ФАКТОРИ, ЩО ПОЛЕГШУЮТЬ ІНФОРМАЦІЙНИЙ ВПЛИВ НА НЕПОВНОЛІТНІХ У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

БЕЗПАЛОВ Роман - аспірант кафедри міжнародного та кримінального права Національного університету «Львівська політехніка»
ORCID: 0009-0002-2846-6972
УДК 343.9
DOI: https://doi.org/10.32782/LAW.UA.2024.4.14

Інформаційний вплив у мережі Інтернет є важливою проблемою сучасного суспільства, особливо коли мова йде про неповнолітніх. Ця категорія користувачів є найбільш вразливою до впливу дезінформації, маніпуляцій, кібербулінгу та іншого негативного контенту через незрілість психіки та обмежений життєвий досвід. У роботі досліджуються основні фактори, що полегшують інформаційний вплив на неповнолітніх у цифровому середовищі.

У дослідженні аналізуються ці фактори з метою розробки рекомендацій для батьків, освітян та державних органів щодо захисту неповнолітніх у цифровому середовищі. Пропонуються шляхи підвищення медіаграмотності, посилення законодавчих заходів щодо регулювання онлайн-контенту, а також рекомендації щодо покращення взаємодії між підлітками та їхнім соціальним оточенням для ефективного протистояння негативному впливу мережі Інтернет.

Ключові слова: інформаційний вплив, неповнолітні, Інтернет, дезінформація, маніпуляція, кібербулінг, медіаграмотність.

Постановка проблеми

У сучасному світі цифрові технології та інтернет стали невід'ємною частиною життя неповнолітніх. Вони активно користуються соціальними мережами, онлайн-платформами та іншими ресурсами для спілкування, навчання і розваг. Однак разом із перевагами, які надає інтернет, зростає загроза негативного інформаційного впливу на молодь, яка є найбільш вразливою категорією користувачів. Проблема полягає в тому, що неповнолітні не завжди здатні критично оцінювати отриману інформацію, що робить їх легкою мішенню для маніпуляцій, дезінформації, кібербулінгу та іншого шкідливого контенту.

Метою статті є детальний аналіз факторів, що полегшують інформаційний вплив на неповнолітніх у мережі Інтернет.

Виклад основного матеріалу дослідження

Особливої уваги, на наш погляд, заслуговує проблема впливу на формування девіантної поведінки в неповнолітніх користувачів 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 більш жорстоку 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., у грі Fallout 3 в одному зі завдань необхідно зарізати ножем членів сім'ї і тварин, а для

досягнення різних позитивних ефектів необхідно приймати наркотики.

В Україні не заборонено жодну комп'ютерну гру. Однак Національна експертна комісія з питань захисту суспільної моралі, існування якої вже припинено, віднесла цілу низку ігор до категорій, що порушують українське законодавство. Зокрема, на думку комісії, пропаганду насильства та жорстокості містять ігри: Resident Evil Operetion Raccoon City, Evil Dead Regeneration, God of War III, Manhunt 2, Mortal Kombat, Soldier of Fortune 2 і The Darkness II [1].

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. Усе це розраховано на подолання відторгнення таких сцен і те, що вони стануть звичними для індивіда [2].

Аналіз різних точок зору авторів, розглядають цю проблему, що дозволяє виділити такі основні причини формування в неповнолітніх залежності 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 власний досвід; вивчення навколишнього кримінального світу (збагнення ролі насильства в суспільстві та в районі проживання цієї аудиторії); ефект самозаспокоєння, тобто, ефект передчуття щасливого фіналу і усвідомлення того, що «весь цей жах відбувається не зі мною»; гендерний ефект [3].

Повне занурення в комп'ютерну гру, безпосереднє керування конкретним персонажем, здійснюючи насильницькі й 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. У результаті вже в реальності, насправді відомі факти вчинення злочинів у віртуальному світі, мотивовані нервовими та психічними розладами через сварки. Так, наприклад, у Німеччині 12-річна дитина створила тривимірну модель ненависної йому школи, а в 17 років, озброївшись батьковим пістолетом, застрелила 12 людей у приміщеннях школи. Жертвами стали 16 людей, включаючи і самого підлітка [4].

Підлітки вбивають батьків через те, що ті не давали їм грати, це перестає бути одиничними випадками. На думку психологів, ігрова залежність з'являється набагато швидше, ніж будь-який інший вигляд залежності. Потрібно від пів року до року для формування цієї адикції. Чим довше триває процес гри, тим менш сприйнятливою до зовнішніх подразників стає людина, у 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 у мережевих комп'ютерних іграх. Для підлітків, які одержують постійний доступ до мережевих ресурсів, інколи віртуальне середовище представляється навіть більш адекватним і правдивим, ніж 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 деякій мірі така залежність близька до патологічного захоплення азартними іграми, а її деструктивні ефекти подібні з симптомами алкоголізму [5].

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 в підлітків, котрі мають складнощі у встановленні 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 учених, 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, накопичену в період «агресивного самоствердження» підлітків у 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 в підлітків та зростання підліткової злочинності до цього часу не отримано.

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

Таким чином, популяризація ігор, які створюють ігровий простір, максимально відповідний реальності, сприяє змішуванню реального і віртуального світів, перенесення сценаріїв «ігрової поведінки» в реальну дійсність і в результаті настання трагічних наслідків.

Аналіз науково-практичних матеріалів дозволяє виділити такі фактори, що полегшують інформаційний вплив на неповнолітніх у мережі Інтернет:

- легкість контакту з аудиторією (включаючи конкретну дитину) в обхід заходів, вживаних у рамках процесу виховання неповнолітнього;

- широкі можливості для дистанційного і безконтактного збору інформації про неповнолітнього та його особисте життя, а також про оточуючих його людей і предметів, що може здійснюватися з метою готування до злочину;

- можливість спонукання до використання мережі Інтернет для максимізації негативного ефекту від дій, які завдають шкоду честі, гідності, репутації, психологічному здоров'ю неповнолітнього: публікації сцен приниження неповнолітніх, їх сексуальної експлуатації, поширення наклепу і образ щодо неповнолітнього в мережі Інтернет з прямим наміром на ознайомлення з цією інформацією максимально широкого кола осіб, як серед знайомих жертви, так і сторонніх;

- можливість самодискредитації неповнолітніх через публікацію інформації, яка здатна заподіяти шкоду їх честі, гідності, репутації і соціалізації (найбільш яскравим прикладом є секстинг – публікація власних сексуалізованих зображень, які потім можуть використовуватися для кіберзниження, залучення в сексуальну експлуатацію, викрадення тощо);

- легкість створення і поширення серед неповнолітньої аудиторії, яка може деструктивно впливати на процес виховання, формування системи його ціннісних орієнтацій і світогляду;

- свобода доступу до інформації, яка не є протиправною або шкідливою для старшої вікової аудиторії, проте може через свій контенгент або манери уявлення викликати негативні реакції в дитини, психологічно не готового до нешкідливого сприйняття такої інформації (як правило, викликати страх);

- ризик десоціалізації, розвитку і закріплення девіантної і протиправної поведінки, включаючи такі форми поведінки, як агресивна поведінка і застосування насильства, жорстокості по відношенню до людей і тварин, вчинення дій, які репрезентують загрозу життя і (або) здоров'ю дитини, у тому числі заподіяння шкоди своєму здоров'ю, речовин, тютюнових виробів, алкогольної та спиртовмісної продукції, пива та напоїв, що виготовляються на їх основі, участь в азартних іграх, заняття проституцією, бродяжництво, жебрацтво, нетрадиційні і девіантні сексуальні відносини, протиправна поведінка.

Література

1. Комп'ютерні ігри як територія пропаганди. URL.: https://ms.detector.media/onlain-media/post/13222/2015-05-12-kompyuterni-igry-yak-terytoriya-propagandy/

2. Ванда М. А., Бондаренко Н. Б. Інтернет-залежність: передумови, ознаки та ризики для підлітків. Психологія та психосоціальні інтервенції. 2019. Том 2. С. 37-42.

3. Young K. S. Патологічне Internet Use: The Emergence of a New Clinical Disorder. University of Pittsburgh at Bradford, 1996.

4. Міжнародна інформаційна група Інтерфакс. URL: http://www.interfax.ua/photo/1493/18885.

5. Психологія адиктивної поведінки: Методичні рекомендації до курсу «Психологія адиктивної поведінки» для студентів IV курсу спеціальності «Психологія». Чернігів: Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка, 2010. 84 с.

FACTORS THAT FACILITATE INFORMATION INFLUENCE ON MINORS ON THE INTERNET

Information influence on the Internet is an important problem in modern society, especially when it comes to minors. This category of users is the most vulnerable to the influence of disinformation, manipulation, cyberbullying and other negative content due to their immature minds and limited life experience. The paper explores the main factors that facilitate information influence on minors in the digital environment.

The study analyzes these factors in order to develop recommendations for parents, educators, and government agencies to protect minors in the digital environment. Ways to increase media literacy, strengthen legislative measures to regulate online content, and recommendations for improving the interaction between adolescents and their social environment to effectively counteract the negative impact of the Internet are proposed.

Keywords: information influence, minors, Internet, disinformation, manipulation, cyberbullying, media literacy.