

УДК [343.61 004]–053.5

DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v037.2022.3>**О. І. Бойчук**ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9331-8039>*аспірант кафедри філософії і соціальної антропології імені професора І. П. Стогнія
Переяслав-Хмельницького педагогічного університету***М. М. Стадник**ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4264-8054>*доктор філософських наук,
професор кафедри парламентаризму
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

ПРОБЛЕМИ МОЛОДІЖНОЇ АГРЕСІЇ, БУЛІНГУ ТА КІБЕРБУЛІНГУ У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Актуальність проблеми. Буття сучасної молоді характеризується масовим впливом цифрових гаджетів на пізнавальний процес та процеси формування суспільних цінностей. Інформаційні технології поступово перетікають у стиль життя та міцно вкорінюються в нього, внаслідок чого велика кількість молодих людей живе, навчається, знайомиться, розважається та мислить крізь призму інформаційно-віртуальної реальності, вплив якої на соціалізацію молоді очевидний, тому вимагає комплексного, міждисциплінарного дослідження цієї проблеми. Сучасне інформаційне суспільство активно перебудовується та істотно перебудовує структуру й динаміку людської діяльності на всіх рівнях, вирішальне значення для економічного та соціального життя, а також для характеру діяльності людини набуває становлення нового соціального укладу, що ґрунтується на телекомунікаціях та конвергенції інформаційних і комунікаційних технологій, що породжує істотно нові, мало осмислені форми соціальних девіацій, що вносять свої правки в процес соціалізації молодого покоління.

У стабільній фазі суспільного розвитку більшість людей дотримуються соціальних норм та мають певні червоні лінії, що здебільшого утримують їх від небажаної поведінки, але в контексті глобальних соціальних трансформацій необхідності набувають нові форми соціальних девіацій та викривлень, оскільки, з одного боку, визначають перехід від однієї системи соціального устрою до іншої, з іншого боку, вони є їх показником, оскільки будь-яка трансформація у соціумі тягне за собою різного роду кризи, нестійкість, втрату стабільності. У сучасному українському суспільстві активно формуються нові форми соціальних девіацій, такі як кібербулінг, інтернет-шахрайство, кібервійни, інтернет-атаки, які потребують осмислення з боку соціальної філософії та інших дисциплін.

Зазначені соціальні проблеми підсилюються глобальним впровадженням дистанційного

навчання, що призводить до збільшення часу, котрий молоді люди проводять за комп'ютером. Закриття спортивних гуртків та секцій, своєю чергою, ускладнює залучення молоді до спортивних дисциплін, що призводить до надлишку вільного часу в молоді, відсутності можливостей проявити себе в конкурентному середовищі однокласників, у спортивних іграх чи змаганнях, що часто компенсується агресивними проявами в міжособистісних стосунках у реальному житті, а також у віртуальному всесвіті. Ці форми агресії перебувають у симбіотичному зв'язку та можуть переходити одна в одну. Застрелив сусіда в грі-симуляторі, побив та образив у реальному житті, або ж навпаки, не зміг впоратися з ним фізично, буду цькувати, ображати та всіляко зводити рахунки у віртуальному світі. Або ж ще один з поширених випадків – програв знайомому віртуальний поєдинок, відігрався у разі зустрічі за допомогою фізичного насильства. Як бачимо, ігри віртуальні, а почуття реальні, ось чому ступінь перенесення ігрових соціальних поведінкових моделей на нинішньому рівні вивчення проблеми залишається надзвичайно високим.

Метою статті є концептуальне виявлення глибинних кореляційних зв'язків між геймерством, онлайн-розвагами та збільшенням рівня молодіжної агресії, що своєю чергою призводить до розвитку соціальних девіацій, зокрема булінгу та кібербулінгу. **Мета статті** – висвітлити та показати, що агресивні ігри є причиною розвитку десенсибілізації. На прикладі однієї з найбільш популярних ігор RDR-2 online проаналізувати, як ігри впливають на розвиток толерантності до жорстокості та насилля, руйнують природні «червоні лінії», які виконують роль психологічних бар'єрів перед скоєнням вбивства, та навчають вбивати; проаналізувати можливості імплементації іноземного досвіду та перспективи розвитку соціокультурних реформ в українському суспільстві, що необхідні для розв'язання зазначеної проблеми.

Наукова новизна. Уперше у сучасній соціально-філософській думці проведені паралелі та показані причинно-наслідкові зв'язки між комп'ютерними іграми та підвищенням рівня молодіжної агресії, внаслідок чого виникають такі соціальні феномени, як булінг та кібербулінг.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення проблеми впливу віртуальних розваг розпочалося у 80-х роках ХХ століття у Сполучених Штатах Америки та країнах Західної Європи. У більшості сучасні наукові роботи з цієї проблематики спираються на праці авторів-дослідників у царині соціалізації молоді у віртуально-техногенному суспільстві, що були написані у середині 90-х років минулого століття, таких як: К. Янг, Д.А. Голдберг, М. Гріфітс, Д.Р. Гаррісон, М. Коул, Е.Л. Андерсон [15, с. 18]. Більшість сучасних американських учених-дослідників у цій сфері спираються на роботи одного або ж декількох з цих учених, котрі вивчали переважно психологічні аспекти впливу електронних розваг на поведінку молоді у суспільстві. На нашу думку, на момент проведення цих досліджень рівень техногенності суспільства був значно нижчим, ніж сьогодні, і проблема не мала глобального характеру. Нині ж її сутність та масштаби набули якісно нового рівня і потребують переосмислення з боку соціальних наук, зокрема соціальної філософії, адже ступінь розробки проблеми в Україні, на нашу думку, є початковим. У сучасній соціально-філософській думці не існує жодного соціально-філософського дослідження, яке б поєднувало у собі проблему засилля комп'ютерних ігор, та їх взаємозв'язок з активно зростаючим рівнем молодіжної агресії на вулиці, в школі, вдома чи в Інтернеті, що призводить до появи такого соціального феномену, як булінг.

Дослідниця цієї проблеми В. Медведева зробила висновок, що кіберсоціалізація людини, з одного боку, є формою психологічного насильства, а з іншого – інноваційним соціальним феноменом, уже давно стала фактичною реальністю нашого світу, невід'ємною частиною соціалізації сучасної особистості, а також двигуном науково-технічного, економічного та соціального прогресу людського суспільства, адже молодь соціалізується в те суспільство, яке вона отримала «у спадок» від попереднього покоління, але процес соціалізації відбувається незалежно від наявності чи відсутності сприятливих умов для цього [11, с. 584–595].

У дисертаційній роботі Я. Башманівської «Віртуальне спілкування і самотність людини» ґрунтовно досліджена проблема соціалізації молоді у сучасному інформаційному суспільстві. У роботі подається глибоке філософське осмислення природи самотності молодшої людини, що живе в оточенні інформаційних технологій, проаналізовані причини актуалізації проблеми самотності та явище соціального виключення, досліджена

проблема усамітнення й єдності в умовах глобалізації, охарактеризована самотність як одна з причин втечі підлітка у віртуальну реальність, виявлено причинно-наслідкові зв'язки самотності та самогубства [2, с. 271]. У роботі Н. Юхименко «Феномен булінгу в контексті соціалізації особистості» здійснено спробу аналізу булінгу як соціально-філософського феномену. Визначено, що молоде покоління транслює саме ті цінності, які формуються через взаємодію із середовищем, суспільством, у якому воно зростає. Ціннісні орієнтації особистості охарактеризовано як елементи внутрішньої структури особистості, що сформовані та закріплені життєвим досвідом індивіда в процесі соціалізації. Булінг визначено як цькування через насилля в процесі персоналізації [14, с. 3–5].

Важливу роль у розробці та актуалізації проблеми впливу медіа та електронних розваг на соціалізацію молоді відіграли роботи американського академіка Барбари Дж. Вілсон, котра у своїх роботах систематично наголошувала на необхідності обмеження пагубного впливу екранів, зменшення рівня агресії, котре подається молоді з екрана телевізора, та у сюжетах комп'ютерних ігор через випадки перенесення агресії в реальне життя. Барбара Дж. Вілсон однією з перших учених розглядала систему цінностей та високу соціальну інтеграцію як альтернативу соціальним девіаціям та ризикам інформаційного суспільства [4, с. 5–35].

Так, на думку американських психологів (R. Weber, Katharina-Maria Behr, R. Tamborini, U. Ritterfeld, K. Mathiak, J.E. Brand, C.J. Ferguson, M.K. Miller, A. Summers, J.K. Murphy, B.S. Alpert, S.S. Walker), найсильніше «затягують» та провокують агресивні моделі поведінки саме ігри з видом «з очей», або ж, як їх ще називають, «ігри від першої особи», в яких гравець цілком і повністю ідентифікує себе з певним комп'ютерним персонажем та максимально входить у роль, адже він «дивиться» на віртуальний світ очима свого героя, повністю отожднюючи себе з ним [15, с. 2–28]. Аналогічного висновку доходить М. Konnikova у своїй статті «Чому геймери не можуть перестати грати в шутери від першої особи». На думку автора, ігри від першої особи розробляються таким чином, щоб кут огляду картинки був еквівалентним куту прицілювання під час стрільби з реальної стрілецької зброї і чим реалістичнішою стає гра, тим більше геймери втрачають власну ідентичність. Вчені зрозуміли, що є прямий зв'язок між залежністю від комп'ютерних ігор та появою таких фізичних розладів, як тривога, розлади сну та депресія, адже нервова система гравців постійно перебуває в напруженні через те, що відеоігри ставлять завдання на швидкість реакції та прийняття рішення, а довготривала участь у грі означає, що гравці відчувають довготривалу напругу нервової системи, неспокій і занепокоєння, пере-

живання. Бувають випадки ланцюгової реакції, коли навіть під час сну мозок продовжує грати, обробляючи вже неіснуючі віртуальні сигнали [8].

Нині комп'ютерні ігри отримали бурхливий розвиток в українському суспільстві, оскільки в результаті кризових життєвих ситуацій люди перебувають у пошуках та формують образ нової соціальної реальності, приміряють на себе нові поведінкові механізми та соціальні ролі. Своєю чергою в комп'ютерній грі людина може бути ким завгодно та приміряти абсолютно різні віртуальні образи (обмежені лише фантазією розробників). Тотальні процеси інформатизації та віртуалізації настільки стрімкі та динамічні, що насилу піддаються прогнозуванню та осмисленню з боку соціальних наук, адже сучасна молодь усе частіше спілкується, навчається, працює, розвивається та соціалізується в Інтернеті, що призводить до зациклення молоді на магнетичному світі екранів та поглинання віртуальним життям реального. Комп'ютерні ігри, своєю чергою, не обмежуються рекреаційною та релаксаційною сферою в житті молоді, для багатьох молодих людей віртуальні досягнення та здобутки стають сенсом їхнього життя. Завдяки цьому у молоді спостерігається прямий кореляційний зв'язок між захопленням геймерством та агресією в школі, на вулиці та в Інтернеті (кібербулінгом), адже популярні нині комп'ютерні ігри переповнені насиллям та захопленням персоною. Частково демонізація віртуального опонента зумовлена прямим з травлюванням гравців між собою (кожен у симуляції твій ворог, перемагає лише один). Такий режим гри має назву «Бетл-Роял» (від англ. "battle royal", тобто королівська битва) – формат кіберзмагань, що передбачає одночасну боротьбу на вибуття, всіх проти всіх. Для перемоги можна використовувати будь-які засоби, в тому числі засоби агресії, тиску, лайку в голосовому та текстовому чатах, образи геймера-опонента та його родини, національної чи етнічної приналежності (ці дані суперника можна знайти у відкритому доступі). Через боротьбу за першість, за бажання перемагати (аналогічно до спортивних дисциплін) та прокласти собі шлях у кіберспорт. Запеклим гравцям властива активна психологічна «демонізація» суперника та наділення його негативними рисами, які можуть бути як тимчасовими (на період гри), так і зберігатися протягом певного часу після виходу з гри, але траплялися й випадки кібербулінгу та кіберпереслідування, коли підлітки намагалися звести рахунки в реальному житті з віртуальними кривдниками. Дослідження американського вченого М. Коула також показало, що підлітки, які проводять у віртуальній реальності понад 6 годин на день і грають в ігри, що містять елементи насильства, криваві сцени та ненормативну лексику, більш схильні до прояву агресивних думок,

почуттів та агресивного самовираження у соціумі [5, с. 231–286].

Зазначена думка підтверджується дослідженням Т. Вакулич та В. Ігнатенко. Дослідниці стверджують, що на психіку дитини негативно впливають будь-які ігри, які не пов'язані з її навчанням або з розвитком її логіки, уваги, пам'яті, інтелекту. Вона живе у віртуальному середовищі, долаючи нескінчених «ворогів» і лише зрідка повертаючись до реального світу, втрачає орієнтацію у часі. Негативний ефект від комп'ютерних програм збільшується, якщо вони містять сцени насильства та жорстокості [7, с. 5–7].

Стає зрозуміло, що булінг та кібербулінг – це досить схожі за собою види девіантної поведінки, що безпосередньо пов'язані між собою, адже другий часто може бути репетицією першого, розгальмовуючи та стримуючи нервові центри молоді людини, роблячи її здатною до такого роду неконвенційної поведінки. Явище кібербулінгу є складним та багатограним та може мати багато форм та проявів, має спільні та відмінні риси зі звичайним булінгом, може негативно впливати на соціалізаційні процеси молоді. Кібербулінг характеризується можливістю підмінити ідентичність, охоплювати велику аудиторію та має здатність тероризувати та тримати у напрузі жертву. Водночас процесуальний характер соціального порядку безпосередньо пов'язаний зі змінами, появою у суспільстві нових станів та феноменів [15, с. 1–3].

Так, за даними МОН України, 2017 року внаслідок булінгу за психологічною допомогою звернулось 110 тисяч школярів. Значимість загрози підтверджує і звіт фонду ЮНІСЕФ «Щоденний урок: Зупинити насильство у школах», за даними якого 2017 року в Україні 24% дітей стали жертвами цькування у школах. Широкого резонансу у суспільстві набули випадки жорстокого побиття підлітків у Житомирській, Одеській і Черкаській областях, які супроводжувались фільмуванням на відео з подальшим поширенням відео в Інтернеті. Кібербулінг став загрозою знищення і повної втрати особистості можливостей побудови та розвитку соціальних відносин, порушення цілісності та стабільності суспільної системи [15, с. 3–4].

За статистичними даними Українського інституту соціальних досліджень імені Олександра Яременка, станом на 2020 р. ситуація в Україні також є критичною, адже 20% респондентів є постійними суб'єктами образ та булінгу, 30% систематично стикаються з кібербулінгом, 53% не вміють вирішувати конфлікти без застосування насилля; 23% дівчат самотверджуються за допомогою насилля, а майже половина опитуваних підтримують думку про те, що домогтися бажаного легше, застосовуючи агресію та насилля. Серед користувачів Інтернету та соціальних мереж близько 60% стикалися з немотивованими,

безпричинними образами, агресивними випадками та цькуванням у кіберпросторі, 30% постійно стикаються з явищем кібербулінгу у всесвітній павутині [1, с. 1–10].

Більшість людей, що грають чи спілкуються в ігрових чатах, звикли до того, що вони наповнені агресією, проявами расової та національної нетерпимості, цькуванням, харасментом тощо. Аналітики також відзначили зростання кількості випадків наклепів та поширення особистих даних гравців, що вплуталися в перепалку з опонентами по голосовому чату, що прийнято називати харасмент. Він проявляється у зневажанні чужих особистих меж, переслідуванні людини. Харасмент в іграх є однією з традиційних форм кібербулінгу, що присутня в більшості популярних онлайн-ігор, що порушує особисту свободу та недоторканість особистого життя онлайн-переслідуваннями та домаганнями. На нашу думку, харасмент є своєрідною формою свідомого цькування в мережі, що використовується інтернет-девіантами з метою власної самоактуалізації. Вона своєю чергою привчає молодь до толерантності до різного роду вербальної агресії та морального насилля, котра, сформувавшись повністю як звичка (в мережі інтернет), починає сприйматися як норма та переноситься в реальне життя, адже моделі спілкування та поведінки, що були засвоєні та успішно використані для розв'язання певних конфліктів чи задач в ігровому чаті, з високою ймовірністю надалі будуть використовуватись і в реальному житті. Також вважаємо, що це свідчить про активне перенесення агресії на інших осіб, що може бути знеособленим, тобто направлення агресії на персонажа чи особу, котра незнайома булерові в реальному житті, або котру він не здатний правильно ідентифікувати. Сама першопричина агресії в такому разі виявляється фейковою, не наповненою реальним смислом. Далі відбувається наділення опонента певними негативними якостями, на фоні яких булер (геймер) відчувається кращим, вищим, більш вартісним. Такий механізм психологічного самозахисту є типовою формою самоствердження інтернет-хуліганів. Частіше до інтернет-булінгу вдаються особи, що мають проблеми у власному житті та не схильні вирішувати їх. Замість реальних дій вони віддають перевагу віртуальному ескапізму, тобто втечі до віртуального світу, тоді як проблеми в реальному житті лише продовжують накопичуватись. Більшість інтернет-хуліганів приховують справжнє ім'я та зовнішність, оскільки не задоволені власним виглядом. Здебільшого у разі порівняння образів Я-реального та Я-ідеального у групі девіантів прослідковується сильно виражена наявність значних розбіжностей між бажаним образом Я-реального та Я-ідеального, що говорить про наявність вираженого внутрішнього

особистісного конфлікту, високу невротизацію особистості, високий ступінь незадоволення собою, своїм життям, зовнішнім виглядом, рівнем успішності та соціальним статусом у соціальній структурі суспільства загалом, а як відомо, успіх та рівень домагань особистості та рівень успішності перебувають в обернено пропорційній залежності. Таким особам необхідно або збільшувати результативність, підвищувати рівень успішності та збільшувати досягнення, або знижувати рівень домагань, інакше це призводить до формування стійких захисних психологічних механізмів, як-то втеча у віртуальний світ, заміна реальних досягнень віртуальними (кіберзаміщення) або ж навіть може стати причиною розвитку глибоких психологічних порушень, адже психіка такої людини фактично вже є нездоровою, вона є девіантом, а потрапляння у складну життєву ситуацію може стати тригером для виникнення неконвенційної поведінки. Отже, наведемо власне, доповнене визначення терміна.

Кібербулінг (англ. Cyberbullying) – одна з форм умисного цькування щодо визначеної особи у кіберпросторі, як правило, впродовж тривалого періоду, що проявляється у формі агресивних нападів, образ, знущань, ненависті, порушення особистого простору, конфіденційності, хакерства, поширення особистих даних, яке здійснюється за допомогою різних гаджетів (зокрема, телефонів), з використанням Інтернету, будь-яких електронних (цифрових) технологій.

На нашу думку, така сукупність фізичного та психологічного насилля створює значну загрозу фізичному і психологічному здоров'ю молодого покоління, адже акт кібербулінгу є явищем прояву соціальної жорстокості та нетерпимості. З точки зору соціальної філософії небезпеку від кібербулінгу потрібно розглядати не лише на рівні особистості, але й на рівні системи соціальних відносин, адже кібербулінг обмежує можливість задовольнити потреби у соціальних відносинах, таких як спілкування, визнання, повага, дружба. Нині булінг та агресивні поведінкові моделі розглядаються психологами як «повстання» проти тиску раціоналізованого, переповненого цифровими гаджетами та інформацією соціуму, але в кінцевому результаті призводить до примусової соціальної ізоляції, адже молодіжна агресія та насилля в школі, на вулиці чи в Інтернеті створює значну загрозу фізичному і психологічному здоров'ю інших осіб. Таке активне перенесення агресії на інших, часто знеособлених осіб, є досить новою та маловивченою науковою проблемою і потребує більш глибокого соціально-філософського та соціально-психологічного осмислення. Важливо зауважити, що проблема є досить новою і більшість батьків нині не до кінця розуміє сутність та способи боротьби з нею.

Зазначена думка підтверджується дослідженням доктора філософії, професора із Сіднейського Технологічного університету Лавренса Т. Лама: кібербулінг та молодіжна агресія безпосередньо пов'язані з комп'ютерними іграми, які масово призводять до віктимізації особистості, тобто її перетворення на жертву насилля. За результатами його досліджень, 14,4% опитаних стверджували, що ставали жертвами кібербулінгу за останніх 7 днів або стають ними систематично, з них 8,2% повідомили про те, що їм подобається бути жертвами знущань та кібербулінгу, 2,9% опитуваних визнали, що знущалися з інших та їм подобається бути зловмисниками, винуватцями знущань з інших, 8,4% повідомили, що були як злочинцями, так і жертвами, 15% опитаних повідомили, що комп'ютерні ігри, в які вони грають, містять багато сцен насилля, 74% з них стверджують, що загалом вони не схильні до агресії та проявів насилля в реальному житті, а причиною такого роду поведінкових змін виступає саме структура та механіка комп'ютерних ігор [9, с. 159–165].

Важливо підкреслити, що спілкування в головних чатах відеоігор на 50% складається з брудної англійської мови та на 30% з ігрового сленгу, частка традиційної мови становить не більш ніж 20%. На нашу думку, це концептуалізує проблему вербальної агресії серед геймерів у реальному світі, адже такого роду спілкування є загальноживим у цьому середовищі, потрапляючи до нього, молода людина намагається адаптуватися, щоб вижити та відповідати йому, намагаючись не стати «білою вороною», адже навіть під час дружнього спілкування в чатах ігрових спільнот (кланів, гільдій тощо) бажання продемонструвати свої знання, ерудицію та інтелект часто присікається та порівнюється із зайвим бажанням виділитись. Важливо зауважити, що більшість користувачів онлайн-ігор стикається з харасментом під час мережевих матчів. Такими даними поділилися організація ADL та компанія Newzoo, які провели масштабне опитування. Результати опитування наводить видання GamesIndustry.biz. Якщо говорити точніше, то 83% дорослих американських гравців та близько 60% тінейджерів поскаржилися на харасмент в іграх. Окремо зазначається, що в іграх помітно зростає негатив до жінок, темношкірих та азіатів. Аналітики також відзначили зростання кількості випадків наклепів та поширення особистих даних гравців (шляхом зламу), що вплуталися в перепалку з опонентами по головному чату [16].

Булінг та агресивні поведінкові моделі розглядаються психологами як «повстання» проти тиску раціоналізованого, переповненого цифровими гаджетами та інформацією соціуму, але в кінцевому результаті призводить до примусової соціальної ізоляції, адже молодіжна агресія та насилля в

школі, на вулиці чи в Інтернеті створює значну загрозу фізичному і психологічному здоров'ю інших осіб, а сам по собі акт кібербулінгу є актом прояву соціальної жорстокості та нетерпимості, актом перенесення агресії та ненависті. На нашу думку, причиною немотивованої соціальної агресії є формування негативного психологічного образу, демонізація віртуального ігрового супротивника або віртуального інтернет-образу реальної особи. Цей процес має назву дзеркальної перцепції та полягає в демонізації опонента та формуванні взаємно негативних уявлень сторін конфлікту одна про одну, що виникають і посилюються в умовах нагнітання суперництва. Корейські вчені у своєму дослідженні виявили ще один фактор, що може бути причиною булінгу, кібербулінгу та підвищення молодіжної агресії. Це психологічний механізм, що має назву «десенсибілізація» та описує втрату особою чутливості до насилля, емоцій, болю та переживань, когнітивних та емоційних реакцій, що властиві для людини, розвиток так званої «толерантності до агресії». Поняття «десенсибілізація» є антонімом поняття «емпатія» [13, с. 17–20].

Також є поняття «системна десенсибілізація», яке використовують для позначення низки психотерапевтичних технік, спрямованих на зменшення емоційних сплесків, зняття гніву, тривоги через розслаблення, але в нашому дослідженні ми будемо оперувати цим поняттям виключно в контексті відсутності чутливості до агресії та нормального її сприйняття, або ж навіть появою відчуття «ейфорії» після скоєння акту приниження, цькування та знущання з іншої людини. Наприклад, у грі Red Dead Redemption 2 від однієї з найбільших американських студій-розробників "Rookstar games", котра стала кращою грою 2018 року за версією Steam та увійшла в ТОП-5 кращих ігор останнього десятиріччя за версією VGtimes [17]. Характер взаємодії гравців між собою обмежується можливостями: вдарити кулаком, ударити ножом, вистрелити з вогнепальної зброї, зв'язати та кинути під поїзд, кинути в болото з алігаторами, підірвати за допомогою динаміту, облили горючою рідиною та підпалити, втопити зв'язаного гравця і т.д. Тотальна жорстокість, вандалізм, знущання над тваринами в формі зняття шкіри, розчленування тощо спочатку може шокувати й поставити у ступор новачків, але потім у них розвивається звикання, формується толерантність до жорстокості. В майбутньому таких осіб уже неможливо здивувати демонстрацією жорстокості у віртуальному чи реальному світах, межі яких часто бувають розмитими у закоренілих гравців. Поступово в них деформуються «червоні лінії», межі добра і зла стають розмитими, а зазначені девіантні форми поведінки, що містять ознаки садизму, починають сприйматися як нормальні. Також зазначена гра активно пропагує

адиктивну поведінку та зловживання різними речовинами, такими як алкоголь, тютюн та інше. Ці речовини здатні на певний час підвищити ігрові характеристики віртуального персонажа, такі як витривалість, життєздатність, концентрація та «влучне око» [17].

Потрібно зауважити, що час, проведений в онлайн-грі симуляторі, що навчає вбивати, призводить до розвитку толерантності до насилля. Ігровий персонаж постійно знищує супротивників і відповідно помирає сам. Це повторюється циклічно. Смерть перестає сприйматися особою як щось кінцеве та остаточне. А вбивство постійно повторюється (змінюються лише локації та засоби знищення). Так, під час сеансу комп'ютерної гри молода людина потрапляє в певну симуляцію, що обмежена уявою розробників.

Цікавою є думка американського генерала та вченого-психолога Дейва Гроссмана, який стверджує, що «механізм впливу комп'ютерних ігор на свідомість людини дуже схожий на механізм підготовки солдатів, під час якого вони у спеціальних окулярах для моделювання 3D-реальності вчать-ся долати внутрішній бар'єр перед здійсненням вбивства. При цьому було доведено, що у багатьох піхотинців відразу до скоєння вбивства пропадає завдяки тренувальним стрільбам по мішенях у формі людських фігур, а також під час комп'ютерної симуляції бойових дій за допомогою комп'ютерної програми. Таким чином, комп'ютерні ігри активно формують навички вбивці. «Коли дитина граючи вбиває, то відчуває той самий вплив на психіку, що і солдат або офіцер поліції в бойових умовах, долаючи свій психологічний бар'єр перед вбивством, і саме легкість розправи з віртуальним ворогом у симуляції розгальмовує та стимулює нервові центри молодого людини, роблячи її здатною на вбивство», – говорить Дейв Гроссман [6, с. 124].

На нашу думку, неодмінною умовою розвитку соціальних девіацій є надлишок вільного часу та відсутність чіткого вектора розвитку молоді, в тому числі й майже повна відсутність позитивно формуючих захоплень, які здатні були б замінити комп'ютерні ігри. Інколи банальні обмеження та заборони з боку батьків та суспільства можуть зробити лише гірше. Реакції молоді, котрі викликані надмірним контролем з боку вчителів та батьків, знаходять свій вираз у вигляді соціальної непокори та ізоляції, соціального бунту, актів агресії або у формі втечі з дому до комп'ютерних клубів або ж до інших, непередбачуваних форм неконвенційної поведінки у соціумі. Це явище має назви соціального ескапізму (з англ. escape – втікати, здійснювати втечу, вислизати та ін.) та позначає втечу від дійсності, втрату реальності, що часто відбувається в умовах роздвоєння особистості на «реальну» та «ідеальну» (бажану), віртуального героя (протагоніста) та реального індивіда. У віртуаль-

ному світі модель гравця, як правило, ідеальна, він сильний, хоробрий, озброєний та надзвичайно впевнений у собі, здатний відігратися за особисті невдачі в реальному світі у світі віртуальному. У реальному ж житті проблема в кращому випадку не вирішується, в гіршому – посилюється через те, що молоді люди звикають вирішувати проблеми за допомогою насилля та агресивних моделей поведінки. Саме в цьому полягає головна причина популярності багатокористувацьких електронних ігор, в яких домінує жорстокість, негатив, цькування та зневага до віртуальних опонентів у різних її проявах, що, на нашу думку, є головним складником кібербулінгу. Найкращою альтернативою цьому є формування медіакультури та рефлексії критичного мислення, здатності адекватно вибирати та споживати інформаційні продукти на основі логіки, моралі та здорового глузду.

Висновки та практичні рекомендації щодо вирішення проблеми.

Як відомо, найкращий спосіб вирішити проблему – це запобігти їй. Світові вчені-дослідники сходяться на тому, що для запобігання розвитку таких деструктивних явищ, як булінг та кібербулінг, потрібне правильне засвоєння молоддю культурних цінностей і норм через виховання, спорт та формування позитивних життєвих установ, які б стали свого роду червоними лініями для негативних проявів особистості, а також розроблення загальнодержавних механізмів профілактики кібербулінгу на рівнях соціальних інститутів, починаючи із сім'ї. Важливим при цьому є грамотна співпраця батьків та соціальних психологів і соціальних педагогів, адже агресію дуже важко зупинити без фахівців та без суспільного обговорення причин, окремих випадків, без загального осуду, без інтеграції у свідомість молоді та дорослих.

На нашу думку, ефективним для українських реалій має бути систематичне проведення інформаційно-просвітницької роботи з проблем молодіжної агресії серед учнів та батьків, адже проблему простіше попередити, аніж подолати. Одним з ключових факторів запобігання формуванню кібербулінгу в школах є заборона жорстоких ігор з червоним рейтингом (18+) для малолітніх дітей, єдність та консолідація наукової спільноти щодо розуміння проблеми та ставлення до неї. Не існує жодної невизначеності чи дуалізму в баченні зазначеної проблеми. Комп'ютерні онлайн-ігри є однією з головних причин розвитку молодіжної агресії та різних форм булінгу, причиною яких виступає підвищення внутрішньої агресії молоді. На нашу думку, головною причиною цього є агресивний характер впливу комп'ютерних ігор, котрий дещо схожий за своєю природою на характер спортивних, силових змагань, суть котрих розкривається у постійному потягу до суперництва, утвердження своєї переваги. Зазначена думка

підтверджується низкою наукових досліджень, проведених вченими зі США та Китаї. Також, на нашу думку, ефективним може бути обмеження часу, котрий дитина проводить за грою, аналогічно до того, як це реалізовано в КНР. Діти можуть грати півтори години в день у будні і по три години у вихідні та свята. Контролювати час зобов'язали ігрові компанії та провайдерів. Вони повинні вимагати під час реєстрації користувачів реальні імена і номери телефонів, щоб перевіряти вік гравця. Для чіткого дотримання нових норм китайська влада вже анонсувала збільшення числа перевірок розробників та санкцій за невиконання вимог. На нашу думку, такі обмеження є більш ніж доцільними і для України.

Зрозуміло, що для молоді, єдиним хобі та інтересом котрої є комп'ютер, виходом із ситуації є формування будь-яких альтернативних інтересів. На нашу думку, для цього найкраще підходить спорт, зокрема активні ігрові види спорту з командною взаємодією, котрі дадуть можливість дитині не лише відійти від магнетичного віртуального всесвіту, але й налагодити комунікативні зв'язки в групі ровесників, що не зациклені на іграх, інтегруватися в нові соціальні групи, сформувати правильні соціальні цінності, як-то: повага до товаришів по команді, спортивний дух, здоровий образ життя тощо. Цю думку підтверджують і дослідження американо-корейських учених Парк Дже Ама, Парк Мі Хана, Джі Хе Шіна, Девіда Томаса-Рольфа та Бо Лі з університету Маямі, котре було проведене в 2016 році в Південній Кореї та опубліковане в журналі *Kasetsart Journal – Social Sciences*. У цьому дослідженні взяли участь 345 учнів віком від 15 до 18 років. У своїй роботі вчені намагалися виявити зв'язок між заняттям спортом, самоконтролем та агресією серед корейських підлітків. Метод структурних рівнянь показав значний вплив між заняттями спортом та ігровою та інтернет-залежністю, що, як правило, викликані низьким рівнем самоконтролю. Результати свідчать про ефективність і потребу в заняттях спортом і фізичною активністю в програмах лікування інтернет-залежності та молодіжної агресії. Більше того, заняття спортом має більш широкий спектр психологічних і фізичних властивостей та моральних переваг, ніж інші методики, в тому числі й методи групової терапії та групового примусу. Таким чином, вчені дійшли висновків, що заняття спортом є найбільш ефективним способом для подолання різноманітних девіацій серед підлітків, зниження індивідуального рівня агресії, а тривале захоплення спортом для їх профілактики. Досліджуючи природу індивідуальних видів спорту, можна висувати, що молоді люди, котрі займаються спортом, витрачають менше часу перед екраном, адже індивідуальні види спорту, які вимагають високого рівня працездатності, спри-

яють розвитку високого рівня самоконтролю. Отже, стає зрозуміло, що спортивне хобі – це не тільки спроможності для дитини розкрити свої можливості і таланти, а ще й повноцінно соціалізуватися, адже завдяки улюбленій справі вона знаходить однодумців, перебуває в конкурентному середовищі, серед інших людей, котрі близькі їй по духу [13, с. 164–169].

Проводячи аналіз та синтез міжнародного досвіду, розуміємо, що відкриття спортивних гуртків на містах мало би аналогічний позитивний ефект і в Україні, але, на жаль, залучення дітей стає все більш важким у складних економічних умовах. Безкоштовні спортивні гуртки та секції масово закриваються через брак фінансування, а батьки дітей здебільшого здатні задовільнити лише їхні базові потреби, адже оплата членських внесків, спортивне спорядження, форма, інвентар вартує все більше з кожним днем. Нині для дитини мати хобі і займатися бодай чимось, окрім безцільно вештатися по вулицях, задираючи однолітків для того, щоб хоч якось розважитися і підняти свою самооцінку, або проводити час за комп'ютером, принижуючи їх там, зараз уже стає занадто дорого. Це призводить до того, що в житті молоді бракує емоцій та реальних вражень, вона починає шукати інші джерела адреналіну та дофаміну, але від страху перед невідомим вона біжить у світ більш передбачений та зрозуміліший, який підвладний волі людини і яким вона може управляти – віртуальний світ електронних розваг. Американські дослідники (Cole, Gallego, Rueda, Moll, VaAsquez) називають це добровільним залученням молоді до 5-го виміру, до якого залучаються переважно «природно слабкі суб'єкти» з низьким рівнем соціальної інтеграції, «або так звані» соціальні маргінали [5, с. 271].

Нам стає зрозуміло, що явище кібербулінгу є складним та багатогранним та може мати багато форм та проявів, має спільні та відмінні риси зі звичайним булінгом, може негативно впливати на соціалізаційні процеси молоді. Підбиваючи підсумки, розуміємо, що булінг та кібербулінг – це надзвичайно складні та багатогранні соціальні феномени, в основі розвитку яких лежить конфлікт цінностей, інтересів, розходження потреб, деформація способів їх задоволення, помилки у вихованні, життєві негаразди, розбіжність між реальною та ідеальною Я-концепціями тощо. Зрозуміло, що розв'язання проблеми булінгу можливе тільки у разі спільної роботи вчених-філософів, соціальних педагогів, батьків, психологів, медіаторів, адже від її розв'язання залежить потенціал розвитку держави і навпаки, чим довше проблема залишається невирішеною, тим більшу кількість адиктів та девіантів, латентних булерів та садистів ми отримуємо вже сьогодні. Під дією суспільного осуду агресивні моделі поведінки можуть бути на

певний час витіснені в підсвідомість, але обов'язково будуть мати прояви надалі, в дорослому житті людини. Наприклад, під дією стресу чи алкоголю. Такі форми неконвенційної поведінки надалі здатні накладатися одна на одну, формуючи більш стійкі та складні психологічні порушення.

Література

1. Балакірева О. «Цькування у шкільних колективах (булінг): політики і практики запобігання та подолання». *Матеріали Міжнар. наук.-практ. конф.*, м. Київ, 27–28 жовтня 2016 р. ГО «Український інститут соціальних досліджень імені Олександра Яременка». URL: https://kubg.edu.ua/images/stories/podii/2018/10_26_bullying_02.pdf.
2. Башманівська Я.В. Самотність людини в умовах глобалізації : дис. ... кандидата філософських наук. / Житомирський державний університет ім. Івана Франка, 2015.
3. Булінг в українських школах. Інтернет-ресурс *СЕГОДНЯ.ua*. URL: <https://ukraine.segodnya.ua/ukraine/bullying-v-ukrainskih-shkolah-v-yunisef-obnarodovali-shokiruyushchuyu-statistiku-1168495.html>.
4. Barbara Wilson and others. "Violence in Children's Television Programming: Assessing the Risks," *Journal of Communication*, 52, no. 15–35.
5. Gallego M.A., & Cole M. Success is not enough: challenges to sustaining new forms of educational activity. *Computers in Human Behavior*. 2000. (16), 271–286.
6. Grossman D. Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence. 1999. ISBN 978-0609606131.
7. Ігнатенко В.С., Вакулич Т.М. Зв'язок між типами комп'ютерних ігор та агресивною поведінкою підлітків. Електронне наукове видання «*Медична психологія*». 2017. URL: http://medpsychology.pp.ua/zv%CA%BAyazok_mizh_typaramy_komp%CA%BAyuternykh_ihor_ta_ahresyvnoyu_povedinkoyu_pidlitkiv.
8. Konnikova M. Why Gamers Can't Stop Playing First-Person Shooters. *The New Yorker journal* (Online-edition). 2013 Sep.
9. Lawrence T. Lam "Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents". Dec. 2012. China. *CYBERPSYCHOLOGY journal, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING*. Vol. 16, No 1. P. 159–165, 3, 2013^a Mary Ann Liebert. DOI: 10.1089/cyber.2012.0087; URL: https://www.researchgate.net/publication/233956784_Violent_Online_Games_Exposure_and_CyberbullyingVictimization_Among_Adolescents.
10. Langan P. Bullying in Schools: What You Need to Know. P. 12.
11. Медведєва В. Особливості процесу соціалізації особистості в умовах інформаційного суспільства. Нац. б-ка України ім. В.І. Вернадського, Асоц. б-к України. Київ, 2016. Вип. 43. С. 584–595.
12. Найдьонова Л.А. Кібербулінг або агресія в Інтернеті: способи розпізнання і захист дитини : методичні рекомендації. Вип. 4. Київ, 2011. 34 с.
13. Parka Jae-Ahm, Mi-Hyang Parka, Ji-Hye Shin, Bo Lic, David Thomas Rolfed, Jong-Yeol Yooe, Stephen W. Dittmoree Effect of sports participation on Internet addiction mediated by self-control: A case of Korean adolescents. *Kasetsart Journal of Social Sciences*. Volume 37, Issue 3, Sep.–Dec. 2016. P. 164–169. URL: <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.08.003>.
14. Юхименко Н.Ф. Феномен булінгу у контексті соціалізації особистості. *Соціологічні студії*. Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, № 2 (17). 2020. Ст. 24–29. DOI: <https://doi.org/10.29038/2306-3971-2020-02-24-29>.
15. Rene Weber (Ph.D, M.D), Katharina-Maria Behr (Ph.D), Ron Tamborini (Ph.D), Ute Ritterfeld (Ph.D), Klaus Mathiak (Ph.D) University of California Santa Barbara, Department of Communication, U.S.A. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 14 (2009) 1016–1037 © 2009. International Communication Association. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2009.01479.x.
16. Інтернет-ресурс: *gamesindustry.biz Gamer network ltd*. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-09-15-anti-women-anti-black-anti-asian-harassment-growing-in-online-games>.
17. Інтернет-ресурс: *VGtimes*. «Обзор ПК версии игры redemption-2. Лучшая версия игры с кучей нюансов». URL: <https://vgtimes.ru/articles/62095-obzor-pk-versii-red-dead-redemption-2-luchshaya-versiya-igry-s-kuchey-nyuansov.html>.

Анотація

Бойчук О. І., Стадник М. М. Проблеми молодіжної агресії, булінгу та кібербулінгу у сучасному українському суспільстві. – Стаття.

У статті досліджено проблеми булінгу та кібербулінгу як симбіотичних форм соціальної девіації, що мають тісні причинно-наслідкові зв'язки та часто переходять одна в одну. Визначено сукупність положень, які сприяють збагаченню та конкретизації проблеми булінгу у соціальній філософії; уточненню методологічних основ соціально-філософського аналізу проблеми формування різних форм неконвенційної поведінки серед молоді під впливом сучасних медіаресурсів. Проаналізовані загрози соціалізації особистості та формуванню світоглядних проблем у молоді. Сформульоване уточнене визначення поняття «кібербулінг», показаний прямий кореляційний зв'язок між геймерством, підвищенням рівня агресії та виникненням різних форм булінгу. Показана роль комп'ютерних ігор у формуванні нульової толерантності молоді до насилля, проаналізовано віртуальне насилля як соціальний феномен, доведено, що віртуальне насилля може переходити в реальне за певних умов. У статті зроблено наголос, що небезпеку від кібербулінгу потрібно розглядати не лише на рівні особистості, але й на рівні системи соціальних відносин, адже кібербулінг обмежує можливість задовольнити потреби у соціальних відносинах та повноцінно соціалізуватися. Виявлено, що одними з головних причин булінгу (не залежно від форм прояву) виступає підвищений рівень особистої агресії, а також асиметрія реальної та ідеальної Я-концепцій, яка виникає через злиття віртуального та реального світів, та нездатність молоді розрізняти їх. На прикладі популярної онлайн-гри RDR-2 online показано, що більшість популярних

онлайн-ігор наповнені захопленням персоною, що реалізується через негатив, пропагує агресію, адиктивну поведінку (зокрема, паління та пияцтво), а соціальний складник та взаємодія декількох гравців між собою реалізовані виключно у формі знищення та фізичного насилля, формування негативного ставлення до інших гравців, у тому числі й з використанням голосового чату під час гри, що посилює зашкалюючий рівень вербальної та внутрішньої агресії гравців. Наприкінці надані висновки та практичні рекомендації щодо профілактики і протидії булінгу та кібербулінгу.

Ключові слова: булінг, кібербулінг, інформаційні технології, медіа, комп'ютерні ігри, віртуальна реальність, молодіжна агресія, насильство, десенсибілізація, демонізація, девіантна поведінка, інформаційні технології.

Summary

Boychuk O. I., Stadnyk M. M. The problems of youth aggression, bullying and cyberbullying in modern Ukrainian society. – Article.

The authors pinpoint the fact that the social existence of modern youth is characterized by the massive influence of digital gadgets on their cognitive process and the processes of forming of social values. Information technologies are gradually flowing into the lifestyle and firmly rooted in it, as a result – a large number of young people live, study, get acquainted, and have fun through the prism of information and virtual reality. The impact of virtual reality on the socialization of young people is obvious, therefore it requires a complex, interdisciplinary study in this field. The article deals with problems of modern information society, that can rebuilding significantly structure and dynamics of human activity at all levels, the formation of a new social structure based on telecommunications and the convergence of information and communication technologies is of crucial importance for economic and social life, as well as for the nature

of human activity, which creates significantly new, destructive forms of social deviations that make their changes in the process of socialization of the younger generation. The identified social problems are reinforced by the global introduction of distance learning, which leads to an increase in the time that young people spend at the computer. The closure of sports circles and sections, complicates the involvement of young people in sports disciplines, which leads to an excess of free time in young people, a lack of opportunities to express themselves in a competitive environment of peers, in sports games or competitions, which is often compensated by aggressive manifestations in interpersonal relationships in real life, as well as in the virtual universe. These forms of aggression always standing in symbiotic relationship and can feed into each other. As we can see, games are virtual, and feelings are real, that is why the degree of transfer of game behavioral models, at the current level of study of the problem, remains extremely high.

The methodological principles of the work is the principles of objectivity and historicism, systematicity and integrity, unity of historical and logical, development and interconnection, philosophical symbolism. Given the provided purpose, objects, subject and scientific novelty of the researches, the main results are systematized in terms of organizational, theoretical-methodological, and methodical approaches.

Scientific novelty. For the first time in modern socio-philosophical thought, analysis of the parallels was drawn and cause-and-effect relationships were shown between cruel computer games and the increase in the level of youth aggression, as a result of which such social phenomena as bullying and cyberbullying arise. Fullness and scientific novelty of the materials presented in it exceeds modern editions in this field.

Key words: bullying, cyberbullying, information technologies, media, computer games, virtual reality, youth aggression, violence, desensitization, demonization, deviant behavior, information technologies.