

Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2026. № 1 (86). С. 186–199.
THE CASPIAN REGION: Politics, Economics, Culture. 2026. Vol. 1 (86). P. 186–199.

Научная статья
УДК 316.6
doi: 10.54398/1818-510X.2026.86.1.017

СОЦИАЛЬНАЯ ДЕСЕНСЕБИЛИЗАЦИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ МЕДИАКУЛЬТУРЫ

Баева Людмила Владимировна

Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, г. Астрахань,
Россия

Институт философии Российской академии наук, г. Москва, Россия
baevaludmila@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0439-525X>

Аннотация. Статья посвящена проблеме медиатизации насилия и деструкции, порождающей социальную десенсебилизацию. Целью работы является обзор исследований и проблем, связанных с формированием и продвижением агрессивного контента в современной медиакультуре. На примерах эстетики видеоигр, моды, индустрии развлечений представлены источники «культуры насилия», риски ее легитимации в социальном сознании. Теоретической основой работы выступают исследования деструктивности Э. Фромма, теории прайминга агрессии Л. Берковца, теории психологии скулуштуинга П. Лангмана, теории эстетизации смерти Д. Хапаевой и Ж. Л. Фолтин, теории электронного насилия Дж. Нейсбита. Выявлены особенности продвижения деструктивных идей в интернет-сообществах и субкультурах. Показаны источники и факторы формирования сверхценного отношения к насилию и деструктивности в современной медиакультуре. Выявлены связи либеральной модели мировоззрения и допустимости насилия в качестве нормы. Исследование позволяет осмыслить феномен социальной десенсебилизации как реакции общества на продвижение образа насилия в медиа в системе разнообразных уровней (социокультурного, психологического, массмедийного, экзистенциального, этического, эстетического). Результаты исследования могут быть использованы для нормативного регулирования в сфере медиапроизводства в качестве формы гуманитарной экспертизы.

Ключевые слова: социальная десенсебилизация, агрессия, насилие, медиакультура, ценности и антиценности, медиатизация, вирусный эффект, либеральные ценности, деструкция, эстетизация

Для цитирования: Баева Л. В. Социальная десенсебилизация в пространстве медиакультуры // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2026. № 1 (86). С. 186–199. <https://doi.org/10.54398/1818-510X.2026.86.1.017>.



Это произведение публикуется по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная.

SOCIAL DESENSITIZATION IN THE MEDIA CULTURE SPACE

Liudmila V. Baeva

Astrakhan Tatishchev State University, Astrakhan, Russia
Institute of Philosophy, Russian Academy of Science, Moscow, Russia
baevaludmila@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0439-525X>

Abstract. This article examines the mediatization of violence and destruction, which leads to social desensitization. It provides an overview of research and issues related to the formation and promotion of aggressive content in contemporary media culture. Using examples from the aesthetics

of video games, fashion, and the entertainment industry, it presents the sources of the “culture of violence” and the risks of its legitimization in social consciousness. The theoretical basis of this work is provided by E. Fromm's study of destructiveness, L. Berkovets's theory of aggression priming, P. Langman's theory of school shooting psychology, D. Khapaeva and J.L. Foltyn's theories of the aestheticization of death, and J. Naisbitt's theory of electronic violence. The article explores the specific features of the promotion of destructive ideas in online communities and subcultures. It also highlights the sources and factors that shape the overvalued attitude toward violence and destructiveness in contemporary media culture. The connections between the liberal worldview and the acceptance of violence as the norm are revealed. This study allows us to understand the phenomenon of social desensitization as a societal response to the promotion of violent images in the media across multiple levels (sociocultural, psychological, mass media, existential, ethical, and aesthetic). The results of this study can be used for regulatory guidance in media production as a form of humanitarian expertise.

Keywords: social desensitization, aggression, violence, media culture, values and anti-values, mediation, viral effect, liberal values, destruction, aestheticization

For citation: Baeva L. V. Social Desensitization in the Media Culture Space. *Kaspiyskiy region: politika, ekonomika, kultura* [The Caspian Region: Politics, Economics, Culture]. 2026, no. 1 (86), pp. 186–199. <https://doi.org/10.54398/1818-510X.2026.86.1.017> (In Russ.).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Введение

Одним из атрибутов современной либеральной медиакультуры является продвижение контента, содержащего избыточное насилие, агрессию, порождающее неизменно высокое внимание аудитории. Целью индустрии развлечений выступает коммерциализация впечатлений, повышение спроса, в том числе с помощью тем, которые традиционно были табуированы или ограничены возрастными рамками. Насилие, преступления, массовые убийства в современной медиакультуре становятся излюбленной основой сюжетов книг, видеоигр, фильмов, темой для создания сообществ и каналов. Отсутствие жестких возрастных ограничений на игровых платформах, вовлеченность детей и подростков в социальные сети способствуют привыканию к восприятию «игрового» насилия, которое не пугает и не шокирует современное поколение молодежи и подростков, воспринимающее его отстраненно. В обществе формируется эффект социальной десенсебилизации как утраты чувствительности и высокой эмоциональной реакции социальных групп на проявление насилия. Это состояние имеет различные последствия: от равнодушия к смерти Другого до неспособности распознать реальную опасность. Коммерциализация медиасреды, ее зависимость от количества просмотров, рекламы порождают спрос на шокирующий контент, позволяющий испытать сильные эмоции. Но по мере того, как поток подобной информации растет, он начинает восприниматься все более равнодушно, и агентам информационных продуктов приходится находить все новые и сильные источники эмоций. В нашем исследовании мы рассмотрим сущность и последствия социальной десенсебилизации, предиктором которой выступает либеральная медиакультура.

Для уточнения понятийного аппарата исследования укажем основные термины, с которыми оно будет связано. В исследовании предлагается понятие социальной десенсебилизации насилия как результат привыкания общества к восприятию образа насилия и состояние терпимого, бесчувственного отношения к его проявлениям.

Под насилием традиционно понимается умышленное посягательство на жизнь, здоровье, безопасность человека вопреки его воле. Насилие – это воплощение подчинения Другого своей воле либо нанесения ему ущерба.

Агрессия – направленное и мотивированное стремление на причинение ущерба другому лицу. Агрессия может быть как потенциальной (чувство, энергия, эмоциональное выражение), так и действенной (акт агрессии).

Деструкция – разрушение, нарушение связей, смыслов, целостности чего-либо. Деструктивные действия в широком смысле – действия, направленные на разрушение естественного состояния, устоявшихся норм, целостности системы.

Восприятие насилия и десенсбилизация

Понятие «десенсбилизация» берет свои истоки в психологии. Терапия десенсбилизации имеет направленность на устранение страха и тревоги в ответ на те или иные раздражители, которые становятся для человека затрудняющими его жизнь (например, боязнь полетов, высоты, либо мышей, змей пауков и др.) Десенсбилизация связана с уменьшением негативного напряжения и «снятия тревоги», на что направлены разнообразные методики, связанные, как правило, с «перепроживанием трудной (страшной) ситуации на телесном фоне, стирающем негативное переживание» [9]. Постепенное привыкание к негативно воспринимаемому образу помогает шаг за шагом относиться к нему более толерантно.

Притупление эмоций при восприятии насилия, как показывают эксперименты в психологии, возникают по мере того, как индивид привыкает к его наблюдению, даже в формате медиапродукта. После просмотра фильмов с жестокими драками, наблюдение сцен реального насилия у испытуемых вызывало незначительные физиологические реакции по сравнению с другими испытуемыми, реакции которых были более эмоциональными [28]. Представители экспериментальной группы воспринимали драку как нормальное поведение и наблюдали за ней равнодушно. В то же время равнодушное восприятие жестокости на экране не означает, что у человека снижается уровень собственной агрессии.

Наиболее подробно механизм запуска агрессии и торможение в реакции на нее описал американский психолог Леонард Берковец в книге «Агрессия: причины, последствия и контроль». Автор отмечал, что «индифферентность к агрессии, вызванная показом фильмов со сценами насилия, вовсе не означает, что у зрителей ослабнет способность нападать на других людей». Л. Берковец объясняет признаки десенсбилизации в отношении к насилию, сформировавшиеся под влиянием деструктивного медиаконтента с помощью «эффекта прайминга» [1]. Эффект заключается в данном случае в том, что восприятие агрессивных действий, наблюдаемых на экране, не вызывает отвращения, страха, неприязни, которые должны были бы вызывать негативную реакцию на проявление таких эмоций и действий. В результате воспринимающий может прийти к заключению, что насилие и жестокость в принципе свойственны всем людям. Это может привести даже к одобрению подобных действий и толерантному восприятию агрессии в целом. В этом отношении медиа играют опасную роль, увеличивая десенсбилизацию аудитории в отношении насилия и агрессии.

Ряд исследователей полагает, что сцены с насилием растормаживают агрессивное поведение, запускают воспоминание о причиненном насилии индивиду и провоцируют выплеск агрессии. Это объясняет цепную реакцию на преступления и всплеск подражаний, который является, как правило, спадающим через короткое время [7].

Среди подростковой аудитории находятся те, кто в большей степени усваивает антиценности и примеры асоциального поведения. Отсюда увлеченность серийными убийцами, интерес к оружию, к шок-контенту в видеохостингах. При этом для такой аудитории характерно толерантное отношение к насилию, его восприятие как развлечения. В вербальном плане эту аудиторию отличает напускная грубость, ненормативность лексики, которая в коммуникации подростков становится языком общения. Обценная лексика становится социокультурным и психологическим явлением, далеко перешедшим за границы определенного возраста и социального неблагополучия. Она уже не отражает проявление эмоций, реакцию на стресс или дезадаптацию личности, а скорее выступает средством демонстрации «взрослости», независимости от границ поведения и контроля социальной системы [7; 8]. При этом внешняя среда не обозначает жестких нормативных границ. По мнению специалистов, «индифферентность государства, социальных институтов, культурных элит и неформального

социального контроля к процессам социализации и маркировки социальных границ ненормативной лексики может привести к усугублению безнормности, ценностной аномии в социальной среде и к разрушению языкового ядра, непосредственно связанных с социальной идентификацией субъекта, его Я-концепцией» [8, с. 154]. Грубость и изощренность выражений, имеющих асоциальный смысл, их рутинное повседневное применение с детского возраста становится еще одним источником десенсибилизации, эмоциональной притупленности в отношении к реальности.

Источники агрессивности и деструктивности

Каковы же цели агрессивного, деструктивного поведения? Психологи отмечают, что оно не всегда связано с желанием нанести ущерб личности, зачастую такое поведение связано со стремлением контроля, власти, подчинения жертвы, возрастания влияния на ситуацию [5]. Также оно может быть реализацией стремления агрессора к особому типу идентичности, который имитируется, копируется для убеждения себя и других и повышению собственной значимости через устрашение. Для детей и подростков подражательность служит высокой мотивацией. Деструктивные примеры личностей, имеющих высокую известность и способные вызвать страх у окружающих, копируются прежде всего теми, кто не имеет собственного авторитета и ищет внимания к себе в социальной группе.

В исследовании Ричарда Фелсона агрессия была определена в качестве средства «управления впечатлением» [24]. Ученый обосновал, что жертвы нападений стремятся преодолеть свое унижение тем, что бросают контрвызов для демонстрации своей силы. В результате атаки бывшие жертвы стремятся доказать другим и себе, что их идентичность связана не с ролью жертвы, а сильной личности, которая заслуживает уважения.

Л. Берковец также отмечал, что для агрессоров очень важно впечатление о них со стороны других [1]. В условиях медиакультуры это стремление возрастает, поскольку известность становится одной из сверхценностей молодежной аудитории. Именно эта мотивация во многом является источником нападений, совершенных подростками в учебных заведениях, скулушутерами, стремящимися «прославиться» массовыми убийствами.

Анализ деструктивного поведения Эрихом Фроммом в работе «Анатомия человеческой деструктивности», помогает осмыслить феномен агрессии не только в связи с психологическими, но и экзистенциальными причинами, прежде всего с неспособностью выработать положительные смыслы своего существования. Уверенность в том, что человека ничего не держит в жизни, что его жизнь бесцельна и бессмысленна выступает источником для болезненного нарциссизма, эскапизма и агрессии. Неспособность преодоления экзистенциальных проблем становится источником агрессии и деструктивности: «Будучи не в силах установить различные формы связи с другими людьми, он начинает стремиться либо к господству над другими (садизм), либо к подчинению (мазохизм)». Сущность философии нападающего: «Если никто, кроме меня, не существует, то нечего бояться других и мне не нужно вступать с ними в отношения. Разрушая мир, я спасаюсь от угрозы быть уничтоженным» [21, с. 204].

Э. Фромм отмечает еще один мотив разрушительного поведения, связанный с социальными и нравственными источниками, на примере действий подростка, который не выделялся до этого агрессивностью, застрелившего своих родителей из ружья, поскольку ему «хотелось узнать, как происходит убийство». Мотивом убийства может быть не только стремление к компенсации и самоутверждению, но и скука, провоцирующая желание «как-то проявить себя, на кого-то произвести впечатление, убедиться, что существуют такие деяния, которые могут прекратить монотонность повседневной жизни» [20, с. 252]. Деструктивные действия создают иллюзию преодоления экзистенциальных проблем, с которыми индивид не способен справиться, что приводит к поглощенности деструктивной идеей тому, что философ назвал «религией духовных уродов» [21, с. 252].

Агрессивное поведение, мотивируется стремлением к компенсации и изменения идентичности с жертвы на карателя, к привлечению внимания к своему Я на фоне недостаточной популярности либо одиночества, несформированностью социальных и нравственных регуляторов, неспособностью к выработке положительных смыслов и ценностей, на фоне убежденности в бесцельности своего существования. Таким образом, агрессивность оказывается обратной стороной эмоциональной и духовной притупленности, десенсibilизации, когда индивид перестает ощущать эмпатию, любить, заботиться о других и концентрируется на своем Я, попадая в «эмоциональный тупик».

Э. Фромм считает, что если для человека архаического общества была характерна доброкачественная агрессия, то современного человека отличает злокачественная агрессия, и по мере развития социума, деструкция только возрастает. Условия для развития деструктивности порождает само общество, поскольку деструкция становится своеобразной формой социализации, ложной самореализацией, связанной с эгоизмом. Противостоять этому, полагает Фромм, может творчество, однако его роль в условиях омассовления культуры снижается. Традиционная идентичность и мораль разрушаются, стандартом истины становится относительность, хроническая неопределенность жизненных стандартов ввергает человека в состояние беспокойства. И наиболее «ценным социальным качеством становится гибкость и деструктивность» [16, с. 111].

Экзистенциальный вакуум, психическая нестабильность, высокая зависимость от внешних паттернов и манипуляций – могут стать внутренними источниками деструктивной активности, с одной стороны, и десенсibilизации, с другой. Однако при этом важно оценить и внешнее воздействие, которое прежде всего связано с медиасредой, в которой происходит социализация современного человека.

Медиазация насилия и деструктивные субкультуры

«Вирусный эффект» медиакультуры и тиражирование деструктивных практик становятся факторами, которые способствуют распространению и легитимации идеологии насилия и его образов, что в силу массового потока подобной информации формирует эмоциональную притупленность ее восприятия. Это достигается в том числе и намеренно, как инструмент гибридной войны с использованием методов соединения ужасного и комичного, асоциального и адаптированного для детской аудитории (анимэ, мультипликация). Для современной медиасреды характерно сочетание управления из единого центра и децентрализованных сетевых фан-сообществ, объединяющиеся вокруг определенных мотивирующих идей [15]. В условиях современной информационной войны резко возрос поток деструктивной информации, направленной на культивирование ненависти к окружающим в целом и отдельным группам (женщинам, инвалидам, детям и т. д.), а также пропаганду нарциссизма и эгоцентризма, суицидального и саморазрушительного поведения, антисемейных настроений и чайлд-фри, некрофилии, жестокости к животным, насилия и девиаций в половых отношениях и т. д. Информационные каналы, попадающие под действие законов о пресечении и блокировке деструктивного и экстремистского контента, меняют хэштеги, символы, лексемы в названиях, скрываются под различными легальными наименованиями и формами, при этом сохраняя свою деструктивную направленность. Российский исследователь В. Д. Никишин со стороны криминологического подхода выделяет различные типы контента в медиасреде, связанные с насилием и ненавистью: аутодеструктивной («самовредительской», селфхарм) направленности, пропагандой агрессивной идеологии, культа убийства и насилия, которые транслируются с помощью Интернет-фольклора, псевдоюмористические паблики, мемы, комиксы, анимэ, фан-фикшн, сетевые сообщества и агенты различной направленности (колумбайнеры¹, футбольные хулиганы и болельщики, ненацисты, анархисты,

¹Запрещено в РФ относится к экстремистским объединениям.

инцеллы, фурри, треш-стримеры и т. д.). Исследователь отмечает, что объединяющей идеей для большинства деструктивных групп и сетевых сообществ является человеконенавистничество (мизантропия, «пиплхейт»), пропаганда ненависти ко всему человечеству и к себе [15].

Возникающие сообщества и субкультуры экстремизм сопровождает не только как способ отстаивания политических либо иных идей, но и как непосредственная цель в насильственном подчинении Другого. Примером тому является субкультура инцеллов, пропагандирующих мизогинию (ненависть к женщинам) и идеологию подчинения женщин мужчинам (маносфера). Практикующий шведский психиатр Стефан Краковски в книге «Инцеллы» на основе проведенных интервью, раскрывает связь кризиса маскулинности с радикальными действиями ультраправых движений, провидит примеры терактов, совершенных инцеллами в США, Канаде и Западной Европе [10].

Насилие лежит в основе такого радикального направления как скулшутинг, получивший название «американской эпидемии», которая распространилась широко по миру, в том числе и в России. Скулшутинг подробно исследован в США, которые были родиной этого вида вооруженных нападений и сохраняют удручающее лидерство по его численности. По официальным данным национального американского ресурса K-12, ведущего статистику скулшутинга, последние 5 лет стали рекордными за всю историю США (в 2021 г. – 257 нападений, в 2022 г. – 308, в 2023 г. – 352, в 2024 г. – 336, в 2025 г. – 253) [29].

Американский психолог Питер Лангман связывает поведение скулшутеров с определенным психическим типом поведения, который отличает этих детей и подростков от «обычных», также получающих то или иное внешнее воздействие (травля, одиночество, влияние медиаконтента). Анализ нападений в учебных заведениях и их систематизация привели исследователя автора книги «Почему дети убивают?» к типологии нападавших, среди которых он называет психопатические, психотические и травмированные типы. Для травмированных типов ключевую роль играют перенесенные ранее травмы или обиды (подвергавшиеся физическому, эмоциональному, а иногда и сексуальному насилию), что вызывает стремление к возмездию и наказанию, которое проецируется на всех окружающих [12].

В современной медиасреде продвижение деструктивных идей, в том числе идеологии скулшутинга, является спланированным и управляемым процессом, в ходе которого применяются различные методы от героизации и романтизации стрелков, до подбора и обработки исполнителя, разжигания ненависти к школе и одноклассниками и т. д. (технология «ингамаси» для удаленной подготовки террористов из непрофессионалов). Медиаконтент, посвященный идеологии скулшутинга, показывает, что он имеет направленность не только на социально уязвимую и неблагополучную аудиторию, но на широкую аудиторию молодежи в целом, для которой эти идеи легализуются и вводятся в рамки нормы («Окно Овертона»).

Легализация и романтизация идей скулшутинга происходит по различным каналам, от закрытых виртуальных сообществ до легальных платформ с фан-финкш (порталы авторской прозы), где действуют и легально продвигаются фан-сообщества стрелков, совершивших массовые нападения и суициды. Медиатизация скулшутинга стала формой пропаганды его идей. При этом сам скулшутинг стал ответом на культ насилия в медиакультуре. Американский социолог и футуролог Джон Нейсбит отметил, что после литлтонской трагедии 1999 г. стало очевидно, что терпимость к актам насилия на экране имеет вполне реальные последствия: «Американская культура насилия, которая ежедневно подкрепляется высокотехнологичными медийными средствами, является причиной массовой культурной десенсебилизации к последствиям насилия и к игнорированию предостерегающих сигналов, которые подают нам наши дети» [13].

Следует отметить, что для поведения скулшутеров в целом характерной выступает рациональная обдуманность их плана, осмысленность действий (за исключение

психически больных индивидов), равнодушное отношение акту насилия как выполнению определенной миссии, а также стремление к демонстративности. Привлечение внимания, снискание славы ужасного и бесстрашного карателя – определяющий и характерный мотив поведения террористов в учебных заведениях. Видео с расстрелами становится популярным в сетях, и это мотивирует стрелков на «подвиги», поскольку в повседневной жизни они были либо жертвами травли, либо одинокими изгоями, либо озлобленными мизантропами. Каждый новый акт нападения и упоминание о нем в СМИ становились источниками подражания, копирования, поднимая волну имитаций. В связи с этим в современных новостных СМИ эта информация практически сразу копируется, а имена нападавших не называются.

Деструктивный и саморазрушительный контент в медиасреде с каждым годом значительно увеличивается (только с 2023 по 2024 г. он увеличился в два раза), что происходит и по сценарному принципу под управлением агентов дестабилизации социальной системы и национальной безопасности, а также в силу высокой виральности медиакультуры, где «вирусность» является атрибутивным принципом [2]. Мода на мизантропию, девиации, депрессивность и суицидальность активно культивируется и пропагандируется в сетевой среде с учетом особенностей возрастных групп и психологических типов личностей.

Отметим, что в ряде стран приняты меры по ограничению детей и подростков от бесконтрольного использования соцсетей. Австралия стала первой страной запретившей социальные сети для лиц, младше 16 лет, Китай ввел ограничения для лиц до 18 лет (1 ч в день), в Испании, Франции, Италии, Германии и Бельгии необходимо согласие родителей для создания аккаунта для лиц от 13 до 16 лет [14].

Не исключаем, что эта тема окажется значимой и в России, где негативное информационное воздействие на детскую и подростковую аудиторию через сети и мессенджеры осуществляется как стихийно, так и направленно.

Электронное насилие

Электронное насилие обычному человеку кажется неопасным, нереальным, далеким от социальной жизни и мировоззрения. Среди исследователей нет единства в оценке влияния медиапродуктов и в особенности видеоигр на рост агрессии геймеров, но общим является то, что игроки более спокойно и равнодушно воспринимают реальное проявление насилия после длительных игровых сеансов с насильственным контентом [26]. В исследованиях воздействия видеоигр на психику и поведение доминируют как оптимистические, так и критические подходы, которые выражаются в теориях прайминга, мимикрии, медиаэффекта. Исследователи не могут с уверенностью доказать или опровергнуть прямое или отложенное влияние жестокого медиаконтента на рост агрессивности зрителя или геймера (хотя геймер активнее вовлечен в процесс, по сравнению с тем, кто пассивно воспринимает информацию с экранов). Эти дискуссии ведутся на протяжении последних 30 лет (К. Андерсон [23], К. Янг [27], К. Дж. Фергюсон [25], В. Н. Буркова и М. Л. Бутовская [3], А. Е. Войскунский [4] и др.). Отметим, что пристальное внимание к изучению влияния видеоигр на рост агрессивности геймеров начинается во многом после вооруженного нападения в школе Литтлтауна в 1999 г., поскольку подростки-террористы были до этого увлечены игрой в «Дум» и, судя по их дневникам, ассоциировали ее персонажей с одноклассниками.

В то же время исследования подтверждают, что восприятие избыточного насилия в игровой реальности формирует десенсибилизацию в его восприятии. Исследователи видеоигр отмечают, что «со временем естественная ассоциация насилия с болью или запретом на его причинение ослабевает по мере усиления ассоциации с положительными ощущениями, что ведет к ослабеванию морально-психологических барьеров на воспроизведение увиденного в жизни» [17]. Для геймеров насилие в игровой реальности не является моральной дилеммой, оно – исключительно источник развлечения.

Для создателей игр избыточное насилие – гарантия высокого спроса и интереса, а, следовательно, прибыли. Главный редактор игрового журнала «Next Generation» в свое время отмечал: «Как только в продаже появился “Дум”, все поняли: хочешь получить прибыль – делай сатанинские, пронизанные насилием игры». «Дум» неизменно входит в топ наиболее жестоких видеоигр, и при этом его популярность остается одной из самых высоких. Новейшие видеоигры включают в себя пытки различными способами, многочисленные убийства, изощренные бои, безумные эксперименты над людьми. Любителей подобных жанров подобная жестокость не пугает, напротив, они отзываются о ней как о достоинстве. Каждый может принять на себя роль психопата, серийного убийцы, насильника и т. д., при этом описать свой опыт. Из отзывов об играх с высоким уровнем насилия:

«Главная фишка N, наделяющая игру десятками точек расчленения и почти сотней смертельных анимаций»

«Игра напичкана жестокими сценами, монстрами и насилием. Чего только стоят окровавленные комнаты и трупы, подвешенные на крюках».

«Финишеры драк в игре N отличаются своей оригинальностью и вариативностью: можно буквально раздавить, сломать или разорвать противника в клочья» [18].

На протяжении многих лет шутеры лидируют среди видеоигр по приносимому доходу и числу участников, хотя, конечно, это не означает, что все их пользователи потенциально готовы совершить вооруженное нападение.

Исследования показали, что видеоигры воздействуют на игроков по-разному и могут стать триггерными для тех из них, кто уже находится в группе риска. Подростки с выраженной импульсивностью в поведении более расположены к восприятию жесткого контента как мотивирующего агрессию, в то время как более уравновешенные имеют слабую реакцию на электронное насилие в видеоиграх [11].

П. Лангман, изучающий психологические факторы скулшутинга, отмечал, что необходимо избегать поиска единственной причины таких преступлений, а искать их множественное действие, когда на психологические причины накладываются факторы медиаэффекта, психотропных веществ, социальных конфликтов и др. [12]. Однако при наличии иных факторов, опыт игрового насилия становится тренировкой, симулятором, который проходит практически каждый как из скулшутеров последних десятилетий (что подтверждают многочисленные кейсы).

Фугуролог Дж. Нейсбит так определил роль медиатизации насилия: «Развлечение номер один в Америке – это средства массовой информации, и главное содержание развлекательного жанра – насилие. Но мы не воспринимаем это насилие всерьез. Призрак насилия на наших экранах проникает в нашу память, наши сны, наши разговоры, но мы продолжаем настаивать, что это доброкачественное, почти воспитательное насилие. Шутя, мы мысленно ускользаем от насилия на экране как от нереального. Это всего лишь мультфильм... электронная игра... кино... или новости. Отрицая реальность экранного изображения, мы регулярно позволяем себе и нашим детям бездумно поглощать леденящее душу насилие, а потом испытываем потрясение и изумление, когда какой-нибудь ребенок открывает огонь по своим одноклассникам» [13].

В результате этого, констатировал исследователь, в США выросло поколение, для которого насилие стало неотъемлемой частью культуры, которое научилось связывать «насилие с удовольствием». Тот факт, что в США число нападений террористов-одиночек с массовыми жертвами является значительно опережающим все другие страны свидетельствует о том, индустрия развлечений, основанных на насилии, дает человеку не только «эмоциональную разрядку», но и запускает установку на агрессию как нормальное поведение в обществе. Сближение удовлетворения и страха, переживаний наслаждения и ужаса становятся той средой, которая служит легитимации насилия, приучения к тому, чтобы воспринимать его как норму.

«Право на насилие» и эстетика смерти в рамках либерального плюрализма

Нормализация насилия, так же как ранее нормализация обсценной лексики, становятся частью современной культуры, на развитие которой значительную роль оказало воздействие либеральной системы ценностей. Толерантное отношение к иному, Другому – одна из основ этой ценностной системы, предполагает множественность, плюрализм и разнообразие вкусов ее субъектов. Легитимация половых девиаций, индустрия развлечений, построенная на разнообразии и удовлетворении физических потребностей, вплоть до асоциальных, понимание традиционной морали как проявления «ханжества», – во многом определили целевую модель этой системы по принципу «допустимо все».

По словам С. Г. Ильинской «сегодня на Западе толерантность к любого рода индивидуалистическим девиациям достигла невероятных масштабов. Фактически произошло низведение потенциала эмансипации исключительно к сексуальной сфере, обусловленное извращением идеалов фрейд-марксизма» [6]. Значительную роль при этом играет «монополизация медиа и международных организаций (ставших инструментами экономической и политической власти мирового гегемона), которые индоктринируют массы, формируя у них предопределенное мышление» [6].

Прекрасным примером «опрокинутой» морали под знаменем свободы личного выбора может служить роман французского писателя Мишеля Ульбека «Элементарные частицы», где описан предел культа наслаждений, сексуальной свободы, ведущий к паталогическому одиночеству и саморазрушению [19]. Толерантность в отношении к девиантному произрастает из принципа принятия «человека таким какой он есть», со всеми его особенностями и недостатками. С другой стороны, этот принцип связан с утверждением моды на контркультуру, которая противостояла всем традиционным или классическим проявлениям культуры прошлого. Модерн, характеризующийся, в том числе культом депрессивного, суицидального, некрофильского в элитарном искусстве, перерастает в постмодерн с продвижением антиценностей в массовую культуру.

Образы безобразного, визуализация насилия и смерти становятся частью эстетики современной культуры, которая продвигает их для коммерциализации и привлечения внимания. С 2010-х гг. исследователи западной традиции культуры отмечают «тренд на смерть» и «готическую эстетику», «моду на черепа», «некрогламур». В исследованиях американской исследовательницы-социолога Жак Линн Фолтин [20; 26] показано, как эстетика смерти и ее образов приходит в моду с темой Хэллоуина и готической моды, контркультуры и затем становится неотъемлемой частью высокой моды и массовой культуры. Этот тренд захватил не только писателей и режиссеров, но и модельеров, фотографов, дизайнеров. Так, в 1992 г. состоялся показ коллекции А. Маккуина «Джек-потрошитель выслеживает своих жертв», где модели выходили на подиум в посмертных масках, волоча за собой скелеты (стоит отметить, что сам Маккуин повесился в 2010 г. в возрасте 40 лет). Некрогламур получил выражение в эстетике фотографии, которая через тиражирование в медийных изданиях продвигала культ смерти и насилия, табуированных тем в повседневность (фотографы Ги Бурден, Анни Лейбовиц и др.) Для обычного человека образ смерти не является привычным, но благодаря медиа он превращается в «информационно-развлекательный товар» [20, с. 155]. Из мертвого тела создается фетиш, вещь, лишенная персонализации, экзистенциального и сакрального содержания. При этом зрителю навязывается мнение, что непонимание некрофильской эстетики делает его невеждой в вопросах смерти. Ж. Л. Фолтин прослеживает связь либеральной ценностной системы и стремления снять табу, преодолеть границы естественности, законопослушности, добропорядочности [26]. Она отмечает: «в то время как в современной либеральной культуре все сильнее ослабевают табу на изображения секса, насилия и смерти, в современной поп-культуре происходило слияние когда-то запрещенных объектов: эротизированного, мертвого, с жестокостью убитого тела, с одной стороны, и трупа в качестве объекта сексуального влечения – с другой.

Это объясняет регулярное появление прекрасных разлагающихся «мертвецов», оплаканных жертв жестоких сексуальных маньяков в ТВ-передачах, кино, видеоиграх, а теперь и в модных журналах» [20]. В итоге, заключает исследовательница, «многие люди потеряли чувствительность к страданию, умиранию и смерти, чему способствует поток реалистичных изображений смерти в мейнстримовой визуальной культуре» [20].

В работе по исследованию современной культуры визуализации и медиатизации смерти другой американской исследовательницы Дины Хапаевой выявляется связь между кризисом идеи гуманизма и продвижением культа смерти (ее виртуального образа) в медиа. Она выдвигает следующий тезис: «коммодификация¹ антигуманизма, а именно – превращение антигуманизма в востребованный массовый товар на рынке развлечений, выступает в качестве главной особенности культа смерти» [22]. Она отмечает, что для современной западной индустрии туризма тема сегодня является широко востребованной: «Сегодня смерть – это то главное, что продают и высокая, и дешевая мода, черный туризм и Хэллоуин, танатология и Death Studies (исследования смерти)» [22]. На основе изучения темы смерти в литературе жанра хоррор, готической эстетики исследователь приходит к выводу о том, что «современный культ смерти превращает смерть в развлечение и бросает вызов пониманию места и роли человека в системе ценностей современного общества» [22].

Переход за границы нормы, традиционной морали, расширение спектра удовольствий, включение в него насилия и девиаций поддерживается медиакультурой как инструментом легитимации, принятия антиценностей как «точки зрения», «способа отношения к миру» в рамках плюралистического либерального мировоззрения. Либерализм из идеи уважения к индивидуальности и свободам человека трансформировался в открытость для удовлетворения различных форм потребностей, в том числе ненормативного характера, объявив «норму» признаком устаревшей культурной парадигмы. Если в традиционной системе ценностей насилие и деструкция были табуированы (как в поведении, так и в изображении), то в современной либеральной модели культуры в условиях общества потребления и услуг образы насилия и разрушения становятся легитимными и широко востребованными. Медиатизация насилия становится источником прибыли для индустрии развлечений и тиражирует «жесткий» контент для всех видов аудитории, адаптируя его для детей и подростков в игровые форматы. Эмоционально спокойное отношение к безобразному, ужасному, разрушительному становится реакцией на повседневность восприятия информации о насилии. С одной стороны, это помогает адаптации человека к подобному контенту, нивелирует страхи перед насилием, смертью как неизведанным и темным небытием, а с другой – формирует равнодушие к боли и смерти Другого, девальвирует сочувствие, эмпатию, милосердие, отвергает ценность жизни, делает нормой деструкцию как самореализацию.

Заключение

Анализ факторов, способствующих легитимации и формированию «культуры» насилия, агрессии, деструкции в обществе показал, что ключевую роль среди них играют экономические (коммерциализация), идеологические (либерализация), социокультурные (развитие контркультуры), массмедийные (прайминг, медиаэффект, вирусный эффект). Реализация либерального проекта по вытеснению традиционной морали, рост индустрии развлечений, консьюмеризация наиболее примитивных ощущений и впечатлений, открытость и высокая виральность медиасреды становятся условиями, при которых деструкция, агрессивность, насилие воспринимаются толерантно и продвигаются как формы выражения индивидуальности и самопрезентации. От отрицания и осуждения их оценки переходят к равнодушно воспринимаемому

¹ Коммодификация (от англ. *commodity* – товар) – процесс превращения в товар, того, что изначально таковым не является.

и естественным («окно Овертона»). Современное либеральное общество в силу культивируемой толерантности в отношении к меньшинствам «принимает» «культуру насилия», а индустрия развлечений успешно реализует продукцию с презентацией различных форм деструкции как медиатовар. В результате, с одной стороны, возникает социальная десенсебилизация как эмоциональная притупленность негативных аспектов восприятия массовых продуктов медиа, связанных с деструкцией, с другой – формируется потенциал для последующей реализации агрессивных паттернов, воспринимаемых молодым поколением в качестве нормы, в общественно опасное поведение. Не стремясь к упрощенным выводам о связи восприятия насилия и поведения, тем не менее выскажем опасение, что нормализация восприятия страданий Другого, эстетизация образа смерти и его массовое тиражирование укрепляют парадигму овеществления человека и дегуманизацию культуры в целом.

Список источников

1. Берковиц, Л. Агрессия: причины, последствия и контроль / Л. Берковиц. – Санкт-Петербург : Прайм-ЕВРОЗНАК; Москва : Нева : Олма-Пресс, 2002. – 512 с.
2. Блок и сфера: объем контента с пропагандой насилия в интернете вырос вдвое // Известия. – 12 января 2024. – URL: <https://iz.ru/1632799/elizaveta-krylova/blok-i-sfera-obem-kontenta-s-propagandi-nasilija-v-internete-vyros-vdvoe> (дата обращения: 02.12.2025).
3. Буркова, В. Н. Насильственные компьютерные игры и проблемы агрессивного поведения детей и подростков / В. Н. Буркова, М. Л. Бутовская // Вопросы психологии. – 2012. – № 1. – С. 132–140.
4. Войскунский, А. Е. Направления исследований интернет-медиации / А. Е. Войскунский // Вестник Московского университета. Сер. 14: Психология. – 2017. – № 1. – С. 51–66.
5. Буровихина, И. А. Детское сквернословие / И. А. Буровихина // Директор школы. – 2017. – № 7. – С. 91–97.
6. Ильинская, С. Г. Парадоксы толерантности и терпимости Западный и российский опыт / С. Г. Ильинская // Свободная мысль. – 2023. – № 3 (1699). – С. 73–88.
7. Клейберг, Ю. А. Основы психологии девиантного поведения / Ю. А. Клейберг. – Москва : Алеф-пресс, 2014. – 231 с.
8. Клейберг, Ю. А. Общественная лексика в подростково-молодежной среде / Ю. А. Клейберг // Язык и мышление: психологические и лингвистические аспекты / под общ. ред. А. В. Пузырева. – Москва : Московский педагогический гос. ун-т, 2022. – С. 151–164.
9. Козлов, Н. И. Десенсибилизация – королева психотерапии! – URL: <https://psychologos.ru/articles/view/desensibilizaciya---koroleva-psihoterapii-vos-zn> (дата обращения: 02.12.2025).
10. Краковски, С. Инцелы. Как девственники становятся террористами. – 2024. – URL: <https://knizhnik.org/stefan-krakovski/inczely-kak-devstvenniki-stanovjatsja-terroristami/4> (дата обращения: 02.12.2025).
11. Кутлалиев, Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств : автореф. дис. ... канд. культурологии / Т. Х. Кутлалиев. – Москва, 2014. – 25 с.
12. Лангман, П. Почему дети убивают. Что происходит в голове у школьного стрелка / П. Лангман. – Москва : Эксмо, 2022. – 304 с.
13. Нейсбит, Дж. Высокая технология, глубокая гуманность: Технологии и наши поиски смысла / Дж. Нейсбит при участии Н. Нейсбит и Д. Филиппа ; пер. с англ. А. Н. Анваера. – Москва : АСТ: Трауиткнига, 2005. – 381 с.
14. Несовершеннолетние каникулы: как в разных странах мира детей защищают от соцсетей. – URL: <https://adpass.ru/zapret-na-socseti-dlya-detej-i-podrostkov/> (дата обращения: 02.12.2025).
15. Никишин, В. Д. Вредоносная информация в интернет-медиа: «окно Овертона» и взаимосвязь деструктивных сетевых течений / В. Д. Никишин // Lex Russica (Русский закон). – 2022. – Т. 75, № 11 (192). – С. 131–148. – doi: 10.17803/1729-5920.2022.192.11.131-148.
16. Сидоренко, И. Н. Насилие как деструкция природы человека в философии Э. Фромма / И. Н. Сидоренко // Труды Белгородского государственного технического университета им. В. Г. Шухова. – 2015. – № 5: История, философия, филология. – С. 109–112.

17. Сысоев, Ю. В. Десенсибилизирующее воздействие компьютерных игр с содержанием в сюжете сцен насилия на психику молодого поколения / Ю. В. Сысоев, И. Б. Лебедев, Т. П. Филатова // Наука и школа. – 2015. – № 6. – С. 70–73.
18. ТОП-20 самых жестоких и кровавых игр на ПК. – (2025). – URL: https://cybersport.metaratings.ru/articles/20-samyh-zhestokih-i-krovavyh-igr-na-pk/?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com (дата обращения: 02.12.2025).
19. Уэльбек, М. Элементарные частицы / М. Уэльбек. – Москва : АСТ: Corpus, 2024. – 384 с.
20. Фолтин, Ж. Л. Скелеты от-кутюр, мода на черепа и некрогламур: смерть как модная эстетика / Ж. Л. Фолтин // Новое литературное обозрение. – 2019. – № 159. – С. 71–95.
21. Фромм, Э. Анатомия человеческой деструктивности / Э. Фромм. – Москва : АСТ, 2014. – 810 с.
22. Хапаева, Д. Занимательная смерть / Д. Хапаева // Новое литературное обозрение. – 2019. – № 5. – С. 54–70.
23. Anderson, C. A. Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? / C. A. Anderson, N. L. Carnagey // Journal of Experimental Social Psychology. – 2009. – № 45. – P. 731–739.
24. Felson, R. B. Aggression and violence: Social interactionist perspectives / eds. R. B. Felson, J. T. Tedeschi. – Washington, D. C. : American Psychological Association, 1993. – doi: 10.1037/10123-000.
25. Ferguson, C. J. Video games, frustration, violence and virtual reality: two studies / C. J. Ferguson, A. Gryshyna, J. S. Kim, E. Knowles, Z. Nadeem, I. Cardozo, C. Esser, V. Trebbi, E. Willis // British Journal of Social Psychology. – 2022. – № 61. – P. 83–99.
26. Foltyn, J. L. Dead famous and dead sexy: Popular culture, forensics, and the rise of the corpse / J. L. Foltyn // Mortality. – May 2008. – Vol. 13 (2). – P. 157. – URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000769/st000.shtml> (дата обращения: 02.12.2025).
27. Jiang, Z. Other-dehumanization rather than self-dehumanization mediates the relationship between violent video game exposure and aggressive behavior / Z. Jiang, K. Qi, Y. Zhao, J. Liu, C. Lv. // Cyberpsychology, Behavior and Social Networking. – 2022. – № 25 (1). – P. 37–42. – doi: 10.1089/cyber.2021.0108.
28. Piele, M. D. A theoretical framework for the detrimental effects of media violence exposure on young people / M. D. Piele // Revista Românească pentru Educație Multidimensională, – 2024. – № 16(4). – P. 425–441. – doi: 10.18662/rrem/16.4/922 (дата обращения: 02.12.2025).
29. Riedman, D. K-12 School Shooting Database / D. Riedman. – 2025. – URL: <https://k12ssdb.org/all-shootings> (дата обращения: 02.12.2025).

References

1. Berkovic, L. *Agressija: prichiny, posledstviya i kontrol* [Aggression: Reasons, Consequences and Control]. Saint Petersburg: Praym-Evroznak; Moscow: Neva, Olma-Press; 2002, 512 p.
2. *Blok i sfera: obem kontenta s propagandoy nasiliya v internete vyros vdvoe* [Block and sphere: the volume of content promoting violence online has doubled]. *Izvestiya* [Izvestia]. January 12, 2024. Available at: <https://iz.ru/1632799/elizaveta-krylova/blok-i-sfera-obem-kontenta-s-propagandoi-nasiliya-v-internete-vyros-vdvoe> (accessed: 02.12.2025).
3. Burkova, V. N.; Butovskaya, M. L. Nasilsvennye kompyuternye igry i problemy agressivnogo povedeniya detey i podrostkov [Violent Computer Games and Problems of Aggressive Behavior Among Children and Adolescents]. *Voprosy psikhologii* [Voprosy Psychologii], 2012, no. 1, pp. 132–140.
4. Voiskunsky, A. E. Napravleniya issledovaniy Internet-mediatsii [Directions for Research on Internet Mediation]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14 "Psikhologiya"* [Bulletin of Moscow University. Series 14 "Psychology"]. 2017, no. 1, pp. 51–66.
5. Burovikhina, I. A. Detskoe skvernoslovie [Children's Swearing]. *Direktor shkoly* [School director]. 2017, no. 7, pp. 91–97.
6. Ilyinskaya, S. G. Paradoksy tolerantnosti i terpimosti. Zapadnyy i rossiyskiy opyt [Paradoxes of Tolerance and Forbearance. Western and Russian Experience]. *Svobodnaya mysl* [Free thought]. 2023, no. 3, pp. 73–88.
7. Kleyberg, Yu. A. *Osnovy psikhologii deviantnogo povedeniya* [Foundations of Psychology of Deviant Behavior]. Moscow: Alfa Press; 2014, 231 p.

8. Kleyberg, Yu. A. Obsstennaya leksika v podrostkovo-molodezhnoy srede [Obscene Language in Teenager and Youth Environment]. *Yazyk i myshlenie: psihologicheskie i lingvisticheskie aspekty* [Language and thinking: psychological and linguistic aspects]. Ed. by A. V. Puzyrev. Moscow: Moscow Pedagogical State University; 2022, pp. 151–164.
9. Kozlov, N. I. *Desensibilizatsiya – koroleva psikhoterapii!* [Desensitization –the Queen of Psychotherapy!]. Available at: psychologos.ru/articles/view/desensibilizaciya---koroleva-psihoterapii-vos-zn. (accessed: 02.12.2025).
10. Krakowski, S. *Intsely. Kak devstvenniki stanoviyatsya terroristami* [How Virgins Become Terrorists]. Moscow: Knizhnik; 2024. Available at: knizhnik.org/stefan-krakowski/inczely-kak-devstvenniki-stanoviyatsya-terroristami/4 (accessed: 02.12.2025).
11. Kutlaliyev, T. Kh. *Zhanrovaya tipologiya kompyuternykh igr: problema sistematzitsii khudozhestvennykh sredstv* [Genre Typology of Computer Games: The Problem of Systematizing Artistic Techniques]. Cand. Culturogy Diss. Abstract. Moscow; 2014, 25 p.
12. Langman, P. *Pochemu deti ubivayut. Chto proiskhodit v golove u shkolnogo strelka* [Why Kids Kill: Inside the Mind of a School Shooter]. Moscow: Eksmo; 2022, 304 p.
13. Naisbitt, J., Naisbitt N., Phillips D. *Vysokaya tekhnologiya, glubokaya gumannost: Tekhnologii i nashi poiski smysla* [High Technology, Deep Humanity: Technologies and Our Search for Meaning]. Moscow: AST, Traductor; 2005, 381 p.
14. *Nesovershennoletnie kanikuly: kak v raznykh stranakh mira detey zashchishchayut ot sotsetey* [Minor holidays: how children are protected from social media in different countries]. Available at: <https://adpass.ru/zapret-na-socseti-dlya-detej-i-podrostkov/> (accessed: 02.12.2025).
15. Nikishin, V. D. *Vredonosnaya informatsiya v internet-media: “okno Overtona” i vzaimosvyaz destruktivnykh setevykh techeniy* [Harmful Information in Internet Media: ‘Overton Window’ and Interrelation of Destructive Network Trends]. *Lex Russica* [Lex Russica], 2022, vol. 75, no. 11 (192), pp. 131–148, doi: 10.17803/1729-5920.2022.192.11.131-148.
16. Sidorenko, I. N. *Nasilie kak destruksiya prirody cheloveka v filosofii E. Fromma* [Violence as Destruction of Human Nature in Erich Fromm’s Philosophy]. *Trudy Belgorodskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta imeni V. G. Shukhova* [Transactions of the V. G. Shukhov Belgorod State Technical University]. 2015, no. 5, pp. 109–112.
17. Sysoyev, Yu. V., Lebedev, I. B., Filatova, T. P. *Desensibiliziruyushchee vozdeystvie kompyuternykh igr s sodержaniem v syuzhete stsen nasiliya na psikhiku mladogo pokoleniya* [Desensibilizing Effect of Violent Video Games on Young People’s Psyche]. *Nauka i shkola* [Science and School]. 2015, no. 6, pp. 70–73.
18. *TOP-20 Samykh Zhestokikh i Krovavykh Igr na PC, 2025* [Top-20 Most Brutal and Bloody PC Games]. Available at: cybersport.metaratings.ru/articles/20-samykh-zhestokih-i-krovavyh-igr-na-pk/ (accessed: 02.12.2025).
19. Uybelbek, M. *Elementarnye chastitsy* [Elementary Particles]. Moscow: AST: Corpus; 2024, 384 p.
20. Foltin, Zh. L. *Skelety Ot-Kuter, Moda na Cherepa i Nekroglamur: Smert kak Modnaya Estetika* [Skulls Haute-Couture, Skull Fashion and Necro-Glamour: Death as Fashionable Aesthetic]. *Novoye Literaturnoye Obozreniye* [New Literary Review]. 2019, no. 159, pp. 71–95.
21. Fromm, E. *Anatomiya chelovecheskoy destruktivnosti* [Anatomy of Human Destructiveness]. Moscow: AST; 2015, 810 p.
22. Khapaeva, D. *Zanimatel'naya Smert'* [Funny Death]. *Novoye Literaturnoye Obozreniye* [New Literary Review]. 2019, no. 5, pp. 54–70.
23. Anderson, C. A., Carnagey, N. L. *Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?* *Journal of experimental social psychology*. 2009, no. 45, pp. 731–739.
24. *Aggression and violence: Social interactionist perspectives*. Ed. by R. B. Felson, J. T. Tedeschi. Washington, D.C.: American Psychological Association; 1993, doi: 10.1037/10123-000.
25. Ferguson, C. J., Gryshyna, A., Kim, J. S., Knowles, E., Nadeem, Z., Cardozo, I., Esser, C., Trebbi, V., Willis, E. *Video games, frustration, violence and virtual reality: two studies*. *British journal of social psychology*. 2022, no. 61, pp. 83–99.
26. Foltyn, J. L. *Dead famous and dead sexy: Popular culture, forensics, and the rise of the corpse*. *Mortality*. May 2008, vol. 13 (2), pp. 157. Available at: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000769/st000.shtml> (accessed: 02.12.2025).
27. Jiang, Z., Qi, K., Zhao, Y., Liu, J., Lv, C. *Other-dehumanization rather than self-dehumanization mediates the relationship between violent video game exposure and aggressive*

behavior. *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 2022, vol. 25, no. 1, pp. 37–42, doi: 10.1089/cyber.2021.0108.

28. Piele, M. D. A theoretical framework for the detrimental effects of media violence exposure on young people. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*. 2024, vol. 16, no. 4, pp. 425–441, doi: 10.18662/rrem/16.4/922.

29. Riedman, D. *K-12 School Shooting Database*. 2025. Available at: <https://k12ssdb.org/all-shootings> (accessed: 02.12.2025).

Информация об авторе

Баева Л. В. – доктор философских наук, профессор.

Information about the author

Baeva L. V. – Doctor of Philosophical Science, Professor.

Статья поступила в редакцию 08.12.2025; одобрена после рецензирования 25.12.2025; принята к публикации 29.12.2025.

The article was submitted 08.12.2025; approved after reviewing 25.12.2025; accepted for publication 29.12.2025.