

МОДЕЛЬ АГРЕСИВНОЇ ПОВЕДІНКИ МОЛОДІ В МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Олена БЛИСКУН

Copyright © 2012

1. Постановка проблеми. *Феномен агресії* людини характеризується надзвичайною складністю, багатофакторністю, а також великою кількістю форм і видів прояву агресивної поведінки, тому в психології завжди приділяли значну увагу його дослідженню. Зі створенням мережі Інтернет виникли специфічні форми *агресивної поведінки*, особливо серед молоді, які вирізняються істотною новизною і малою вивченістю як у зарубіжних, так і вітчизняних психологічних дослідженнях [1–5]. Це потребує перегляду й аналізу основних теорій агресії, конструктів та епістем, розробки такої *моделі агресивної поведінки* (моделі кіберагресії), яка б відображала основні характеристики, особливості та формовияви агресивності молоді в мережі Інтернет, а також вказувала на шляхи її подолання і профілактики.

2. Аналіз наукових досліджень і публікацій. Дослідженню феномену агресії, агресивної поведінки, особливо молоді, у психології присвячено велику кількість монографій, оглядових публікацій, дисертаційних робіт, зокрема це роботи Д. Річардсона, Р. Берона, Н.Д. Левітова, К. Лоренца, Е. Фромма, В. Голлічера, Д. Деннена, Б. Крейхі, К. Бютнера, Т.Г. Румянцевої, М. Раміреза, Д. Зілмана, С.Н. Єніколопова [6–11]. Значний внесок у дослідження агресії здійснили зарубіжні вчені А. Бандура, А. Басс, Л. Берковіц, Р. Джін, Е. Доннерштейн, К. Мойер, Дж.П. Скотт, А. Сторр, С. Фешбек, Л. Портер, Г. Гекгаузен та ін. [12–14].

Питання розробки конструктів і моделей агресії розглядалися в роботах А. Бандури, Р. Берона, Г. Гекгаузена, К. Лоренца, Е. Фромма, Д. Зілмана, Л. Берковіца та ін. [6–13; 15]. Зокрема, моделі створювалися на різних теоріях агресії, серед яких основними є психоаналітична, фрустраційна, когнітивна, а також теоретичні концепції перенесення збудження, соціально-когнітивного узмістовлення, нау-

чиння, соціальної взаємодії та ін. [6–15], які часто мають протилежні погляди стосовно розуміння і трактування феномену агресії. Розроблені на їх основі моделі агресії закономірно відображають засновки і концепти тих теоретичних уявлень, котрі обстоює автор. Тому вони пояснюють переважно окремі випадки прояву людської агресивності, не дозволяють охопити всі відомі схеми та форми агресивної поведінки, у тому числі й ті, що наявні в мережі Інтернет.

На сьогодні у вивченні феномену агресії намітилася тенденція до створення узагальнювальних теорій на базі відомих. Як приклади, можна навести розробку “загальної моделі агресії” (GAM, General Aggression Model) К. Андерсоном і Б. Бушманом (Anderson C., Bushman B.) у 2001–02 роках на основі інтеграції теорій “фрустрації-агресії”, соціального навчання і біосоціальної моделі агресивної поведінки, що запропонована американським психологом А. Рейном (Raine, 2001) [16–17]. У цій моделі виокремлені біологічні (спадковість, довкілля) і соціальні чинники, певна взаємодія яких й спричиняє агресивні діяння особи. Серед вітчизняних дослідників найпомітнішим є узагальнювальний опис феномену агресії, запропонований О.Ю. Дроздовим на засадах методології системних описів психічних явищ, обґрунтованої свого часу В. Ганzenом [18, с. 32].

Названі моделі агресії не враховують специфіку, форми й особливості агресивної поведінки молоді, котра сьогодні наявна в мережі Інтернет, оскільки побудовані на основі аналізу взаємодії у системі “людина – людина”, що не придатна для цієї мережі. Тому їх неможливо використовувати для реального аналізу проявів кіберагресії, її профілактики і надання допомоги жертвам зазначеного деструктивного впливу.

Засновниками напряму досліджень у сфері агресії молоді в мережі Інтернет (кіберагресії)

вважаються Біл Белсі (Bill Belsey) (2005) і Ненсі Віллард (Nancy Willard) (2003) [19; 20]. Їхні роботи спричинили збільшення кількості психологічних досліджень кіберагресії, прикладами яких є праці зарубіжних дослідників М. Такі (Taki M.), П. Слі (Slee P.), С. Хаймел (Hymel S.), Д. Пеплер (Pepler D.), Х. Сім (Sim H.), С. Свіпер (Swearer S.) Д. Раскаускас (Raskauskas J.), А. Штольц (Stolz AD.), М. Герц (Hertz MF), К. Давід-Фердон (David-Ferdon C.). Примітно, що саме у США велика увага приділяється питанням дослідження різних видів та форм кіберагресії (“cyber-aggression”) [20; 21], а також Д. Хайт (Chait J.), М. Вітті (Whitty M.T.), К. Блер (Blair C.) [4]. Однак у названих роботах передумови і моделі агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (кіберагресії) спеціально не розроблялися.

Таким чином, аналіз основних робіт, присвячених проблемі розробки теоретичних конструктів і моделей агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет, показує, що питанням психологічних досліджень феномену кіберагресії приділяється значна увага, передусім в зарубіжних англійських публікаціях. Розроблено низку пояснювальних схем і моделей людської агресивності на основі окремих теорій агресії. Доведено, що сучасною тенденцією є використання системного підходу до створення відповідних психологічних моделей, що ґрунтуються на здобутках узагальнювальних теорій.

3. Виділення невіршених частин загальної проблеми. У форматі проблеми розробки психологічної моделі агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет вирішується одне з актуальних завдань створення евристичної моделі людської агресивності, що проявляється у кіберпросторі.

4. Метою даної роботи є розробка психологічної моделі агресивної поведінки молоді, що передбачає системну ментальну репрезентацію молоддю мережі Інтернет.

Авторська концепція ґрунтується на уявленні, що реальний світ і мережа Інтернет (кіберпростір, віртуальна реальність) мають сутнісно різні фізичні параметри і структури соціальної взаємодії між індивідами, які суб'єктивно сприймаються ними як два різні світи (простори), а також на принципі Б. Рассела (Russell B.) для процедур конструювання: “скрізь, де можливо, підставляти конструкції з відомих об'єктів замість виведення невідомих...” [22, с. 327]. Це гіпотетичне уявлення підтверджується

й узгоджується з численними дослідженнями мережі кіберпростору [див. 23–26].

Для реалізації поставленої мети потрібно вирішити такі **завдання**:

1) подати спеціалізований термінологічний тезаурус понятійного апарату попередніх досліджень віртуальної соціальної взаємодії та системної ментальної репрезентації молоддю мережі Інтернет;

2) на основі раніше проведених досліджень із системної ментальної репрезентації та віртуальної соціальної взаємодії (юні в мережі Інтернет) розробити психологічну модель агресивної поведінки молоді в кіберпросторі і реальному просторі сьогодення;

3) підтвердити евристичність розробленої теоретичної моделі відомими прикладами агресивної поведінки молоді як у мережі Інтернет, так і в реальному часопросторі сьогодення суспільства.

5. Основні матеріали дослідження, обґрунтування отриманих наукових результатів.

5.1. Спеціалізований термінологічний тезаурус попереднього дослідження. Розробка психологічної моделі агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет пов'язана з раніше проведеними дослідженнями системної репрезентації кіберпростору і розробленим на їх основі понятійним апаратом, що визначає віртуальну соціальну взаємодію, віртуальну соціальну ситуацію та ін. [27–29]. Встановлено, що відмінності у системній репрезентації кіберпростору і реального часопростору ґрунтуються на відношенні *породження та інтерактивності*, а також на властивостях та особливостях мережі Інтернет (анонімності, можливості фальсифікації, наявності численної аудиторії, можливості дістати жертву в будь-якому місці й у будь-який час тощо [5; 26–29]). У підсумку науковцями опрацьований понятійний апарат, що визначає соціальну взаємодію як у реальному, так і кібернетичному просторах [27–29], потрібний для розробки психологічної моделі людської агресивності, котра наявна в мережі Інтернет. Отож подамо основні сутнісні визначення.

Дефініція 1. *Віртуальна соціальна взаємодія* – це взаємний вплив індивідів (суб'єктів) та об'єктів кіберпростору на дії один одного за допомогою різних видів комунікації, який враховує закони, властивості та характеристики цього специфічного простору й реалізується без фізичної присутності всіх суб'єктів

(учасників) на основі програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій (мережі Інтернет).

Дефініція 2. *Віртуальна соціальна ситуація* – розподілена в кіберчасопросторі віртуальна соціальна взаємодія, що ґрунтується на законах, властивостях і характеристиках цього часопростору, реалізується за допомогою програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій (мережі Інтернет) та вирізняється якісною визначеністю свого змісту і динамічним розподілом складом учасників.

Нижче подамо визначення трьох найважливіших видів соціальної взаємодії як агресивної – у реальному часопросторі, кіберпросторі та у їх ситуаційній інтерактивності.

Дефініція 3. *Константна агресія* – це агресія, що наявна в реальному часопросторі повсякденного життя особи. Тут термін “константна” відображає постійну наявність агресивної поведінки (агресії) у фізичній реальності навколишнього світу.

Дефініція 4. *Кіберагресія* – це така 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. Сутнісно кіберагресія – це перенесення агресивної поведінки чи агресії із реального простору в кіберпростір, тобто в мережу Інтернет.

Дефініція 5. *Інтерактивна агресія* – це агресія в реальному (константному) часопросторі, що спричинена різними формами кіберагресії, котра виникає під час інтерактивної взаємодії кібернетичного і реального просторів; вона є контрперенесенням із кіберпростору агресивної поведінки у реальний простір.

5.2. Розробка системної загальної моделі агресії. Як впливає із проведеного огляду теорій, конструктів і моделей агресії, найбільш повною сучасною моделлю агресії є та, що запропонована К. Андерсоном і Б. Бушманом (Anderson C., Bushman B., 2002) [16]. Однак вона не враховує кіберпростору (віртуальної реальності), а також його взаємодії з реальним простором (об’єктивною дійсністю), що не дозволяє її використовувати для аналізу всіх видів і форм агресивної поведінки, у тому числі і в мережі Інтернет.

На підставі досліджень системної ментальної репрезентації мережі Інтернет у поєднанні із реальним простором нами розроблена сис-

темна модель агресії (Systemic General Aggression Model – SGAM), що подана на *рис.* Вона будучи зорієнтованою на людину як у віртуальній дійсності, так і в реальній ситуації, збагачує соціально-когнітивним змістом психологічну модель агресії К. Андерсона і Б. Бушмана [16], а саме охоплює системну ментальну репрезентацію кіберпростору, поєднує ситуаційні, особистісні та біологічні чинники (змінні), що вказує на інтеграцію основи теорії соціального навчання, соціально-когнітивного напрямку у психології, теорій особистості, кібернетичної психології, теорії перенесення збудження Зіллмана та ін. [10].

Дефініція 6. *Епізодом* назвемо один цикл повної соціальної взаємодії людини у ситуаціях реального і кібернетичного просторів. Епізод соціальної взаємодії людини з просторами в моделі SGAM складається із трьох фаз:

- *фаза константної агресії*, коли соціальна взаємодія людини відбувається в *реальній соціальній ситуації* й обіймає всі можливі форми її агресивної поведінки, які характерні для реального простору повсякдення;

- *фаза кіберагресії*, коли має місце перенесення агресивної поведінки із реального простору в кіберпростір, віртуальна соціальна взаємодія відбувається у *віртуальній соціальній ситуації* на основі властивостей, законів та особливостей кіберагресії;

- *фаза інтерактивної агресії*, коли наявне перенесення агресивної поведінки з кіберпростору в реальний часопростір, а перехід до соціальної взаємодії в *об’єктивній соціальній ситуації* уможливорює зміни її внутрішнього сприйняття людиною, що відбувається під впливом властивостей, законів та особливостей кіберпростору (віртуальної соціальності).

SGAM, аналогічно моделі К. Андерсона і Б. Бушмана [16], охоплює три основні блоки – **входи, маршрути, результати** (див. *рис.*).

Входи. Подані двома типами чинників – ситуаційними та особистісними. Перші групуються на чинники *об’єктивної та віртуальної соціальних ситуацій*, відображають властивості і закони реального простору, в якому чітко визначено поточні соціальні обставини та їх особливості (наприклад, наявність провокацій, агресивні репліки, індивідуальні образи тощо), другі типологізують три характеристики особи: а) в реальному просторі і реальній соціальній ситуації; б) в кіберпросторі (тобто у віртуальній ситуації, мережі

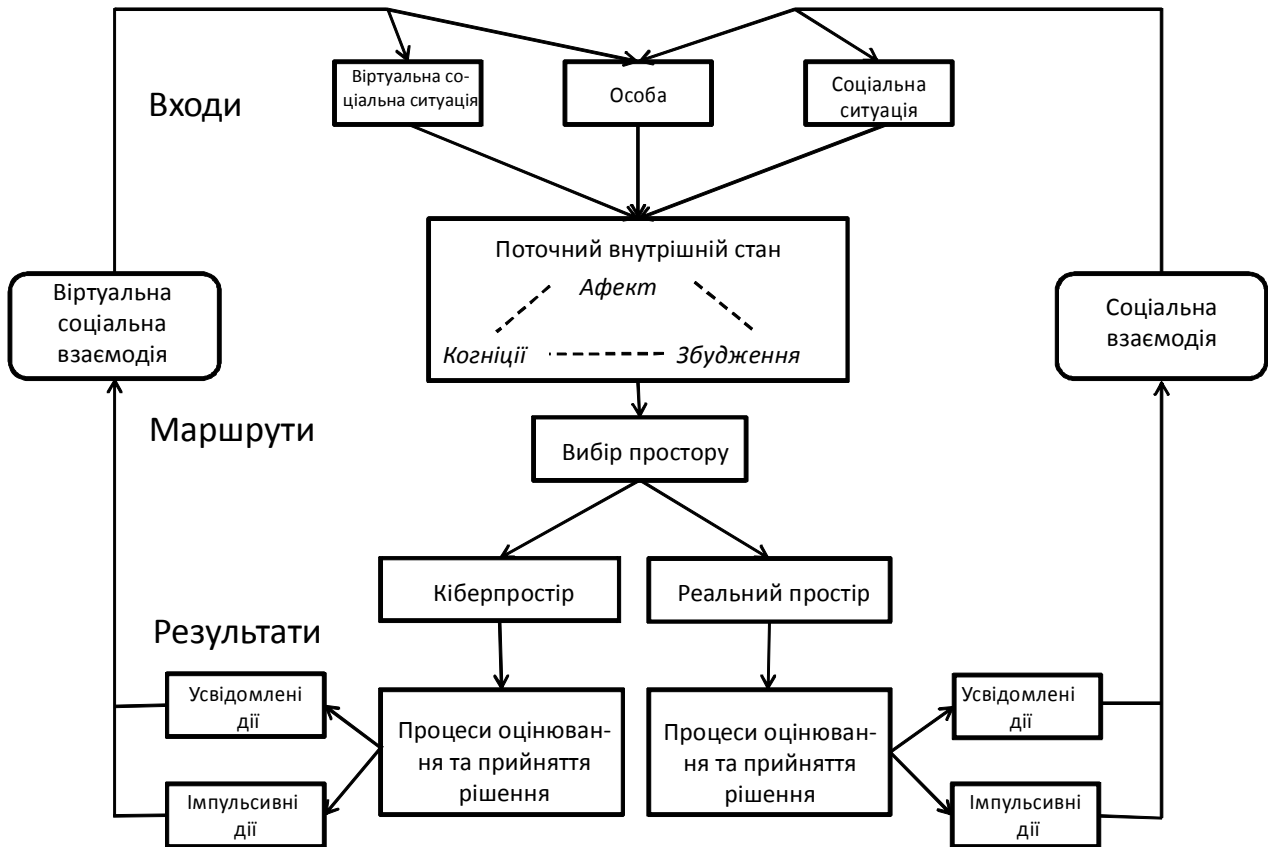


Рис.
Системна загальна модель агресії (Systemic General Aggression Model – SGAM)

Інтернет) і віртуальній соціальній ситуації, у тому числі містить довготривалі цілі, скрипти інтерпретацій та поведінкові сценарії; в) і ті, які не залежать від типу простору і соціальної ситуації, скажімо, стать, генетична схильність, переконання, ставлення до насильства, особистісні цінності та ін.) та сукупно є чинниками готовності людини до агресії у її поведінковому і вчинковому формовиявленні.

Маршрути. Вхідні ситуаційні й особистісні чинники впливають на поведінку людини, змінюючи її внутрішній стан, – когніції, афекти і збудження, а також спричиняють вибір нею простору, в якому здійснюватиметься соціальна взаємодія.

Результати. Обіймають перебіг низки складних процесів оцінювання і прийняття рішень, починаючи від автоматичних до суто контрольованих, які зреалізуюють закони і властивості вибраного варіанту простору (реального чи кібернетичного, на підставі чого особою визначаються остаточні підсумки-результати дій у конкретній фазі епізоду – обдумані чи імпульсивні. Все це уможливорює здійснення

соціальної взаємодії в реальному часопросторі або в кіберпросторі (мережі Інтернет як віртуальній реальності).

Нижче наведено кілька типових і найбільш відомих прикладів соціальної інтерактивної взаємодії в кібернетичному і реальному просторах, що підтверджують дієвість моделі SGAM та демонструють її роботу на засадах запропонованих формалізацій і вищеподаних дефініцій.

Приклад 1. Перенесення молоддю агресивної поведінки в кіберпростір. Тут можуть використовуватися різні форми кіберагресії, зокрема: *genislening* (*happy slapping*) – розміщення відеороликів із записами реальних сцен насильства в мережі *Інтернет*, де їх спроможні переглянути тисячі людей, без згоди жертви; *naklen*, дифамація (*denigration*) – відправлення або публікація в кіберпросторі неправдивої інформації про жертву тощо [29]. Наприклад, скандальний відеоролик із записом сцен насильства і агресивних дій вкотре з'явився в мережі Інтернет. У головних ролях – підлітки з міста Партизанська (Росія, 2011), які примушують дівчинку-шестикласницю

кланятися їм у ноги, цілувати взуття, повзати по землі, лежати на смітнику і навіть оголити статеві органи. До того ж усі їхні накази супроводжуються нецензурною лайкою, а сцени виконання примусових команд знімаються ще й на камеру мобільного телефону і в подальшому як відеозапис запускається в мережу Інтернет [30].

Приклад 2. Наслідки агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет. Негативний вплив віртуальної соціальної взаємодії в реальному житті. У березні 2010 року 17-річну дівчину Алексіс Скай Пілкінгтон (*Alexis Skye Pilkington*) знайшли мертвою в її кімнаті. Це сталося після кіберзнущань (*cyberbullying*) у кіберпросторі, якими її й довели до самогубства [31].

Приклад 3. Наслідки агресивної поведінки молоді України в мережі Інтернет. У квітні 2012 року 14-річна школярка Аліна Фіцай із Закарпаття була зацькована (*cyberbullying*) своїми однокласниками у соціальній мережі Інтернет і доведена до самогубства [32].

Приклад 4. Інтерактивна агресія 2011 року. Відомий норвезький терорист (“норвезький стрілець”) Андерс Брейвік (32 роки), у результаті терактів котрого загинули 77 осіб, зізнався, що тренувався перед атакою за допомогою комп’ютерних ігор у мережі Інтернет. Як розповів 17-річний студент Фред Уве Летугфт, котрий пережив бійню на острові Утойя, він урятувався завдяки *online*-грі World of Warcraft, у яку грав із терористом (А. Брейвіком), тому що знав, як поводитися, коли почалася атака. Фред одразу зрозумів, що “стрілець” очолював у грі клан “лицарів-тамплерів”, який був згаданий у маніфесті терориста відразу ж після розстрілу громадян на острові Утойя [33].

Приклад 5. Інтерактивна агресія (Росія, м. Москва, 2012). *Підліток убив свою матір, тому що та не дала йому дограти на комп’ютері. Продовжити гру йому перешкодили зрештою лікарі і поліцейські.* Ситуація розгорталася так. Сімнадцятирічний підліток грав у комп’ютерні ігри. Мабуть, дуже довго, тому що мати зробила йому зауваження, вимагаючи негайно вимкнути комп’ютер. Виникла сварка, жінка вигнала сина з кімнати і відключила комп’ютер [34]. Юний геймер свої віртуальні пригоди вирішив усе-таки завершити: син-підліток зламав двері в кімнату і завдав матері декілька ударів ножом, потім увімкнув комп’ютер і продовжив гру, мов нічого не сталося. Жінка, незважаючи на пора-

нення, зуміла самотійно дістатися до телефону і викликати “швидку допомогу”. Врятувати матір лікарі не встигли, вона померла під час проведення медичних процедур. Поки доктори надавали допомогу, підліток й далі грав на комп’ютері.

Приклад 6. Помилка у системній репрезентації молоддю вищеназаних просторів. 23-річний житель Південної Кароліни, стоячи на узбіччі шосе, намагався відтворити відеогру Frogger із мережі Інтернет [28] у реальних умовах життя і, кинувшись на дорогу, потрапив під машину.

Наведені *приклад*и 1–6 агресивної поведінки молоді – як у мережі Інтернет, так і в повсякденній реальності – досить добре пояснює запропонована тут модель SGAM, тому що дозволяє оцінювати агресивну поведінку людини як у віртуальній, так і реальній соціальних ситуаціях, а також урахувати її системну ментальну репрезентацію кібернетичного та об’єктивного просторів.

ВИСНОВКИ

1. На основі аналізу психологічних досліджень, присвячених проблемі розробки теоретичних конструктів і моделей агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (кіберагресії), показано, що питанням психологічних досліджень феномену агресії і кіберагресії приділяється істотна увага, особливо в зарубіжних англомовних публікаціях. Запропоновано низку концепцій, моделей та епістем у логіко-змістовому форматі психоаналітичної теорії агресії, етологічного та інтеракціоністського підходів, фрустраційної теорії агресивності, теоретичного конструкту вивченої агресивності А. Бандури та ін.

2. Встановлено, що сучасною тенденцією є системний підхід до створення психологічних моделей агресивної поведінки, що реалізуються на основі узагальнювальних теорій, передусім на засадах “загальної моделі агресії” (General Aggression Model – GAM) К. Андерсона і Б. Бушмана, біосоціальної моделі агресивної поведінки А. Рейна (2001).

3. Не виявлено завершених наукових розробок теоретичних конструктів і психологічних моделей агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (кіберагресії). Доведено, що проведення досліджень у цьому напрямі є актуальним проблемним завданням.

4. Наведено спеціалізований тезаурус проведеного дослідження, що характеризує соці-

альну взаємодію молоді в реальному і кіберпросторі (мережі Інтернет): “віртуальна соціальна взаємодія та ситуація”, “константна агресія”, “кіберагресія” та “інтерактивна агресія”, що відображають властивості віртуальної реальності (породження, актуальність, автономність, інтерактивність), та дозволяє із системних позицій підійти до розробки моделі агресивного соціального контактування юні в мережі Інтернет.

5. Уперше розроблено системну загальну модель агресії (Systemic General Aggression Model – SGAM), що не лише розвиває соціально-когнітивний потенціал психологічної моделі агресії, запропонованої К. Андерсоном і Б. Бушманом, а й охоплює багатомну ментальну репрезентацію молоддю кіберпростору, ситуаційні, особистісні та біологічні чинники функціонування мережі Інтернет.

6. На основі прикладів агресивної соціальної взаємодії молоді як у реальному, так і в кіберпросторі (перенесення агресії та її наслідків у кіберпростір тощо), підтверджено достовірність запропонованої системної загальної моделі агресії (Systemic General Aggression Model – SGAM).

7. Перспективним напрямком досліджень є розробка на основі моделі SGAM психологічних засобів зниження (редукції) агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет з урахуванням двох просторів – реального і кібернетичного, виявлення соціально-психологічних чинників такої поведінки та ін.

1. Ениколопов С.Н., Кузнецова Ю.М., Цибульская Н.П., Чудова Н.В. Специфика агрессии в интернет-среде // Психологический журнал. – 2006. – Т. 27, № 6. – С. 47–63.

2. Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.relarn.ru/human/pers.html>.

3. Ваганов А.Г. Тотальная иллюзия реального пространства (Размышления на тему: компьютер и Интернет в современной и будущей жизни) / А.Г. Ваганов // Мир психологии. – 2000. – № 2 (22) апрель–июнь. – С. 90–102.

4. Blair C. An exploratory analysis of the mental health impacts of digital media on electronic aggression in youth: the coliseum effect. Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Science Health Education, The University of New Mexico, Albuquerque, New Mexico, 2010. – P. 124.

5. Suler J. The Online Disinhibition Effect. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>.

6. Бэрон Р., Ричардсон Д. Агрессия. – СПб. : Питер, 2001. – 352 с.

7. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Пер. с англ. – Минск : Попурри, 1999. – 624 с.

8. Крэйхи Б. Социальная психология агрессии / Пер. с англ. – СПб. : Питер, 2003. – 334 с.

9. Румянцева Т.Г. Понятие агрессивности в современной зарубежной психологии // Вопросы психологии. – 1991. – № 1. – С. 81–87.

10. Zillmann, D. Hostility and aggression. – Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 1979. – P. 422.

11. Ениколопов С.Н. Понятие агрессии в современной психологии // Прикладная психология. – 2001. – № 1. – С. 60–72.

12. Bandura, A. (1973). Aggression: A Social Learning Analysis. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

13. Берковиц Л. Агрессия: причины, последствия и контроль. – СПб. : прайм-ЕВРОЗНАК, 2001. – 512 с.

14. Porter, L. Young children’s behaviour: Practical approaches for caregivers and teachers. (3rd ed.) Sydney: Elsevier/London: SAGE/Baltimore, MD: Brookes. 2008. – P. 293.

15. Lorenz K. Das so genannte Biöse: Zur Naturgeschichte der Aggression. Deutscher Taschen-buch Verlag, München. 1963. – P. 304.

16. Anderson, A., Bushman, B. Human aggression // Annual Review of Psychology. – 2002. – 53. – P. 27–51.

17. Raine A. Biosocial studies of antisocial and violent behavior in children and adults: a review // Journal of Abnormal Child Psychology. – Vol. 30. – No. 4. August 2002. – P. 311–326.

18. Дроздов О.Ю. Спроба адаптації системного підходу до агресіологічних досліджень // Соціальна психологія. – 2008. – № 4. – С. 29–37.

19. Adult Cyberbullying. The Anonymous Attacks of Adult Cyberbullying Cross the Line and Enter the “Real World”. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.overcomebullying.org/cyberbullying.html>.

20. Willard N. Cyberbullying and cyberthreats: responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress. – Research Press, 2007. – 311 p.

21. Douglas, R. L. Instrumental and reactive violence: the role of mental health factors and mal-treatment history in the manifestation of violent offending. –Dissertation to obtain the degree of Doctor of Philosophy, Dalhousie University Halifax, 2010. – 257 p.

22. Новейший философский словарь / Сост. А.А. Грицанов. – Мн.: Изд. В.М. Скаун, 1998. – 896 с.

23. Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: дис. ... д. ф. н.: 09.00.11 / Бондаренко Тамара Алексеевна. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326 с.

24. Богомолова М.А., Ерохин С.В. Репрезентация виртуальной реальности // Вестник Московского государственного областного университета. Серия “Философские науки”. – 2009. – № 3. – С. 16–22.

25. Мунтян П. Влияние сети Интернет на развитие человека как психологическая проблема. [Электронный ресурс] – Режим доступу: <http://cyberpsy.ru/2011/04/muntyan-p-vliyanie-seti-internet-na-razvitie-cheloveka-kak-psixologicheskaya-problema/>.

26. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – Тр. лаб. виртуалистики. – Вып. 15. – М.: Путь, 2001. – 17 с.

27. Блискун О.О. До визначення психологічного поняття віртуальної соціальної ситуації в кіберпросторі // Актуальні проблеми психології: Психологія осо-

бистості. Психологічна допомога особистості // Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка АПН України / За ред. С.Д. Максименка, М.В. Папучі. – К., 2012. – Т. 12, Вип. 6. – С. 45–59.

28. *Блискун О.О.* Розробка моделі системної репрезентації молоддю мережі Інтернет на основі теорії поля Курта Левіна // Вісник Дніпропетровського університету економіки та права імені Альфреда Нобеля. Серія педагогіка і психологія. – Дніпропетровськ, 2012. – № 3 (3). – С. 115–127.

29. *Блискун О.О.* Теоретичні передумови розробки узагальненої психологічної моделі кіберагресії // Актуальні проблеми психології: Психологія особистості. Психологічна допомога особистості // Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С.Костюка АПН України / За ред. С.Д. Максименка, М.В.Папучі. – К., 2011. – Т. 11, Вип. 5. – С. 35–47.

30. Издательства над российской шестиклассницей снимали на камеру мобильного и выложили в сеть. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://kp.ua/daily/080612/341360>.

31. Alexis Pilkington Facebook Nightmare: Cyber Bullies, Teen Suicide (Video). [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://law.rightpundits.com/?p=1370>.

32. Школьница покончила с собой из-за травли в соцсети. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://facenews.ua/33968/shkolnitsa-pokonchila-s-soboj-iz-zatravli-v-sotsseti.html/>.

33. Брейвик играл со своей жертвой в World of Warcraft. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.lifenews.ru/news/87989/>.

34. Подросток убил свою мать, потому что та не дала ему доиграть на компьютере. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://kp.ua/daily/090612/341627/>.

35. Man Hit By SUV While Playing Real-Life Frogger. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://kotaku.com/5720398/man-hit-by-suv-while-playing-real+life-frogger>.

АНОТАЦІЯ

Блискун Олена Олександрівна.

Модель агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет.

У роботі вперше запропонована загальна модель агресії (SGAM), що побудована на системній ментальній репрезентації молоддю мережі Інтернет, яка охоплює ситуаційні, особистісні та біологічні чинники. Модель становить динамічний прообраз соціально-когнітивного змістовлення психологічної моделі агресії GAM, що запропонована в 2002 році К. Андерсоном і Б. Бушманом для реального простору. Дос-

товірність моделі SGAM підтверджена прикладами витлумачення агресивної поведінки та соціальної взаємодії молоді як у реальному часопросторі, так і в кіберпросторі.

Ключові слова: *молодь, агресія, Інтернет, кібер-агресія, модель, психологічна модель, ментальність, репрезентація, кіберпростір, агресивна поведінка.*

АННОТАЦИЯ

Блискун Елена Александровна.

Модель агрессивного поведения молодежи в сети Интернет.

В работе впервые предложена *общая модель агрессии (SGAM)*, основанная на системной ментальной репрезентации молодежью сети Интернет, которая включает ситуационные, личностные и биологические факторы. Модель составляет динамический прообраз социально-когнитивного развития содержания психологической модели агрессии GAM, предложенной в 2002 году К. Андерсоном и Б. Бушманом для реального пространства. Достоверность модели SGAM подтверждена примерами истолкования агрессивного поведения и социального взаимодействия молодежи как в реальном времени-пространстве, так и в киберпространстве.

Ключевые слова: *молодёжь, агрессия, Интернет, киберагрессия, молодежь, психологическая модель, ментальность, репрезентация, киберпространство, агрессивное поведение.*

ANNOTATION

Blyskun Olena.

Model of Aggressive Behaviour of Youth in the Internet.

In the article for the first time the model of aggression (SGAM), which is built on the system mental representation of the Internet by the youth, which covers situational, personal and biological factors, has been proposed. The model represents a dynamic prototype of social-cognitive content of the psychological model of aggression GAM, offered in 2002 by K. Anderson and B. Bushman for the real space. Authenticity of the model SGAM is approved by the examples of interpretation of aggressive behavior and social interaction of young people in the real time-space as well as in the cyberspace.

Key words: *youth, aggression, the Internet, cyberaggression, psychological model, mentality, representation, cyberspace, aggressive behavior.*

Надійшла до редакції 06.07.2012.