

ЛІТЕРАТУРА

1. Перелік пунктів пропуску. Державна прикордонна служба України. URL: <http://dpsu.gov.ua/ua/Perelik-punktiv-propusku> (дата звернення: 09.11.2018 р.)
2. Роман Насіров: як виглядає митна інфраструктура України. URL: <http://sfs.gov.ua/mediatsentr/zmi/248555.html> (дата звернення: 09.11.2018 р.)
3. Тишук Т.А., Харазішвілі Ю.М., Іванов О.В. Тіньова економіка в Україні: масштаби та напрями подолання: аналітична доповідь / за ред. Я.А. Жаліла. Київ: НІСД, 2011. 96 с.
4. Камлик М.І., Невмержицький Є.В. Корупція в Україні. К.: Товариство «Знання», КОО, 1998. С. 5.
5. Black H. Black Law Dictionary. New York, 1998. P. 14.
6. Міжнародні правові акти та законодавство окремих країн про корупцію / упоряд. Камлик М.І. та ін. К.: Школяр, 1999. С. 5–12.
7. Міжнародна конвенція про взаємну адміністративну допомогу у відверненні, розслідуванні та припиненні порушень митного законодавства: затв. Указом Президента України від 23.05.2000 р. № 699/2000 «Про приєднання України до Міжнародної конвенції про взаємну адміністративну допомогу у відверненні, розслідуванні та припиненні порушень митного законодавства та додатків I, II, III, V, VI, VII, VIII до неї». URL: http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/995_926 (дата звернення: 11.11.2018 р.)
8. Головкін Б.М. Поняття корупційної злочинності в митній сфері. Традиції та новації юридичної науки: минуле, сучасність, майбутнє: матеріали міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 трав. 2017 р.). До 20-річчя Нац. ун-ту «Одес. юрид. акад.» та 170-річчя Одес. шк. права: у 2 т. Одеса, 2017. Т. 2. С. 285–287.
9. Головкін Б.М. Тіньова зовнішня торгівля і корупція на митницях. Проблеми законності: зб. наук. пр. / М-во освіти і науки України, Нац. юрид. ун-т ім. Ярослава Мудрого. Харків: Нац. юрид. ун-т ім. Ярослава Мудрого, 2017. Вип. 139.

УДК 343.92

КРИМІНОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ВІДЕОІГОР ЯК ЧИННИКА ВЧИНЕННЯ НАСИЛЬНИЦЬКИХ ЗЛОЧИНІВ НЕПОВНОЛІТНИМИ

CRIMINOLOGICAL CHARACTERISTICS OF VIDEOGAMES AS A FACTOR OF COMMITMENT OF VIOLENT CRIMES BY ADOLESCENTS

Кожушний К.С., студент

Національний юридичний університет імені Ярослава Мудрого

Стаття присвячена аналізу відеоігор та їх впливу на психіку та поведінку неповнолітніх осіб. На основі аналізу досліджень вчених психологів та кримінологів розглядаються фактори вчинення підлітками насильницьких злочинів. Вивчається вплив жорстоких відеоігор на виникнення і розвиток агресії як чинника здійснення насилля. Робиться висновок про неоднозначність наявних досліджень та відсутності прямого причинно-наслідкового зв'язку відеоігор із насильницькими злочинами, вчиненими неповнолітніми особами.

Ключові слова: неповнолітня особа, насильницький злочин, агресія, агресивна поведінка, відеогра, жорстокість.

Статья посвящена анализу видеоигр и их влияния на психику и поведение несовершеннолетних. На основе анализа исследований ученых психологов и криминологов рассматриваются факторы совершения подростками насильственных преступлений. Изучается влияние жестоких видеоигр на возникновение и развитие агрессии как фактора осуществления насилия. Делается вывод о неоднозначности имеющихся исследований и отсутствия прямой причинно-следственной связи видеоигр с насильственными преступлениями, совершенными несовершеннолетними лицами.

Ключевые слова: несовершеннолетний, насильственное преступление, агрессия, агрессивное поведение, видеоигра, жестокость.

The article is devoted to the analysis of video games and their impact on the psyche and behavior of adolescents, since the dynamics and structure of juvenile delinquency in the world over the past 20 years has seriously changed in a negative direction. Characteristic features of juvenile crimes are violence and cruelty.

The author, on the basis of an analysis of the research of psychologists and criminologists, considers the factors involved in the commission of violent crimes by adolescents and the role of video games in the formation of a motive or a certain model of behavior that the criminal adhered to.

In accordance with studies conducted from the beginning of the 20th century, there is no single clear position that would confirm or refute the direct causal link between the predilection of the minor for violent video games and the crimes committed.

Most psychologists agree that aggressiveness is an innate property of every living being, the ability to be active in meeting their needs. Among the main provocative factors that directly encourage the minor to commit criminal acts, a large role is played by the willingness to use the previously laid algorithms for solving critical situations that the minor perceives playing in violent video games and adopting models of behavior from there.

The work concludes about the ambiguity of the available research and the lack of a direct causal connection between video games and violent crimes committed by adolescents, and also underlines the role of parents in counteracting the negative effects of video games.

Key words: adolescent, violent crime, aggression, aggressive behavior, video game, cruelty.

У рамках 13-го Конгресу ООН із попередження злочинності та кримінального правосуддя (м. Доха, Катар, 12–19 квітня 2015 р.) актуальними завданнями боротьби зі злочинністю було визначено формування збалансованих підходів до попередження нових форм транснаціональної організованої злочинності, створення захищеного кіберсередовища і дослідження проблеми кіберзлочинності [1, с. 89].

З того часу, як з'явилися комп'ютерні ігри, не вщухають бурхливі суперечки. Одні вважають їх безумовним злом і чи не єдиною причиною багатьох кривавих злочинів,

інші – звичайними іграшками, які прийшли на зміну лялькам, ведмедикам і машинкам. Треті знаходять у відеоіграх безумовну користь: «дитя» розвиває мозок і каналізує агресію. За останнє десятиліття різко зросла кількість злочинів, що вчиняються неповнолітніми з особливою жорстокістю та застосуванням вогнепальної зброї. Ці інциденти ЗМІ та суспільство досить часто пов'язують із відеоіграми, якими начебто зловживали підлітки, які вчинили злочини. Але нині наукове товариство не може дати точної відповіді щодо прямого взаємозв'язку відеоігор та злочинами. Тому метою статті є аналіз негатив-

них наслідків, що виникають у неповнолітніх після ігор на комп'ютері та їх кореляція з можливістю вчинення насильницького злочину такою особою.

Динаміка і структура злочинності неповнолітніх у світі за останні 20 років серйозно змінилася в негативний бік. Підліткова злочинність змінюється як за кількісними, так і за якісними показниками. Характерною рисою злочинів неповнолітніх стають насильство і жорстокість, причому неповнолітні злочинці часто переступають ту межу насильства і жорстокості, який у конкретній ситуації був би цілком достатнім для досягнення мети. Спостерігаються тенденція «омолодження» злочинності неповнолітніх, підвищення кримінальної активності дітей молодших вікових груп [2, с. 38].

Дослідження вчених показують, що істотний вплив на рівень злочинності, насамперед злочинності неповнолітніх, здійснюють відеоігри, які нав'язують як приклади для наслідування культ насильства, грубості, жорстокості, наркотиків. Так, у 2005 р. Американська психологічна асоціація (АПА) видала резолюцію, в якій вказала, що жорстокі відеоігри збільшують агресивну поведінку, агресивні думки та гнівні почуття, зменшують корисну поведінку та збільшують фізіологічне збудження [3]. При цьому наголошується, що відеоігри мають більш істотний вплив на особу, ніж, наприклад, телебачення, через так званий «ефект присутності» та залученість до процесу гри. До того ж у відеоіграх присутнє у тому чи іншому вигляді заохочення до більш жорстокого чи руйнівного типу гри, що у зв'язку з підлітковою жагою до першості посилює руйнівний вплив на психіку.

Але при цьому саме визначення жорстокого контенту в відеоіграх є досить складним і суперечним, однак не останнім за важливістю, адже ознака жорстокості часто напрямку впливає на визначення впливу гри на особу. За Андерсоном і Бушманом, такі медіа, як відеоігри, стають жорстокими, коли вони зображують навмисні спроби окремих осіб (у тому числі персонажів, що не належать до людини) завдавати шкоди іншим [4, с. 15].

Визначення «жорстокість» може включати як акти крайнього насильства (реалістичні злочинні дії), так і дії, які багато хто зі споживачів вважав би нешкідливими (як-от Расман, що харчуються примарами). Зважаючи на визначення Андерсона і Бушмена, Расман й інші ігри, де немає наявної жорстокості, але є уявне «насилля» одного персонажа над іншим, можуть визнаватися жорстокими.

У статті за 2009 рік Кайл Контур зазначає, що більшість досліджень впливу відеоігор на психіку походять від психологічної точки зору, є «однобокими» (тобто вивчається лише вплив жорстоких відеоігор або здійснюється вибірка лише тих результатів, які підтверджують негативний вплив на поведінку) і рідко цитує корисні дослідження в області масових комунікацій, або ігрових досліджень [4, с. 15]. К. Контур стверджує, що ізоляваність дискусії означає, що дослідники «не в повному обсязі розуміють цифрові ігри». Автор пропонує, щоб дослідники приділяли більше уваги змісту і контексту відеоігор, адже в багатьох із них елемент жорстокості застосовується не заради «жорстокості для жорстокості». Але у рамках роботи автор під поняттям «жорстока гра» розуміє саме такі ігри, де відкрито зображуються сцени насилля та жорстокості.

Також дослідження, опубліковане у журналі *Addiction and Health* у 2013 р., у процесі якого було досліджено за допомогою анкетування 384 випадково обраних учнів-школарів показують, що є приблизно 95% прямої істотної кореляції між кількістю зіграних ігор серед підлітків і занепокоєнням/депресією, замкненістю/депресією, порушеннями правил поведінки, агресією і соціальними проблемами. Однак статистично значущою кореляції між обсягом гри в комп'ютерні ігри і фізичними скаргами, проблемами мислення і проблемами уваги встановлено не було [5].

Крім того, вченими встановлено, що деякі жахи ігри

викликають тривожні розлади і панічні симптоми (наприклад, кошмари) у дітей [6, с. 9].

Однак водночас багато науковців дотримується іншої думки щодо прямого та безпосереднього зв'язку відеоігор та вчинених злочинів.

Так, у 2013 р. у відкритому листі до АПА наукова спільнота вчених-кримінологів та психологів виступила з критичною резолюцією, виданою АПА у 2005 р. Зокрема, вчені наголошують на дефектах у дослідженнях Асоціації. По-перше, вказується, що «лабораторні заходи, безумовно, мають своє місце, але <...> варто використовувати велику обережність, щоб узагальнити їх та поведінку в реальному житті, яку вони можуть тільки побічно виміряти». По-друге, вчені наголошують, що у досліджах АПА відсутні «негативні» висновки або невдалі повтори, через що неможливо мати повного уявлення про дані в цій області [7]. З цього можна зробити висновок, що дослідження, проведені АПА, мають досить теоретичний аспект і не відображають реальний взаємозв'язок між грою у відеоігри та вчиненими злочинами. Тим паче, як вказується у цьому ж листі, в іншій статті в 2014 р. («Ігри з насильством у відеоіграх і насильство в реальному світі: риторика проти даних»), заснована на відеоіграх і насильстві, психолог П. Марке повідомив, що не тільки відсутній доказ того, що ігри сприяють цим актам насильства, але й основні випуски насильницькі відеоігри фактично збіглися зі зменшенням таких злочинів.

Всупереч твердженням, що насильницькі відеоігри пов'язані з агресивними нападами і вбивствами, не було знайдено жодних доказів того, що цей носій був основний (або другорядною) причиною насильства в Сполучених Штатах.

Масові вбивства у школах низки країн світу протягом останніх двох десятиліть викликали великий суспільний інтерес до впливу насильницьких відеоігор на підлітків, у ЗМІ можна зустріти інформацію, що чи не кожен винний у цих злочинах був прихильником таких ігор та що саме вони стали причиною вчинення злочину.

В 2007 р. «причинно-наслідкові» дослідники зазначають, що в повідомлення Федерального бюро розслідувань США «Шкільний стрілок: перспектива оцінки загрози» включено захоплення «насильницькими» розвагами до однієї з попереджувальних ознак, характерних для шкільних стрільців [8, с. 3]. У цьому звіті підкреслюється, що жодну ознаку, яка характеризує особу стрілка, не варто розглядати поза контекстом або надавати їй більше ваги, ніж іншим.

Пізніший звіт ФБР показав, що немає жодного точного «профілю» для шкільних стрільців. Він також виявив, що з 41 злочинця, якого було обстежено, тільки 12% мали «певний інтерес» до відеоігор, а яких прямо і відкрито демонструються прояви жорстокості, і тільки 59% «цікавилися» будь-якими ЗМІ, в яких висвітлювалася жорстокість.

Деякі дослідники навіть припускають, що шкільні стрілки можуть мати менший інтерес до відеоігор, ніж середній молодий чоловік [9, с. 29].

Також щорічні тенденції в продажах відеоігор за останні 33 роки не були пов'язані з насильницькими злочинами одночасно і до 4 років потому. Несподівано щомісячні продажі відеоігор були пов'язані з одночасним зниженням кількості нападів за обтяжуючих обставин і не були пов'язані із вбивствами. Пошуки жорстоких відеоігор і керівництв також були пов'язані зі зменшенням посилення нападу і вбивства через 2 місяці. Зрештою, вбивства, як правило, зменшувалися протягом кількох місяців після випуску популярних жорстоких відеоігор «M-rated».

У рамках дослідження теми впливу відеоігор на вчинення неповнолітнім насильницького злочину, на думку автора, необхідно дослідити такий аспект, як агресію, і її взаємозв'язок насильством.

Спочатку варто зазначити, що саме визначення агресії сильно оскаржується. Агресія зазвичай визначається до-

слідниками як «поведінка, спрямована на іншу людину, проведена за допомогою найближчого (безпосереднього) наміру заподіяти шкоду» [4, с. 21].

Більшість психологів сходиться на думці, що агресивність – це вроджена властивість кожної живої істоти, здатність до активності, спрямованої на задоволення своїх потреб. Позитивна сторона агресивності як здатності до активності – це ініціатива до подолання труднощів, боротьба за виживання, самовдосконалення. Негативного значення агресивність набуває тоді, коли через недоліки соціальної адаптації особа конфліктує з оточенням, неадекватно засвоює і порушує моральні норми на шкоду іншим [10, с. 118].

Агресивні дії в дитини можна спостерігати вже з раннього віку. Агресія проявляється в майже імпульсивних приступах упертості, які часто вже не піддаються управлінню дорослих. Хоча такі реакції неприємні і не заохочуються, вони вважаються ненормальними. Така поведінка викликана станом дискомфорту, і в дитини немає наміри завдати шкоди оточенню.

Далі особа поступово навчається контролювати свої агресивні імпульси у прийнятних рамках. Прояв агресивності у підлітковому віці переважно залежить від реакції батьків на ті чи інші форми поведінки. Якщо ставляться нетерпимо до проявів відкритої агресії, то можуть формуватися такі символічні форми агресивності, як скигнення, упертість інші види опору.

Символічною формою агресивності у більш пізньому віці стає захоплення агресивною літературою, фільмами, а, враховуючи сучасні умови існування, захоплення комп'ютерними іграми.

Нині психологи раптово виникнення надмірної насильницької агресії у неповнолітніх пояснюють змінами у мисленні, пов'язаними зі зміною загального психоемоційного стану. За умов наявності в молодій людині готових алгоритмів дій в обставинах, пов'язаних із необхідністю застосування сили, які з дитинства формуються сучасною молодіжною культурою (ЗМІ, кіно, ігри, мережа Інтернет тощо), вона самостійно знаходить найоптимальніший варіант виходу з критичної ситуації [11, с. 20].

Більшість таких оптимальних варіантів – це засоби фізичного впливу, які свого часу були нав'язані та втілені у підсвідомість дитини жорстокими відеоіграми.

Характер і потужність насильницької агресії в молодій людині дитячого і підліткового віку прямо залежать від її психоемоційного стану, тобто від наявних і переважних на момент вчинення дій емоцій. Чим стійкішим є психоемоційний стан молодій людині, тим менш імовірними є прояви некерованої агресії.

Коли дитина має нестійку або нездорову психіку, прояви зовнішньої агресії стають некерованими. За таких умов поведінка молодій людині стає неконтрольованою, і за відсутності власних механізмів самоконтролю вона вчиняє зовнішню насильницькі дії без упевненої мотивації, стійкого умислу та чіткого усвідомлення чи розуміння власних дій [11, с. 20].

Серед головних провокуючих чинників, які безпосередньо спонукають неповнолітнього до вчинення неконтрольованих агресивно-насильницьких злочинних дій, велику роль відіграє готовність використовувати раніше закладені алгоритми вирішення критичних ситуацій, зокрема цинізм, байдужість, холоднокровність, насилля, жорстокість, свавілля, безкарність і всездозволеність, які неповнолітня особа сприймає, граючи у жорстокі відеоігри та переймаючи звідти моделі поведінки.

Варто зазначити, що застосування алгоритмів агресивно-насильницької поведінки в критичних ситуаціях є цілком закономірним для молодих людей взагалі. Це пояснюється віковими особливостями психіки людини на етапі формування її особистості та фізіології і є природною захисною функцією психіки.

З огляду на те, що дитячий і підлітковий вік вирізняється функціональною та ендокринною перебудовою організму, для будь-якої молодій людини у цьому віковому діапазоні критичною може видаватися будь-яка повсякденна ситуація, а з урахуванням підвищеної стресогенності соціального буття сучасної людини спонтанне спрацювання природних захисних механізмів психіки в дітей і підлітків є цілком природним, закономірним і майже буденним явищем [11, с. 21].

Заслуговує на увагу той факт, що виникнення ворожої форми прояву агресії залежить від специфічних умов соціального середовища, в якому розвивається особистість. До того ж, як показують дослідження, агресивна форма поведінки й агресія як елемент психіки неповнолітньої особи не зберігається з часом. Це пояснюється тим, що на особу одночасно впливають як фактори оточуючого середовища (сім'я, школа тощо), так і вікові «перебудови» організму та психіки.

Так, у дослідженнях, проведених з 2000 по 2010 рр. у США, Японії, Фінляндії та кількох інших країнах, встановлено, що немає жодних прямих доказів, що гра у жорстокі відеоігри прямо впливає на агресивну поведінку як найближчим часом після такої гри, так і через більший проміжок [4, с. 24–25]. Хоча акти агресії і були виявлені тією чи іншою мірою, але вони пов'язувалися саме з віковими, гендерними особливостями, а також із тією агресією, яка «вже була наявна» у респондентів (мається на увазі ті переконання та ідеї, які були наявні у неповнолітнього і не були отримані в процесі гри).

Отже, питання щодо впливу відеоігор на неповнолітніх як чинника вчинення останніми насильницьких злочинів досі точно не вирішено. Серед широкого загалу суспільства та у ЗМІ відеоігри (особливо такі, в яких відкрито ілюструються сцени жорстокості) розглядаються як чи не найголовніша причина насилля серед підлітків.

У науковому світі теж досі вчені не дійшли згоди з цього питання. Численні дослідження не показують чіткого результату та не дають одноголосної відповіді щодо причинно-наслідкового зв'язку між пристрастю особи до відеоігор та насиллям чи злочинами.

Але не можна казати, що відеоігри, особливо «жорстокі», не справляють жодного впливу на розум та поведінку неповнолітньої особи. Певні дослідження, хоча і піддаються певній критиці за «однобокості» висновків щодо прямого наслідкового зв'язку електронних розваг із насиллям, містять беззаперечні факти, що частий перегляд жорстоких сцен може призвести до зменшення соціальної емпатії і чутливості до агресії.

Але необхідно брати до уваги, що на агресивну поведінку особи впливає цілий комплекс чинників і відеоігри є лише одним елементом цієї системи. Вони є скоріш одним із «каталізаторів» жорстоких дій особи. З метою попередження таких дій необхідно шукати першопричинну агресії. Зазвичай ними є неблагополучні сім'ї, в яких неповнолітні діти є свідками постійних сварок батьків, цькування у школі, серед однолітків тощо. В таких ситуаціях підліток намагається шукати у відеоіграх «притулок» від проблем реального світу, бо не може їх вирішити.

До того ж, граючи у такі ігри, особа має змогу «виплеснути» агресію, яка в ній накопичилася без шкоди для оточення, – замість того, щоб шукати змогу завдати реальної фізичної шкоди живим людям, така шкода завдається лише віртуальним особам.

Також треба наголосити на ролі батьків у процесі формування агресії і жорстокості у неповнолітнього. Нині запроваджено кілька систем вікового маркування відеоігор, за якими можна дізнатися, який зміст має та чи інша гра. Батькам необхідно стежити за тим, в які ігри грають їх діти, а також проводити бесіди щодо неможливості застосування побаченого у відеоігрі у реальному житті.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сметаніна Н.В. Наукові підходи до теорії злочинності у сучасній українській кримінології: моногр. / за заг. ред. В.В. Голіни. Х.: Право, 2016. 192 с.
2. Иванов А.В. Негативное влияние современного телевидения и компьютерных игр на преступность несовершеннолетних. Вестник ТИСБИ. 2014. № 15. С. 35–45.
3. Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media (2005). URL: apa.org/about/policy/intracive-media.pdf.
4. Literature review on the impact of playing violent video games on aggression, 2010 (Australian Government – Attorney General's Department). 50 с.
5. A Study of the Correlation between Computer Games and Adolescent Behavioral Problems. Addict Health. 2013. № 5. URL: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3905568>.
6. VandenBulck J. Media use and dreaming: the relationship among television viewing, computergameplay, and nightmare sorpleasant dreams. Dreaming. 2004. № 14(1). 30 с.
7. Scholar's Open Letter to the APA Task Force On Violent Media Opposing APA Policy Statements on Violent Media. URL: <https://ru.scribd.com/doc/223284732/Scholar-s-Open-Letter-to-the-APA-Task-Force-On-Violent-Media-Opposing-APA-Policy-Statements-on-Violent-Media>.
8. Craig A. Anderson Douglas A. Gentile Katherine E. Buckley. VIOLENT VIDEO GAME EFFECTS ON CHILDREN AND ADOLESCENTS Theory, Research, and Public Policy. Buckley, 2007. 199 с.
9. Ferguson C. The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Link or Moral Panic? Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling. 2008. № 5. С. 25–37.
10. Волянська О.В. Проблема агресивної поведінки підлітків: фактори та механізми соціалізації. Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого». Серія: Соціологія. 2016. № 3. С. 117–134.
11. Орлов Ю.Ю. Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини / Ю.Ю. Орлов, Ю.Б. Ірхін. Криміналістичний вісник. 2014. № 1. С. 17–25.

УДК 343.32

ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА ВИДИ ЗЛОЧИНІВ ПРОТИ ОСНОВ НАЦІОНАЛЬНОЇ БЕЗПЕКИ УКРАЇНИ

GENERAL CHARACTERISTICS AND TYPES OF CRIMES AGAINST THE BASIS NATIONAL SECURITY OF UKRAINE

Лесяк Н.І., студентка

*Інститут права та психології
Національного університету «Львівська політехніка»*

Кушніт В.П., к.ю.н., доцент,
доцент кафедри кримінального права і процесу

*Інститут права та психології
Національного університету «Львівська політехніка»*

У статті проведено аналіз кримінального законодавства, що визначає види злочинів проти основ національної безпеки України. Розкрито поняття злочинів, які вчиняються проти основ національної безпеки України. Розглянуто проблеми класифікації злочинів проти основ національної безпеки України та запропоновано напрями їх вирішення. Злочини проти основ національної безпеки України є найбільш небезпечними посяганнями на суспільні відносини, які забезпечують державну безпеку, обороноздатність, незалежність держави, її конституційний лад. Без належної кримінально-правової охорони цих суспільних відносин неможливе нормальне функціонування держави та відповідних її інститутів. При визначенні видів злочинів проти основ національної безпеки України, а особливо при встановленні їх класифікації, з'являються певні складнощі, які впливають з відсутності однакового розуміння цього питання у теорії кримінального права. Виходячи з цього, розроблення повноцінної класифікації злочинів проти основ національної безпеки України буде доцільним та актуальним у науці кримінального права.

Ключові слова: злочин, національна безпека України, злочини проти основ національної безпеки України, державна зрада, диверсія, шпигунство, зміна конституційного ладу, захоплення державної влади, посягання на територіальну цілісність України, зміна меж державного кордону України, посягання на життя державного діяча, перешкоджання діяльності Збройних Сил України.

В статье проведен анализ уголовного законодательства, определяющего виды преступлений против основ национальной безопасности Украины. Раскрыто понятие преступлений, которые совершаются против основ национальной безопасности Украины. Рассмотрены проблемы классификации преступлений против основ национальной безопасности Украины и предложены направления их решения. Преступления против основ национальной безопасности Украины являются наиболее опасными посягательствами на общественные отношения, обеспечивающие государственную безопасность, обороноспособность, независимость государства, его конституционный строй. Без надлежащей уголовно-правовой охраны этих общественных отношений невозможно нормальное функционирование государства и соответствующих его институтов. При определении видов преступлений против основ национальной безопасности Украины, а особенно при установлении их классификации, появляются определенные трудности, вытекающие из отсутствия единообразного понимания этого вопроса в теории уголовного права. Исходя из этого, разработка полноценной классификации преступлений против основ национальной безопасности Украины будет целесообразным и актуальным в науке уголовного права.

Ключевые слова: преступление, национальная безопасность Украины, преступления против основ национальной безопасности Украины, государственная измена, диверсия, шпионаж, изменение конституционного строя, захват государственной власти, посягательство на территориальную целостность Украины, изменение пределов государственной границы Украины, посягательство на жизнь государственного деятеля, препятствование деятельности Вооруженных Сил Украины.