

Костюченко А. В.,аспірант кафедри кримінального права та процесу
Хмельницького університету управління та праваімені Леоніда Юзькова
ORCID: 0009-0002-2482-9377

СУДОВІ СТАНДАРТИ ДОКАЗУВАННЯ ПРИЧИННОГО ЗВ'ЯЗКУ МІЖ ЕЛЕКТРОННИМИ ІГРАМИ ТА НАСИЛЬНИЦЬКИМИ ПОСЯГАННЯМИ В УКРАЇНІ І США

Анотація. У статті пропонується комплексний компаративний аналіз судових стандартів доказування причинного зв'язку між електронними іграми з насильницьким контентом та реальними кримінальними посяганнями у правових системах України та США. Аргументується, що відсутність науково обґрунтованих критеріїв встановлення такого зв'язку створює правову невизначеність для судового правозастосування та потенційні загрози конституційним гарантіям свободи вираження. Автором здійснено аналіз американської судової доктрини, яка встановила високі стандарти доказування безпосередньої причинності та конституційний захист відеоігор як форми захищеного вираження. Проаналізовано наукову літературу, що демонструє суперечливі висновки щодо впливу ігрового контенту на агресивну поведінку, зокрема розбіжності між мета-аналітичними дослідженнями та критичними переоцінками з корекцією публікаційної упередженості. Досліджено процесуальні вимоги щодо допустимості експертних висновків у контексті психологічних досліджень впливу медіа-контенту на поведінку. Розглянуто українське законодавче регулювання, включаючи конституційні гарантії свободи вираження, кримінально-правові принципи встановлення причинно-наслідкового зв'язку. Встановлено, що судові стандарти обох юрисдикцій формують практично недосяжний бар'єр доказування для покладення відповідальності на розробників ігор за дії користувачів, оскільки вимагають не просто кореляції, а прямої причинно-наслідкової зумовленості. Обґрунтовано превентивний підхід через вікове маркування та обмеження доступу як ефективну альтернативу репресивним заходам. Визначено необхідність подальших міждисциплінарних досліджень для формування науково обґрунтованої судової практики, що забезпечувала б баланс між захистом суспільства та конституційними правами на свободу творчості й вираження у контексті розвитку цифрових технологій.

Ключові слова: електронні ігри, насильницькі злочини, судові стандарти доказування, свобода вираження, компаративне правознавство, кримінальна відповідальність.

Kostyuchenko A. V. Judicial standards of proving a causal connection between electronic games and violent offenses in Ukraine and the USA

Abstract. The article offers a comprehensive comparative analysis of judicial standards of proving a causal connection between electronic games with violent content and real criminal offenses in the legal systems of Ukraine and the USA. It is argued that the lack of scientifically sound criteria for establishing such a connection creates legal uncertainty for judicial enforcement and potential threats to constitutional guarantees of freedom of expression. The author analyzes the American judicial doctrine, which has established high standards of proving direct causation and constitutional protection of video games as a form of protected expression. The scientific literature is analyzed, demonstrating contradictory conclusions regarding the impact of game content on aggressive behavior, in particular, discrepancies between meta-analytic studies and critical reappraisals with correction for publication bias. The procedural requirements for the admissibility of expert opinions in the context of psychological research on the impact of media content on behavior are examined. Ukrainian legislative regulation is considered, including constitutional guarantees of freedom of expression, criminal law principles of establishing a causal relationship. It is established that the judicial standards of both jurisdictions form a practically unattainable barrier of proof for imposing liability on game developers for the actions of users, since they require not just correlation, but direct causality. A preventive approach through age marking



and access restrictions is substantiated as an effective alternative to repressive measures. The need for further interdisciplinary research is identified to form scientifically sound judicial practice that would ensure a balance between the protection of society and the constitutional rights to freedom of creativity and expression in the context of the development of digital technologies.

Key words: *electronic games, violent crimes, judicial standards of proof, freedom of expression, comparative jurisprudence, criminal liability.*

Постановка проблеми. Питання про вплив жорстоких електронних ігор на насильницьку поведінку набуло значного резонансу у суспільстві та юридичній площині. Після трагічних випадків масових нападів часто лунають твердження, що відеоігри з насильницьким контентом могли спричинити агресію у нападників. Як наслідок виникає концептуальне питання, чи може гра бути юридично визнана причиною кримінального правопорушення, та якщо так, які докази потрібні суду для встановлення такого причинного зв'язку? Слід зауважити, що у США зазначене питання пов'язане ще й із конституційною свободою слова, адже відеоігри визнані формою вираження, захищеною Першою поправкою [10]. В Україні дискусія лише формується, правозастосовна практика щодо відеоігор майже відсутня, і важливо з'ясувати, які стандарти доказування могли б застосовувати українські суди. Проблема ускладнюється браком єдності в наукових дослідженнях, оскільки деякі автори (Андерсон К. А., Бушман Б. Дж. [1], Шібуя А., Іхорі Н., Свінг Е. Л., Сакамото А., Ротштейн Г. Р., Салім М. [14], Грайтемаєр Т., Мюгге Д. О. [6], Джентіле Д. А., Лінч П. Дж., Ліндер Дж. Ру, Волш Д. А. [13]) вказують на кореляцію між іграми та агресією у той час, як інші (Фергюсон К. Дж. [5] Гілгард Дж., Енгельхардт К. Р. і Роудер Дж. Н. [8]) спростовують її. Тому актуальним є аналіз судових підходів до цього питання у різних правових системах та визначення прогалів у доказуванні.

Метою статті є проаналізувати та порівняти судові стандарти доказування причинного зв'язку між електронними (відео) іграми та насильницькими посяганнями у правових системах України і США. Зокрема, ми прагнемо з'ясувати, які критерії й докази вимагаються судами для встановлення того, що гра стала однією з причин вчинення кримінального правопорушення, а також визначити, як конституційно-правові засади (свобода вираження) впливають на такі судові

рішення. Компаративний аналіз дозволить окреслити підходи, напрацьовані американською судовою практикою, і оцінити їхню відповідність для українського правозастосування.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукової літератури дає підстави стверджувати про наявні суттєві розбіжності щодо зв'язку між електронними іграми та агресивною поведінкою. Метааналітичні дослідження Андерсона К. А., Бушмана Б. Дж., Шібуї А., Іхорі Н., Свінга Е. Л., Сакамото А., Ротштейна Г. Р., Саліма М., Грайтемаєра Т., Мюгге Д. О., Джентіле Д. А., Лінча П. Дж., Ліндера Дж. Ру, Волша Д. А. фіксують статистично значущі, але малі кореляції між насильницькими відеоіграми та агресивними когніціями і афектами в контрольованих експериментальних умовах [1; 6; 13; 14].

Критична переоцінка цих даних, здійснена Фергюсоном К. Дж., Гілгардом Дж., Енгельхардтом К. Р., Роудером Дж. Н., з корекцією публікаційної упередженості та використанням репрезентативних вибірок не підтверджує поведінкових асоціацій між ігровим контентом і реальними насильницькими діями [5; 8]. Цікавим для аналізу є і результати дослідження колективу Американської психологічної асоціації під керівництвом Калверт С. Л., які зауважили, що лабораторні кореляції не трансформуються автоматично в юридично релевантну причинність конкретного кримінального правопорушення [12].

Судова практика США сформувала систему жорстких правових фільтрів. На конституційному рівні Верховний суд у справі «Браун проти Асоціації торговців розважальним контентом» (*Brown v. Entertainment Merchants Association*) встановив захист відеоігор Першою поправкою та відкинув регулювання через відсутність доказів реальної шкоди [11]. Федеральні суди у справах «Джеймс проти М'яу Медіа» (*James v. Meow Media*) [4] та «Сандерс проти Акклеім Ентертейнмент»

(Sanders v. Acclaim Entertainment) підтвердили відсутність безпосередньої причинності між ігровим контентом і конкретними кримінальними правопорушеннями [3]. В Україні загальні механізми регламентування ринку відеоігор опираються на положення ст. 34 Конституції України [15], Закону України «Про цифровий контент та цифрові послуги» [19] та Закону України «Про медіа» (який щоправда прямо не визначає відеоігри) [18], однак спеціалізовані судові стандарти для оцінки причинного зв'язку між електронними іграми та кримінальними правопорушеннями відсутні, що зумовлює необхідність порівняльного дослідження підходів України та США.

Виклад основного матеріалу. У США питання причинного зв'язку між відеоіграми і насильством неодноразово розглядалося в судах у контексті цивільних позовів та законодавчих заборон. Основним аспектом, яким керуються суди при розгляді подібних справ є усвідомлення, що відеоігри захищені Першою поправкою як вид вираження думки [10]. Послідовно, американські суди вимагають надзвичайно переконливих доказів, аби обмежити поширення гри чи покласти на її виробників відповідальність за дії гравця. У низці позовів родичі жертв намагалися притягнути до відповідальності розробників ігор, стверджуючи, що гра «навчила» чи спровокувала злочинця (як-то стрілянина в школі). Однак такі спроби досі зазнавали невдачі. Зазвичай, суди вказують на відсутність юридично значущого причинного зв'язку. Наприклад, у справі Сандерс проти Акклейм Ентертейнмент (позов родини загиблого в бійні «Колумбайн») федеральний суд зазначив, що розробники ігор не могли передбачити злочинних дій гравців, і тому не мали юридичного обов'язку запобігти таким діям. Суддя Льюїс Беккок чітко зазначив, що неможливо довести, ніби саме гра стала безпосередньою причиною трагедії, адже розробники не могли «розумно передбачити, що їхній продукт спричинить стрілянину» [3]. Крім того, суди посилаються на принцип proximate cause (безпосередньої причини), який визначає, що між грою і кримінальним правопорушенням є занадто багато проміжних ланок (особистість злочинця, його оточення, доступ

до зброї тощо) аби вважати розробників гри юридично винними [9].

Заслугує уваги і той факт, що американська судова практика виробила стандарт, згідно з яким медіа-продукт не несе відповідальності за дії своєї аудиторії. Як зазначив суд у справі «Джеймс проти М'яу Медіа» (розглядалася стрілянина у школі, 6-й округ, 2002 рік), притягнення до відповідальності виробників ігор за кримінальні правопорушення гравців порушувало б свободу слова. Згаданий стандарт неодноразово підтверджувався і в більш нових справах [4]. Наприклад, у 2025 році родини жертв стрілянини в Увальде (Техас) подали позов до творців гри Call of Duty, але представник компанії-розробника Activision у суді наголосив: «Перша поправка виключає такі позови, крапка», посилаючись на усталену судову доктрину [7]. Загалом під час розгляду подібних справ суди у США виходять з того, що відеогра як художній твір не може бути визнана винною у діях свого споживача, інакше це створило б небезпечний прецедент для всієї індустрії розваг (книг, фільмів тощо). Послідовно, можна стверджувати, що в американських судах сформувалися високі стандарти доказування. Необхідно довести не просто кореляцію, а пряму причинно-наслідкову зумовленість між грою і кримінальним правопорушенням. На практиці такого роду доказів немає, більш того, статистичні дані часом свідчать про зворотне (зростання популярності відеоігор співпало зі зниженням рівня молодіжної злочинності в США, як зауважував суддя Річард Познер) [2]. Як наслідок, суди США відхиляють позови, де причина кримінального правопорушення фактично зводиться до впливу медіа, і не визнають достатніми докази психологічного збудження чи агресії безпосередньо після гри. Більш того, судді визнають певну суспільну користь та цінність відеоігор як творчого контенту, навіть якщо особисто ставляться до них негативно. Така позиція унеможливує покладення відповідальності на розробників і водночас унеможливує законодавчі заборони без надзвичайно вагомих доказів реальної шкоди.

В Україні судова практика щодо зв'язку відеоігор і реальної злочинності наразі прак-

тично відсутня. Не відомо прецедентів, де б гра прямо згадувалася як причина кримінального правопорушення у вирокі суду. Однак це питання може постати, враховуючи світові тенденції. Українське кримінальне право традиційно вимагає наявності причинного зв'язку між діянням особи та наслідками кримінального правопорушення. Як вбачається з аналізу положень ст. ст. 2, 23 Кримінального кодексу України, кримінальне покарання можливе лише за наслідки, що охоплювалися виною особи і перебувають у причинному зв'язку з інкримінованим діянням [16]. Отже, для покладення вини потрібно довести, що поведінка саме обвинуваченого, а не вплив якихось зовнішніх факторів, спричинила суспільно небезпечні наслідки. На думку автора, вплив відеогри міг би розглядатися хіба що як обставина, що пояснює мотив або емоційний стан, але не знімає вини з виконавця. За аналогією можна привести приклад впливу алкоголю або ж фільму, який аж ніяк не виправдовує кримінальне правопорушення, а іноді навіть обтяжує відповідальність, якщо було усвідомлене нараження себе на такий вплив.

Справедливим буде зауважити, що на законодавчому рівні в Україні раніше діяли норми щодо захисту суспільної моралі, які опосередковано стосувалися й відеоігор. Закон України «Про захист суспільної моралі» (2003 р.) забороняв розповсюдження продукції, що пропагує культ насильства і жорстокості. Незважаючи на те, що закон втратив чинність 31.03.2023 року, сам факт його існування відображав позицію держави, жорстокий медіа-контент вважався суспільно шкідливим [17]. У межах дії цього закону Національна експертна комісія з питань моралі у 2013 році навіть зазначала, що в різних країнах світу діють закони, які суворо обмежують використання ігор з елементами насильства, щоб запобігти формуванню агресивності у дітей та молоді [21]. Тобто, превентивний підхід (обмеження контенту) розглядався як засіб боротьби з потенційною злочинністю. Втім, прямих судових висновків про причинність немає. Скоріше, можна стверджувати, що українська практика пішла шляхом регуляції доступу, а не покарання за сам контент. Наприклад, виробни-

ків і дистриб'юторів зобов'язували маркувати ігри за віковими категоріями споживачів. Відповідно до рішення Нацкомісії від 09.04.2013 № 1, кожна гра повинна була отримати позначку (наприклад, «18+») і продаватися з урахуванням цього індексу [20]. Однак механізм відповідальності за порушення цих вимог не був досконалим, а з ліквідацією Комісії контроль послабився.

Послідовно, можна стверджувати, що в українському праві наразі відсутній спеціальний стандарт доказування впливу гри на вчинення кримінального правопорушення. Гіпотетично, якщо б такий випадок розглядався, стороні обвинувачення довелось б доводити, що без впливу гри кримінальне правопорушення не сталося б (критерій необхідної умови) і що вплив був настільки сильним, що зумовив протиправну поведінку. На думку автора, це сформувало б надзвичайно високий бар'єр доказування. До того ж, суд, ймовірно, врахував би і конституційні принципи свободи вираження. Стаття 34 Конституції України гарантує свободу думки і слова та вільне поширення інформації, і не містить окремої підстави обмеження цього права для захисту моралі чи через насильницький зміст (на відміну від європейських норм). Обмеження можливі хіба що для захисту національної безпеки, громадського порядку, здоров'я населення [15]. Таким чином, пряма заборона чи покарання за «небезпечну» відеогру могла б бути оскаржена як непропорційне обмеження свободи вираження. Українським судам довелось б знайти баланс між бажанням захистити суспільство від можливих негативних наслідків медіа та необхідністю дотримуватися свободи слова і принципу особистої відповідальності за вчинене кримінальне правопорушення. Підсумовуючи, можна сказати, що у США вже склалася чітка судова доктрина згідно з якою відеоігри самі по собі не визнаються легальною причиною насильства; для покладення відповідальності потрібен недосяжний рівень доказів, а свобода слова переважає. В Україні ж немає прецедентів, але загальні принципи дозволяють прогнозувати подібний підхід у якому суди вимагатимуть прямого причинного зв'язку, якого науково довести немож-

ливо, і радше відхилятимуть спроби зробити гру «винною». Замість того держава може застосовувати превентивні заходи та обмежувати доступ неповнолітніх до жорстоких ігор.

Висновки. За результатами аналізу здійсненого автором, можна стверджувати, що судові стандарти доказування причинного зв'язку між відеоіграми та насильством є надзвичайно високими і фактично унеможливають покладення юридичної відповідальності на виробників чи розповсюджувачів ігор за злочинні дії гравців. У США суди всіх рівнів неодноразово відхиляли такі позови, посиляючись на відсутність прямого причинного зв'язку та на конституційний захист творчої продукції Першою поправкою. У судовій практиці сформульовано прецедентне правило згідно з яким творці художніх творів не несуть відповідальності за вчинки своєї аудиторії. Американська юриспруденція фактично встановила, що наукові дослідження про вплив ігор не доводять юридично значущої шкоди, а отже держава не має права цензурувати чи обмежувати такі ігри, окрім як у виняткових випадках.

В Україні поки немає конкретної судової практики, але аналіз законодавства і принципів дозволяє дійти висновку, що український суд також вимагав би прямих доказів причинності, яких наразі наука надати не може. Вплив гри на психіку злочинця є надто опосередкованим, щоб розглядати його як юри-

дичну причину кримінального правопорушення. Скоріше за все, відповідальність за насильницьке посягання нестиме тільки сама особа, що його вчинила, а не розробник медіаконтенту, навіть якщо цей контент створював агресивний фон.

Водночас, порівняльний аналіз дає підстави стверджувати, що проблема негативного впливу жорстоких ігор вирішується шляхом державного регулювання та саморегуляції індустрії. Обидві країни запровадили системи вікових рейтингів, обмеження продажу дітям (у США – добровільно через Раду з оцінювання розважального програмного забезпечення, в Україні поки що на рівні рекомендацій). Суспільство і держава визнають необхідність захистити неповнолітніх від потенційно шкідливого контенту, але роблять це превентивно, а не караючи постфактум. Отже, судові стандарти наразі стоять на засадах свободи вираження і відсутності доказів прямої причинності. Для України корисним є врахування американського досвіду, аби сформулювати чітку практику. На думку автора, у разі розгляду подібних справ українські суди повинні оцінювати докази критично, спиратися на науковий консенсус (якого наразі немає) і дотримуватися конституційних гарантій свободи слова. Безперечно, подальші міждисциплінарні дослідження потрібні, щоб остаточно з'ясувати, чи існує причинний зв'язок і як право має реагувати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

1. Anderson C. A., Bushman B. J. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*. 2001. Vol. 12, no. 5. P. 353–359. URL: <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
2. Calvert C. Violence, Video Games, and A Voice of Reason: Judge Posner to the Defense of Kids' Culture and the First Amendment. *San Diego Law Review*. 2020. Vol. 39. P. 1–30. URL: <https://digital.sandiego.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3337&context=sdlr>
3. District Court for the District of Colorado. no. CIV.01-B-728., 04.03.2002. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/188/1264/2576960/>
4. District Court for the Western District of Kentucky. no. CIV.A. 5:99CV-96-J., 06.04.2000. URL: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp2/90/798/2478891/>
5. Ferguson C. J. Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*. 2015. Vol. 10, no. 5. P. 646–666. URL: <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
6. Greitemeyer T., Mügge D. O. Video Games Do Affect Social Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin*. 2014. Vol. 40, no. 5. P. 578–589. URL: <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>

7. Guardian staff reporter. Lawyer argues Call of Duty maker can't be held responsible for actions of Texas school shooter. *the Guardian*. URL: <https://www.theguardian.com/us-news/2025/jul/18/call-of-duty-case-texas-school-shooting>
8. Hilgard J., Engelhardt C. R., Roudner J. N. Overstated evidence for short-term effects of violent games on affect and behavior: A reanalysis of Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*. 2017. Vol. 143, no. 7. P. 757–774. URL: <https://doi.org/10.1037/bul0000074>.
9. Kiernan D. C. Shall the Sins of the Son be Visited upon the Father--Video Game Manufacturer Liability for Violent Video Games. *Hastings Law Journal*. 2000. Vol. 52. P. 207–251. URL: https://repository.uclawsf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3429&context=hastings_law_journal
10. Salamanca P. E. Video Games as a Protected Form of Expression. *Georgia Law Review*. 2005. Vol. 40. P. 153–206. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/232558842.pdf>.
11. Supreme Court. no. 564 U.S. 786, 27.06.2011. URL: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/564/786/>
12. The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest. / S. L. Calvert et al. *American Psychologist*. 2017. Vol. 72, no. 2. P. 126–143. URL: <https://doi.org/10.1037/a0040413>
13. The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance / D. A. Gentile et al. *Journal of Adolescence*. 2004. Vol. 27, no. 1. P. 5–22. URL: <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
14. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review / C. A. Anderson et al. *Psychological Bulletin*. 2010. Vol. 136, no. 2. P. 151–173. URL: <https://doi.org/10.1037/a0018251>
15. Конституція України : від 28.06.1996 № 254к/96-ВР : станом на 1 січ. 2020 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/254k/96-вр#Text>
16. Кримінальний кодекс України : Кодекс України від 05.04.2001 № 2341-III : станом на 17 лип. 2025 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2341-14#Text>
17. Про захист суспільної моралі : Закон України від 20.11.2003 № 1296-IV : станом на 31 берез. 2023 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1296-15#Text>
18. Про медіа : Закон України від 13.12.2022 № 2849-IX : станом на 1 січ. 2025 р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2849-20#Text>
19. Про цифровий контент та цифрові послуги : Закон України від 10.08.2023 № 3321-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>
20. Рішення від 09.04.2013 № 1. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/vr001623-13#Text>
21. Щодо затвердження змін і доповнень до Інструкції про порядок проведення експертизи Національною експертною комісією України з питань захисту суспільної моралі, затвердженої рішенням Національної експертної комісії України з питань захисту суспільної моралі від 26.03.2009 № 3 (із змінами та доповненнями) : Рішення від 09.04.2013 № 53. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/vr053623-13#Text>

Дата першого надходження статті до видання: 26.12.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 29.01.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 17.04.2026