

ЛІТЕРАТУРА

1. Запорожець О. Безпека життєдіяльності / О. Запорожець, Б. Халмурадов, В. Применко. – К.: Центр учбової літератури, 2013. – 448 с.
2. Костенко Н. Умови суспільної комунікації та практики медіа // Українське суспільство. Двадцять років незалежності. Соціологічний моніторинг: у 2-х т. / за ред. В. Ворони, М. Шульги. – К.: Ін-т соціології НАНУ, 2011. – Т. 1. Аналітичні матеріали. – С. 428 – 444.
3. Савостейко Ю. Екранне насильство: еволюція, вплив на глядача [Електронний ресурс] // Медіакритика, 2009: Режим доступу: <http://www.mediakrytyka.info>.
4. Потятиник Б. Медіа: ключі до розуміння / Б. Потятиник. – Львів: ПАІС, 2004. – 312 с.
5. Гірник Д. Вплив Інтернет-середовища на формування соціальної поведінки молоді // Соціальні виміри суспільства. – Вип. 2 (13). – К. – 2010. – С. 356 – 366.
6. Василевич О. Інформаційне насильство як соціальний феномен / О. Василевич // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2008. – Вип. 35. – С. 29 – 33.

Євген Позднішев,

канд. філос. н., доцент,
Київський національний
економічний університет
імені Вадима Гетьмана

ПРОЯВ НАСИЛЬСТВА В ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРИ І БОРОТЬБА З НИМ

У тезах аналізується прояв насильства на телебаченні і кіно, в комп'ютерних іграх, а також проблеми і небезпеки при користуванні в мережі Інтернет. Розглядаються напрями, форми і методи можливої боротьби з насильством в інформаційному просторі.

Yevgen Pozdnyshew

VIOLENCE IN MASS MEDIA SPACE AND WAYS OF PREVENTING IT

The entry analyzes of violence in television and movies, computer games, as well as the problems and dangers of using the Internet. Possible forms and methods of overcoming violence in media space are considered.

Дослідження, проведені у США 20 років тому засвідчили актуальність проблеми насильства в інформаційному просторі. Так, американські школярі до моменту закінчення початкових класів, переглядали по телевізору 8000 убивств та 100 000 інших сцен з насильством. Восьмикласники в середньому грали в комп'ютерні ігри: хлопчики – 4,2 години на тиждень / дівчатка – 2 години на тиждень. 85% комп'ютерних ігор відрізнялися винятковою жорстокістю. Аналіз сучасних публікацій вказує на поширення цієї проблеми. Психолог Кантор так описував реакції глядачів на насильство: «Короточасні реакції страху ... абсолютно типові, і у більшості дорослих і дітей спостерігаються стійкі й інтенсивні емоційні розлади, які у особливо вразливої групи людей різного віку ослаблюють їхні сильні сторони та психічні реакції» [4, с. 302].

З відповідей вчителів однієї зі шкіл м. Києва (березень 2014 р.) на запитання «Які проблеми пов'язані з поширенням насильства серед школярів через ЗМІ ви вважаєте найбільш актуальними?», автору вдалося вибудувати за ступенем значущості наступну драбинку: 1. ЗМІ повинні нести відповідальність за результати показу насильства. 2. Школярі багато часу грають в комп'ютерні ігри. 3. Школярам необхідна допомога щодо подолання страху та інших негативних ефектів насильства в ЗМІ. 4. Церква повинна боротися з насильством серед школярів. 5. Школярі дуже багато бачать вбивств по телевізору. 6. Дуже багато виробляється комп'ютерних ігор, в яких переважає тема насильства. 7. Музика, спорт і комп'ютерні ігри також несуть у собі елементи насильства. 8. Величезна кількість насильства існує в соціальних мережах. До інших зловбодених проблем педагоги додали: сім'я як фактор насильства; тютюнопаління, алкоголізм, наркотики є причинами насильства; насильство присутнє серед учнів у школі та підлітків; занадто мало в ЗМІ програм на теми, які цікаві для підлітків.

1. Насильство і ТБ. Реальність ЗМІ, сприйнята глядачем за допомогою телебачення і кіно, досить жорстока. Приблизно в 60% американських телепрограм і 90% телефільмів зустрічаються сцени бійок та насильства. У телевізійних програмах США показують 5 актів насильства на годину у вечірній час і 18 актів насильства в денний час у вихідні. Коли ми дивимося телевізор, то спостерігаємо акти насильства безпосередньо і бачимо їх агресивну суть. Все це глядач може повторити в реальному житті.

Однак, необхідно враховувати, що негативні соціальні умови (наприклад бідність, расизм, алкоголізм, наркотики, батьківська зневага до дітей, доступність зброї та субкультура найбідніших верств населення) впливають на зростання насильства в суспільстві набагато сильніше, ніж телебачення. Але, навіть, якщо насильство в пресі і на телебаченні провокує вчинення всього 5–15% актів насильства, його все ж треба врахувати. У ході перегляду бойовиків або фільми жахів, жорстокості і насильства, велику роль відіграють психологічні ефекти, процеси та докази, які говорять про існування ефектів насильства в ЗМІ. У більшості

публікацій про насильство в ЗМІ більше всього аналізуються можливі наслідки спостереження за жорстоким поведінням. Глядачі різного віку неоднаково реагують на стимули і ситуації, що виникають в кіно і телефільмах із зображенням насильства. Дошкільнята бояться монстрів або мутантів і будь-яких перевернутих природних форм, а старші діти вже «не вірять в них» і не відчувають сильного страху. Школярі мають когнітивну здатність передбачати небезпеку і ймовірні наслідки, тому їх лякають покази по ТБ небезпечних ситуацій з реального життя, сцени нападів і катастроф, вони лякаються більше до того, як відбувається подія на телеекрані. Коли дитина дорослішає, розвивається її здатність до абстрактного мислення, вона може відчути страх не тільки за своє життя, але і співчуває тому, що трапляється з телегероєм на екрані, і може переживати і лякатися від того, що відбувається з героями фільмів і програм. Діти одного віку можуть лякатися різних речей: якщо уявити ситуацію, коли брат і сестра дивляться один і той же фільм, їх реакція може бути неоднаковою.

Психологи виявили наступні соціально-психологічні особливості реакції дітей на почуття страху при перегляді ТБ. Так, чим старша дитина, тим важливіше для нього співвідношення поведінки та зовнішності персонажа. У міру дорослішання дітей, вони схильні швидше реагувати на реальну, а не уявну або фантастичну загрозу. Чим старшими стають діти, тим більше вони починають боятися якоїсь абстрактної небезпеки.

Дошкільнята, коли дивляться щось страшне по телевізору і лякаються, намагаються впоратися зі своїми переживаннями, використовуючи некогнітивні стратегії: починають їсти, п'ють що-небудь, закривають очі або зціплюють який-небудь предмет. Школярі в аналогічній ситуації прагнуть застосовувати когнітивні стратегії боротьби зі страхом: вони пояснюють те, що відбувається, нагадують собі про нереальність ситуації і спонукають себе думати про безпеку інакше, як ніби вони їм не загрожують. Ці стратегії спрацьовують, якщо пояснення (свої власні, однолітків або дорослих) здаються їм досить переконливими. Але, навіть застосовуючи ці методи боротьби з дитячим переживанням жаху від страшного фільму, повністю зняти це відчуття у дитини досить важко. Відчуття від побаченого фільму призводять до таких ефектів як страх, занепокоєння, специфічна боязнь, розлад сну і нічні кошмари. Насильство може змінити загальну афективну (емоційну) реактивність глядача, що, в свою чергу, може привести до жорстокого поведіння. Насильство на екрані здатне підвищити загальний рівень збудження і підготувати людину, в тому числі, і до актів насильства (і до інших вчинків теж). У ослабленні ефекту телевізійного насильства часто використовують тренінги, практика яких показала, що антисоціальне навчання може бути змінено за допомогою нового навчання. Заохочуючи психологічну ідентифікацію з жертвами насильства, а не з кривдниками, можна знизити рівень насолоди від перегляду жорстоких фільмів і сцен насильства по телебаченню.

У цілому, вищенаведені дані підтверджують шкідливий вплив спостереження насильства. Ці ефекти мають три напрямки: після того, як дитина бачить насильство, у неї зростає відчуття страху, її поведінка стає більш жорстокою, у неї розвивається десенсибілізація. Коли ми говоримо про насильство в ЗМІ, то, як правило, представляємо розважальні телесеріали, фільми і, ймовірно, новини. Проте існує багато інших повідомлень, що передаються через ЗМІ, які говорять нам, що насильство – це здорово, нормально або, принаймні, не так уже й погано. Є й наочні приклади: Це – музика пропагує насильство, насильницькі дії в спортивному середовищі, вбивства в комп'ютерних іграх.

Очевидно, жорстокість на телеекрані дійсно породжує відчуття страху у глядачів, а який саме образ виявляється страшнішим, залежить від віку та рівня когнітивного розвитку дитини або дорослого. Проте, батьки та опікуни повинні приймати всерйоз будь-який вираз страху у дитини і не применшувати його почуття. Навіть якщо небезпеки на телеекрані здаються дорослим нереальними, страх є цілком реальним, і саме з ним дитині доводиться боротися.

Потрібно знайти баланс, який необхідний підростаючій людині, щоб боротися зі сприйманням нею реальності насильства і жорстокості в ЗМІ так, щоб пом'якшити або послабити всі негативні ефекти кіножорстокості. ЗМІ повинні нести кримінальну відповідальність за результати показу насильства. З цією метою необхідно використовувати відеообмежувач насильства. Як зазначав військовий психолог Д. Гроссман: «Ми виростили покоління варварів, які навчилися асоціювати насильство із задоволенням, як римляни, які бадьоро посвистують і закушують, спостерігаючи, як в Колізеї заколюють християн» [4, с. 327].

2. Насильство і комп'ютерні ігри. Сьогодні ігровий ринок переповнений іграми, в яких треба постійно займатися вбивствами. Особливо виділяється на цьому тлі відома всім гра Quake (Квейк). Ця гра буквально облита кров'ю, є сцени, де показується розривання тіла на частини, і ці самі частини дуже ефектно летять у ваш бік, а на підлозі залишаються останки убитого в калюжі крові. Зараз поряд з цією грою своє місце зайняли такі ігри як Kingpin (Батажок Мафії) і Soldier of Fortune (Солдат Удачі). Відривання голів від тіла, вибиті від розриву снаряда очі і багато іншого, все це бачите ви, і притому неодноразово, граючи в одну з таких ігор.

Все це виглядає барвисто, реалістично, дуже добре оформлено і промальовано. І всю цю насичену візуальну інформацію, в якій переважає червоний колір, сприймає мозок грає і ця інформація «не відлітає» з голови далі – вона залишається в мозку і накопичується там. Наш мозок запам'ятовує все найбільш яскраве і неординарне, те, що трапляється не щодня. А смерть і вбивства, які тим більше відбуваються через розчленування, пробою, розрив тіла і т.п., вже ніяк не можна назвати ординарною подією, і таке відбувається аж ніяк не кожен день. Вся глобальна проблема полягає в тому, що в іграх наполегливо просувається вперед і закріплюється зло, в будь-яких своїх формах. Подивіться на спектр всіх комп'ютерних ігор. Половина з них у чорному кольорі.

Насильство в комп'ютерних іграх – нагальна для громадськості проблема. Однозначної думки з цього питання немає досі. Чи можна вважати його позитивним чи негативним фактором? Як віртуальне насильство впливає на підлітка, і чи впливає взагалі?

Люди, які обговорюють дану проблему, поділяються на два табори. Одні вважають, що віртуальне насильство (треба підкреслити – мова йде саме про віртуальне насильство) діє на людей негативно і його слід заборонити. Тобто це погано. Інші вважають, що, навпаки, криваві комп'ютерні ігри є безпечною альтернативою насильству реальному. Тобто, це добре.

При постійно зростаючій ролі ігрової індустрії в житті всього людства можна приблизно накидати картину майбутнього. Швидко і постійно підвищується технологічний рівень, що дозволяє робити ігри все більш складними, що привертає інтерес все більш широких кіл. Опитування громадської думки в США показали, що більшість американців виступають за те, щоб федеральний уряд запровадив більш суворі обмеження щодо насильства в Інтернеті (65%), комп'ютерних і відеоіграх (58%), на телебаченні (56%), в кіно (49%) і поп-музиці (48%).

Отже, необхідно припинити гратись у криваві і злі ігри, де виражені вбивства і смерть. Не дозволяти собі пити цю отруту. У деяких цивілізованих країнах (зокрема, в Німеччині) вже робляться конкретні кроки щодо заборони продажу ігор, в яких проявляються насильство і вбивства. Можливо, Україна теж буде належати до їх числа? Треба заборонити ці жахливі ігри! А найкраще – віддати під суд маніяків, розбещуючих дітей такою бридкою гидотою! Невже немає добрих, світлих тем, що зміцнюють в дитині віру в життя та розвивають її ерудицію?

3. Проблеми і безпеки при користуванні мережею Інтернет. Інтернет – це найпотужніший інструмент отримання знань та інформації, проте слід пам'ятати, що поряд з безліччю позитивних сторін використання Інтернету, є також і безліч пов'язаних з ним небезпек, таких як пропаганда педофілії, послуги з підробки документів, наркоторгівля через Інтернет, бойкот або домагання будь-кого і багато іншого. Насильство через соціальні мережі є не менш небезпечним, ніж фізичне насильство, оскільки діти ще не усвідомлюють його небезпеки.

Відомий випадок прояву психосоматичних розладів на ґрунті залежності від спілкування в соціальних мережах у вигляді звичайного стресу від незадоволеності соціальної потреби індивідуума в сучасному світі. Існує два основних чинники «страху», що викликаються соціальними мережами: сексуальні домагання і конфіденційність інформації. У список найбільш часто згадуваних проблем у зв'язку з соціальними мережами входять: сексуальне насильство і педофілія, залякування та переслідування, погрози і насильство, поширення націоналістичних ідей. Існують наступні форми прояву девіантної поведінки в соціальних мережах: хакерство, порушення режиму таємності, дифамація, кібертероризм, комп'ютерна педофілія. В Інтернеті найчастіше діти надані самі собі і абсолютно неконтрольовані з одного боку, але також і беззахисні з іншого. ООН вважає соціальні мережі новою платформою пропаганди тероризму. Була відзначена істотна роль Фейсбуку в наборі кадрів для терористичних організацій, дісталось також Твіттеру і You Tube.

Отже, проблема насильства в соціальних мережах вимагає створення комплексного системного вирішення на загальнодержавному рівні для всього населення країни на базі об'єднання ресурсів, знань і технічних можливостей.

Цікавий досвід відповідної роботи є в Ізраїлі. На сьогодні питанням безпечного користування Інтернетом займаються вже багато державних і приватних організацій, в т.ч. і Міністерство внутрішньої безпеки. Ця робота розрахована, головним чином, на батьків. Використовуються наступні види діяльності: регіональні семінари з підготовки фахівців, введення програми «Безпечно користування Інтернетом», розробка комплексу роз'яснювальних матеріалів для неповнолітніх і батьків, створення пропагандистського відеоролика. Щоб захистити дітей від небезпек, що підстерігають їх в Інтернеті, необхідне їхнє усвідомлення проблеми; скорочення «цифрового розриву» між поколіннями; створення батьківського авторитету; інформування (кожен користувач Інтернету про всі випадки агресивної поведінки в мережі обов'язково повідомляє відповідні інстанції); професійна допомога тощо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Безопасность в сети Интернет [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://mops.gov.il/Russian/CrimeAndViolencePreventionRU/Programms/SafeBrowsing/Pages/default.aspx>.
2. Насилие в компьютерных играх и его влияние на психику человека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.5ka.ru/68/36826/1.html>.
3. ООН считает социальные сети новой платформой пропаганды терроризма [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://tjournal.ru/paper/oon_socseti.
4. Харрис Р. Психология массовых коммуникаций / Р. Харрис. – СПб. : Прайм-ЕВРОЗНАК, 2002. – 448 с. – (Секреты психологии).

Інна Прошина,
практичний психолог,
Тернопільський навчально-виховний
комплекс № 7 (школа-сад)

**ІНФОРМАЦІЙНЕ НАСИЛЛЯ НАД ДІТЬМИ:
БЕЗПЕКА ДИТИНИ В ІНТЕРНЕТІ**

У статті висвітлюється проблема Інтернет-небезпеки. Представлені форми проведення батьківського всеобучу в рамках просвітницької роботи щодо створення безпечного середовища для дитини у Всесвітній мережі.

Inna Proshyna

**INFORMATION VIOLENCE AGAINST CHILDREN:
CHILD SAFETY ON THE INTERNET**

The article features the problem of Internet threats. The forms of paternal education and recommendations are presented in theoretical part. Materials may be useful for development of safe environment for children in the world wide web.

Дитина в інформаційному суспільстві. Яка вона?

Вона читає менше книг і надає перевагу електронним медіаресурсам, багато часу проводить за комп'ютером чи в Інтернеті. Можливість підключитися до мережі не тільки через ПК, але й за допомогою мобільних телефонів, планшетів сприяє цій тенденції. При цьому потреба у проведенні часу з друзями та спілкуванні з однолітками не зменшується, змінюються лише засоби спілкування: за допомогою мобільного телефону, в соціальній мережі, Skype тощо. Не можна стверджувати однозначно – погано це, чи ні. На думку вчених, сучасне інформаційне середовище має значний потенціал для розвитку і самореалізації особистості дитини. Інтернет надає дітям та молоді неймовірні можливості для здійснення відкриттів та творчості.

Сучасні інформаційні та комунікаційні технології відкривають унікальні можливості і для освітньої системи. Це – ресурси відкритих цифрових сховищ бібліотек, музеїв, енциклопедій, навчальних сайтів, віртуальний медіа простір, можливість спілкуватися з носіями іноземної мови тощо [1, с. 3]. Проте, оскільки з самого початку Інтернет розвивався без будь-якого контролю, сьогодні він містить величезну кількість інформації, причому, не завжди безпечної. Зважаючи на це, все більшої актуальності набуває проблема Інтернет безпеки.

На відміну від дорослих, діти у віртуальному світі не відчують небезпеки. Тому обов'язком батьків є захист дітей від ризиків Всесвітньої мережі. Це передбачає створення безпечного програмного середовища та навчіння дітей правилам правильного користування і поведінки дітей в Інтернет-мережі.

Звичайно, можна уникнути багатьох проблем і небезпек віртуального світу, навчивши дитину правилам безпечного користування і поведінки в мережі [4].

Інтернет-ризиків для дітей в Інтернеті

- «Дорослий» контент: реклама тютюну та алкоголю, еротика, азартні ігри.
- Незаконний контент: порнографія.
- Он-лайн насильство: заклики до асоціальної поведінки, жорстокості, насильства, суїцидальної поведінки, сексуальної експлуатації тощо.
- Розголошення приватної інформації, яка може бути використана проти дітей та їхніх родин.
- Контент, що може задати фінансових збитків – короткі номери й платні сервіси, що тарифікуються окремо, різного роду лотереї, тощо.
- Інтернет-залежність.

Щоб забезпечити безпеку своєї дитини, необхідно знати, якими прийомами злочинці користуються в Інтернеті найчастіше:

- Намагаються викликати жалість. Наприклад, шукають гідного господаря для чудового кошеняти / песика, тому пропонують дитині зустрітися й подивитися / забрати нещасну тварину.