

## ЗАХОДИ ЗАГАЛЬНОСОЦІАЛЬНОГО ЗАПОБІГАННЯ НАСИЛЬНИЦЬКІЙ ЗЛОЧИННОСТІ, ЯКА ВЧИНЯЄТЬСЯ ПІД ВПЛИВОМ ЕЛЕКТРОННИХ ІГОР

**КОСТЮЧЕНКО Артем Вікторович** - аспірант кафедри кримінального права та процесу, Хмельницький університет управління та права імені Леоніда Юзькова

<https://orcid.org/0009-0002-2482-9377>

**КОГУТ Іван Анатолійович** - аспірант кафедри кримінального права та процесу, асистент кафедри кримінального права та процесу, Хмельницький університет управління та права імені Леоніда Юзькова

<https://orcid.org/0000-0001-9900-2273>

УДК 343.9

DOI: <https://doi.org/10.71404/EP.2025.1.19>

Автори статті дослідили теоретичні та практичні аспекти загальносоціального запобігання насильницькій злочинності, що вчиняється під впливом електронних ігор. Розкрито сутність загальносоціального запобігання злочинності як комплексу заходів, спрямованих на розвиток суспільства та суспільних відносин, а також на усунення причин злочинності.

Проаналізовано зв'язок між насильницькою злочинністю та електронними іграми на основі результатів наукових досліджень щодо впливу електронних ігор на формування агресивної поведінки. Особливу увагу приділено неповнолітнім як найбільш вразливій до комп'ютерної адикції категорії населення. Розкрито психологічні механізми формування такої залежності, зокрема: відсутність відповідальності та покарання, привабливість віртуального світу через можливість легкого виправлення помилок, можливість перетворення в інших персонажів тощо. Визначено науково необґрунтованість однозначного висновку про те, що електронні ігри у всіх випадках провокують виникнення насильницької злочинності. Сформувано висновок про вплив великої кількості факторів на виникнення насильницьких злочинів, а також про необхідність врахування залежності від електронних ігор як одного з таких факторів. Серед інших причин, що можуть впливати на вчинення насильницьких злочинів, визначено соціальне

оточення, сімейні обставини та індивідуальні психологічні характеристики особи.

Систематизовано основні групи заходів загальносоціального запобігання насильницькій злочинності, що вчиняється під впливом електронних ігор: політичні, соціально-економічні, правові, освітні, сімейні, медіакультурні тощо. Роз'яснено необхідність комплексного підходу до запобігання насильницькій злочинності, що виникає через вплив електронних ігор.

Ключові слова: заходи загальносоціального запобігання, насильницька злочинність, електронні ігри, комп'ютерна залежність, насильство, злочинність.

### Постановка проблеми

Сучасний технологічний прогрес відіграє надзвичайно важливу роль у житті суспільства та функціонуванні держав загалом. Наприклад, в Україні з 2017 року активно реалізується концепція впровадження електронного урядування в низку державних процесів [1]. З часом держава ухвалила низку рішень щодо цифрової трансформації цих процесів. Такі перетворення є доволі успішними, але водночас не слід ігнорувати нові проблеми, що виникають у зв'язку зі стрімкими тенденціями цифровізації не лише державних процесів, а й суспільства загалом. Із поширенням комп'ютерних технологій з'явилася проблема комп'ютерної

залежності, зокрема залежності від електронних ігор. Особливо вразливою категорією населення, схильною до виникнення залежності від електронних ігор, є неповнолітні.

Електронні ігри можуть бути жорстокими, що спричиняє виникнення таких соціально-психологічних проблем, як вплив ігор на формування агресивної поведінки та розмивання межі між реальним і віртуальним насильством. У віртуальній реальності особа не несе відповідальності за свої дії та не отримує жодного покарання за вчинення діянь, які в реальному житті є кримінально протиправними. У зв'язку з цим виникає загроза зростання насильницької злочинності, що негативно впливає на почуття безпеки в суспільстві. Відтак варто звернути увагу на питання загальносуспільних заходів із запобігання насильницькій злочинності, що виникає під впливом електронних ігор.

Метою дослідження є явища загальносоціального запобігання вчиненню кримінальних правопорушень, зокрема заходів загальносоціального запобігання, спрямованих на ліквідацію або нейтралізацію злочинності з насильницькими елементами. При цьому визначення таких заходів відбувається з урахуванням виникнення насильницької злочинності, вчиненої під впливом електронних ігор. У цьому контексті також поставлено завдання проаналізувати криміногенні фактори, пов'язані з впливом електронних ігор, а також загально дослідити електронні ігри як явище, здатне спричинити вчинення кримінального правопорушення, зокрема з елементами насильства.

#### **Стан опрацювання проблематики**

При опрацюванні сукупності різних матеріалів на зазначену тематику очевидно, що на сьогодні, на жаль, відсутнє комплексне кримінологічне дослідження того, як електронні ігри можуть впливати на виникнення насильницької злочинності, а також які заходи загальносоціального рівня необхідні для запобігання виникненню злочинності такого характеру. Водночас варто зазначити, що проблематика негативного впливу агресивних ігор на психіку, правосвідомість та законслухняність громадян була досліджена низкою вітчизняних науковців, зокрема

Ю. М. Антоняном, В. І. Василичуком, В. М. Євдокимовим, В. Г. Андросюком, М. В. Костицьким, О. М. Морозовим, О. Є. Моїсєєвою, В. В. Рибалком, С. І. Яковенком та іншими.

Проблема комп'ютерної залежності та впливу електронних ігор на психіку, особливо на психіку неповнолітніх осіб, є надзвичайно актуальною в умовах сьогодення через стрімкий технологічний прогрес. Тому важливо обговорювати заходи запобігання насильницькій злочинності, що виникає під впливом електронних ігор, на загальнодержавному рівні, а також розробляти й впроваджувати відповідне нормативно-правове регулювання.

#### **Виклад основного матеріалу**

Кримінологічна наука виокремлює різні види заходів, спрямованих на запобігання кримінальним правопорушенням. У цьому контексті слід звернути увагу на позицію Богатирьова І. Г. та Бабенко А. М., які пропонують чотири рівні запобігання злочинності: загальносоціальне, спеціально-кримінологічне, індивідуальне та регіональне запобігання. Загальносоціальне запобігання злочинності передбачає соціальну реакцію суспільства та держави на злочинність. При цьому запобіжний потенціал включає протидію негативним явищам і процесам, що сприяють виникненню злочинності, а також стимулювання законслухняної поведінки населення країни. Загальносоціальне запобігання реалізується за допомогою низки заходів: політичних, культурно-виховних і соціально-економічних. Фактично загальносоціальне запобігання стосується умов та причин виникнення злочинності на рівні всього суспільства, на відміну від, наприклад, спеціально-кримінологічного запобігання, яке зосереджене на умовах і причинах виникнення конкретних видів злочинності [2, с. 305].

Окрім того, науковці зазначають, що загальносоціальне запобігання тісно пов'язане практично з усіма державними перетвореннями соціально-економічного характеру. Такі заходи, як забезпечення правового та соціального захисту, формування ефективної економіки через побудову ринкових від-

носин, а також реформування господарського механізму, передують ліквідації, обмеженню чи нейтралізації криміногенних факторів, які можуть бути підґрунтям вчинення кримінальних правопорушень. Загальносоціальний рівень охоплює діяльність усієї держави та її інститутів, а також членів суспільства. Діяльність вказаних суб'єктів здійснюється через органи державної влади й громадські організації та спрямована на розв'язання суперечностей у галузях соціального життя, економіки, духовній сфері тощо [2, с. 306].

Відтак можна стверджувати, що загальносоціальне запобігання злочинності є комплексом культурно-виховних та соціально-економічних заходів, спрямованих на майбутній розвиток і вдосконалення суспільних відносин, а також на усунення/нейтралізацію причин і умов злочинності. За позицією Чекана Н.В., загальносоціальне запобігання потрібно розглядати саме як комплекс різноманітних заходів, а не лише як запобігання кримінальним правопорушенням, вчиненим маргінальними групами, їх профілактику та припинення [3, с. 462].

Заходи загальносоціального запобігання є фундаментом для реалізації спеціально-кримінологічного запобігання, а під час проведення таких заходів повинні ставитися наступні завдання:

- 1) визначення індивідуальних ознак ризику та вжиття заходів, які коригують поведінку особи;
- 2) створення здорової обстановки в колективі/сім'ї та вплив на міжособистісні стосунки;
- 3) звернення до духовних цінностей та їх використання в масовій культурі та свідомості населення;
- 4) нагляд за такими громадськими місцями, як гуртожитки, школи, спеціальні навчальні заклади, особливо закритого типу;
- 5) активний соціальний контроль за певними явищами суспільного життя, такими як порнографія, проституція тощо;
- 6) пропагування здорового способу життя; формування високих моральних стандартів поведінки, розвиток системи цінностей, спрямованих на нейтралізацію форм поведінки, які не є прийнятними в суспіль-

стві, та недопущення формування образу привабливості такої поведінки, особливо серед молоді [3, с. 462].

Як уже було зазначено, заходи загальносоціального запобігання є фундаментом для реалізації спеціально-кримінологічного запобігання злочинності, зокрема насильницької злочинності як одного з її видів. Насильство може проявлятися в різних формах, від різних суб'єктів, а також мати різне походження і більші прояви залежно від умов, за яких воно виникає та здійснюється. Насильство є багатограним: воно спостерігається на вищих рівнях влади та на рівні життя й стосунків окремої людини, може домінувати в словах, свідомості, думках та поведінці кожної людини і бути присутнім у населення будь-яких категорій: жінки, чоловіки, діти, дорослі, бідні, заможні, містяни, селяни тощо [4, с. 18].

З огляду на вказане, слід звернути увагу на зв'язок між насильницькою злочинністю та електронними іграми. Зокрема, останні є явищем, через яке іноді виникають серйозні побоювання щодо шкідливого впливу таких ігор на психіку людини, а отже, й на формування девіантної поведінки, неприйнятної в суспільстві. Варто зазначити, що технологічний прогрес, який активно здійснюється в останні роки, нерозривно пов'язаний із впровадженням комп'ютерних технологій. У практичній діяльності широко застосовуються Інтернет-мережі, інформаційні системи та інші новації, і станом на сьогодні все це відіграє далеко не останню роль у розвитку всіх сфер сучасного суспільства.

Віртуальна діяльність стала надзвичайно корисною, оскільки багато державних процесів «оцифрувалися», тобто проводяться за допомогою цифрових технологій, що дозволяє більш ефективно, якісно та оперативно забезпечувати права і свободи людини та громадянина. Однак здійснення цих процесів в електронному форматі не є ідеальним, оскільки завжди існують різні нюанси. Аналогічно, із поширенням новітніх технологій на побутовому рівні серед населення виникла проблема формування комп'ютерної адикції, або, іншими словами, комп'ютерної залежності. Найбільш вразливою групою населення, яка може потерпати від цієї про-

блеми, є неповнолітні особи, чия психіка ще недостатньо стійка, через що вони більш схильні до формування адиктивної поведінки – поведінки, що відхиляється від норми.

Електронні ігри приваблюють тим, що особа перебуває у своєму віртуальному світі, який недоступний для інших. Вона може легко виправити свої помилки, перевтілюватися в будь-якого героя, мати будь-які навички і бути ким завгодно. А головне – в електронних іграх особа не несе відповідальності за свої дії і не потерпає від жодного покарання, незалежно від того, які дії вона вчинила в грі [5, с. 103, 110, 114]. Варто зазначити, що, граючи в такі ігри, особі стає властивою десенсибілізація до насильства (зниження чутливості до актів насильства), імітація насильницької поведінки, підвищене збудження та агресія, використання агресії як ефективного засобу розв'язання проблем та досягнення цілей, спотворене сприйняття дійсності, бажання влади та контролю тощо [6].

До 2015 року в Україні існувала Національна експертна комісія України з питань захисту суспільної моралі, яка у 2013 році виклала свій висновок щодо небезпеки комп'ютерних ігор з елементами насильства та жорстокості. Зокрема, у висновку зазначено, що такі ігри наповнені руйнівними та деструктивними формами поведінки, що може спричинити неадекватне ставлення до вибору стратегій поведінки в реальному житті та негативно впливати на свідомість особи. Неконтрольоване поширення таких ігор може призвести до скоєння суспільно небезпечних діянь зухвалого та жорстокого характеру неповнолітніми особами, що може свідчити про загострення кризи культури та моралі серед молоді у майбутньому [7]. Однак не можна стверджувати, що електронні ігри в будь-якому випадку викликають агресію та деструктивну поведінку, оскільки такі відхилення від норми залежать від цілої сукупності факторів, про що свідчить низка сучасних досліджень.

Насильство та агресія є не однаковими, але пов'язаними поняттями, оскільки насильство є свідомим проявом агресії за допомогою фізичної сили. Існують дослідження, які підтверджують, що гравці в електронні

ігри є більш агресивними та мають насильницькі нахили. Наприклад, дослідження Університету Інсбрука в Австрії, датоване 2014 роком, виявило таку тенденцію. З іншого боку, є низка інших досліджень, зокрема дослідження Оксфордського університету 2019 року, які стверджують, що гра в відеоігри з насильством не заохочує гравців до фізичної агресії. Зв'язку між такими іграми та насильством немає. Багато людей грають у такі ігри щодня, але порушниками, чия поведінка стає небезпечною для суспільства і підвищує показники насильницької злочинності, є одиниці [8].

Висновок про зв'язок актів насильства лише з електронними іграми не є науково обґрунтованим. Під керівництвом Аарона Драммонда з Університету Массі в Новій Зеландії дослідники провели перегляд 28 попередніх досліджень за допомогою мета-аналізу, щоб вивчити взаємозв'язок між агресивною поведінкою та відеоіграми. Результати були дуже неоднозначними, оскільки дослідження виявило дуже мале співвідношення між агресією та іграми, навіть нижче порогу, який використовується для встановлення позначки «незначний ефект» [6]. На особу впливає ціла низка інших зовнішніх факторів, таких як соціальне оточення, у якому вона перебуває, її сім'я, риси характеру тощо. Навіть стать особи може впливати на те, чи можуть електронні ігри здійснювати на неї більший вплив. Зокрема, американський невролог та вчений Джордан Графман виявив, що підлітки чоловічої статі більш схильні до емоційного заціпеніння, якщо вони часто споживають кіноматеріал із сценами насильства. Заціпеніння відбувається через зменшення активності орбітофронтальної кори головного мозку, яка відповідає за гальмування агресивної поведінки [8].

Те, що неповнолітні більш схильні до формування залежності від електронних ігор і є більш вразливими через це, пояснюється тим, що вони ще діти, і їхня здатність включати моральні аспекти та інтенсивно зважувати побачене не є достатньо вираженою. Варто зазначити також, що насильство часто характерне для малоосвічених осіб, оскільки в таких домогосподарствах відсут-

ні авторитети та чітко встановлені правила, а отже, немає хорошого зразка для наслідування, який би критично оцінював контент, що споживається в родині, зокрема і електронні ігри. З цього можна зробити висновок, що насильство є проблемою соціального, культурного та політичного характеру [8].

Питання впливу електронних ігор на підвищення рівня злочинності, зокрема насильницької, обговорюється не лише в Україні, а й у всьому світі. Варто зазначити, що цю проблему почали досліджувати ще у 2004 році, коли електронні ігри та процеси цифровізації лише починали активно розвиватися. Так, статистичні дані, отримані у 2008 році в межах дослідження Катрена та Олсена, свідчать про те, що 51% хлопців і 40% дівчат, які грали у відеоігри з позначкою «для дорослих», брали участь у фізичних бійках, а 60% хлопців і 49% дівчат нападали на інших. Серед тих, хто не грав у такі ігри, участь у бійках брали лише 28% хлопців і 14% дівчат, а нападали на інших – 39% хлопців і 29% дівчат. На основі цих та інших досліджень було зроблено висновок, що електронні ігри з насильницькими елементами сприяють зниженню рівня емпатії та чутливості до насильства. Це викликає занепокоєння серед науковців і громадськості, оскільки формування таких моделей поведінки може мати довгострокові соціальні наслідки [9].

Цікавим є співвідношення витрат на відеоігри на одну людину та кількості випадків вбивств зі зброєю на 1 мільйон осіб, яке виявляє суттєві відмінності між країнами. У Сполучених Штатах Америки (США) станом на 2024 рік середній показник витрат на відеоігри на одну людину становив 80 доларів, а кількість випадків вбивств зі зброєю сягала 35 на 1 мільйон осіб, що є найвищим серед розвинених країн. Для порівняння, у Японії, де витрати на відеоігри становили 110 доларів, показник вбивств був нульовим, так само як і у Південній Кореї (82 долари) та Великобританії (65 доларів) [10].

У Німеччині середні витрати на відеоігри становили 54 долари, а кількість випадків вбивств – лише 1 на 1 мільйон осіб. В Іспанії витрати були на рівні 42 доларів,

а кількість вбивств – близько 1 випадку. У Франції витрати склали 46 доларів, а кількість випадків – 2-3 на 1 мільйон населення. В Італії витрати становили 32 долари, а кількість випадків вбивств – 3-4 на 1 мільйон осіб. У Канаді витрати на відеоігри досягли 53 доларів, а кількість випадків вбивств – 5 на 1 мільйон населення [10].

Цікаво, що в США середній вік покупців ігор та гравців становив 35-36 років. До того ж, 90% батьків контролюють, які ігри купують або орендують їхні діти, а 94% батьків відслідковують контент ігор, у які грають їхні діти. Ці факти свідчать про високу увагу до вікових обмежень ігор у США, проте це не запобігає високим показникам насильства зі зброєю, які залишаються проблемою на національному рівні [10].

Особливу увагу привертає ситуація з насильницькою злочинністю, яка, можливо, пов'язана з впливом електронних ігор, у США — країні, що активно впроваджує заходи для мінімізації такого впливу. Зокрема, у США діє Закон про захист конфіденційності дітей в Інтернеті (COPPA — Children's Online Privacy Protection Rule), спрямований на регулювання збереження конфіденційності даних дітей віком до 13 років. Цей закон встановлює правила щодо збору, використання та зберігання інформації, яку діти вказують під час реєстрації на сайтах чи в онлайн-іграх [11].

Попри ці заходи, у США продовжують фіксувати випадки витоку конфіденційних даних, що створює загрози як для безпеки дітей, так і для суспільства загалом. Згідно зі звітом IBM «Cost of a Data Breach» від 24 вересня 2023 року, у 2022 році в США було зафіксовано 1802 випадки порушення безпеки даних, внаслідок чого постраждали 442 мільйони людей. У цих інцидентах несанкціонований доступ отримували до конфіденційної інформації, включаючи вік, стать, місце проживання та інші персональні дані постраждалих [12]. Такі події свідчать про необхідність посилення кібербезпеки та вдосконалення механізмів захисту персональних даних, особливо дітей, щоб запобігти потенційним загрозам, які можуть виникати через їх компрометацію.

У США доволі поширеним є явище сватінгу (англ. «swatting») – форма домагання, яка полягає у навмисному введенні в оману аварійно-рятувальних служб через фальшиві повідомлення про серйозні правопорушення. Метою сватінгу є провокація виїзду штурмової поліцейської групи за адресою іншої особи. Найчастіше такі дії включають неправдиві повідомлення про захоплення заручників, масові вбивства чи інші тяжкі злочини, які, на думку зловмисника, мають бути пріоритетними для служб [13].

Яскравим прикладом сватінгу став інцидент у 2017 році в США, пов'язаний із грою «Call of Duty: WWII». У цій грі між гравцем Кейсі С. Вінером та іншим учасником виникла суперечка. У ході конфлікту Вінер пригрозив знайти адресу опонента та «дати йому урок». Ситуація загострилася, коли напарник Вінера у грі – Тайлер Берріс – зателефонував на лінію 911, заявивши про масове вбивство та взяття заручників за адресою іншого гравця. Однак ця адреса виявилася застарілою, і людина, яка проживала там, не мала жодного відношення до конфлікту. У результаті виклику поліція прибула за помилковою адресою, що могло мати трагічні наслідки [13].

Натомість, за вказаною адресою проживав Ендрю Фінч, який не мав жодного відношення до конфлікту. Коли поліція прибула до його будинку, Фінч вийшов на вулицю. Попри вказівку правоохоронців тримати руки догори, він опустив їх, що призвело до фатального непорозуміння – Фінч був застрелений. Тайлер Берріс, який здійснив фальшивий виклик, був засуджений до тривалого тюремного ув'язнення. Кейсі С. Вінера також визнали винним за перешкодження правосуддю, оскільки він намагався стерти записи свого спілкування з Беррісом та іншим гравцем. Суд призначив Вінеру 15 місяців тюремного ув'язнення, два роки перебування під наглядом, а також зобов'язав його виплатити компенсацію у розмірі 2500 доларів США потерпілим [13].

Подібні інциденти повторюються досить часто. Лише за період 2022-2023 років у США було зафіксовано значну кількість фальшивих повідомлень про насильство чи стрільбу в громадських місцях, і 63,8% цих

випадків виявилися сватінгом. Такі дії не лише створюють небезпеку для невинних людей, але й значно відволікають ресурси правоохоронних органів, що могли б бути спрямовані на реальну допомогу постраждалим. Це підкреслює необхідність посилення контролю за фальшивими викликами та вдосконалення систем запобігання таким злочинам [14].

Останнім часом загострюється питання внутрішньої валюти в електронних іграх, яка дозволяє гравцям купувати різноманітні об'єкти та отримувати переваги в грі. Однією з перших ігор, де була запроваджена така практика, стала «Second Life». У цій грі використовується внутрішня валюта «Linden Dollars» («Linden»), за допомогою якої можна виконувати різні дії, купувати речі та навіть обмінювати її на реальні гроші через внутрішню валютну біржу «Second Life». Однак цей механізм породив численні проблеми: фінансові шахрайства, порушення авторських прав, образи, відмивання грошей через віртуальну валюту, а також випадки домагань і сексуального насильства [15].

Для врегулювання обігу внутрішньої валюти в електронних іграх уряд США надав Комісії з цінних паперів і бірж (SEC) повноваження контролювати цю сферу. Раніше такими питаннями займалися Рейтингова рада розважального програмного забезпечення (ESRB – Entertainment Software Rating Board) та Федеральна торгова комісія (FTC – Federal Trade Commission).

Комісія з цінних паперів і бірж є федеральним органом, що відповідає за регулювання фінансових ринків, підтримку ефективного функціонування капітальних ринків і захист інтересів інвесторів. Комісія має інтерес до ситуацій, коли віртуальна валюта електронних ігор має значний фінансовий вплив, особливо якщо гравці використовують реальні гроші для її придбання, торгівлі чи інших операцій. У випадках, коли віртуальна валюта позиціонується як цінний папір, SEC отримує право регулювати її використання, торгівлю та інші аспекти з метою захисту інвесторів [16].

Комісія наділена повноваженнями для розслідування маніпулятивних схем і шах-

райських дій, пов'язаних із віртуальною валютою, якщо такі дії завдають шкоди інвесторам або порушують федеральне законодавство щодо цінних паперів. SEC має право накладати адміністративні санкції, здійснювати правові дії, видавати публічні попередження, а також впроваджувати інші заходи для забезпечення порядку на ринку та захисту інтересів інвесторів. Таким чином, регулювання використання внутрішньої валюти в електронних іграх є надзвичайно важливою умовою для захисту інвесторів і забезпечення фінансової стабільності як у віртуальному середовищі, так і в ширшій сфері превентивної діяльності [16].

Виходячи з вищезазначеного, можемо сформулювати наступні групи заходів загальносоціального запобігання насильницькій злочинності, яка вчиняється під впливом електронних ігор:

1) заходи політичного характеру – забезпечення прав і свобод людини та громадянина; врахування думки населення при прийнятті законодавства; зміцнення правопорядку та дисципліни в державі; вдосконалення законодавства; боротьба зі злочинністю; ефективна правова політика держави тощо;

2) заходи соціально-економічного характеру – підвищення заробітних плат та зменшення рівня безробіття; забезпечення соціальної справедливості; зменшення фінансової прірви між різними верствами населення; надання підтримки малозабезпеченим сім'ям, де виявлено проблеми із залежністю від електронних ігор; створення програм соціальної реабілітації;

3) заходи освітнього характеру та у сфері масових комунікацій – організація навчання для педагогів з питань виявлення ознак залежності від електронних ігор та її попередження; проведення для молоді занять з розмежування реальної та віртуальної реальності; заохочення до поєднання реальних подій і часу, проведеного за електронними іграми, у розумних межах;

4) заходи у сфері сімейної політики – поширення інформації про ігрову залежність, методи її попередження та контролю, вікові рейтинги ігор та їх зміст; поширення ідеї

покращення внутрішньо-сімейної комунікації між батьками та дітьми;

5) заходи у сфері охорони здоров'я – розробка та впровадження програм профілактики залежності від електронних ігор; створення спеціалізованих центрів допомоги особам із залежністю від електронних ігор;

6) заходи у сфері культури та дозвілля – розробка і розширення мережі безкоштовних творчих гуртків, спортивних секцій тощо; розвиток програм різних видів відпочинку для молоді;

7) заходи в правовій сфері – вдосконалення законодавства, яке регулює обіг електронних ігор, зокрема щодо дозволів на поширення певних ігор на території України; встановлення чітких вікових критеріїв для ігор та розробка алгоритмів, що не дозволяють доступ до ігор із більшими віковими обмеженнями особам, які не досягли мінімального віку для цього; формування органів, відповідальних за відбір та допуск на територію України тих чи інших електронних ігор тощо.

### Висновки

Отже, з викладеного матеріалу можна сформулювати наступний висновок. Загальносоціальне запобігання злочинності – це комплекс заходів, спрямованих на протидію негативним явищам у суспільстві та стимулювання законослухняної поведінки. Хоча злочинність не може бути повністю викорінена, її можна нейтралізувати чи, принаймні, попереджати завдяки вжиттю таких заходів незалежно від виду злочинності. Враховуючи тему дослідження, слід зазначити, що насильницька злочинність сьогодні постає в особливому світлі, оскільки насильство як явище може мати різні джерела походження, у тому числі може бути зумовлене електронними іграми. Останніми роками спостерігається стрімкий технологічний прогрес, що призводить до цифровізації багатьох процесів у державі. Технології впливають не тільки на покращення ефективності державних сервісів, але й на населення країни, особливо на неповнолітніх, й інколи такий вплив може бути негативним. Комп'ютерні технології забезпечують доступ до багатьох ресурсів, зокрема і до електронних ігор, які

можуть чинити значний вплив на неповнолітнє населення.

Зв'язок між електронними іграми та насильницькою злочинністю не є прямим, оскільки науково не обґрунтовано твердження, що неповнолітня особа вчиняє насильницький злочин лише через вплив електронних ігор. На це впливає сукупність факторів: соціальне оточення особи, її сім'я, риси характеру, індивідуальні особливості, навички комунікації, сприйняття світу, рівень культури, виховання та освіти, матеріальний добробут тощо. З усім тим, слід відзначити, що, попри індивідуальність кожного випадку, електронні ігри справді можуть сприяти підвищенню рівня збудження та агресії, що впливає на психоемоційний стан самої особи та її оточення. Для ефективного запобігання насильницькій злочинності, що виникає під впливом електронних ігор, варто здійснювати заходи загальносоціального запобігання, серед яких є заходи у сферах політики, економіки, соціальної сфери, культури, дозвілля тощо.

#### Література

1. Про схвалення Концепції розвитку електронного урядування в Україні: Розпорядження Кабінету Міністрів України від 20.09.2017 № 649-р. *Верховна Рада України. Законодавство України*. URL: <https://griml.com/xDhFT> (дата звернення: 10.01.2025).
2. Рудик М. М. Загальносоціальні заходи запобігання кримінальним правопорушенням у сфері безпеки дорожнього руху та експлуатації автомобільного транспорту. *Київський часопис права*. 2023. Вип. 1. С. 303-309.
3. Чекан Н. В. Загальносоціальні заходи запобігання насильницьким злочинам, що вчиняються маргінальними групами. *Юридичний науковий електронний журнал*. 2022. Вип. 8. С. 461-465.
4. Йосипів А.О. Детермінанти насильницької злочинності та протидія їй органами внутрішніх справ: монографія. Львів: Львівський державний університет внутрішніх справ, 2011. 276 с.
5. Мехем О.М. Педагогічні умови профілактики комп'ютерної залежності у підлітків у процесі вивчення основ здоров'я. *Спадщина європейської науки*. 2023. Вип. 4. С. 103-131.
6. Чи викликають насильство відеоігри? *Kidslox*. URL: <https://kidslox.com/ua/guide-to/do-video-games-cause-violence/> (дата звернення: 11.01.2025).
7. Інформаційна довідка про дотримання законодавства у сфері захисту суспільної моралі при обігу комп'ютерних ігор на території України: Рішення Національної експертної комісії України з питань захисту суспільної моралі від 09.04.2023 №1. *Верховна Рада України. Законодавство України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/vr001623-13> (дата звернення: 12.01.2025).
8. Чи викликають відеоігри насильство? *Vijesti*. URL: <https://is.gd/rfm1Jt> (дата звернення: 12.01.2025).
9. Video Game Violence Statistics and Facts. *Coollest-Gadgets*. URL: <https://salo.li/b831237> (дата звернення: 14.01.2025).
10. Essential facts about games and violence. *The Entertainment Software Association*. URL: <https://salo.li/Ff573A8> (дата звернення: 14.01.2025).
11. Children's Online Privacy Protection : Act № 2012-31341. *Code of Federal Regulations*. URL: <https://www.ecfr.gov/current/title-16/chapter-I/subchapter-C/part-312> (дата звернення: 14.01.2025).
12. Cost of a data breach report 2023. IBM, URL: <https://www.ibm.com/reports/data-breach> (дата звернення: 15.01.2025).
13. Lynch J., Hanna J. An Ohio gamer gets prison time over a 'swatting' call that led to a man's death. *CNN*. 2019. URL: <https://salo.li/ccD7E12> (дата звернення: 15.01.2025).
14. Klinger A., Klinger A., Klinger H. An analysis of the 2022-2023 school year. *Washington: Educator's School Safety Network*. 2024. URL: <https://eschoolsafety.org/violence> (дата звернення: 16.01.2025).
15. Goodman M. Crime and policing in virtual worlds. *Freedom from fear*. 2010. № 7. URL: <https://f3magazine.unicri.it/?p=360> (дата звернення: 17.01.2025).
16. Securities and Exchange Commission. *SEC*. URL: <https://www.sec.gov/> (дата звернення: 16.01.2025).



*Kostiuchenko A.V.,  
artemkanu619@gmail.com*

*Kohut I.A.  
kohut.ivan99@gmail.com*

**GENERAL SOCIAL PREVENTION  
MEASURES FOR VIOLENT CRIME  
COMMITTED UNDER THE INFLUENCE  
OF ELECTRONIC GAMES**

Theoretical and practical aspects of general social prevention of violent crime influenced by electronic games have been studied by the authors of the article. The essence of general social crime prevention as a set of measures aimed at the development of society and social relations, as well as the elimination of the causes of crime, has been revealed.

The connection between violent crime and electronic games has been analyzed based on the results of scientific research on the impact of electronic games on the formation of aggressive behavior. Special attention is paid to minors as the most vulnerable category of the population to computer addiction. The psychological mechanisms of the formation of such addiction are disclosed, including: the lack of responsibil-

ity and punishment, the appeal of the virtual world due to the possibility of easily correcting mistakes, the opportunity to transform into other characters, and more. The scientific unfoundedness of a definitive conclusion that electronic games always provoke violent crime has been determined.

A conclusion has been drawn about the influence of a wide range of factors on the occurrence of violent crime and the necessity of considering dependence on electronic games as one of these factors. Other factors influencing the commission of violent crimes include social environment, family circumstances, and individual psychological characteristics of a person.

The main groups of measures for the general social prevention of violent crime influenced by electronic games have been systematized: political, socio-economic, legal, educational, family, media-cultural, and others. The necessity of a comprehensive approach to the prevention of violent crime arising from the influence of electronic games has been clarified.

**Key words:** general social prevention measures, violent crime, electronic games, computer addiction, violence, crime.