

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ
ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
Факультет культурології
Кафедра журналістики**

Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня бакалавра

**ТЕМА Медіанасильство в телепередачах
та комп'ютерних іграх: заходи
запобігання та протидії.**

Освітньо-професійна програма

Соціальна та культурна журналістика

галузь знань **06 Журналістика**
спеціальність **061 Журналістика**

Здобувач: студентка 4 курсу групи 5С
денної форми навчання Дорохова
Євгенія Максимівна

Керівник: Куликова Олена Миколаївна,
старший викладач, кандидат наук із
соціальних комунікацій

Рецензент: Сафонова Тетяна Анатоліївна,
кандидат наук із соціальних комунікацій,
старший викладач кафедри цифрових
комунікацій та інформаційних досліджень

Допущена до захисту на засіданні
кафедри журналістики «_» _____ 2023 р.
Протокол №

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ВПЛИВ МЕДІАНАСИЛЬСТВА НА СПОЖИВАЧА	
1.1 Медіанасильство на телебаченні.....	5
1.2 Медіанасильство в комп'ютерних іграх.....	10
Висновки до розділу 1.....	16
РОЗДІЛ 2 ТЕЛЕГРАМ КАНАЛ “СТОП МЕДІАНАСИЛЬСТВО”	
2.1 Етапи розробки та реалізація.....	19
2.2 Перспективи впровадження проєкту.....	23
Висновки до розділу 2.....	24
ВИСНОВКИ.....	26
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	28
ДОДАТКИ.....	31

ВСТУП

Медіанасильство – це демонстрація насильства в медійних продуктах. В телепередачах може відбуватися в різних формах, включаючи візуальне, у мові та на рівні сюжету. В комп'ютерних іграх насилля починається від грубого використання сили та до бойових сцен чи військових конфліктів. Медіанасильство використовують задля залучення глядачів. *Актуальність* теми полягає в тому, що медіанасильство впливає на поведінку та психіку глядачів та гравців. Важливого значення в сучасних умовах набуває проблема поширення жорстокості і насильства на велику аудиторію, тому важливо бути уважним до змісту медійних продуктів, які ми споживаємо, а також виявлення заходів їх запобігання.

Дослідження показали, що підлітки, які багато грають у насильницькі відеоігри, можуть мати більше агресивних та депресивних симптомів. Крім того, глядачі, які дивляться багато насильницьких телепередач, можуть стати схильними до прийняття насильства як нормальної поведінки [1]. Знайшла підтвердження й думка, що більшість терактів в закладах освіти скоєні підлітками, які були залежними від насильницьких комп'ютерних ігор і накопичували злість на оточуючих.

Збільшення злочинності в теперішньому суспільстві зводиться до несприятливих тенденцій її розвитку. З появою комп'ютерних ігор та характерних телепередач становлення особистості напряму залежить від інформації та досвіду які споживає людина. Діти зростають у жорстокому суспільстві в колі своїх однолітків, не відчуваючи відповідальність за свої дії переходять межу. Булінг проходить кожна дитина, оступившись стає прицілом знущань. На виховання і норми поведінки впливає не тільки сім'я, а також інформаційне поле з вільним доступом в інтернет.

Об'єктом дослідження є медіанасильство в телепередачах та комп'ютерних іграх.

Предметом дослідження є засоби запобігання медіанасильству в

телепередачах та комп'ютерних іграх.

Мета – розробка засобів протидії медіанасильству. Для досягнення поставленої мети потрібно вирішити такі завдання:

- Проаналізувати вплив медіанасильства на споживача.
- Описати закономірності впливу через телепередачі та комп'ютерні ігри.
- Розкрити засоби протидії медіанасильству.

Ідея проєкту – створити телеграм канал з засобами запобігання медіанасильству та актуальною інформацією, як його розпізнати.

Проєкт розрахований на широку цільову аудиторію. Основні зацікавлені групи: академічна спільнота, медійна індустрія, соціальні організації і активісти та глядачі.

Методи дослідження. Було використано: **аналіз та синтез** під час дослідження впливу медіанасильства на споживача через телепередачі та комп'ютерні ігри та формування суспільної думки. **Порівняльний метод** при вивченні позитивного та негативного впливів. **Практичний**, на етапі розробки дій, щодо створення телеграм-каналу “Стоп медіанасильство”.

Теоретичну частину роботи становлять праці Ю.Ю Орлова та Ю.Б. Юрпіха, котрі розглядали вплив комп'ютерних ігор, що містять насильство та жорстокість на психіку дитини [21]. Г.В Чайка, яка досліджувала позитивний вплив та виділяла розвиток когнітивних навичок [16]. О Запорожець вивчала сучасне телебачення в просвіті батьків [15]. Н.В Лесько розглядала правові засади попередження медіанасильства [26].

Структурно робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел із 27 найменувань та додатків.

РОЗДІЛ 1 ВПЛИВ МЕДІАНАСИЛЬСТВА НА СПОЖИВАЧА

1.1 Медіанасильство на телебаченні

Одним з основних впливів медіанасильства на споживача є створення стандартів і норм поведінки, які вважаються прийнятними в суспільстві. Інфопростір пропонує нам конкретні ідеали краси, стиль життя, стандарти поведінки та інші, що впливає на споживачів. Це може призвести до того, що споживачі стають більш схильними до тривоги та не можуть слідкувати за своєю індивідуальністю, тобто до прагнення відповідати встановленим нормам і стандартам, незалежно від їх особистих переконань.

Також медіанасильство впливає на споживачів, змінюючи їх сприйняття світу. Великий вплив на сприйняття окремих груп людей, якщо він не такий як ми, то він автоматично стає ворогом [1]. Це може спричинити утворення у споживачів переконань, які можуть бути несправедливими або недостовірними.

У січні 2023 року Київстар ТБ опублікував свій рейтинг популярних телеканалів. Серед яких Новий канал (11,6%), СТБ (7,4%) та 1+1 (7,1%) посіли на перших місцях [2].



Дослідники довели, що кожна людина, незалежно від віку, емоційно реагує на медіанасильство. Науковці вивчили реакцію глядачів на телепрограми, що містять сцени різного роду насильства, від нанесення тілесних ушкоджень до погроз їх нанесення. Емоційні прояви дії переляк та тривожність при перегляді подібних сцен можуть продовжуватися довгий час, страх через побоювання стати жертвою злочину [1].

У 1928 року на замовлення фонду Пейна організовано 13 самостійних досліджень між переглядом бандитських фільмів та зростанням дитячої злочинності. Вони виявили негативний вплив. У 1950 року група соціологів разом з викладачем, журналістом та соціологом В. Шраммом провели більше 10 досліджень з проблематикою медіанасильства та охопили 6000 дітей та 2000 батьків у різних містах. Та отримали неоднозначні висновки: телеперегляд ані шкодить, ані є корисним, його вплив діє лише через особистості дитини та є елементом зі знайомством з навколишнім світом [22].

Багато дослідників та громадських організацій пропонують обмеження на використання насильства в медійних продуктах та розробку програм, які допоможуть контролювати, що споживає глядач.

Розглянемо такі телепередачі:

1. “Супер мама” на телеканалі СТБ – це реаліті-шоу присвячене вихованню дітей та материнству. Воно може бути корисним для батьків, які стикаються з проблемами у вихованні дітей. Всі випуски підкріплюються думкою психолога з багаторічним досвідом Дмитром Карпачовим. Кожна з матерів змагається за звання супер мами для цього їм треба бути кращою в трьох категоріях: виховання дітей, хазяйновитість та самореалізація [21]. Думки експертів стосовно цього проєкту різні.

Психологи вважають, що програма дозволяє глядачам подивитись на ситуації з іншого боку. Вони закликають не сприймати як норму те що вони бачать в програмі, адже реальне життя відрізняється від шоу.

Педагоги відзначають, що програма дозволяє подивитись на проблеми виховання дітей з іншого боку, але додавання елементів шоу-

бізнесу та грошові винагороди можуть викликати негативний вплив на дітей, які беруть участь у програмі.

Соціологи досліджували вплив подібних телепроектів на глядачів і відзначають, що можливість порівнювати своє життя з життям учасників шоу може викликати почуття незадоволеності та депресії у деяких глядачів [15].

2. **“Пара на мільйон”** на Новому каналі – це реаліті-шоу суть якого навчити один одного чомусь новому та знайти собі пару. Для цього ще не спілкувавшись вони створюють пари лише за зовнішнім фактором та одним випробуванням. В реальному житті вони навряд чи навіть заговорили б.

Програма може бути цікавою для тих кому цікавиться взаємовідносинами між людьми та як побудувати стосунки між чоловіком та жінкою. В телепередачі можна помітити, що не у всіх один намір побудувати стосунки. Більшість з учасників приймали участь заради грошей та слави.

Також програма не дає побачити усю картину тим самим створює романтичну та ідеалізовану картину, що немає нічого спільного з реальним життям.

Експерти звертають увагу на те, що реаліті-шоу можуть мати негативний вплив на поведінку та психічний стан глядачів.

Фахівці з медіапсихології зазначають, що телепередачі сприяють формуванню негативних стереотипів про людей та викликати страх перед деякими ситуаціями, пробуджують в глядачів комплекси та незадоволення власним життям, оскільки вони демонструють життя яскравих, успішних та багатих людей.

“Пара на мільйон”, як і інші реаліті-шоу, може мати негативний вплив на глядачів, але це залежить від кожної конкретної людини та її індивідуальних характеристик.

3. **“Танці з зірками”** на телеканалі 1+1 – це українська версія міжнародного танцювальне шоу в якому приймають участь відомі

особистості. Вплив цього телепроекту неоднозначний. З одного боку вони закликають до занять спортом задля покращення фізичної форми, але з іншого боку вони заганяють в рамки, що впливає на самооцінку глядача, більш за всіх страждають підлітки через порівняння себе з учасниками.

Такі проекти обурили Михайла Вантуха – українського хореографа та керівника Національного заслуженого академічного ансамблю танцю України імені Павла Вірського. Він закликає, що те що ми бачимо на екранах це не танці, а шоу-бізнес який немає нічого спільного з мистецтвом. Це пародія, яка має значний вплив на молодь [14].

Kantar TNS проводили дослідження через вплив на глядача телепередачі “Танці з зірками” 2017 року. За результатами вони виявили лише позитивний вплив, підкріплюючи це мотивацією до занять спортом та різними видами танців.

Kyiv International Institute of Sociology у 2019 року також проводив дослідження даного шоу та за результатами виявили негативний вплив на самооцінку глядачів та бажання перетворити себе на ідеал показаний в шоу.

4. **“Вагітна у 16”** – українське телешоу, яке транслює історії вагітності підлітків. Вплив цього проекту неоднозначний, з одного боку він транслює наслідки необдуманих дій підлітків і деякі діти розуміють важливість запобігання цьому. Сам проект транслював себе з метою висвітлення проблеми та важливості сексуальної освіти не тільки в навчальних закладах, а і вдома. З іншого боку цей проект пропагує що вагітність в такому ранньому віці є нормою і таких багато [15].

5. **“Кохана, ми вбиваємо дітей”** на телеканалі СТБ – реаліті-шоу, що транслює вплив неправильного способу життя батьків на дітей та результат їх дій. Транслювалось впродовж 5 років (2011-2016 рр.) та було закритим через скарги за показ у денний час насильства, нецензурної лексики та шкідливі звички в сім'ях та негативний вплив на психічний, фізичний та моральний стан дітей та підлітків [4; 5].

Микола Княжицький журналіст та депутат України у своєму

фейсбуці назвав це реаліті-шоу збоченням [4].

6. **“Хата на тата”** на телеканалі СТБ – українське реаліті-шоу в якому дружина покидає сім’ю та їде на відпочинок, в той же час чоловік залишається один на один з дітьми та хатніми справами на тиждень. Якщо він впорається, то отримає грошову винагороду у розмірі 50000 гривень. Незалежна медійна рада проводила своє дослідження у 2016 року та зробила такі висновки: під час трансляції “Хати на тата” 12 листопада було показано продаж неповнолітнім алкоголь та заохочення до куріння він дорослих людей. Це подавалось більше жартом, сюжет наголошує про наслідки таких дій, але показує це не як поганою звичкою, а більше ознакою дорослості [5]. Такий елемент передачі здатен завдати шкоди не тільки психологічному ще і фізичному здоров'ю дітей та підлітків. Проте для батьків соціальною користю можна відмітити транслювання історій, які показують чоловікам інший бік хатніх справ та виховання дітей задля залучення їх в процес [15].

7. **“Битва екстрасенсів”** на телеканалі СТБ – містичне телешоу, що демонструє конкуренцію між людьми з надздібностями. Попри те, що це телешоу демонструє себе як розважальне, можемо зазначити, що люди можуть в це повірити та будуть намагатись знайти надздібності. Дуже багато сцен, які можуть викликати негативні емоції. Незалежна медійна рада наголошує, що показ такого телешоу неприпустимий в дитячій час, показ людського трупа та крові може погано вплинути на здоров'я дитини та нанести психологічну травму [5].

8. **“Містичні історії з Павлом Костіциним”** на телеканалі СТБ – документальна драма де серії пов’язані між собою лише містичними подіями. Кожен епізод це нова історія, яка висвітлює містичні події та вирішує подолання труднощів з потойбічним світом за допомогою магів, мольфарів та екстрасенсів. Сюжет затягує і при цьому напружує до кінця епізоду, трансляція проходила у 21:00 годині, яка є дитячим часом. Напруження впродовж декілька сезонів може вилитись в підвищену тривожність та велику кількість фобій переважно у дітей через емоційне

збудження та не до кінця сформовану картину світу. Перенесення художнього проєкту на реальне життя та пошук містичного, не звернувши увагу на те, що це розважальний контент, може доставити певні проблеми на психічному рівні [1; 3].

9. **“Топ-модель по-українськи”** – реаліті-шоу на Новому каналі за форматом іспанського реаліті-шоу *Supermodelo*, перша трансляція відбулась у 2014 році. Молоді дівчата проходять кастинг та змагаються за звання найкращою та підписання контракту з модельним агентством. Дівчата проходять змагання і зустрічаються один на один зі своїми страхами змінюючи свою зовнішність до стандартів моделі [27]. Позитивний вплив можна побачити завдяки пропаганді здорового способу життя та слідкування за своїм тілом, також може вплинути на цілі споживача, даючи віру в те, що будь-які цілі можуть стати реальністю. Погана сторона впливу це заниження самооцінки, журі часто роблять зауваження через зовнішність. Втрата індивідуальності через стереотипи ідеала краси.

Варто зазначити, що медіанасильство може мати як позитивний, так і негативний вплив на споживачів [1]. Більшість українських телепередач націлені на освіту та розвиток. Також зазначимо, що навіть в них є негативний вплив на споживача. Люди люблять підглядати та підслуховувати, тому реаліті-шоу стали дуже популярними та посідають перші місця у рейтингах.

1.2 Медіанасильство в комп'ютерних іграх

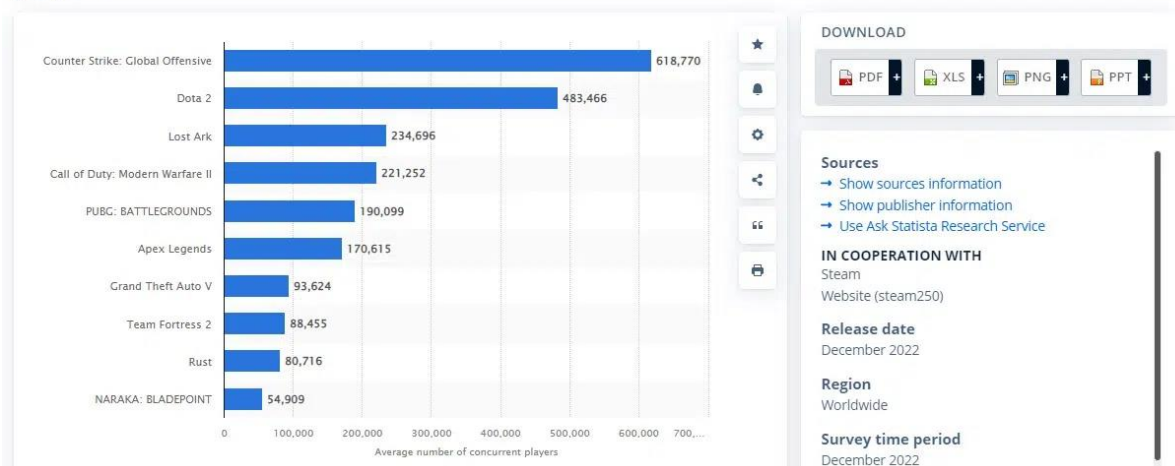
Комп'ютерні ігри – це програми створені з розважальними цілями задля займання вільного часу, занурюючи людину у віртуальний світ. Вперше ці ігри стали відомі у 1990-х роках ХХ століття, та були під прицілом психологів.

У ХХІ столітті ігроманія вважається серйозним захворюванням таким же як наркоманія та алкоголізм. Діти стають більш нервовими та

жорстокими та у майбутньому їм буде важко відрізнити кордони через враження, що жорстокість це добро. Також під впливом опиняються і дорослі люди, вплив може бути як позитивний так і негативний. Ігри в котрих задіяна логіка та стратегія, можливість зробити висновки та ставити перед собою цілі впливають добре, але зловживання може призвести до жахливих наслідків. Комп'ютерні ігри – це гарна нажива для людей, котрі хоч трохи розбираються в психології, бо це можливість викачування реальних грошей з людини. Відеоігри можна порівнювати з казино де ти завжди програєш не дивлячись на те, що були перемоги. Люди здатні продавати свої речі, влізати в борги, аби відігратись.

Комп'ютерні ігри впливають не лише на психологічний стан людини, а також на фізіологічний. Погіршення зору, біль у м'язах та спині, головний біль та біль в очах все це через неконтрольоване зловживання відеоіграми. Настає фаза, коли людині важко знайти спільну мову з однолітками у реальному житті, він стає замкнутим та сором'язливим. Різниця між віртуальним та реальним життям величезна, люди розчаровуються у реальному житті, бо вже нема того героїзму та можливості бути тим, ким ти можеш бути в грі це призводить до депресії та інших психічних розладів. Найбільше до віртуальної гри залучені діти 6 років в них є більше вільного часу, але варто зауважити, що дівчата грають у 2 рази менше за хлопчиків [17].

Most played games on Steam as of December 2022, by average number of concurrent players



(Рейтинг ігор в Steam на грудень 2022 року) [8]

Розглянемо вплив на прикладі відеоігор:

1. **Grand Theft Auto** – комп’ютерна гра в жанрі бойовик-пригода, яка позиціонує себе як розважальна та фантазійна гра [22]. Відкритий світ де гравці самі обирають на якому вони боці, на темному боці – крадіжки, смерть, насилля та багато злочинності, або на світлому боці де вони спокійно проходять гру, але важливо зауважити, що без вбивства гру пройти неможливо [8]. “Grand Theft Auto” впливає на кожного по різному все залежить від віку та цінностей людини, перед тим як грати слід розібратись про що гра.

2. **Manhunt** – з англійської полювання на людину, комп’ютерна гра в жанрі стелс-екшен та жаху спрямованого на виживання персонажу з тривогами та страхом. Не дивлячись на те, що ця гра отримала гарні оцінки від критиків, суперечки не припинились через жорстокість та насилля і Manhunt був заборонений в багатьох країнах. Також насторожують методи вбивства в грі – це може бути звичайна страта, а в деяких випадках виколування очей, або проломлення черепа за допомогою біти, попри це в грі постійно є кров та крики. Неодноразово їм висунули звинувачення за вплив на дітей, які потім скоїли вбивство. Попри це дослідження показують нам, що взаємодія з насиллям в грі має короткотривалий ефект [9].

3. **Hatred** – з української ненависть, комп’ютерна гра в жанре аркадного шутера. Сенс гри приміряти на себе роль серійного вбивці. Сюжет не розкритий, ця гра може сподобатись тим, хто хоче віртуально вбивати. Критики поставили погані оцінки та зауважили, що гра нудна, також на сайті Metacritic переважно були негативні відгуки, не дивлячись на те, що тематику вони обрали скандальну та жорстоку [10]. Проводячи багато часу в цій грі є великі шанси сплутати віртуальне життя з реальним. Транслюючи насилля такі ігри пропагандують жорстокість по відношенню до людей. Хоча гра має вікові обмеження це не знімає вплив на розвиток дітей, які мають вільний доступ в інтернет.

4. **Minecraft** – комп’ютерна гра, яка дає можливість створювати власний світ за допомогою кубов, деяким Minecraft нагадує конструктор.

Перед гравцями не ставлять цілі, що дає можливість вивільнити свої фантазії, але є три режими гри. Профілактичний центр при Педагогічному факультеті університета Палацкоґо в Оломоуце Чехії проводили дослідження стосовно впливу Minecraft на дітей і отримали такі результати: 44% відсотки дітей грають кожного дня в цю гру, вона в прямому сенсі захоплює весь їх вільний час та викликає звання, тим самим витісняючи інші розвиваючі активності з життя дітей. Попри це були помічені і позитивні сторони: будування власних світів розвиває творчі здібності та дозволяє виражати себе [11].

5. Call of Duty – комп'ютерна гра в жанрі шутера від першого обличчя [8]. Сюжет переносить нас у військові конфлікти події яких взяли з реального життя, але залишили хімічні атаки, бомбардування жилих районів, вбивства людей з особливою жорстокістю. Call of Duty посідає перші місця у рейтингах популярних ігор серед дітей. Колишній військовий США Джон Фіпс був обурений білим фосфором як нагородою за вбивство, підкрплюючи це тим, що це порушення законів військових конфліктів. Також не правдива картинка наслідків такої нагороди для людини [12]. Дослідження при Вінницькому національному технічному університеті дослідили, що Call of Duty також впливає на політичні погляди та розвиває патріотизм, особливо серед американської аудиторії, бо головні персонажі військові США [18]. За допомогою цієї гри можна розвивати такі навички: реакція, будування стратегії, спостережливість.

6. Postal – комп'ютерна гра в жанрі шутера ставша відомою через свою жорстокість та отримавши широке публічне розголошення через ідіому “going postal”, яке використано для назви ігри взявши за основу реальні події 1980-1990 роках. Історія розповідає про масові вбивства колег з пошти та звичайних перехожих. Проходячи гру гравців супроводжує ненормативна лексика. На сайті Metacritic Postal отримала 56 з 100 балів, відгуки були різними одні засуджували гру за насильство та жорстокість, інші вважали гру культовою [13]. Позитивними навичками можемо виділити командну роботу, управління ресурсами та швидкість прийняття

рішень. Поганий вплив залежить від окремої людини, віку та життєвого досвіду, проте гра ставить насильство на одні ваги з добром.

7. **The darkness 2** – комп'ютерна гра в жанрі шутера від першого лиця. Сюжет розповідає про конфлікт між мафією та гангстерами та ілюзію в яку попадає головний герой Джекі, це психіатрична лікарня де він повинен зійти з розуму. Джекі володіє великим різновидом зброї, та має містичні руки, які йому дарував демон за угоду [23]. Насильство в грі починається з вставок подій з психіатричній лікарні та продовжується жорстокими вбивствами, гравці мають змогу виривати органи, розпилювати навіпіл та містичні події, які погано впливають на ще не сформовану психіку дітей, що у майбутньому може перерости в велику кількість фобій і страху контактувати з зовнішнім світом або агресивно насильницькі дії за вже сформованими алгоритмами [21].

8. **Detroit: Become Human** – відеогра з глибокою сюжетною лінією та вражаючими спецефектами переносить нас в світ майбутнього де лінія між людством і машинами, роботами Андроїдами, яких вивели для служби людству, стає все більш прозорою. Андроїди не мали можливості відчувати будь-які емоції, але були девіанти які прагнули свободи. Сюжет формується через дії гравця, ігра змушує брати на себе відповідальність за свій вибір, який напряду впливає на героїв та може як допомогти так і нашкодити. Важливим є і соціальні проблеми, які піднімаються в грі та змушують замислитись [24].

9. **Dota 2** – відеогра в жанрі бойовик-пригода, яка не має лінійного сюжету та орієнтована на командну гру та битву героїв. Великий вибір героїв і кожен зі своєю історією та унікальними можливостями [8]. Позитивним впливом варто зазначити командну роботу, учасникам доводиться грати разом, щоб перемогти ворога, стратегічне мислення та самоконтроль, який стримує агресію задля успішного проходження битви. З 2011 року проходять турніри на яких геймери мають можливість заробити гроші.

10. **Counter-Strike: Global Offensive** – комп'ютерна гра в жанрі

шутера від першого обличчя. Командна гра де гравці поділяються на дві команди: терористи та підрозділ особливого значення. Також Counter-Strike одна із основних ігор в кіберспорті зі своєю внутрішньою платформою де гравці за реальні гроші можуть продавати чи купувати ресурси. Позитивною стороною є гарна реакція, але поганий вплив це ком'юніті з постійною нецензурною лексикою та поганим ставленням один до одного [20].

Про вплив відеоігор говорять усюди, це найлегший спосіб подолання нудьги та зайняти дитину на певний час [18]. Ця проблема поглинає багато людей в особливості дітей чия психіка ще не сформована та має негативний вплив на їх розвиток. Діти все менше виходять гуляти на вулицю та обирають відеоігри ніж реальне спілкування, якщо запустити це, то дитину буде важко відірвати від таких ігор.

Дослідження проведене з метою вивчення впливу відеоігор на агресивні думки, почуття та поведінку в лабораторних умовах і в реальному житті довели, що відеоігри змушують людей поводитись більш агресивними.

Висновки до розділу 1

Медіанасильство не оминуло телепередачі і комп'ютерні ігри та має вагомий вплив на споживача як хороший так і поганий. Телепередачі – це інформаційний простір в якому певною мірою проходить становлення особистості, вони можуть впливати на свідомість, ставлення до соціальних подій та утворення нових цінностей. Не менш важливим є розважальний вплив, який дає відчуття відпочинку та втіхи. Рекламні блоки переконують глядача, що товар або послуга є важливою для нього і вона повинна опинитись у нього. Вагомий вплив йде на підсвідомість стосовно ліків, або продуктів, коли споживач постійно бачить перед собою певний товар він на підсвідомому рівні буде вважати його кращим.

Важливу роль відіграють стереотипи стосовно відносин та

зовнішності і це є проблемою. Телепередачі які використовують насилля, як заману до перегляду мають негативний вплив та створюють думку у постійних глядачів, що це є норма. Вагітність у підлітковому віці, побиття в сім'ї, наркотики, алкоголь, нецензурна лексика та погані звички. Трансляція в дитячий час може нанести психічну травму дитині, коли їм до 15 років здавалось би, що вони нічого там не розуміють проте дитяча психіка ще не сформована і все це дасть про себе знати у дорослому віці. Безліч фобій, патерни поведінки та незмога відділитися від батьків [1]. Стереотипи стосовно зовнішності вибагливі до жінок, дівчата надивившись на моделі виснажують себе дієтами та втрачають свою індивідуальність, щоб хоча б трішки бути схожими на ідеал краси. Ми стикаємось з проблемою наслідування насильства. Трансляція безкарності агресії та її способи дає чітку інструкцію до дій, розмиваючи кордон особливо для дітей [25]. Основними поганими наслідками від медіанасильства є відмова від активних та розвиваючих занять та безконтрольне перебування в агресивному середовищі [26].

Позитивний вплив – це пропаганда здорового способу життя, спорту, ментального здоров'я та соціальні потреби. Виховний вплив найчастіше від освітніх програм, які націлені на молодшу аудиторію, впливають на культурні цінності та розвитку.

Комп'ютерні ігри заповнили серця не тільки дітей та і дорослих. У суспільстві досі керує стереотип, що відеоігри це марна трата часу [18]. Гравці можуть проводити багато часу за комп'ютером та отримувати від цього задоволення завдяки процесу гри та спецефектів. Найпершою проблемою, з якою людина зустрінеться буде фізичний стан людини: проблеми з зором та головні болі через брак свіжого повітря та сонця, біль у спині та м'язах через відсутність активного способу життя. Комп'ютерні ігри витісняють інші хобі людини поглинаючи весь вільний час.

Романтизація злочинності та жорстокості в розважально-ігровому контенті є вісником підвищення агресії серед дітей та стирання кордонів між добром та злом. Медіанасильство в комп'ютерних іграх є набагато

небезпечним для психіки дитині, аніж телебачення. Діти приміряють на себе роль свого персонажа та самостійно приймають рішення стосовно своїх дій. Насильницькі ігри привчають використовувати агресію та не стримувати свої емоції, грань між віртуальним та реальним світами стає все більш прозорою, тільки в реальному світі за подібні дії є кримінальна відповідальність. Стрілянина, вбивство, страта жорстоким способом та кров підвищує психологічну готовність до насилля. У 2022 році під час повномасштабного вторгнення росії в Україну було помічено, що добровольці які проводили багато часу за насильницькими іграми змогли скоріше підлаштуватися до зброї. Багато часу проведеного за відеоіграми впливає і на характер людини, він стає більш замкнутим та сором'язливим, в той час як підлітковий вік є вирішальним для становлення особистості та цінностей людини.

Ігри мають і позитивний вплив, проте вони цікавлять молодь найменше. Можна відмітити когнітивні навички: концентрація та увага, реакції та стратегічне мислення, орієнтація та пам'ять – дії які важливі для успішного проходження гри. Відповідальність за свої дії, які напряду впливають на головного персонажа та можуть змінити сюжет.

Важливо зауважити, що вплив комп'ютерних ігор та телебачення на споживача залежить від великої кількості факторів: вік, тривалість гри, особисті переконання, контекст, сприйняття та психічний стан. Споживачі використовують ігри з розважальною ціллю, попри це є люди, які таким чином ховаються від реального світу і можуть отримати небажану залежність, яка принесе ще більше проблем.

РОЗДІЛ 2 ТЕЛЕГРАМ КАНАЛ “СТОП МЕДІАНАСИЛЬСТВО”

2.1 Етапи розробки та реалізація

Розробка такого проєкта, як телеграм канал потребує ретельного плану з урахуванням усіх ключових моментів. Щоб детально проаналізувати можливості та загрозу проєкту, дати чітке розуміння важливості обізнаності в темі медіанасильства будемо використовувати такі інструменти: план розробки, SWOT-аналіз, SMART-аналіз та розподілення бюджету.

Визначення цілей та цільової аудиторії:

Ціль – контент орієнтований на просвіту аудиторії про вплив медіанасильства, способи боротьби. Підтримка жертв медіанасильства та поширення теми серед більш широкої аудиторії.

Цільова аудиторія є широкою: люди, котрі зіткнулись з медіанасильством, активісти, молодь, дослідники та батьки.

Розробка стратегії контенту: контент має відображати ціль проєкту. Матеріал подається просто за зрозуміло, щоб бути читабельними та цікавими для аудиторії. Кожний матеріал повинен бути самодостатнім, щоб користувач зрозумів зміст. Вся інформація має бути достовірною та перевіреною. Прямі трансляції з експертами стануть важливим доповненням після виходу на велику аудиторію.

Розробка графіку публікацій для втримання уваги. Контент повинен публікуватись щодня:

- Вранці інформаційна стаття, наукові дослідження.
- Вдень більш розважальний та легкий матеріал – це може бути розвіювання міфів, цитата, мотиваційний текст, рецензія на фільми, ігри та телепередачі.
- Ввечері – тема для обговорення та залучення в спілкування з однодумцями.

Контент план на тиждень:

Понеділок – вступне інформаційне повідомлення в якому аудиторія зможе зрозуміти місію каналу та що очікувати. Інформація про медіанасильство та статистика. Огляд діючих законів стосовно медіанасильства та залучення до обговорення в коментарях.

Вівторок – стаття з психологічними аспектами медіанасильство. Рецензія на комп'ютерну гру. Огляд новин пов'язаних з медіанасильством.

Середа – інформація про важливість приватності в інтернеті. Рецензія на телепередачу. Поради щодо онлайн безпеки.

Четверг – типи медіанасильства та як їх визначити. Рецензія на фільм. Розвіювання міфів.

П'ятниця – стаття про соціальні медіа та яка їх роль в медіанасильстві. Рецензія на комп'ютерну гру. Цитата для обговорення.

Субота – стаття про способи підтримки жертви медіанасильство. Рецензія на телепередачу. Мотиваційне повідомлення.

Неділя – стаття про засоби самозахисту в інтернеті. Рецензія на фільм. Запит на відгук аудиторії, щоб дізнатись що подобається найбільше та побажання. (Див. Рис. А.2.1; Рис. А.2.2; Рис. А.2.3; Рис. А.2.4).

Створення системи підтримки, отримання допомоги жертвам медіанасильства. Важливо, щоб допомогу змогли отримати за декілька кроків. Написання в особисті повідомлення телеграм каналу/ створення телеграм бота, який в залежності від запиту може допомогти людині в простих питаннях. Якщо запит вимагає людської уваги – перенаправити на людину.

Регулярний перегляд та аналіз ефективності каналу, яким способом вдається утримати аудиторію, редагування контенту. Важливо отримувати зворотній зв'язок для успішного **просування** через соціальні мережі, партнерство з організаціями та налаштування SEO допоможе бути першими при запиті у пошуковій строфі.

Модернізація каналу допоможе відслідкувати дотримання правил та стандартів в спілкуванні в коментарях.

SWOT-аналіз:

Сильні сторони. Інформування, що допомагає в освітньому розвитку та надає цінну інформацію протидії медіанасильству. Підтримка - надання підтримки жертвам медіанасильства та створення спільноти для однодумців. Спеціалізація – зосередження на конкретній темі та відповідна аудиторія за інтересами та життєвим досвідом. Простота використання та доступність – телеграм-канали є популярними в усьому світі, що дає змогу у майбутньому виходити на іноземну аудиторію.

Слабкі сторони. Ресурси – потребує багато часу та уваги для підтримки активності каналу. Також залучення робітників для модернізації, кваліфікованого психолога через важливість підтримки жертв в реальному часі та IT-спеціаліста для створення благоприємних умов роботи каналу та створення якісного бота. Цифрова безпека – хакерські атаки та можливість викрадення даних. Складна тема – медіанасильство є складною та чутливою темою.

Можливості. Аудиторія – постійне розширення аудиторії. В темі медіанасильства бракує обізнаності серед населення. Партнерство – співпраця з організаціями в подібних темах, що допоможе розповсюдженню інформації. Законодавство - вплив на закони підвищуючи обізнаність проблеми. Волонтерство – залучення волонтерів, які прагнуть боротись з медіанасильством, що дає змогу зберегти бюджет та розширити свій потенціал.

Загрози. Конкуренція – інші організації та платформи, які вже займаються цією темою, та можуть вплинути на розвиток каналу. Негативні відгуки – наплив хейтерів, які не розділяють місію каналу.

SMART-аналіз:

1. Специфічні та обмежені в часі. За наступні два місяці досягти 1000 підписників, забезпечуючи актуальною інформацією та підтримкою жертв медіанасильства.

2. Вимірювані. Відстежувати зростання активності та взаємодії з контентом (вподобання, реакції, коментарі та пересилання матеріалу) та зростання підписників за допомогою телеграм статистики.

3. Досяжні. Збільшення підписників через партнерство з подібними організаціями та залученням до поширення інформації через соціальні мережі.

4. Релевантні. Цей проєкт відповідає потребам аудиторії в отриманні актуальної інформації та засобів протидії медіанасильства завдяки дослідженням та обізнаності.

Бюджет телеграм-каналу “Стоп медіанасильство” залежить від багатьох факторів та від обсягу роботи.

На **першому** етапі варто поставити створення контенту. Якщо робити все самому, то витрати будуть нульові. Проте в майбутньому треба залучати більше людей ,щоб забезпечити унікальний дизайн та підвищувати якість тексту. Витрати на місяць можуть досягати 5000 гривень.

Другий етап просування каналу. Рекламу через соціальні мережі, співпраця з іншими телеграм-каналами. Гарно повліяти на збільшення аудиторії можуть блогери. Витрати на місяць можуть досягти 7000 гривень.

Третій етап технічні витрати. Підписки на бази даних, телеграм преміум, в майбутньому оплата хостингу для переходу на веб-сайт. Витрати на місяць можуть сягати до 3000 гривень.

Четвертий етап адміністративні витрати. На перший час це буде створення телеграм бота, який може на перший час відкласти залучення постійних співробітників. Суть якого відповідати на більш поширені питання підписників та перенаправляти на адміністратора, якщо їм потрібна підтримка. За створення бота витратимо 22000 гривень, проте це буде одноразова витрата. В майбутньому треба буде залучати нових співробітників: психологи, модератор та ІТ-спеціаліст. Витрати на місяць, не враховуючи бота, будуть сягати приблизно 30000 гривень.

Бюджет на місяць складає приблизно 45000 гривень, та одноразова витрата в перший місяць на телеграм бота 22000 гривень.

2.2 Перспективи впровадження проєкту

Впровадження проєкту телеграм-канал “Стоп медіанасильство” може принести результати як і аудиторії, так і для автора.

Результати для аудиторії:

Освіта. Аудиторія може дізнатись більше актуальної інформації про медіанасильство. Розрізняти види та розуміти негативний або позитивний вплив. Методи боротьби та отримати надійну інформацію стосовно допомоги жертвам медіанасильства. Також це нові знайомство з однодумцями, частину проєкта займає залучення до обговорення.

Підтримка. Важливою частиною є розробка способу підтримки жертв медіанасильства. Спочатку це звичайна підтримка, щоб підписник зміг виговоритись та зрозуміти, що він не один та почути добре слово. У майбутньому це залучення кваліфікованих спеціалістів, які можуть надавати якісну допомогу.

Залучення до дій. Розбирання методів боротьби допоможе кожному споживачу знайти більш підходящий для себе спосіб протидії. Піднімання чуйних тем, таких як допомога жертвам медіанасильства, дозволить дізнатись про надійні способи підтримки. Розбір телепередач, комп’ютерних ігор та фільмів може залучити до написання відгуків після перегляду або ігри.

Результати для автора:

Розвиток. Управління каналом може допомогти навчатися новим навичкам. Управління проєктами та їх запусками, спілкування з людьми та публічні виступи. Знання журналістики на практиці.

Вплив. Розвиток такого проєкта може впливати на свідомість суспільства, направляти та розвивати тему в широких масштабах. Якщо проєкт зможе зібрати велику аудиторію, то вплив також може сприяти змінам та поправкам в законодавстві.

Реалізація такого проєкта як телеграм-канал “Стоп медіанасильства” є важливим і актуальним для суспільства та відповідає соціальній потребі. Було розроблено чіткий план дій, котрий допоможе досягти цілей. Включаючи SWOT, SMART-аналізи, які допомогли виявити слабкі та сильні сторони та поставити чіткі цілі. Прописаний бюджет включає в себе всі можливі витрати.

Телеграм-канал “Стоп медіанасильство” може позитивно впливати на думку суспільства та розвивати аудиторію в темі насильства в медіа. Способи протидії та важлива інформація має змогу попередити психічний вплив на споживачів. Система відгуків має велике значення та може попереджати людей до отримання власного негативного досвіду від контакту з медіа. Також запровадження рейтингів може економити час аудиторії. Написання рецензій допоможе споживачу швидко знайти для себе цікаву гру, телешоу або фільм та бути впевненим що залучення в медіа йому не нашкодить.

Розглядаючи способи протидії можемо виділити:

1. Запровадження освітньої програми для батьків, дітей, педагогів. Обізнаність дає перевагу розпізнавати медіанасильство, розуміти форми та наслідки впливу.

2. Використання батьківського контролю для дітей та запровадження функції фільтрації контенту, щоб створити безпечний простір для дітей та попередження насильницьких сцен в медіа.

3. Користування рейтинговими системами в яких буде детальний опис вмісту відеогри або телепередачі. Це допоможе швидше фільтрувати контент.

4. Дотримання відповідальної поведінки в командних онлайн іграх задля попередження нецензурної лексики, образ та агресії в бік інших гравців.

5. Написання відгуків від користувачів з попередженням вмісту та передання в організації змісту відеоігор або телепередач для поповнення

рейтингів.

6. Підтримка досліджень для більшого розголосу серед користувачів та зацікавленість законодавчими ініціативами, щоб виявляти нові способи боротьби з медіанасильством.

Створення системи підтримки дозволить більш широко залучати аудиторію до боротьби з медіанасильством. Розробка графіку публікацій дозволить втримати активність аудиторії та залучення до обговорень. Прямий контакт з підписниками може гарантувати успіх телеграм-каналу через постійний зворотній зв'язок. Попри всі плюси цього проєкта є багато нюансів для автора. Проєкт потребує багато уваги та часу, виконувати обов'язки одній людині буде дуже важко. Потрібність залучати співробітників, на перших етапах проєкту це може сильно вдарити по бюджету. Залучення волонтерів може врятувати від вигорання автора та зберегти бюджет проєкту.

ВИСНОВКИ

Споживачі кожного дня проводять свій час в інформаційному просторі. Відпочити або дізнатись новини, актуальну інформацію на зараз та з розважальними цілями. Комп'ютерні ігри заповнили серця людей і вже не вважаються марнотратством. Діти змалечку пристосовуються до гаджетів та починають грати в ігри декілька годин на добу. Ретельно обираючи відеоігри ми можемо побачити позитивний вплив, розвиток когнітивних навичок та самовираження.

Деякі ігри, такі як Detroit, вчать відповідальності та показують, що кожна наша дія та вибір несуть за собою наслідки. Такі ігри як Dota2 вчать працювати в команді, бо результат залежить від декількох гравців. Не варто забути про негативний вплив не тільки на психіку людини, а й на фізіологічному рівні. Проводячи багато часу за комп'ютером, люди починають відчувати біль у тілі. Стосовно впливу на дітей ми можемо побачити агресію, апатію та втрату інтересу до реального життя. Графіка та спецефекти в відеоіграх виконуються на вищих рівнях. Музикальне супроводження ретельно підбирається для того, щоб в грі проводили більше часу. Можливість стати своїм кумиром та безнаказаність за свої вчинки стирає кордони між добром та злом.

Велика кількість українських телепередач спрямовані на освіту та розвиток. Телеіндустрія намагається довести, що немає негативного впливу на аудиторію, але це не так. Телепередачі вселяють відчуття відпочинку, та намагаються затримати нашу увагу насильницькими сценами. Відбувається становлення особистості та закладення цінностей під час переглядів реаліті-шоу. Це може створити викривлену картинку світу де всі люди успішні, або навпаки дає зрозуміти, що насильство є нормою. Люди переносять агресію у реальний світ де наслідки можуть досягти кримінальної відповідальності.

Вплив завжди залежить від окремої людини, вік та вже сформованих цінностей. Дорослі люди легше сприймають трансляцію насилля та можуть

переключитись в один момент. Діти ж навпаки усе вбирають в себе, що в майбутньому може призвести до психічних порушень та важкості соціалізації. Створені стандарти краси на прикладі реаліті-шоу “Топ-модель по-українськи” впливають на індивідуальність великої кількості дівчат. Треба бути такою, щоб бути найкращою, треба схуднути та доводити своє тіло до стандартів. Не взявши до уваги особливості свого тіла.

Через висвітлення способу насильства над людьми в споживачів з’являються агресивні думки з якими починають копіювати вбивства, що вже не є рідкістю. Такі телепередачі як “Містичні історії з Павлом Костіциним” впливають на сприйняття світу та додають безліч фобій, що не дає змоги почувати себе в безпеці. Дитина яка в дитинстві дивилась велику кількість фільмів жахів та подібних телепередач стикається з наслідками впливу вже у дорослому віці. Найчастішим проявом наслідків є тривога, котра не дозволяє відпускати страх та заважає жити спокійним життям.

Медіанасильство є актуальною проблемою в інформаційному просторі. Попри це тема насилля в медіа не є широко розповсюдженою серед населення. Через це вплив йде більш якісним не на користь аудиторії. Запровадження проєкту телеграм-канал “Стоп медіанасильство” може знизити хвилю негативного впливу на людей через освітню програму. Актуальна інформація, проведені дослідження та історії жертв медіанасильства можуть запобігти розширення проблеми. Інформування молодого покоління в навчальних закладах дасть змогу попереджати та залучати до боротьби. Способи протидії для споживача не є простими та потребують концентрації та часу. Проєкт може впливати на свідомість людей та залучати до дії через свою актуальність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Екранне насильство: вплив масмедіа // Часопис “МедіаКритика”
[Електронний ресурс] URL: <https://www.mediakrytyka.info/za-scho-krytykuyut-media/ekranne-nasylstvo-vplyv-mas-media-chastyna-druha.html>
(дата звернення 09.03.2023).
2. Стало відомо, які телеканали українці дивились найбільше у 2023 року
[Електронний ресурс] URL: <https://www.unian.ua/lite/show/stalo-vidomo-yaki-telekanali-ukrajinci-divilisya-naybilshe-u-sichni-2023-roku-12144708.html> (дата звернення 09.03.2023).
3. Проблема медіанасильства [Електронний ресурс] URL: <https://naps.gov.ua/ua/press/method/1647/> (дата звернення 10.03.2023).
4. “Кохана, ми вбиваємо дітей” [Електронний ресурс] URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>(дата звернення 14.03.2023).
5. Висновок Незалежної медійної ради щодо змісту розважальних передач та їх анонсів на телеканалі СТБ // Детектор Медіа [Електронний ресурс] URL: <https://detector.media/community/article/122274/2017-01-17-vysnovok-nezalezhnoi-mediynoi-rady-shchodo-zmistu-rozvazhalnykh-peredach-ta-ikh-anonsiv-na-telekanali-stb/> (дата звернення 15.03.2023).
6. Вплив комп’ютерних ігор на психіку дитини [Електронний ресурс] URL: <https://osvita.smila.com/articles/948-vplyv-komp-yuternykh-ihor-na-psykhiku-dytyny> (дата звернення 16.04.2023).
7. The Effects of Mass Communications: A Review // Schramm Wilbur
[Електронний ресурс] URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/107769904902600403> (дата звернення 12.03.2023).
8. 10 найпопулярніших ігор у світі [Електронний ресурс] URL: <https://mc.today/uk/10-najpopulyarnishih-igor-u-sviti/> (дата звернення 12.04.2023).
9. “Manhunt” [Електронний ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Manhunt> (дата звернення 27.04.2023).

10. “Hatred” [Електронний ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Hatred> (дата звернення 14.04.2023).
11. Феномен Minecraft: у Чехії з’ясували, чим небезпечна дитяча гра [Електронний ресурс] URL: <https://420on.cz/news/people/53391-fenomen-minecraft-v-chehii-vyyasnili-chem-opasna-dlya-detey-populyarnaya-igra#:~:text=> (дата звернення 14.04.2023).
12. Call of Duty: Modern Warfare [Електронний ресурс] URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_\(2019\)#%D0%9E%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%B8_%D0%B8_%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_(2019)#%D0%9E%D1%86%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%B8_%D0%B8_%D0%BA%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0) (дата звернення 14.04.2023).
13. Going postal [Електронний ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Going_postal (дата звернення 14.04.2023).
14. Бойко О.С Образ українського танцю у мас-медійному просторі України доби Незалежності // Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Вип. 34. 2020. С. 218. (дата звернення 26.03.2023)
15. Запорожець О. Сучасне телебачення у системі просвіти батьків // Витоки педагогічної майстерності. Вип.2. 2017. С. 114.
16. Чайка Г.В Позитивні впливи комп’ютерних ігор // Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С Костюка НАПН України. Стаття 3. 2019 С. 265-269.
17. Чекстере О.Ю Вплив комп’ютерних ігор на поведінку і взаємини дітей С. 290-299.
18. Слободянюк А.В Домінас А.А Комп’ютерні ігри, як елемент масової політичної культури та комунікації С. 1-2.
19. Горбань О., Малецька М. Феномен відеоігри в соціальному бутті сучасної людини С. 25-26.
20. Пятисоцька С.С Ефективні методи тренування стрільби і наведення на ціль у кіберспортивній дисципліні Counter strike: Global offensive // Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова Вип. 3. 2016. С.101-102.
21. Орлов Ю.Ю, Ірхін Ю.Б Вплив комп’ютерних ігор, що містять сцени

насильства та жорстокості на психіку дитини // Криміналістичний вісник 2014. С. 17-24.

22. Grand Theft Auto [Електронний ресурс] URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%96%D1%8F_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(%D1%81%D0%B5%D1%80%D1%96%D1%8F_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80)) (дата звернення 14.04.2023).

23. The Darkness (ігра) [Електронний ресурс] URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Darkness_\(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/The_Darkness_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)) (дата звернення 14.04.2023)

24. Detroit: Become Human [Електронний ресурс] URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Detroit:_Become_Human (дата звернення 14.04.2023)

25. Насильство в медіа [Електронний ресурс] URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%B%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D0%B2_%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0 (дата звернення 23.03.2023)

26. Лесько Н.В Правові засади попередження медіанасильства щодо дітей // Науково-інформаційний вісник Івано-Франківського університету права. С. 99-101.

27. Топ модель по-українськи [Електронний ресурс] URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%BE%D0%BF-%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D1%8C_%D0%BF%D0%BE-%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8 (дата звернення 23.03.2023).

ДОДАТКИ

Додаток А

А.2 Публікації в телеграм-каналі “Стоп-медіанасильство”

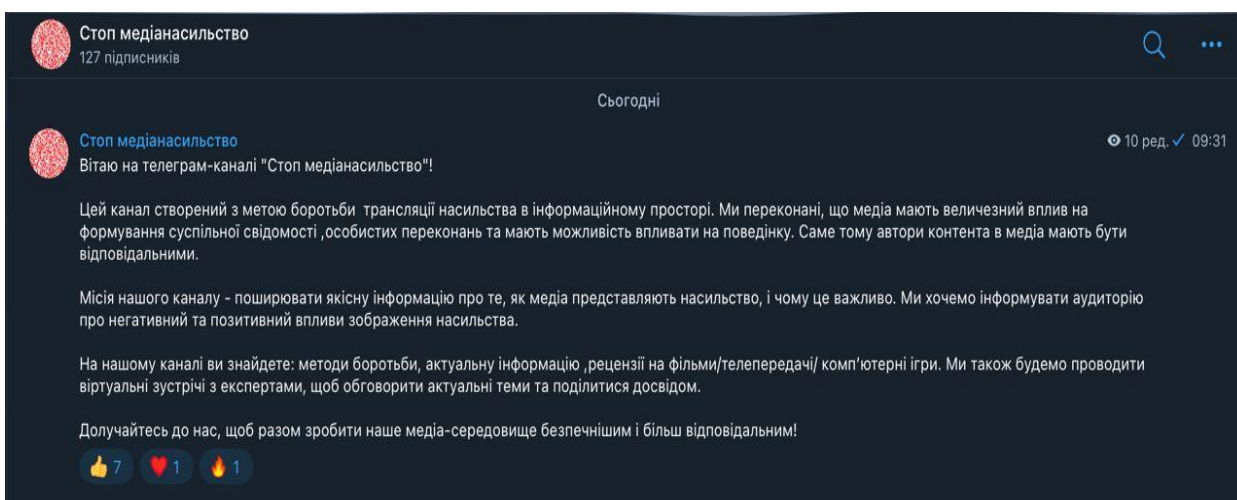


Рис. А.2.1. Вступне інформаційне повідомлення

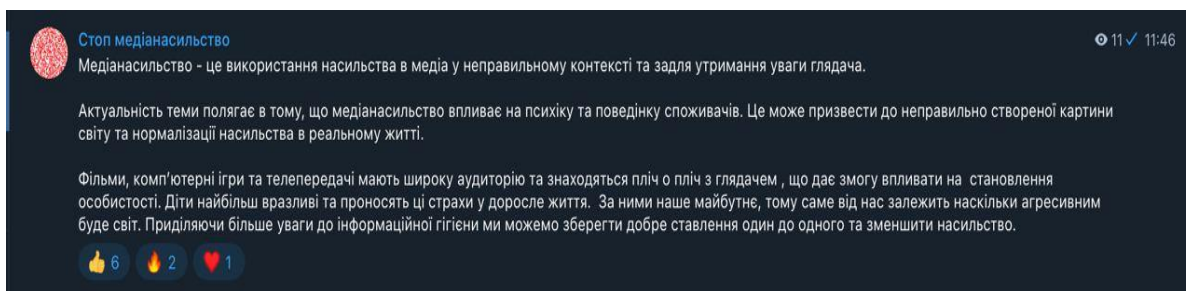


Рис. А.2.2. Інформація про медіанасильство

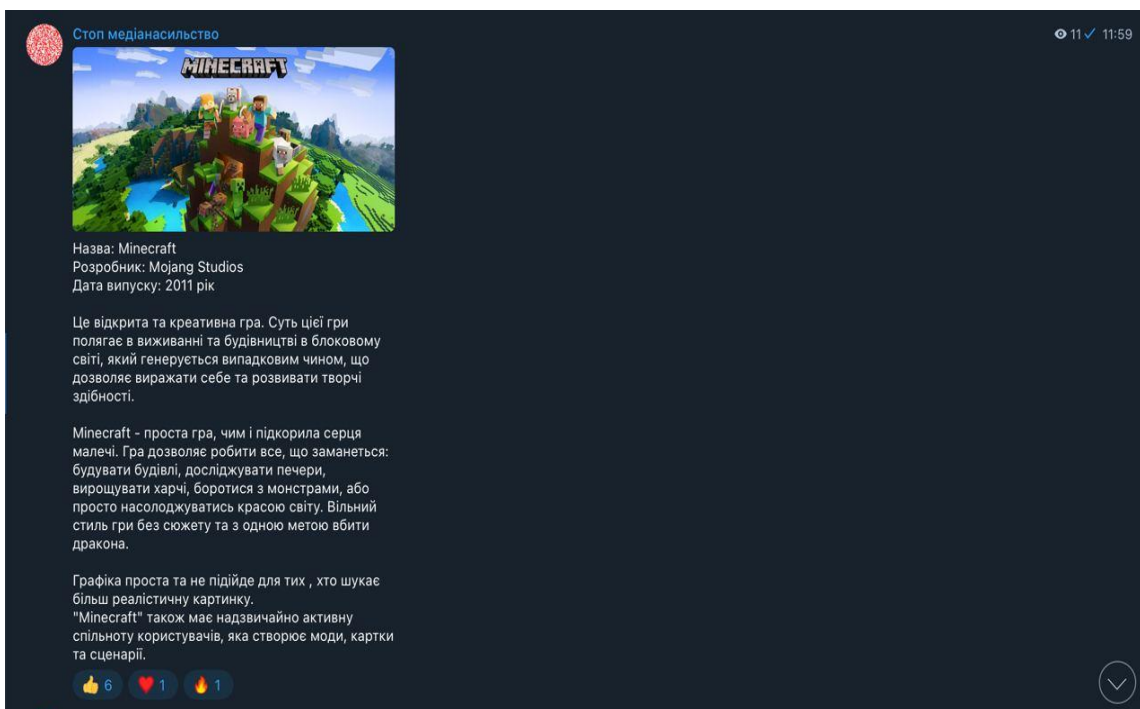


Рис. А.2.3. Рецензія на комп'ютерну гру Minecraft

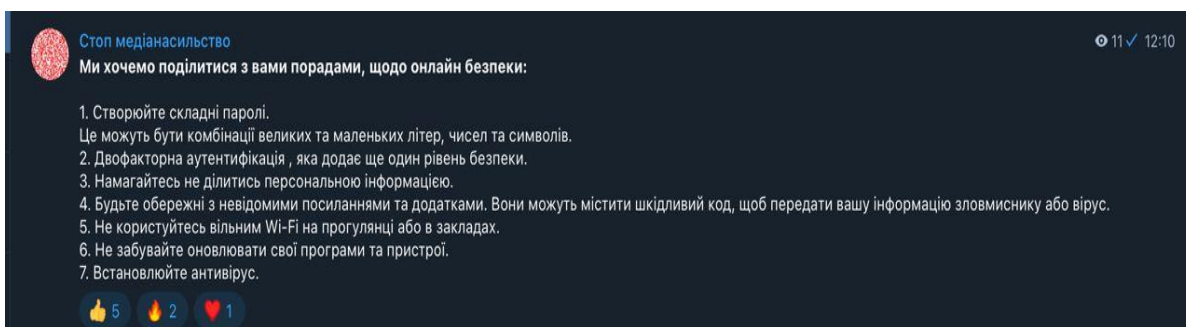


Рис. А.2.4. Поради для онлайн безпеки