

**Гдалевич Ирина Александровна,**

*канд. юрид. наук, доцент кафедры теории и философии права;*

**Минаева Кристина Петровна,**

*студентка,*

*Таганрогский институт имени А.П. Чехова – филиал*

*ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)»,*

*г. Таганрог, Ростовская область, Россия*

## **КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК УГРОЗА НАЦИОНАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ**

Увлечение компьютерными играми, основанными на жестокости и насилии, в современном российском обществе представляет угрозу национальной безопасности. Опасность таких игр заключается в развитии у подростков необоснованного асоциального поведения, ведущего к трагическим последствиям.

**Ключевые слова:** компьютерные игры, виртуальный мир, агрессивное поведение, компьютерная зависимость, национальная безопасность.

***Irina A. Gdalevich,***

*PhD in law, associate Professor of the Department of theory and philosophy of law,*

***Christina P. Minaeva,***

*Student,*

*Taganrog Institute named after A. P. Chekhov (branch) «Rostov state economic University*

*(RINH)»,*

*Taganrog, Rostov, Russia*

## **COMPUTER GAMES AS A THREAT NATIONAL SECURITY**

The Passion for computer games based on cruelty and violence in the modern Russian society is a threat to national security. The danger of such games lies in the development of adolescents unjustified asocial behavior, leading to tragic consequences.

**Keywords:** computer games, virtual world, aggressive behavior, computer addiction, national security.

На сегодняшний день с открытием новых технологий каждый из нас не представляет свою жизнь без компьютера. Изобретение «чуда современности» – компьютера – явилось переломным периодом в нашей стране в развитии

многих отраслей промышленности, что увеличило эффективность военной техники, внесло множество изменений в работу средств массовой информации, качественно дополнило принцип обслуживания банков и административных учреждений. С усовершенствованием компьютерных технологий многие люди, а особенно подростки и дети, становятся постоянными поклонниками компьютерных игр. Современное увлечение, с одной стороны, дало человеку больше возможностей в подготовке докладов, в общении через социальные сети и хранении информации; с другой стороны, повлияло на психическое развитие личности подростка. Такое влечение к виртуальной реальности вызывает у подростка агрессивное поведение. Рассматривая данную проблему, необходимо проанализировать, как влияют компьютерные игры на личность ребёнка, что вызывает у подростков агрессивное поведение. Таким образом, проблема зависимости подростков от компьютерных игр становится всё более актуальной; в связи с чем компьютерная зависимость молодых людей представляет угрозу национальной безопасности.

Увлечение компьютерными играми называется кибераддикцией, что обозначает уход от реальности в виртуальное пространство. Компьютерные игры, основанные на жестокости и насилии, несут серьезнейшую угрозу как для самого подростка, так и его окружающим. Опасность заключается в том, что ребёнок, постепенно отталкиваясь от связи с реальностью, теряет адекватность внешнего мира, в результате чего становится социально дезадаптированным и, как следствие, необоснованно агрессивным. Так, игры, сопровождавшиеся различными стрелялками, гонками и бродилками по лабиринтам, вызывают у подростка иллюзии всевластия, в результате которого виртуальный мир превращает его в героя сцен насилия. В этот момент подросток теряет счёт времени, проявляет повышенную агрессивность, игнорирует домашние обязанности. Отсюда следует, что чрезмерное времяпровождение за компьютерными играми является причиной социальной деградации у молодых людей, поэтому родителям следует ограничивать патологическое стремление подростков к играм, основанным на насилии. Таким образом, чрезмерное

пристрастие подростка к компьютерным играм расшатывает детскую психику, вызывает агрессивное поведение, что в большинстве случаев приводит к летальным исходам.

О влиянии компьютерных игр на асоциальное поведение подростка заговорили американцы еще в конце 1980 года. Исследователи по изучению психологии убийства Д. Томпсон, Д. Гроссман и Д. Карнели считали, что жестокие компьютерные игры являются стимуляторами реальных убийств. Так, психолог Д. Гроссман в труде «Их можно научить убивать» отмечает, что «игры, в которых подростки держат в руках оружие, практически являются стимулятором убийства»[1].

В России данный феномен получил широкое распространение в начале 2000 годов. Согласно анализу отечественных психологов, таких как И.В. Бурмистрова, Ю.В. Фомичева, А.Г. Шмелева, было отмечено, что «...с набором игрового опыта мотивация играющего и его отношение к игре изменяются» [2]. Данное положение свидетельствует об изменении социально - психологического фона подростка в момент увлечения виртуальной реальностью.

И.В. Бурлакова, М.С. Иванова, Г.М. Авилова, О.Н. Арестова, А.Е. Войскунский изучают психологические аспекты игровой компьютерной зависимости. По их мнению, при патологической поглощенности подростков компьютерными играми отмечается значительное количество негативных последствий, например: технострессы, компьютерофобия, сужение круга интересов, некоммуникабельность и аутизм.

Таким образом, анализируя труды американских и отечественных психологов, можно сделать вывод, что увлечение подростками компьютерных игр, насыщенными сценами насилия, способствует появлению необоснованной агрессивной реакции подростка, изменений в психо-эмоциональном фоне личности.

Расшатанная психика несовершеннолетнего приводит к реальному применению физической силы. Так, в СМИ все чаще обсуждаются темы

убийств подростками своих родителей из-за прерывания игрового пространства. Чудовищный случай кровавой расправы с родителями потряс Челябинскую область в октябре 2015 года. Пятнадцатилетний школьник убил мать и ранил отца в порыве несогласия с их запретом на компьютерные игры. Осознав содеянное, школьник попытался покончить жизнь самоубийством. К сожалению, это далеко не единственный случай. Жестокое насилие со стороны подростков представляет опасность для окружающих, приобретающих компьютер для ребенка. В связи с этим в обществе назревает вопрос – как оградить ребенка от чрезмерного пристрастия к жестоким компьютерным играм?

Важным условием предотвращения компьютерной зависимости у подростка является правильное воспитание ребенка. Родитель должен понять своего ребёнка и постараться разделить его интерес к компьютерным играм. Такой шаг не только установит контакт между ребёнком и родителями, но и увеличит его доверие к ним.

На сегодняшний день государством предпринимаются попытки в пресечении влияния компьютерных игр на детей. ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» [3] предполагает возрастную классификацию ограничения игр следующими статьями: 7, 8, 9 и 10.

В соответствии со статьей 7 закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» к информационной продукции для детей младше 6 лет относится информация, не причиняющая вреда здоровью и (или) развитию детей. Это означает, что под информацией понимаются сведения, не причиняющие моральный вред здоровью детей. Также к указанной информации относятся сведения, не оказывающие отрицательное влияние на развитие умственных, творческих способностей детей, процесс их социализации, на их психику и нервную систему. Комментируемой статьей предусмотрены компьютерные игры,

представляющие ненастоящие сцены насилия (кровь не красная, добро побеждает зло, противник не умирает, а исчезает).

Статья 8 настоящего закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» содержит состав информационной продукции для детей, достигших возраста шести лет, допускаемой к обороту. Комментируемой статьей предусмотрено показывать кратковременные ненатуралистические описания или изображения заболеваний. Указанной статьей не предусмотрено откровенной экранизации или показа наступления смерти, мучений, процесса развития различных тяжелых заболеваний. Не случайно данное положение сформировано федеральным законодателем, т.к. демонстрация негативных последствий ведет к появлению у детей, достигших возраста шести лет, страха, ужаса или паники.

К тому же изображения и описания не должны побуждать к совершению антиобщественных действий и преступлений. Согласно п. 3 статьи 8 изображения и описания должны содержать отрицательное, осуждающее отношение к лицам, их совершающим.

Статья 9, определяющая состав информационной продукции для детей, достигших возраста 12 лет, предусматривает определённые условия относительно изображений и описаний. Изображения и описания должны носить эпизодический характер без натуралистического показа процесса лишения жизни или нанесения увечий. Во-первых, изображения и описания в п. 2 комментируемой статьи не должны провоцировать к совершению антиобщественных действий (потребление алкогольной и спиртосодержащей продукции, участие в азартных играх, занятие бродяжничеством или попрошайничеством). Во-вторых, информационная продукция изображения и описания наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ, табачных изделиях должна не только выражать указание на опасность потребления, но и содержать данные о последствиях для жизни и здоровья потребления. Комментируемая статья также упоминает об информационной продукции, содержащей изображения или описания половых

отношений между мужчиной и женщиной. Такая информация должна носить эпизодические ненатуралистические изображения или описания действий, направленных на сексуальное удовлетворение.

Анализ статьи 10 настоящего федерального закона, устанавливающий состав информационной продукции детей, достигших возраста 16 лет, свидетельствует об аналогии состава информационной продукции для детей, достигших возраста 6 лет и 12 лет, но с некоторыми изменениями. Теперь изображение или описание несчастного случая, аварии, катастрофы, заболевания, смерти предполагает натуралистический показ их последствий. Изображения и описания наркотических средств, психотропных и (или) одурманивающих веществ, табачных изделиях предусматривает полную экранизацию такой информационной продукции.

Применение бранных слов и (или) выражений, не относящихся к нецензурной брани, подлежат озвучиванию, но не унижая человеческое достоинство. Информационная продукция изображения и описания половых отношений между мужчиной и женщиной аналогична составу информационной продукции для детей, достигших возраста 12 лет, с тем лишь уточнением, что эта информационная продукция может носить возбуждающий характер.

Ограничить доступ к компьютерным играм родителям можно с помощью программы «Родительский контроль», позволяющей устанавливать на компьютер контролирующие программы. К таким программам можно отнести ChildWebGuardianPro, KinderGateParentalControl, КиберМама и другие. Эти программы с различными функциями ограждают ребенка от негативного влияния сети Интернет, программ и компьютерных игр.

Стоит отметить, одной из первых стран в мире, поднявших тревогу о прекращении компьютерной зависимости у подростков, занял Китай. Так, в 2014 году власти страны открыли исправительные лагеря, где занятия проводят бывшие военные. Курс лечения занимает около 3 недель. Строжайшая дисциплина, физические нагрузки и рутинные бытовые обязанности позволяют эффективно отвращать юных китайцев от мониторов с заманчивым интернетом

и играми. К сожалению, Правительство Российской Федерацией пока не видит в этом необходимости.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что увлечение компьютерными играми вызывает у подростка неадаптированность индивида в социуме, инфантилизм, ригидность; утрачиваются нравственные ценности; подростки становятся циничными и чѐрствыми, не способными сопереживать. Увлечение компьютерными играми провоцирует подростка на агрессивное поведение.

В данном случае необходима комплексная профилактика кибераддикции и агрессии подростка. Решение данной проблемы невозможно без участия семьи, школы, а также общественного мнения, которое должно сформировать неприемлемое отношение к агрессивным компьютерным играм. Однако, для полноты меры необходимо привлечение к административной (уголовной) ответственности геймдизайнеров подобных игр.

Таким образом, неизученная до конца проблема компьютерной зависимости является угрожающей в современном обществе, т.к. несет опасность не только для окружающих, но и для самого подростка. Вопрос о преодолении игромании у подростков, ставящий под угрозу национальную безопасность нашего государства, остаѐтся до сих пор юридически не решенным, т.к. российское право не содержит нормативного правового закрепления относительно ответственности за аддитивное поведение подростка.

#### *СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ*

- 1. Гроссман Д. Их можно научить убивать // На стороне подростка. – 2003. – № 5.*
- 2. Фомичева Ю.В., Шмелев А.Г., Бурмистров И.В. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. – Сер. 14. Психология. – 1991. – № 3.*
- 3. Федеральный закон от 29.12.2010 «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» № 436-ФЗ. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>*