



УДК 028.1.02:002.1-028.25-028.27](045)

Микола Сенченко,

директор Книжкової палати України, професор,
e-mail: director@ukrbook.netORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7445-5185>

Від ери Гутенберга до ери Цукерберга*

З геймерів у терористи?

Що може статися з дітьми, які забагато грають у відеоігри?

Комп'ютери, смартфони й інтернет щороку стають дедалі доступнішими. Разом із гаджетами в наше життя впевнено входить індустрія цифрових розваг. Нині ця галузь перебуває на злеті: доходи виробників відеоігор порівнянні з доходами виробників зброї, враховуючи що ринок зброї є одним із найприбутковіших.

Згідно з даними Американської асоціації виробників програмного забезпечення та комп'ютерних ігор (Entertainment Software Association), щодня громадяни США витрачають 200 млн годин на відеоігри. За підрахунками експертів, середньостатистичний 21-річний американець присвятив відеоіграм вже понад 10 тис. годин. Це рівноцінно п'яти рокам роботи на повну ставку по 40 годин на тиждень!

Що це означає? Навіть якщо ця статистика певною мірою перебільшена, очевидно, що відеоігри — це не лише засіб проведення дозвілля, а повноцінна частина життя сучасної людини. Вони чинять прямий та опосередкований вплив на соціалізацію молоді. Вони набули культуротворчої ролі й становлять конкуренцію книгам і фільмам. Через ігри транслюються певні ідеї, цінності й моделі поведінки. Довкола ігор гуртуються великі спільноти геймерів, в яких користувачі активно взаємодіють.

Чи замислюються батьки, які дають дітям можливість годинами "зависати" у відеоіграх, наскільки шкідливою є така форма дозвілля? Ось, наприклад, підліток завантажив нову відеогру та із захватом занурився у віртуальний світ. А чи впевнені дорослі, що в цій грі немає, наприклад, прихованої ЛГБТ-пропаганди? Чи навчає ця гра добра, чи має користь для розвитку або принаймні не шкодить йому? Якщо стосовно книг, які читає дитина, і фільмів, які дивиться, батьки можуть скласти певне уявлення, то чи багато їм відомо про ігри, які вона обирає?

Інший бік питання полягає в тому, що віртуальне геймерське середовище приваблює не тільки шанувальників відеоігор, і реальну небезпеку позаекранного світу не варто недооцінювати.

Один із найбільших британських банків Lloyds опублікував дослідження, яке свідчить, що майже п'ята частина гравців в онлайн-ігри на кшталт Roblox, Fortnite і FIFA стали жертвами аферистів чи були свідками того, як користувачів намагалися обдурити.

"Шахраї щоразу вигадують нові способи як ошукати людей, і світ відеоігор не виняток", — наголошує представник банку Ф. Робінсон. Він переконаний, що організованим злочинним групам все одно, кого обманювати. Аферисти прагнуть завоювати довіру молодих гравців, аби дістати доступ до особистої інформації. Вони використовують специфіку геймерського середовища, в якому люди більше схильні довіряти незнайомцям, і це відкриває широкі можливості для численних махінацій.

Ще яскравіший приклад — використання онлайн-відеоігор мексиканськими наркокартелями для залучення молоді до своїх злочинних структур. Агенція The Associated Press оприлюднила подробиці інциденту, коли наркомафія спробувала завербувати трьох підлітків у віці 11—14 років через чати онлайн-ігри Garena Free Fire. Цю спробу зупинила мексиканська поліція, але ніхто не знає, скількох неповнолітніх злочинцям вдалося спокусити в такий спосіб.

Помічник міністра громадської безпеки Мексики Р. Мехіа наголосив, що практика вербування молоді через відеоігри доволі поширена. Наркокартелі зв'язуються з гравцями через чати таких ігор, як Call of Duty, Gears of War і Grand Theft Auto V, і ведуть агітацію у визначеній цільовій групі — серед молодих людей, здебільшого чоловічої статі, які захоплюються віртуальною стрільбою.

Правоохоронні органи також зосередили увагу на цій проблемі, адже вербування молоді в чатах мережових відеоігор здійснюють не лише злочинці та аферисти, а й терористи. В інтернеті навіть розгорнуто інфраструктуру, спрямовану на залучення майбутніх терористів. "В особливій групі ризику — молодь, психологічна обробка якої ведеться в соціальних мережах і популярних ігрових чатах, розрахованих на широке коло учасників комп'ютерних ігор. Більше того, угруповання ісламізму вже вийшли на рівень створення власних

* Продовження. Початок див.: Вісник Книжкової палати. 2022. № 6. С. 3—6; № 7. С. 3—4. № 8. С. 3—5.

клонів ігор, що дають змогу впливати на свідомість потенційних прибічників тероризму й екстремізму не лише через голосове спілкування, а й завдяки введенню користувача в ігрові ситуації здійснення терактів", — було наголошено на IX Московській конференції з міжнародної безпеки в червні 2021 р.

Слід удосконалювати правові норми щодо захисту дітей від ідеології насильства в інтернеті та відеоіграх. Американські законодавці також закликають до таких дій, зокрема в серпні 2021 р. конгресмени надіслали листи керівникам 12 найвідоміших ігрових компаній, як-от Microsoft, Nintendo, Sony, Activision і Epic Games, із проханням розробити програму захисту дітей в інтернеті.

Урядовців США турбують не лише "мережеві хижакі", а й "хижі" апетити виробників відеоігор. Вони давно зрозуміли, що значно більше прибутків можна отримати не від продажу своєї продукції через крамниці, а від ігрових мікротранзакцій, коли геймери платять реальні гроші за придбання віртуальних товарів і послуг.

Розробники не приховують: що більше користувач прив'язаний до гри, то більше часу він у ній проводить, а отже більше грошей зможе витратити. Сучасні ігри "заточені" на те, аби максимально прив'язати гравця й постійно спонукати його купувати віртуальні аксесуари. Представники Конгресу США стурбовані особливою вразливістю неповно-

літніх до різноманітних маніпуляцій, а це нерідко призводить до того, що підлітки витрачають на ігри чималі гроші без відома батьків.

Отже, проблема безпеки сучасних відеоігор для молоді доволі складна. Наразі жодних надійних способів захистити дитину від небажаного контенту й "мережевих хижаків" не винайшли.

У питаннях забезпечення молоді від негативного впливу відеоігор лідирує Китай, який, з одного боку, почав дуже ретельно перевіряти зміст кожної гри, а з іншого — оголосив ігри "духовним опіумом" і суттєво обмежив неповнолітніх у виборі цього виду дозвілля.

Україні, на жаль, далеко до Китаю. У нас питання про згубний вплив відеоігор на молодь якщо й порушують, то лише епізодично. Крім того, залучення дітей до комп'ютерних ігор відбувається й на державному рівні — через популяризацію кіберспорту. Таку політику не можна назвати мудрою чи далекоглядною.

Проте ніщо не заважає українським родинам узяти справу у свої руки та наслідувати приклад американських батьків із Кремнієвої долини — заборонити своїм дітям гаджети, відеоігри й інтернет до повноліття. Нагадаємо, що у цьому регіоні розташовано штаб-квартири найбільших світових ІТ-компаній, а отже, йдеться не про ретроградів, а про американську інтелектуальну еліту.

(Далі буде)

Список використаної літератури

1. Сенченко М. Від ери Гутенберга до ери Цукерберга... Переваги і недоліки сприйняття друкованого та електронного тексту / Микола Сенченко, Оксана Сенченко. — Київ : Ліра-К, 2021. — 128 с.

Надійшла до редакції 5 вересня 2022 року



КНИГОЗНАВСТВО. ВИДАВНИЧА СПРАВА

УДК 025.45.05УДК:005.591.43](477)(045)

DOI: 10.36273/2076-9555.2022.9(314).4-12

Анатолій Мураховський,

кандидат наук із соціальних комунікацій, перший заступник
директора з наукової роботи Книжкової палати України,

e-mail: amurakh@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0746-7837>

Валентина Муравйова,

завідувач відділу класифікаційних систем Книжкової палати України,
e-mail: udc@ukrbook.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1493-3712>

Ліцензійне забезпечення впровадження національного еталона Універсальної десятикової класифікації (УДК) в Україні: шляхи та перспективи актуалізації й оновлення

У статті розглянуто процеси підготовки та видання таблиць національного еталона Універсальної десятикової класифікації, розроблено й підтримувано фахівцями Книжкової палати України відповідно до ліцензій, наданих Консорціумом УДК, у період від 1997 р. до теперішнього часу для впровадження в роботу бібліотек, видавництв та інших суб'єктів інформаційної діяльності. Увагу також зосереджено на актуальних і перспективних виданнях УДК, над якими працює Книжкова палата України.