

УДК 343.95(075.8)

Ю.Ю. Орлов, доктор юридичних наук,
старший науковий співробітник, головний
науковий співробітник відділу організації наукової
роботи Національної академії внутрішніх справ

Ю.Б. Ірхін, кандидат психологічних наук, доцент,
начальник відділу Державного науково-дослідного
експертно-криміналістичного центру МВС України

ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР, ЩО МІСТЯТЬ СЦЕНИ НАСИЛЬСТВА ТА ЖОРСТОКОСТІ, НА ПСИХІКУ ДИТИНИ

Визначено, проаналізовано та актуалізовано проблеми негативного впливу на психіку та свідомість дитини комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства і жорстокості, а також окремі маркери соціальної небезпеки впливу агресивних комп'ютерних ігор на формування злочинної поведінки молоді.

Ключові слова: засоби масової комунікації, комп'ютерні ігри, насилля, жорстокість, злочинна поведінка дитини, розважально-ігровий простір дитини.

Определены, проанализированы и актуализированы проблемы негативного влияния на психику и сознание ребенка компьютерных игр, содержащих сцены насилия и жестокости, а также отдельные маркеры социальной опасности влияния агрессивных компьютерных игр на формирование преступного поведения молодежи.

The paper defines and analyzes the problems of negative influence of computer games containing violent and cruel scenes on mentality and consciousness of children. It outlines some symptoms of social risk of influence of such games on shaping of criminal behavior of the youth.

Упродовж двох останніх десятиліть вітчизняні кримінологи та кримінальні психологи спостерігають зростання невмотивованої агресивно-насильницької поведінки серед дітей і підлітків. Переважна більшість випадків невмотивованої агресії пов'язана безпосередньо із суто злочинною поведінкою, що формується під впливом зовнішніх соціальних стереотипів. При цьому головною причиною, яка упродовж кількох десятиліть знижує до критичного стану моральність і законслухняність української молоді, визначають відверту пропаганду насилля, жорстокості, свавілля та кримінальної романтики у розважально-ігровому полі.

Отже, проблема боротьби зі знеціненням ідеалів боротьби зі злом на фоні зростання культу грошей у масовій молодіжній культурі перебуває в центрі уваги сучасної юридичної психології та кримінології.

Актуальним питанням протидії розповсюдженню культу насилля і жорстокості, кримінальної всюдозволеності, безкарності та відсутності справедливого право-

суддя в Україні присвячено низку наукових досліджень. Але, незважаючи на широку концептуальну і прикладну розробленість у різних наукових галузях, феноменологія негативного психологічного впливу на психіку та свідомість дитини комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства і жорстокості, залишається однією з дискусійних і нерозроблених проблем. Насамперед це стосується площини прикладних правоохоронних наук.

Негативний психологічний вплив на психіку дитини як суспільна дефініція здавна є об'єктом прискіпливої уваги науковців. Питання негативного впливу розважально-ігрового поля дитини на її психіку, правосвідомість і законслухняність тією чи іншою мірою у своїх дослідженнях розглядали Ю.М. Антонян, Б.І. Бараненко, В.І. Василичук, Г.М. Горшенков, В.Є. Емінов, В.М. Євдокимов, А.І. Кітов, В.С. Медведєв, О.Р. Ратінов, В.В. Седнев, Л.Б. Філонов, В.О. Черепанов, Ю.В. Чуфаровський та інші.

У кримінальній психології та психології оперативно-розшукової діяльності різні аспекти впливу засобів агресивних комп'ютерних ігор на формування правосвідомості громадян висвітлювали у своїх працях вітчизняні вчені, зокрема, В.Г. Андросюк, В.П. Казміренко, Л.І. Казміренко, М.В. Костицький, С.Д. Максименко, В.С. Медведєв, О.М. Морозов, Л.І. Мороз, О.Є. Моїсєєва, І.М. Охріменко, В.В. Рибалко, В.М. Синьов, С.І. Яковенко та інші.

У країнах Західної Європи психологічні аспекти впливу комп'ютерних ігор на формування правосвідомості громадян на рівні наукових і прикладних дисциплін розвинуті доволі добре. Найбільш інституційно розвинутим у цій галузі вважають американський досвід. Вагомий внесок у розробку основних засад впливу комп'ютерних ігор на правосвідомість громадян у США зробили Е. Бернайз, Д. Груніг, Р. Харлоу, С. Катліб, А. Сентер, Г. Брум, Д. Доті, Дж. Бергер, Л. Кортленд, І. Сендідж, В. Фрайбургер, К. Ротцол, У. Уеллс, Дж. Бернет, С. Маріарті, Ф. Котлер, Е. МакКарті та інші.

Професійне використання комп'ютерних інформаційних технологій у сучасному суспільстві має міждисциплінарний характер, який увібрав у себе надбання таких наук, як кібернетика, системний аналіз, соціологія, психологія, культурологія, теорія комунікації, політологія, менеджмент, маркетинг тощо.

Метою статті є аналіз сучасної практики використання ігрових комп'ютерних технологій, які завдають незворотної шкоди соціальному, психічному і фізичному благополуччю української молоді та впливають на формування у дітей злочинних алгоритмів соціальної поведінки.

Серед основних завдань таких досліджень першочергові позиції посідають перспективні шляхи подолання шкідливого впливу комп'ютерних ігор на психіку дітей, зокрема, на формування екологічно чистого інформаційного та розважально-ігрового середовища в українському суспільстві, а також соціальної небезпеки впливу ігрових інформаційних технологій на формування злочинної поведінки молоді.

Не є таємницею, що інформаційна незалежність сучасної України разом з певними перевагами тягне за собою й негативні наслідки для формування особистості та свідомості дітей.

Унаслідок «засилля свободи слова», що на практиці є суцільною безконтрольністю та свавіллям, засоби масової комунікації несуть більше деструктивних

тенденцій, ніж позитивних. За таких умов у сучасному українському суспільстві гостро постає проблема екології комп'ютерного комунікаційного простору, насамперед того, що стосується дитячого ігрового поля.

Деструктивний вплив на систему цінностей, що склалася у суспільстві, багато в чому пов'язаний з розвитком комп'ютерних інформаційних технологій та універсальних каналів передачі інформації (телефонної та Інтернет-мережі) [1].

Сьогодні в українському суспільному середовищі модним є пропагування засилля права, що прикривається гуманними міркування вищого ґатунку, зокрема, превенцією права, поміркованим націоналізмом, патріотизмом, дотриманням прав людини тощо. Насправді за огульною прихильністю до суцільного панування права криється звичайне безроздільне безладдя, що супроводжується суцільним ігноруванням громадянами своїх громадянських обов'язків, передбачених Конституцією України.

За природною суттю людина як жива істота прагне до свободи, волі та недоторканості, але людину розумну з-поміж інших живих істот вирізняє саме наявність нормативної суспільно регламентованої міжособистісної поведінки, тобто правил поведінки в людському середовищі (соціумі). До таких правил здебільшого належать обмеження у проявах тваринних інстинктів, потягів і ваблень. Саме тому в суспільному житті сучасної людини переважають обов'язки, тобто установлені нормативи та алгоритми людської цивілізованої поведінки.

На жаль, в Україні, як і в інших країнах СНД, відбувається невпинний процес трансформації масової свідомості під впливом штучно сформованої засобами масової інформації медіакультури. Найбільше цей процес зачепив молодіжний сегмент суспільства, особливо молодих людей дитячого та підліткового віку [1].

Саме через неповну фізіологічну сформованість особистості на дитячий і підлітковий вік припадає найбільший вплив ефекту психологічного зараження. Це і зумовлює існування такого соціального явища, як дитяча або підліткова розважально-ігрова субкультура.

Соціокультурні чинники, що склалися в українському суспільстві у зв'язку із засиллям агресивних розважально-ігрових комп'ютерних програм, викликають спонтанні прояви агресивної поведінки та насилля, формують у свідомості дітей чіткі еталони та алгоритми вчинення насильницьких дій.

Характерною супутньою рисою формування комп'ютерними іграми агресивно-насильницьких еталонів є їх суцільна невмотивованість. Переважна більшість комп'ютерних ігор містить у собі винятково «позитивний» зміст, спрямований на захист від ворога, подолання агресивних перешкод і перемогу над суцільним злом, тобто спостерігається майже повна відсутність видимої злочинної мотивації, злочинної спрямованості та суто злочинних спонукань до вчинення агресивно-насильницьких дій [2].

Попри це, як свідчать результати проведених досліджень, понад 65 % насильницьких злочинів, які сьогодні вчиняють діти від 7 до 15 років, з гуманістичної точки зору характеризуються як винятково жорстокі, цинічні, безглузді і такі, що не мають пояснення з позицій здорового глузду. Саме такими є характерні риси сучасної дитячої злочинності в нашій країні.

На жаль, за соціально-гуманітарних умов, які сьогодні панують у сучасному українському суспільстві, невмотивовані агресивно-насильницькі злочини поступово

стають розповсюдженим явищем. Здебільшого це ґрунтується саме на відсутності зрозумілих на рівні людської свідомості мотивів вчинення таких злочинів. При цьому динаміка збільшення їх кількості свідчить про те, що в найближчому майбутньому саме невмотивовані агресивно-насильницькі злочини мають всі перспективи посісти чільні місця в рейтингу найнебезпечніших кримінальних злочинів.

Сучасні психологи раптове виникнення надмірної насильницької агресії у дітей і підлітків пояснюють змінами у мисленні, пов'язаними зі зміною загального психоемоційного стану. За умов наявності в молодій людини готових алгоритмів дій в обставинах, пов'язаних з необхідністю застосування сили, які з дитинства формуються сучасною молодіжною культурою (ЗМІ, кіно, ігри, мережа Інтернет тощо), вона самостійно знаходить найоптимальніший варіант виходу з критичної ситуації. Переважна більшість таких оптимальних варіантів — це креативно збочені в уявленні засоби фізичного впливу, які свого часу були нав'язані та втілені у підсвідомість дитини.

Характер і потужність насильницької агресії в молодій людини дитячого і підліткового віку прямо залежать від її психоемоційного стану, тобто від наявних і переважних на момент вчинення дій емоцій. Чим стійкішим є психоемоційний стан молодій людини, тим менш імовірними є прояви некерованої агресії. Коли дитина має нестійку або нездорову психіку, прояви зовнішньої агресії стають некерованими. За таких умов поведінка молодій людини стає неконтрольованою, і за відсутності власних механізмів самоконтролю вона вчиняє зовнішньо насильницькі дії без упевненої мотивації, стійкого умислу та чіткого усвідомлення чи розуміння власних дій.

Серед головних провокуючих чинників, які безпосередньо спонукають дитину до вчинення неконтрольованих агресивно-насильницьких злочинних дій, чільне місце посідає перманентна готовність використовувати раніше закладені соціокультурними інституціями збочені алгоритми вирішення критичних ситуацій, зокрема цинізм, байдужість, холонокровність, насилля, жорстокість, свавілля, безкарність і всюдозволеність. На жаль, цей перелік психологічних якостей є найбільш притаманним сучасному інформаційному простору українського суспільства, в якому опиняються діти за умов відсутності вибору розважально-ігрового середовища.

Слід зазначити, що застосування алгоритмів агресивно-насильницької поведінки в критичних ситуаціях є цілком закономірним для молодих людей взагалі. Це пояснюється віковими особливостями психіки людини на етапі формування її особистості та фізіології і є природною захисною функцією психіки.

З огляду на те, що дитячий і підлітковий вік вирізняється функціональною та ендокринною перебудовою організму, для будь-якої молодій людини у цьому віковому діапазоні критичною може видаватися будь-яка повсякденна ситуація, а з урахуванням підвищеної стресогенності соціального буття сучасної людини спонтанне спрацювання природних захисних механізмів психіки в дітей і підлітків є цілком природним, закономірним і майже буденним явищем.

Саме тут постає актуальне питання про еталони захисної поведінки дітей у сучасному соціумі. На жаль, цивілізованих, суто гуманних і соціально справедливих алгоритмів застосування захисних дій молодими людьми в умовах сьогодення не існує. Останні десятиліття сучасна молодь, починаючи з дитинства, самостійно

озброюється тими алгоритмами застосування захисних дій, які їм нав'язують доступні джерела інформації: телебачення, мережа Інтернет, оточення.

Як свідчить практика, всім названим джерелам, з яких діти отримують потрібну інформацію, гостро бракує суто гуманних, цивілізованих, людських еталонів захисної поведінки культурної людини в критичних ситуаціях (за наявності сталих гуманних еталонів захисної поведінки в критичних ситуаціях молоді люди підсвідомо використовували б саме їх).

Завдяки високому ступеню впливовості на підсвідомість особистості молодшої людини розважальні засоби та ігрові комп'ютерні програми є потенційними агентами формування їх суспільної поведінки. При цьому безпосередній вплив на свідомість і підсвідомість дитини відбувається залежно від спрямування інформаційного потоку, посилення тощо. Ефективність впливу інформаційного поля навколо людини становить майже 100 % завдяки тому, що переважна більшість професійних засобів масової комунікації використовують у своїй діяльності технології нейролінгвістичного програмування, тобто інформація сьогодні не подається просто так. Сучасні виробники комп'ютерних розважально-ігрових програм подають продукт виключно адресно, з чітким розрахунком на цільову аудиторію, але без урахування безпеки та чистоти навколишнього інформаційного простору [3].

Якщо говорити про шкоду від комп'ютерних ігор, слід одразу зауважити, що на психіку дитини негативно впливають будь-які ігри, які не пов'язані з навчанням дитини або з розвитком її логіки, уваги, пам'яті, інтелекту. До таких ігор належать так звані «стрілялки», «бродилки», «літальки» та «перегони». Особливістю цих ігор є те, що дитина не може залишити комп'ютер упродовж безперервної тривалої гри, яка потребує її постійної участі та уваги. Такі ігри спричинюють у дитини ігрову залежність. Вона живе у віртуальному середовищі, долаючи нескінчених «ворогів» і лише зрідка повертаючись до реального світу, втрачає орієнтацію у часі. У дитини виникають порушення апетиту і сну, уві сні вона продовжує битися з озброєними воїнами та чудовиськами. Вирвати дитину з такої патологічної залежності іноді неможливо.

Негативний ефект від шкідливих комп'ютерних програм збільшується, якщо вони містять сцени насильства та жорстокості. Дитина, яка сприймає віртуальний світ як реальний і не має необхідного життєвого досвіду, отримує хибну, дезорієнтуючу інформацію щодо підступності та жорстокості життя, необхідності перманентно застосовувати насильство для вирішення життєвих питань, спрощеності та цинічності стосунків між людьми. У неї культивуються тваринні інстинкти, її духовний розвиток гальмується, вона озлоблюється на оточуючий світ. Рівень агресивності та криміногенності такої дитини зростає.

Відомий соціальний психолог професор Крейг Андерсон нещодавно опублікував звіт щодо впливу комп'ютерних ігор на психіку дитини. Дослідження охоплюють понад 130 тис. користувачів комп'ютера. Результати дослідження підтверджують, що насильство в іграх робить дітей агресивнішими, незалежно від їхнього віку, статі та культурного рівня, знижує прояви емпатії (здатності до співчуття) і «просоціальної» поведінки. «Зараз з майже повною впевненістю ми можемо сказати, що незалежно від конкретного експериментального методу, незалежно від того, представники якого суспільства й культури (західної чи східної) досліджуються, результат виходить однаковий, — заявляє Крейг Андерсон. — Вплив насилля у

відеоіграх підвищує ризик проявів агресії як в короткочасному, так і в довготривалому масштабі».

Вплив «насильницьких» комп'ютерних ігор на мозок людини набагато небезпечніший, ніж вплив фільмів або книг з аналогічним змістом. Під час гри на комп'ютері людина приймає рішення самостійно, ідентифікуючи себе з персонажем гри, натомість під час перегляду фільму вона є лише пасивним спостерігачем. До того ж фільм триває кілька годин, а за однією відеоігрою дитина може провести кілька днів.

Японські психологи провели опитування серед школярів, які більшу частину свого вільного часу присвячують іграм, що містять сцени насилля. На запитання: «Чи стаєш ти роздратованим після гри?» і «Чи не виникає у тебе іноді неочікувано-го бажання вбити людину?» — майже всі діти відповіли ствердно.

Науковці з університету Індіанapolisа провели дослідження і дійшли висновку, що у головному мозку підлітків, які грають у комп'ютерні ігри, що містять акти насильства, відбуваються певні зміни, а саме: ділянки мозку, відповідальні за емоції, активізуються, а в ділянках, відповідальних за контроль і концентрацію, спостерігається зниження активності. Вчені університету Тохоку в Японії виявили, що комп'ютерні ігри зупиняють розвиток лобових доль мозку, які відповідають за поведінку людини, її пам'ять і навчання. Отже, паралельно з прищеплюванням жорстокості в «комп'ютерного покоління» відбувається зниження розумових здібностей.

Серед прикладів негативного впливу комп'ютерних ігор, що містять сцени насилля та жорстокості, можна назвати перестрілку, яку влаштували двоє підлітків (Ерік Харріс і Ділан Клеболд 17-и та 18-и років) в американській школі м. Літтон (Колорадо, США) у 1999 році, коли за 16 хв вбили 12 однокласників і вчителя та поранили 20 людей. На суді було встановлено, що один з підлітків виявився завзятим гравцем в криваву «стрілялку» «DOOM».

26 квітня 2002 року Роберт Штайнхойзер вбив 17 (з них 14 вчителів) і поранив 7 осіб у гімназії ім. Гуттенберга (м. Ерфурт, Німеччина). Він погано вчився, не ладнав з учителями. Під час допитів свідків було з'ясовано, що підліток захоплювався шутером («стрілялкою») «Counter-Strike».

Сьогодні світовий ринок відеоігор стрімко розвивається й сягає понад 10 млрд дол. США, що перевищує обсяги американської кіноіндустрії. За оцінками консалтингової фірми «NPD Group» (США), ігри жанру action («екшен»), у яких успіх гравця, зазвичай озброєного, залежить від швидкості його реакції та здатності швидко приймати тактичні рішення, залишаються найпопулярнішими (понад 30 % загальної кількості продажів). Понад 80 % ігор, які найбільше подобаються підліткам, характеризуються жорстокістю.

Президент компанії «Virtual Image Productions» Пік Дайер зауважує: «Ігри перестали бути просто іграми. Вони перетворилися на засіб навчання. І ми вчимо дітей отримувати радість, нажимаючи на курок. Проте ми не спонукаємо їх замислитися, до яких наслідків це призводить у реальному житті».

На сьогодні створено безліч ігор, які деструктивно впливають на психіку дитини. Як приклад можна згадати ігри «GTA» (де бейсбольною битою слід вдарити по голові ні в чому не винну людину, щоб забрати в неї автомобіль), «Postale» (в якій людина йде за молоком, потім дістає пістолет і починає стріляти у перехожих),

«Carmageddon» (в якій гравець має автомобілем збивати пішоходів; перемагає той, хто задавив більше людей. Жертви, попадаючи під колеса автомобіля, хриплять, їхня кров бризкає на лобове скло, вони падають на коліна, бажаючи про пощаду, або закінчують життя самогубством).

У лютому цього року в Національній академії внутрішніх справ на запит Національної експертної комісії України з питань захисту суспільної моралі було досліджено деякі комп'ютерні ігри: «Manhunt 2», «Mortal Kombat», «Soldier of Fortune 2», «The Darkness II». Під час дослідження було встановлено, що змістом цих комп'ютерних ігор є перманентне винищування віртуальних супротивників із застосуванням імітації насильства (примусового фізичного впливу на них) та жорстокості (заподіяння фізичних страждань) за допомогою різної віртуальної зброї, інструментів та інших предметів (вогнепальної зброї, сокири, кувалди, циркулярної пили, лопати, монтування, вогню тощо). При цьому процес нанесення тілесних ушкоджень зображено надто натуралістично (кров, фрагменти тіла, що відтінаються, звуки ламання кісток, крики жертв від болю). Наявні сцени тортур. Так, у деяких іграх передбачено можливість демонстративної страти супротивника (після перемоги над ним) у різний спосіб: шляхом відривання кінцівок, розчленування, вилучення внутрішніх органів тощо.

У цих комп'ютерних іграх жорстокість і насильство подаються як якості, притаманні «справжньому чоловікові», і закріплюють у свідомості неповнолітнього користувача ідеал сили. При цьому головний герой далеко не завжди є позитивним персонажем (так, у грі «The Darkness II» користувач (дитина) має виступати як найманний вбивця).

Ці ігри побудовано так, що силове протистояння із супротивниками займає майже увесь ігровий час. Залежна дитина зазвичай проводить за комп'ютером не лише вечір, а й частину ночі, коли її свідомість є найбільш придатною для сприйняття та засвоєння нової інформації. Стан напівдрімоти та безкінечне одноманітне повторення сцен насильства сприяють, так би мовити, «зомбуванню» дитини, засвоєнню нею шкідливої інформації на рівні підсвідомості.

У більшості ігор, про які йдеться, війну-змагання, де сильні міряються сміливістю та спритністю, замінено на війну-розбій, де ті, кого більше і хто краще озброєний, безкарно винищують слабких. Отже, ці ігри стимулюють у неповнолітнього користувача природне почуття агресії. Так, у результаті захоплення однією з досліджуваних ігор («Manhunt») 17-річний підліток Уоррен Леблан у 2004 році у м. Лестер (Великобританія) заманив свого приятеля у місцевий парк, де по-звірячому побив і зарізав. При цьому мати вбитого заявила, що Уоррен імітував комп'ютерну гру, де очки присуджувалися за жорстокі вбивства.

Сьогодні більшість комп'ютерних ігор зберігаються на інтернет-серверах, і ними користуються в режимі онлайн. Отже, виникають певні зв'язки між гравцями, які змагаються за першість (хто набере більше очок). При цьому новачки навчаються у досвідченіших гравців, намагаються бути схожими на них. Таким чином запускається механізм «втягування» дитини у віртуальний світ насильства. Це нагадує методи тоталітарних сект, у яких сектант бере «на виховання» новачка, якого той намагається наслідувати в усьому.

Зрозуміло, що повністю заборонити шкідливі комп'ютерні ігри та встановити тотальний контроль за їх використанням сьогодні навряд чи можливо. Реально

дієвим кроком стало б запровадження вікових обмежень для користувачів розважального програмного забезпечення, у тому числі комп'ютерних ігор, як це практикується в розвинених країнах.

Так, Асоціація з розважального програмного забезпечення (Entertainment Software Association, США, Канада) розробила відповідні рейтингові критерії Entertainment Software Rating Board (ESRB), а Європейська федерація інтерактивного програмного забезпечення — критерії Pan European Game Information (PEGI), що набрали чинності у квітні 2003 року.

За законами країн-учасниць зазначених критеріїв мають дотримуватися всі офіційні ігрові сайти під час надання послуг населенню (виставлення попереджувальних логотипів, диференційований доступ користувачів тощо).

Водночас, як свідчить світова практика, введення прямих заборон на використання комп'ютерних ігор, які деструктивно впливають на психіку дитини, часто стикається з активним спротивом компаній-розробників, які лобюють скасування таких заборон. Так, у штаті Індіанаполіс 10 липня 2000 року було прийнято закон про те, що неповнолітні можуть грати лише з дозволу батьків. 30 жовтня 2001 року Верховний суд США призупинив дію цього закону, а підставою стало недостатнє наукове підтвердження небезпеки комп'ютерних ігор. 6 вересня 2002 року Греція прийняла закон, яким було заборонено грати у будь-які комп'ютерні ігри в публічних місцях, а вже 25 вересня цей закон відмінили.

Ще одним дієвим кроком на шляху виправлення ситуації, яка склалася, стала б державна підтримка пропаганди здорового способу життя, розрахована на батьків. Професор К. Андерсон, звертаючись до батьків, зауважив: «Ви контролюєте, що їсть ваша дитина? Так само намагайтеся чинити і з відеоіграми, в які вона грає, принаймні вдома. Знайдіть вагомні аргументи для того, щоб пояснити дитині, чому деякі ігри їй заборонені».

Резюмуючи зазначене, слід підкреслити, що сьогодні постала нагальна потреба у введенні в науково-правовий обіг поняття «екологія інформаційного та розважально-ігрового простору дитини», зміст якого визначатиме умови соціальної та психологічної безпеки сприймання членами суспільства інформації, яка надходить із масових засобів комунікації.

Дискурс визначення поняття «екологія інформаційного та розважально-ігрового простору дитини» лежить у площині соціальної та психологічної сфери життєдіяльності сучасної людини, особливо дитини. Основним принципом запровадження контексту «екологія інформаційного та розважально-ігрового простору дитини» є убезпечення майбутнього громадянина від несанкціонованого інформаційного впливу, збереження та відновлення психічного здоров'я нації, недопущення соціальної патологізації молоді на етапі становлення особистості та громадянського виховання, адже сучасний пересічний український школяр уже на рубежі 4—5 класу «стомлюється» від набуття «нової» інформації, що тягне за собою виникнення і розвиток апатії та протесту до навчання — «синдром інформаційного засмічення».

З огляду на зазначене в українському суспільстві виникла потреба у створенні фільтраційного механізму, здатного забезпечити екологію інформаційного та розважально-ігрового простору дитини, що охоплює дітей і підлітків упродовж навчання в середній школі.

Безперечно, упровадження в соціальне буття українського суспільства оптимальних стратегій подолання шкідливого впливу агресивних комп'ютерних ігор на правосвідомість, еталонів соціальної поведінки та поведінки дітей у найкоротші терміни призведе до зниження рівня злочинності серед молоді та підлітків.

Список використаної літератури

1. *Горшенков Г.Н.* Криминология массовых коммуникаций : науч.-учеб. изд. / Г.Н. Горшенков. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, 2003. — 331 с.
2. *Медведев В.С.* Психология злочинної діяльності : навч. посіб. / В.С. Медведев. — К. : Атіка, 2012. — 204 с.
3. *Почепцов Г.Г.* Медіа: теорія масових комунікацій : навч. посіб. / Г.Г. Почепцов. — К. : Алтерпрес, 2008. — 403 с.