносять до глядачів не сухі факти, а через яскраві образи, емоційні характери, захоплюючі сюжети, диктують певні моделі (стереотипи) поведінки та парадигми життєустрою.

За допомогою контенту мережі Інтернет відбувається популяризація та адаптація кримінальних норм та цінностей, пропаганда споживання алкоголю, наркотичних засобів, психотропних та нових потенційно небезпечних психоактивних речовин, статевої розбещеності, крайніх та патологічних проявів сексуальної орієнтації людини, відверте заохочення широкого вживання ненормативної лексики та інших форм ненормативної поведінки, формування правового нігілізму.

Відсутність законодавчої заборони на поширення в мережі фото- та відеоматеріалів, що містять елементи підліткової жорстокості, популяризацію кримінальних норм і цінностей, способу маргінального середовища, дії, що завдають шкоди честі, гідності, репутації неповнолітнього не дозволяють їх блокування та видалення. Це свідчить про необхідність розробки державних механізмів контент-аналізу, контролю та регулювання інформаційних потоків, що перебувають у глобальній мережі Інтернет, шляхом створення інструментів фільтрації, спрямованих на обмеження вільного доступу неповнолітніх до ресурсів, здатних вплинути на формування особистості підлітка.

Щодо онлайн-ігор з елементами агресії та насильства, вони призводять до духовної та моральної спустошеності. У таких, зовні реалістичних світах, нерідко порушуються всі норми моралі: стимулюються жорстокість, підступність, обман, зрада, зневага до слабого, які заохочуються нарахуванням різних бонусів. У багатьох іграх для посилення видовищності на екрані практично постійно демонструються сцени жорстокості і насильства, частини розчленованих тіл, понівечені трупи, все це розраховано на подолання відторгнення таких сцен і те, що вони стануть звичними для індивіда.

Ключові слова: Інтернет, неповнолітні, насильство, інформація, комп'ютерні ігри.

The most powerful means of influence in the information space of the Internet are films, online videos, jokes, anime and clips, which convey to the audience not dry facts, but through bright images, emotional characters, exciting plots, dictate certain models (stereotypes) of behavior and lifestyle paradigms.

With the help of the content of the Internet, takes place popularization and adaptation of criminal norms and values, propaganda of the consumption of alcohol, narcotic drugs, psychotropic and new potentially dangerous psychoactive substances, sexual promiscuity, extreme and pathological manifestations of human sexual orientation, frank encouragement of the widespread use of profanity and other forms of profanity, the formation of legal nihilism.

The absence of a legal ban on the distribution of photo and video materials containing elements of adolescent cruelty, popularization of criminal norms and values, the way of a marginal environment, actions that harm the honor, dignity, and reputation of a minor do not allow their blocking and removal. This indicates the need to develop state mechanisms for content analysis, control and regulation of information flows on the global Internet by creating filtering tools aimed at restricting free access of minors to resources that can influence the formation of a teenager's personality.

As for online games with elements of aggression and violence, they lead to spiritual and moral desolation. In such externally realistic worlds, all moral norms are often violated: cruelty, cunning, deception, betrayal, contempt for the weak are stimulated, which are encouraged by the accrual of various bonuses. In many games, scenes of brutality and violence, parts of dismembered bodies, mutilated corpses are almost constantly shown on the screen to enhance the spectacle, all this is calculated to overcome the rejection of such scenes and the fact that they will become familiar to the individual.

Key words: Internet, minors, violence, information, computer games.

Інформаційний простір мережі Інтернет має подвійний характер: з одного боку, воно надає величезні можливості щодо соціалізації та розвитку особистості, а з іншого – створює проблеми, пов'язані з використанням інформаційних ресурсів злочинними елементами. Найбільшу криміногенну небезпеку становлять соціальні мережі, спеціалізовані сайти та анонімні інтернет-простори, основною аудиторією яких є неповнолітні.

Інтернет взагалі є агресивним середовищем та погано впливає на психічне здоров'я дитини. Як мінімум 11% дітей відвідують сайти про суїцид та близько 41% бачили в інтернеті сайти для дорослих. Відповідальність за таку помилку необхідно покласти на батьків. Вони повинні подбати про блокування небажаного інтернет-контенту.

Результати проведеного нами дослідження свідчать про низький рівень батьківського контролю за діяльністю дітей у мережі.

За даними дослідження у середньому 25% дітей, які користуються інтернетом в віці 9–16 років ставали жертвами булінгу онлайн або офлайн за останні 12 місяців. Подібні дані були отримані в середньому по 25 країнам Європи (19%).

На просторах інтернету часто можна, знайти будь-якого роду інформацію, яка надає як позитивне, так і негативне. Деструктивний вплив на формування особистості неповнолітнього користувача, наприклад відеоролики, що демонструють сцени психологічного тиску, насильства або жорстокої розправи над одноліт-

ками, особами пенсійного віку чи тваринами. У зв'язку з цим у підлітків, в силу віку найбільш сприйнятливих до негативному впливу, з'являються нові ідеали та зразки поведінки. Насторожує той факт, що нерідко кримінальні правопорушення, які знайшли своїх глядачів у мережі Інтернет, не тільки не критуються, але і схвалюються. Це призводить до того, що багато підлітків в гонитві за популярністю цілеспрямовано публікують в мережі вчинені кримінальні правопорушення, не замислюючись про наслідки³. Наприклад, у січні 2019 р. у мережі з'явилося відео, на якому двоє молодих хлопців викинули kota з вікна 9 поверху багатоповерхового будинку. Дане відео опубліковано на сторінці «Київ оперативний» [5]. В 2016 р. горе-блогерам із Луцька, які познушалися над котом, можуть присудити 2 роки. Про це стало відомо сьогодні під час мітингу під Луцьким міськвідділом поліції. Зараз відкрито кримінальне провадження за ст. 299 КК України частина 1 (від 50 неоподатковуваних мінімумів до 6 місяців позбавлення волі). «В ході слідства справу можуть перекваліфікувати за частиною другою цієї статті. Це якщо доведуть, що це відео бачили неповнолітні. А нею вже передбачено покарання до 2 років позбавлення волі. Справа знаходиться на контролі прокуратури та особисто у начальника ГУНП в області Петра Шпиги», – розповів начальник Луцького міськвідділу поліції Олег Кічук. Зазначимо, що хлопець має непогашену судимість, що теж може врахувати суд [2].

Всі пам'ятають нещодавню історію мешканця одного з сіл Сокальського району, Юрія Сороки, який закрив півторамісячне кошеня у трилітрову банку. Весь процес він зняв на відео і виклав його в Instagram. Історія викликала великий суспільний резонанс в Україні, поліції знадобилось лише три години, щоб знайти автора даного відео. Правоохоронці відкрили кримінальне провадження через жорстоке поводження з твариною, яке передбачало покарання до трьох років обмеження волі [4].

На жаль, відео у «всесвітній павутинні», на яких відображена підліткова жорстокість, не рідкість, їх поширення законодавчо незаборонено та не обмежено, що не дозволяє вживати заходів щодо їх блокування та видалення. При цьому бажання молодих людей отримати популярність, іноді навіть посмертну, стає глобальною проблемою сучасного товариства.

Не можна обійти увагою і мережеві ігри, які також нерідко стають причиною злочинності неповнолітніх.

У цілому світі відзначається збільшення числа осіб з нехімічною адиктивною поведінкою (як правило, залежність від комп'ютерних ігор, інтернет залежність). Незважаючи на те, що прагнення, виникаючі при комп'ютерній залежності, початково характеризуються позитивними аспектами, даний тип залежності, як і будь-яка інша адикція, веде до деградації особистості, розкладання соціального статусу, втрати власного «Я», погіршення психологічного стану, збудження внутрішніх подразників, виникненню агресії, замкнутості.

Особливої уваги, на наш погляд, заслуговує і проблема впливу на формування девіантної поведінки у неповнолітніх користувачів, а саме: поширення в інформаційному просторі мережі Інтернет комп'ютерних ігор з елементами агресії і насильства, наприклад, всесвітньо відомої комп'ютерної онлайн-ігри Manhunt, яку розробники позиціонують як стелс-хорор з елементами «екшен» від третьої особи. Основним завданням гравця є виконання даних йому вказівок, які зазвичай зводяться до того, що йому потрібно кудись потрапити, когось вбити або щось добути для подальшого просування за сюжетом. При цьому чим більш жорстоко смерть обирає гравець для противника, тим вищий його рейтинг і, відповідно, оцінка. У грі Grand Theft Auto (GTA) гравець повинен приміряти на себе роль злочинця, виконуючи замовні вбивства, пограбування

та ін., в грі Fallout 3 в одному з завдань необхідно зарізати ножом членів сім'ї і тварин, а для досягнення різних позитивних ефектів необхідно приймати наркотики та ін.

Як наслідок, онлайн-ігри з елементами агресії та насильства призводять до духовної та моральної спустошеності. У таких зовні реалістичних світах нерідко порушуються всі норми моралі: стимулюються жорстокість, підступність, обман, зрада, зневага до слабкого, які заохочуються нарахуванням різних бонусів. У багатьох іграх для посилення видовищності на екрані практично постійно демонструються сцени жорстокості і насильства, частини розчленованих тіл, понівечені трупи, все це розраховано на подолання відторгнення таких сцен і те, що вони стануть звичними для індивіда.

Аналіз різних точок зору авторів, розглядають дану проблему, що дозволяє виділити такі основні причини формування у неповнолітніх залежність від комп'ютерних ігор з елементами насильства та агресії: «розвага, рекреація, компенсація, бажання випробувати хвилювання (страх); прагнення віртуально випробувати агресію (ефект емпатії); ототожнення з агресивним персонажем або персонажем-жертвою (ефект ідентифікації); ігнорування обмежень (ефект «забороненого плоду»); спроба побачити насильство (агресію), відбивають свій власний досвід; вивчення навколишнього кримінального світу (отримання ролі насильства в суспільстві та в районі проживання даної аудиторії); ефект самозаспокоєння, тобто ефект передчуття щасливого фіналу і усвідомлення того, що «весь цей жах відбувається не зі мною»; гендерний ефект тощо». Повне занурення в комп'ютерну гру, безпосереднє керування конкретним персонажем, здійснюючим насильницькі і агресивні дії, призводить до того, що неповнолітній, ототожнюючи себе з ним, не може об'єктивно та правильно з погляду моралі та моральності оцінити те, що відбувається. В результаті вже в реальності насправді відомі факти вчинення кримінальних правопорушень в віртуальному світі, мотивованих нервовими та психічними розладами через сварки. Так, наприклад, в Німеччині 12-річна дитина створив тривимірну модель ненависної йому школи, а в 17 років, озброївшись батьковим пістолетом, застрелив 12 людей у приміщеннях школи. Жертвами стали 16 людей, включаючи і самого підлітка [1].

В американському штаті Айдахо в четвер, 6 травня, шестикласниця прийшла до школи з пістолетом і вистрілила в двох учнів та охоронця. Зазначається, що дитина витягла пістолет зі свого рюкзака і зробила декілька пострілів всередині і за межами середньої школи містечка Рігбі близько 9:15 за місцевим часом. Дівчинку обеззброїла вчителька, яка утримувала неповнолітню нападницю до приїзду поліції. «Я і мій однокласник були в класі з нашим учителем, а потім раптово пролунав гучний звук, а потім ще два. Потім був крик, – пригадав 12-річний Яндел Родрігес. – Наш учитель пішов перевірити, що сталося, і побачив кров» [3].

Підлітки, вбиті батьків через того, що ті не давали їм грати, перестають бути одиничними випадками. За думкою психологів, ігрова залежність з'являється набагато швидше, чим будь-який інший вигляд залежності. Потрібно від півроку до року для формування цієї адикції. Чим довше триває процес гри, тим менш сприйнятливим до зовнішніх подразників стає людина, в результаті чого відбувається «стирання кордонів» між грою та реальністю.

Як правило, інтернет залежність неповнолітніх користувачів проявляється в нав'язливому бажанні постійно перебувати в мережі, продовжувати мережеве спілкування і участь в мережевих комп'ютерних іграх. Для підлітків, одержують постійний доступ до мережевих ресурсів, інколи віртуальне середовище представляється навіть більше адекватною і правдивою, чим реальний світ.

Можливість перетворитися на якусь безтілесну «ідеальну особистість» дає їм особливі відчуття, які їм хочеться відчувати постійно або дуже часто. Фахівці зазначають, що в деяких ступенях така залежність близька до патологічного захоплення азартними іграми, а її деструктивні ефекти подібні за симптомами алкоголізму [6].

Дослідники зазначають, що основними причинами, формуючими інтернет залежність, є доступність, анонімність переданої інформації, пошук нових відчуттів, зняття емоційної напруги, бажання піти від проблем, пошук друзів, спілкування, особливо у підлітків, які мають складнощі у встановлення контактів.

Однак з впевненістю стверджувати, що це повністю пов'язано з комп'ютерними іграми ми не можемо. Єдиної думки щодо цього питання немає ні серед вчених, ні серед практикуючих психологів і психіатрів. Одні висловлюють точку зору про позитивний вплив комп'ютерних ігор з елементами агресії та насильства, апелюючи до необхідності переносити частину негативної енергії у віртуальний світ і тим самим знімати емоційну напруженість, накопи-

чену в період «агресивного самоствердження» підлітків в звичайному житті серед своїх однолітків. Інші, навпаки, вважають, що інтернет-залежність негативно впливає на формування особистості неповнолітніх, хоча обґрунтованого наукового підтвердження безпосереднього впливу насильства і агресії в комп'ютерних іграх на формування девіантної поведінки у підлітків та зростання підліткової злочинності до цих пір не отримано.

За всієї дискусійності факту впливу мережевих комп'ютерних ігор на формування девіантної поведінки неповнолітніх не можна не відзначити певний криміногенний потенціал такої захопленості. Певну послідовність і перенесення такої захопленості мережевими іграми з віртуального життя в реальне в останній час ми можемо спостерігати на наведених вище приклади.

Таким чином, популяризація ігор, створюють ігровий простір, максимально відповідний реальності, сприяє змішування реальної віртуального світів, перенесення сценаріїв «ігрової поведінки» в реальну дійсність і в результаті настають трагічні наслідки.

ЛІТЕРАТУРА

1. Інтерфакс-Україна – новини України та світу. URL: <https://interfax.com.ua/>
2. Парочці, яка знущалася у Луцьку над котом, може «світити» 2 роки. ФОТО. ВІДЕО. URL: <https://www.volynpost.com/news/75265-parochci-i-aka-znuschalasia-u-lucku-nad-kotom-mozhe-svityty-2-roky-foto-video>
3. У США шестикласниця прийшла до школи з пістолетом і вистрілила у двох учнів. URL: <https://tsn.ua/svit/u-ssha-shestiklasnicya-priyshla-do-shkoli-z-pistoletom-i-vistrilila-u-dvoh-uchniv-1780033.html>
4. Чому суди та поліція поблажливо ставляться до «шкуродерів». URL: https://galinfo.com.ua/news/yak_politsiya_ta_sudy_pokryvayut_porushnykiv_prav_tvaryn_358266.html
5. «Шок і біль»: у Львові підлітки викинули kota з баратоповерхівки і зняли це на відео. URL: <https://styler.rbc.ua/ukr/zhizn/shok-bol-lvove-podrostki-vybroshili-kota-mnogoetazhki-1547841587.html>
6. Young K. S. Pathological Internet Use: The Emergence of a New Clinical Disorder. University of Pittsburgh at Bradford, 1996. URL: <http://www.apa.org/releases/internet.html>