

УДК [316.624.2 : 316.613.434:004.738.5]-053.6(043.3)

doi: 10.15330/ps.12.1.5-10

Олена Блискун

докторка психологічних наук, доцентка,
професорка кафедри психології та соціології,
Східноукраїнський національний
університет ім. В. Даля
ORCID: 0000-0001-7875-7714
e-mail: bliskoon@ukr.net

Olena Blyskun

Doctor of Psychology, Associate Professor,
Professor of the Department of Psychology and
Sociology, Volodymyr Dahl East-Ukrainian
National University
ORCID: 0000-0001-7875-7714
e-mail: bliskoon@ukr.net

ПСИХОЛОГІЧНІ СКЛАДОВІ АГРЕСИВНОЇ ПОВЕДІНКИ МОЛОДІ В INTERNET СПІЛКУВАННІ

PSYCHOLOGICAL COMPONENTS OF AGGRESSIVE BEHAVIOR OF YOUTH IN INTERNET COMMUNICATION

Анотація. *Мета* дослідження полягає у тому, щоб виявити психологічні складові агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні. **Методи.** У дослідженні застосовано методи спостереження, бесіда, анкетування, методи аналізу документів та експертних оцінок, стандартизовані та проєктивні методи дослідження, за допомогою яких розкрито особливості спостереження, анкетування, комп'ютерного поліграфного обстеження, моделювання; констатувальний та формувальний експерименти, діагностики показників і форм агресії агресивної поведінки особистості в Інтернет спілкуванні. **Результати.** Визначено систему соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді в кіберпросторі: предиспозиційні особистісні чинники агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні (когнітивних особливостей особистості, дисоціативних уявлень, соліпсичних інтродекцій); предиспозиційні чинники віртуального середовища кіберпростору (анонімності, невидимості, самоорганізації, асинхронності, рівності, безтілесності, насильства в мультимедійному контенті кіберпростору, скінченної множини форм агресивної поведінки в кіберпросторі, інтернет-культури віртуальних молодіжних спільнот); ситуативні чинники, що відображають об'єктивну складову віртуальної соціальної ситуації (ролей, типу віртуального середовища, засобів інтерактивної віртуальної взаємодії, аверсивної події); ситуативні чинники агресивної поведінки молоді, що відображають суб'єктивну складову віртуальної соціальної ситуації (суб'єктивної інтерпретації віртуальної соціальної ситуації, цілей агресивної поведінки, правил і норм, емоційного сприйняття віртуальної соціальної ситуації). На підставі досліджень соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді, системної ментальної репрезентації мережі Інтернет розроблено системну загальну модель агресії, яка орієнтована на людину як у віртуальній, так і реальній ситуаціях, та засоби соціально-психологічної редукції кіберагресії та запобігання їй.

Ключові слова: соціально-психологічні чинники, Інтернет, молодь, спілкування, кіберагресія, агресивна поведінка.

Abstract. *Purpose* of the study of the study is to identify the psychological components of aggressive behavior of young people in online communication. **Methods.** The research uses methods of observation, interviews, questionnaires, methods of document analysis and expert assessments, standardized and projective research methods, which revealed the features of observation, questionnaires, computer polygraph examination, modeling; ascertaining and formative experiments, diagnostics of indicators and forms of aggression of aggressive behavior of the person in Internet communication. **Results.** The system of socio-psychological factors of aggressive behavior of young people in cyberspace is determined: predisposing personal factors of aggressive behavior of young people in Internet communication (cognitive personality traits, dissociative ideas, solipsic introjections); predisposing factors of the virtual environment of cyberspace (anonymity, invisibility, self-organization, asynchrony, equality, disembodiment, violence in multimedia content of cyberspace, a finite set of forms of aggressive behavior in cyberspace, Internet culture of virtual youth together); situational factors that reflect the objective component of the virtual social situation (roles, type of virtual environment, means of interactive virtual interaction, aversive event); situational factors of aggressive behavior of young people, reflecting the subjective component of the virtual social situation (subjective interpretation of the virtual social situation, goals of aggressive behavior, rules and regulations, emotional perception of the virtual social situation). Based on studies of socio-psychological factors of aggressive behavior of young people, systematic mental representation of the Internet developed a systematic general model of aggression, which focuses on people in both virtual and real situations, and means of socio-psychological reduction and prevention of cyber aggression.

Keywords: socio-psychological factors, Internet, youth, communication, cyber-aggression, aggressive behavior.

Постановка проблеми. Сучасні інформаційні технології істотно збільшили можливості міжособистісного і масового спілкування в мережі Інтернет, створили віртуальне середовище для різного виду online-спілкування, основу якого становить молодіжна спільнота, котра дедалі більше віддає перевагу різним формам «кібер-стосунків» натомість реальному спілкуванню. При цьому взаємодія здійснюється за допомогою різноманітних сервісів: форумів, блогів, Internet-щоденників, групових Internet-ігор, соціальних мереж тощо.

Разом із тим, виникли нові види і форми агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет: флеймінг, наклеп, гепіслепінг, тролінг, соціотехніка, кіберпереслідування та ін. Вони досить різноманітні і недостатньо вивчені. Для таких агресивних дій молоді є багато термінів, дефініції яких не однозначні, не точні та не відображають ні причин агресії, ні її особливостей. Наприклад, cyber-aggression, cyber-bullying, cyber-harassment, electronic aggression, online або Internet bullying, online-aggression, online-harassment та ін., що зазвичай відбивають індивідуальні особливості дослідників і не мають аналогів в українській мові. Основними негативними наслідками таких форм агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (кіберагресії) для жертви є депресія, стрес, гнів, суїцид.

Отже, вивчення психологічних складових агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні є актуальним завданням, яке піднімається в цій статті.

Аналіз останніх досліджень. З'ясовано, що питанням дефініцій терміна «агресія» в зарубіжних і вітчизняних психологічних дослідженнях приділяється значна увага, проте термінологічні відмінності залишаються. Основною складністю, пов'язаною із цим, є семантичне перекриття понять елементами, що складають дефініції, а також наявність великої кількості різних, часто конкуруючих, теорій агресії.

Розроблено власну класифікацію підходів до дефініцій терміна «агресія» в реальному просторі, яка включає такі елементи систематизації: підходи, що ґрунтуються на оцінці поведінки і наслідків агресії; на оцінці намірів агресора; на оцінці поведінки і намірах агресора; на емоційному стані й поведінці агресора; глибинно-психологічні підходи; нормативні підходи; підходи на основі цільових устремлень дій агресора; не розмежовані підходи; інтегративні підходи (Anderson A., Bushman, 2002).

При цьому частина дослідників агресії функціонально розглядають її як прояв активного захисту, біологічно доцільну форму поведінки, яка сприяє виживанню й адаптації, аналог творчої активності людини, що прагне самоствердитися. Це веде до розширення трактування терміна «агресія», що майже стає синонімом слів «асертивність». Ряд авторів диференціюють поняття «агресія» на типи (доброякісна, зляккісна, реактивна, проактивна тощо) (Huesmann, 1998).

Встановлено, що незалежно від використовуваних термінів, які позначають різні типи (види, підкласи) агресії, вони визначаються або мотивовані різними типами цілей чи їх комбінацією. На підставі цього розроблено класифікацію типів цілей: цілі, що відображають позитивні функціональні аспекти агресії; «нейтральні» цілі; цілі, що відображають негативні аспекти агресії; безцільні.

З урахуванням сучасних тенденцій у дослідженнях феномену агресії розроблено нову класифікацію підходів до дефініцій понятійного апарату феномену молодіжної агресії в мережі Інтернет на основі типу простору: дефініції, що ґрунтуються на понятійному апараті традиційних форм і видів агресії в реальному просторі (Crick, Werner, Casas, 1999); дефініції, що ґрунтуються на властивостях і особливостях кіберпростору (мережі Інтернет) (Olsen, Smreker); дефініції, що ґрунтуються на інтеграції понятійного апарату традиційних форм і видів агресії в реальному просторі з понятійним апаратом агресії в кіберпросторі (інтегративні підходи) (Noorbaloochi).

Мета дослідження полягає у тому, щоб виявити психологічні складові агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні. Завдання дослідження полягають у тому, щоб: 1) розробити модель розвитку мережі Інтернет як соціально-психологічного об'єкта та її системну ментальну репрезентацію молоддю; 2) виділити та емпірично дослідити систему соціально-психологічних чинників, що детермінують агресивну поведінку молоді в

Интернет спілкуванні; 3) розробити системну загальну модель агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні;

Методи і методика дослідження. Для досягнення мети та розв'язання завдань у дослідженні застосовано методи спостереження, анкетування, комп'ютерного поліграфного обстеження, моделювання; констатувальний та формувальний експерименти, методики діагностики показників і форм агресії А. Басса–А. Даркі та «Агресивна поведінка» (С. Ільїн, П. Ковальов); опитувальники «Молодь і агресивна поведінка в мережі Інтернет», «Учитель і агресивна поведінка молоді в мережі Інтернет» та «Батьки й агресивна поведінка молоді в мережі Інтернет» (О. Блискун).

Виклад основних положень. Проведено дослідження мережі Інтернет як соціально-психологічного об'єкта із застосуванням загального генетичного закону культурного розвитку Л. Виготського та генетико-моделюючого підходу С. Максименка і розроблено модель розвитку мережі Інтернет, яка відображає процес виникнення кіберпростору та динаміку системи: чинників (технічних, соціальних, соціально-психологічних і психологічних), що детермінують соціальну взаємодію в мережі Інтернет; подій – створення контенту, віртуальних спільнот, соціальних мереж, інтернет-культури тощо; результатів – процес «заселення» («освоєння») кіберпростору, інтерактивної взаємодії реального простору з кіберпростором та ін.

З'ясовано, що починаючи з технічних чинників, які уможливили створення мережі Інтернет, вона спершу стала соціальним чинником, у подальшому перетворилася на групу соціально-психологічних чинників, що визначають взаємодію людей у мережі, включаючи й агресивну поведінку. Згодом це привело до становлення системної ментальної репрезентації кіберпростору, виникнення віртуальних спільнот та інтернет-культури (віртуальної культури).

На підставі аналізу досліджень (С. Бондаренко, Н. Носов, А. Цимбалюк та ін.), найбільш повне уявлення про системну ментальну репрезентацію кіберпростору ґрунтується на тому, що віртуальна реальність (кіберпростір) і дійсна реальність (реальний простір) сприймаються як два різні світи (простори), мають принципово різні фізичні основи і структури соціальної взаємодії між індивідами, при цьому віртуальна реальність породжується дійсною (константною) реальністю, а кіберпростір розглядається як смисловий варіант віртуальної реальності.

Проте моделі ментальної системної репрезентації молоддю кіберпростору разом з реальним простором не розглядалися, що не дозволяє теоретично обґрунтувати і пояснити деякі нові для мережі Інтернет явища та ефекти, наприклад, віртуальну соціальну взаємодію, виникнення агресії та агресивну поведінку, її форми, чинники тощо.

Розроблено модель системної ментальної репрезентації молоддю мережі Інтернет, яку побудовано на основі теорії поля К. Левіна, оскільки вона базується на просторовому поданні психологічних структурних понять, а не на вербальному, яке є менш точним і неоднозначним. У моделі інтерактивна взаємодія між просторами реалізується у вигляді регіону програмно-апаратних засобів та інтерфейсів мережі Інтернет, межі якого мають властивість проникності, що дозволяє двом просторам і людині P здійснювати інтерактивну взаємодію.

Модифіковано рівняння поведінки К. Левіна для опису поведінки індивіда як у реальному, так і віртуальному світі (кіберпросторі, мережі Інтернет), яке можна записати: $B = f(P, E_R, E_V)$, де B – поведінка (*behavior*); P – особа (*person*); E_R – оточення з реального світу (простору); E_V – оточення з кіберпростору. Існують численні приклади поведінки суб'єктів, що підтверджують таку ментальну системну репрезентацію молоддю кіберпростору (ефект «онлайн розгальмування» (*online disinhibition effect*) тощо).

Формалізовано базовий понятійний апарат дослідження і введено такі поняття:

Віртуальна соціальна взаємодія – це взаємний вплив індивідів (суб'єктів) і об'єктів кіберпростору на дії один одного за допомогою різних видів комунікації, що реалізується

без фізичної присутності всіх суб'єктів (учасників) на основі програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій (мережі Інтернет тощо).

Віртуальна соціальна ситуація – це розподілена в кіберпросторі і часі віртуальна соціальна взаємодія, що реалізується на основі програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій, характеризується якісною визначеністю свого змісту і динамічним розподіленим складом учасників.

Віртуальні спільноти є соціальними агрегаціями, які виникають на основі процесів породження та інтерактивної взаємодії реального і кібернетичного просторів.

Породжені віртуальні спільноти – виникають у кіберпросторі на основі соціальних груп, що існують у реальному просторі.

Інтерактивні віртуальні спільноти – виникають відносно самостійно на основі інтерактивної взаємодії реального і кібернетичного простору.

Константна агресія – це агресія, наявна в реальному часопросторі.

Кіберагресія – агресія, що породжується константною агресією в кіберпросторі і набуває форм, базованих на законах, властивостях і характеристиках цього специфічного простору, які реалізуються через програмно-апаратні засоби та інтерфейси інформаційних технологій мережі Інтернет.

Інтерактивна агресія – це агресія в реальному (константному) часопросторі, спричинена різними формами кіберагресії, котра виникає під час інтерактивної взаємодії кібернетичного і реального просторів.

На основі підходу В. Бушмана і Л. Хаєсманна (Bushman, Huesmann, 2010), згідно з яким агресивна поведінка у реальному просторі є результатом взаємодії ситуативних чинників (situational factors) з передиспозиційними чинниками (predisposing factors), розробленої моделі динаміки розвитку мережі Інтернет як соціально-психологічного об'єкта, а також системної ментальної репрезентації мережі Інтернет, кіберагресію можна розглядати як наслідок віртуальної взаємодії ситуативних чинників (situational factors) кіберпростору з передиспозиційними чинниками (predisposing factors) цього простору.

Запропоноване формалізоване визначення соціально-психологічних чинників агресивної поведінки в мережі Інтернет: соціально-психологічними чинниками агресивної поведінки в мережі Інтернет є чинники, що формуються на рівні віртуальних спільнот і властивостей (особливостей) кіберпростору, які впливають на агресивну поведінку індивіда або людей у віртуальних соціальних ситуаціях; соціально-психологічні передиспозиційні чинники агресивної поведінки – це чинники, які роблять свій вплив до початку поведінки, шляхом збільшення або зменшення потягу людини (індивіда, особи) або людей (популяції) до здійснення агресивних дій.

Виходячи з розроблених моделей і формалізованих уявлень виконано класифікацію соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет. Встановлено, що основними соціально-психологічними чинниками, які детермінують агресивну поведінку молоді в мережі Інтернет (кіберпросторі) є: передиспозиційні особистісні чинники агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (когнітивних особливостей особистості, дисоціативних уявлень, соліпсичних інтроєкцій); передиспозиційні чинники віртуального середовища кіберпростору (анонімності, невидимості, самоорганізації, асинхронності, рівності, безтілесності, насильства в мультимедійному контенті кіберпростору, скінченної множини форм агресивної поведінки в кіберпросторі, інтернет-культури віртуальних молодіжних спільнот); ситуативні чинники, що відображають об'єктивну складову віртуальної соціальної ситуації (ролей, типу віртуального середовища, засобів інтерактивної віртуальної взаємодії, аверсивної події); ситуативні чинники агресивної поведінки молоді, що відображають суб'єктивну складову віртуальної соціальної ситуації (суб'єктивної інтерпретації віртуальної соціальної ситуації, цілей агресивної поведінки, правил і норм, емоційного сприйняття віртуальної соціальної ситуації).

Розроблено комплексну методику дослідження соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет, що дозволяє оцінити нервово-емоційні

прояви агресії у віртуальних соціальних ситуаціях в *online*-режимі на основі методів комп'ютерної електроенцефалографії та поліграфного обстеження, багаторівневого голосового поліграфного обстеження, елементів одностороннього інтерфейсу мозок–комп'ютер, яка включає реєстрацію параметрів, що характеризують нервово-емоційний стан досліджуваного (рівень стресу, ступінь невпевненості, ступінь хвилювання, амплітуду руху очей, сигнали та ритми електричної активності ділянок кори головного мозку, сигнали напруження і загального рівня збудження м'язів, шкірно-гальванічні реакції), статистичну обробку та побудову графіків реєстрованих параметрів.

Запропоновано комплексну методику ідентифікації випробовуваних, яка спирається на їхні індивідуальні особливості тонкої моторики руки при переміщенні миші, джойстика та введенні інформації з клавіатури, які виконуються автоматично і без жорсткого контролю свідомості, а також оцінювати «істинність» наданої інформації на основі аналізу їхніх голосових параметрів.

На підставі дослідження емоційних проявів агресії молоді у віртуальних соціальних ситуаціях, яке було проведено з використанням розробленої комплексної методики в *online*-режимі встановлені як статистично значущі (критерій Колмогорова–Смирнова, $p < 0,05$), так і динамічні індивідуальні відмінності параметрів (концентрації параметрів амплітуди руху очей, сигналів α - та β -ритмів електричної активності ділянок кори головного мозку, сигналів напруження M_1 і загального рівня збудження B_r м'язів випробовуваних та ін.), що характеризують такі прояви. Показано, що рівень стресу Str змінюється від низького до екстремальних значень і становить до 15% у загальній частці (часу) віртуальної агресивної взаємодії, а ступінь невпевненості SNS змінюється від низького до високого рівнів. При цьому ступінь хвилювання Exc у досліджуваних не перевищує допустимого рівня.

Виявлено, що в кібер-стосунках користувачів існує істотна, яскраво виражена індивідуальна емоційна насиченість, мають місце випадки виникнення «віртуального кохання», показано, що це може мати негативні наслідки і, в ряді випадків, призводити до агресивних дій і насильства в реальному світі (інтерактивної агресії) з боку різного виду кримінальних елементів.

Отже, вплив соціально-психологічних чинників приводить до істотних змін нервово-емоційного та функціонального стану випробовуваних і має специфічний, чітко окреслений індивідуальний характер при віртуальній соціальній агресивній взаємодії. Це треба враховувати при розробці засобів допомоги жертвам агресії та редукції кіберагресії.

Висновки. Проведений аналіз дає змогу зробити загальний висновок про психологічні складові агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні, що підтверджує гіпотезу дослідження: 1. Розроблено модель динаміки розвитку мережі Інтернет як соціально-психологічного об'єкта, яка дозволяє визначити особливості глобальної соціальної системи кіберпростору, її структуру, а також взаємодію із соціальними структурами та елементами (індивідами) реального простору. 2. Розроблено модель системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору в поєднанні з реальним простором, яка ґрунтується на відношенні породження та інтерактивності між просторами. Для опису поведінки індивіда як у реальному, так і в кіберпросторі, модифіковано рівняння К. Левіна, що дозволяє із загальних позицій здійснити опис і дослідження поведінки молоді в реальному просторі, кіберпросторі та в їх взаємозв'язку. 3. Визначено систему соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет: предиспозиційні особистісні чинники (когнітивних особливостей особистості, дисоціативних уявлень, соліпсичних інтроекцій); предиспозиційні чинники віртуального середовища кіберпростору (анонімності, невидимості, самоорганізації, асинхронності, рівності, безтілесності, насильства в мультимедійному контенті кіберпростору, скінченної множини форм агресивної поведінки в кіберпросторі, інтернет-культури віртуальних молодіжних спільнот); ситуативні чинники, що відображають об'єктивну складову віртуальної соціальної ситуації (ролей, типу віртуального середовища, засобів інтерактивної віртуальної взаємодії, аверсивної події); ситуативні чинники агресивної поведінки молоді, що відображають суб'єктивну складову

віртуальної соціальної ситуації (суб'єктивної інтерпретації віртуальної соціальної ситуації, цілей агресивної поведінки, правил і норм, емоційного сприйняття віртуальної соціальної ситуації). 4. Емпірично встановлено, що існують закономірності змін нервово-емоційного стану випробовуваних, які мають специфічний і яскраво виражений індивідуальний характер у віртуальних соціальних ситуаціях при агресивній віртуальній взаємодії (рівень стресу, ступінь невпевненості, ступінь хвилювання тощо). 5. Розроблено системну загальну модель агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (Systemic General Aggression Model – SGAM), що розвиває соціально-когнітивний потенціал моделі агресії К. Андерсона і Б. Бушмана, охоплює багатоманітну ментальну репрезентацію молоддю кіберпростору та систему соціально-психологічних чинників агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет, а також дозволяє враховувати агресивну поведінку молоді як у реальному, так і в кібернетичному просторі (фази константної, кібер та інтерактивної агресії). 6. Перспективним напрямом подальших досліджень в контексті запропонованої нами тематики може бути акцентування уваги на вивченні соціально-психологічних механізмів проявів агресії молоді у кіберпросторі, розгляд даної проблеми на гендерному рівні та розробка дієвих психолого-інформаційних алгоритмів щодо запобігання проявам кіберагресії особистості.

1. Anderson A., Bushman B. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 27–51.
2. Bushman B. J., Huesmann L. R. (2010). Aggression. *Handbook of social psychology* / S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), 5th ed. New York: John Wiley & Sons, 23, 833–863 [in English].
3. Crick N., Werner N., Casas J. (1999). Childhood aggression and gender: A new look at an old problem [in English].
4. Huesmann L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. *Human aggression: Theories, research, and implications for social policy San Diego* / R. G. Geen (Ed.). CA : Academic Press, 73–109 [in English].
5. Noorbaloochi S. Massachusetts Bans Electronic Bullying. Retrieved from: <http://www.theepochtimes.com/n2/united-states/massachusetts-bans-electronic-bullying-31861.html> [in English].
6. Olsen J., Smreker K. Moral orientation and coping strategies for teen electronic social aggression: developing themes for public service messages and advocacy groups. P. 146–153. Retrieved from: <http://www.google.com.ua/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBcQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.childrenscentral.msu.edu%2Fawards%2Fprevious%2520Award%2520Winners%2FOlsen%2520Smreker%2520Paper.pdf&rc=j&q=Olsen%20j.%20MORAL%20ORIENTATION%20AND%20COPING%20STRATEGIES%20FOR%20TEEN%20ELECTRONIC%20SOCIAL%20AGGRESSION%3A%20DEVELOPING%20THEMES%20FOR%20PUBLIC%20SERVICE%20MESSAGES%20AND%20ADVOCACY%20GROUPS&ei=QLMaTrWtMOq-gbTk-jXBw&usq=AFQjCNGm1vIHznLAscumyaiHnLPon9fNw&cad=rja> [in English].

Блискун О. Психологічні складові агресивної поведінки молоді в Інтернет спілкуванні. *Психологія особистості : науковий теоретико-методологічний і прикладний психологічний журнал*. Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2022. Т. 12. № 1. С. 5–10. doi: 10.15330/ps.12.1.5-10.
