

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ЗАГАЛЬНОЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ ПСИХОЛОГІЇ**

**ВПЛИВ КІБЕРРЕАЛЬНОСТІ ТА ВІДЕОІГОР НА ПРОЯВИ
АГРЕСИВНОСТІ ОСОБИСТОСТІ**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 431 групи

Спеціальності 053 Психологія

Освітньо-професійної програми «Психологія»

Спеціалізація: соціальна психологія

Наталія ПІЧКО

Керівник: д. психол. н., професор Ігор ПОПОВИЧ

Рецензент: к. психол. н., доцент Іван КРУПНИК

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Теоретико-методологічні засади дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.....	6
1.1. Дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості в напрацюваннях зарубіжних та українських вчених.....	6
1.2. Психологічні особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.....	11
РОЗДІЛ 2. Емпіричне дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.....	35
2.1. Створення вибірки та підбір методів дослідження.....	35
2.2. Аналіз та інтерпретація результатів емпіричного дослідження...	36
2.3. Особливості роботи психолога з агресивною особистістю.....	41
2.4. План корекції кіберзалежності і агресії особистості як наслідку взаємодії з віртуальним середовищем.....	43
ВИСНОВКИ.....	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	48
ДОДАТКИ.....	55

ВСТУП

Актуальність теми. Комп'ютер став невід'ємною частиною нашого життя та помічником. Цей технічний винахід дуже спрощує трудову та навчальну діяльність людини, а також не аби як урізноманітнює дозвілля дітей та дорослих. За безліччю позитивних сторін ховається і негативний аспект.

Тема впливу кіберреальності (віртуальної реальності) та відеоігор в наш час дуже гостро постає у спеціалістів психологічної, педагогічної та соціологічної сфер. А особливо вплив на прояви агресивності у всіх вікових групах.

Разом з комп'ютерною технікою та мережею інтернет виникає нова ланка в науці і просторі «кіберреальність» ще вона має другу назву «віртуальна реальність» та «кіберпростір». Причиною цього стала велика кількість інформації, якою насичена мережа інтернет. На даний час поняття «кіберреальність» як термін вживається дуже рідко, а на зміну йому приходять синонім «віртуальна реальність».

Кіберреальність (віртуальна реальність, кіберпростір) – є новою комп'ютерною реальністю: «У соціальних мережах відбувається потужна підміна реальних людських взаємодій зв'язками кіберреальності, а це – лише жалюгідна імітація життя». Так зауважують спеціалісти з лінгвістики.

Віртуальна реальність (VR) – це нова технологія в сфері сучасної науки та техніки і є сукупністю спеціальних технологій і пристроїв на зразок шоломів-дисплеїв або рукавичок. VR побудовану на зворотному зв'язку між людиною і світом, синтезованим комп'ютером, а також спосіб, з допомогою якого людина візуалізує цифровий світ, маніпулює ним і взаємодіє з комп'ютером.

В віртуальній реальності як альтернативному просторі в даний час має місце багато як негативних та і позитивних впливів на особистість.

Основою проблемою яку підіймають сучасні психологи є агресія, кібербулінг та інші.

Агресивність – це дуже небезпечний та складно-коректований стан. Багато дослідників та науковців приділяють багато часу на вивчення феномену «агресивності» і досягли достатньо висот в цьому.

Значний інтерес до проблеми агресії виявили західні дослідники, спрямувавши свої пошуки витоків агресії у соціально-психологічне русло. Серед найбільш значних модифікацій можна назвати концепції Е. Фромма, Е. Аронсона, В. Райха, А. Берковіца, Д. Долларда, А. Басса, С. Грофа, Л. Демоза, А. Бандури, Р. Берона, Е. Кречмера, К. Юнга, Е. Шелдона, К. Хорні, О. Кернберга, Р. Уилсона, К. Бютнера, А. Гуггенбюль-Крейга та ін.

Питання негативного впливу розважально-ігрового поля дитини на її психіку, правосвідомість і законслухняність тією чи іншою мірою у своїх дослідженнях розглядали Ю.М. Антонян, Б.І. Бар ан ен ко, В.І. Василичук, Г.М. Горшенков, В.Є. Емінов, В.М. Євдокимов, А.І. Кітов, В.С. Мед ведєв, О.Р. Ратінов, В.В. Седнев, Л.Б. Філонов, В.О. Черепанов, Ю.В. Чуфаровський та ін.

Актуальність досліджень порушеної проблеми зумовлена тим, що кіберреальність як альтернативний простір має все більше впливу на особистість, та постає потреба у зменшенні негативних впливів та їх корекції.

Мета кваліфікаційної роботи полягає у визначенні психологічних особливостей впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.

Для досягнення мети дослідження поставлено наступні **завдання**:

1. Здійснити аналіз теоретико-методологічних засад вивчення проблеми впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.

2. Проаналізувати особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості на теренах сучасної психологічної науки.

3. Емпірично дослідити особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.

4. Створення плану корекційної роботи впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.

Об'єкт дослідження – прояви агресивності особистості.

Предмет дослідження – вплив кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості.

З метою вирішення поставлених завдань дослідження, у роботі використано такі **методи**: теоретико-методологічний аналіз, систематизація та узагальнення психологічних даних за проблемою дослідження, психодіагностичні методи та методи математичної статистики обробки даних. До психодіагностичного комплексу увійшли наступні методики: методик Лозової Г. В. «Тест на адикцію» і тест агресивності (Опитувальник Л. Г. Почебут).

Практичне значення дослідження полягає у збільшенні теоретичної бази обраної теми та його дослідженні у різних вимірах. А також розробка плану корекційної роботи з агресивними клієнтами.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були опубліковані в науковому журналі «Інсайт: психологічні виміри суспільства» ХДУ, представлено на II Міжнародній науково-практичній конференції «Соціокультурні та психологічні виміри становлення особистості» (м. Херсон, 26-27 вересня 2019 р.).

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, що містить 50 найменувань. Повний обсяг роботи становить 55 сторінок, з них основного тексту – 43 сторінки.

РОЗДІЛ 1

Теоретико-методологічні засади дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості

1.1. Дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості в напрацюваннях зарубіжних та українських вчених

Вплив кіберреальності як альтернативного простору останнім часом цікавить дослідників та науковців сфери «людина-людина» та «людина-машина». Адже міжособистісні відносини у класичному вигляді відходять на другий план, та все більше сучасна особистість вбачає інтерес в віртуальному, штучному та машинізованому.

Відеоігри є складовою частиною кіберреальності, але в той же час окремою гілкою за впливом на особистість. Все частіше батьки підростаючого покоління б'ють на сполох переймаючись за вплив на їх чад сучасних технологій та розробок. Саме на з'ясування модальності впливу технологій наплавлена дана робота, а на сам перед прояви агресивності як негативної якості.

За час ознайомлення зі теоретичними ресурсами персоналій що займалися даною проблематикою знайшлося чимало та робота ведеться кожного дня без зупинок, це показує про актуальність та нагальність теми.

Дослідницьку роботу ведуть тисячі та навіть десятки тисяч психологів кожного дня в різних куточках світу і дослідження віртуальної реальності та її впливу на прояви агресивності особистості не були обділені увагою.

Основоположниками та першими розробниками проблеми агресії як теорії в соціально-філософському вимірі є З. Фрейд, К. Лоренц, Н.

Тінберген, Т. Флешлі, С. Скінер, Ч. Ломброза та багато інших видатних вчених психологів [49; с.3].

Роботи їх направлені на розкриття природи агресії спираючись на різні напрямки, такі як: психоаналітичний, інстинктивіський, біхевіорнальний, біологічний, філософський та ін. Викликала цікавість тема агресії також у низки західних дослідників та породила не мало напрацювань та здобутків. Найвідоміші з них це концепції Е. Фромма, Е. Аронсона, В. Райха, А. Берковіца, Д. Долларда, А. Басса, С. Грофа, Л. Демоза, А. Бандури, Р. Берона, Е. Кречмера, К. Юнга, Е. Шелдона, К. Хорні, О. Кернберга, Р. Уилсона, К. Бютнера, А. Гуггенбюль-Крейга та інших [49; с.3].

Особливо виділяють з поміж інших роботу Еріка Фромма «Анатомія людської деструктивності», адже всі подальші дослідження поняття «агресивності» як теоретичні так і практичні спиралися на нього. Ідеї вищезазначеного в своїх здобутках використовували такі науковці як : А. Петренко, Н. В. Трошина, О. Г. Коломієць, А. Л. Данилюк, І. П. Гертманов, В. Н. Кімстач та багато інших [20; с.400].

Особливу увагу приділяють психологи феномену «кіберреальності» та відеоіграм та їх вплив на особистість, як основному середовищу розвитку вищезазначеної агресивності.

Отже щоб чітко розуміти хто і в якій сфері працював необхідно розглянути чи не кожна окрему сферу та розділ сучасної віртуальної реальності. Але завдяки широкому колу зацікавлених осіб в даній темі це буде не складно зробити.

Негативний вплив розважально-ігрового поля на психіку дитини досліджували та згадували в своїх роботах Ю.М. Антонян, Б.І. Бараненко, В.І. Василичук, Г.М. Горшенков, В.Є. Емінов, В.М. Євдокимов, А.І. Кітов, В.С. Медведєв, О.Р. Ратінов, В.В. Седнев, Л.Б. Філонов, В.О. Черепанов, Ю.В. Чуфаровський та ін.

Вітчизняні вчені В.Г. Андросюк, В.П. Казміренко, Л.І. Казміренко, М.В. Костицький, С.Д. Максименко, В.С. Медведєв, О.М. Морозов, Л.І. Мороз, О.Є. Моїсеєва, І.М. Охріменко, В.В. Рибалко, В.М. Синьов, С.І. Яковенко у своїх працях висвітлювали негативний вплив агресивних ігор віртуалізованого характеру на сформованість громадської правосвідомості [27; с.18].

Чимало проблем поставлені як вітчизняними так і зарубіжними психологами в руслі віртуальної реальності та її компонентів, однією з них є вплив інтернет ресурсів на особистість. О.Є. Войтинський, С.І. Виготський, А.Д. Єляков, М. Макариков підтримують думку, що мережа інтернет на сьогоднішній день перетворюється на інструмент, що є необхідним для кожного індивіда в розвинутому інформаційному суспільстві [12; с.142].

Б. Ф. Ломов, О. К. Тихомиров та інші вчені-психологи виокремили підходи, що розкривають психологічні уявлення про закономірності та особливості взаємодії індивіда з комп'ютерною технікою. Завдяки плідній роботі вони визначили та виокремили принципи та проблематику вивчення взаємодії індивіда і технічних засобів, способи керування механізмами (технологією), зміну психічних процесів і функцій як результат застосування комп'ютерів [48; с.7].

У. Р. Ешбі, Т. В. Корнілова, М. К. Кременчуцька, О. К. Тихомиров та ін. вивчали можливості людського інтелекту під час взаємодії з комп'ютером та на основі цього М. Вінер, Ю. Я. Голиков, А. Тьюринг та ін. досліджували перспективу створення штучного інтелекту, що зараз є дуже цікавою темою та розробки просунулись далеко вперед [48; с.9].

Цікава думка Г. М. Будунова про те, що стрімкий розвиток технологій в сфері віртуальності мінімізує спілкування в сфері «людина-людина» та створює всі умови для наближення спілкування людини з машиною до більш природного, звичайного. Користувачі

персоніфікують машини та в певній мірі ідеалізують їх по відношенню до людей навколо [48; с.9].

На цій підставі також формується концепція О. К. Тихомирова в основі якої лежить перетворення та зміна розумової діяльності людини через комп'ютери та інші засоби, та розкриття закономірностей взаємодії особистості з електронною технікою. Велику частину всіх досліджень в сфері впливу віртуальної реальності на людину займає окремий напрям в дослідженні негативних наслідків останнього, та усунення їх.

О. Г. Днепров, В. М. Малкін та ін. стверджують, що комп'ютер призводить до дисгармонійного розвитку особистості та відображається на підвищенні агресивності та фрустрації, а також деперсоналізації на думку Дж. Сулера [48; с. 11].

Віртуальна реальності спочатку була суто технічною машиною але поступово вчені, зокрема Ч. Тарт приділяв в увагу філософським, соціальним та аксіологічним аспектам віртуальної реальності. Проблематикою співвідношення реальності та віртуальної реальності займалися Маршал Мак Люен, Ж.Бодрийяр, М.Кастельс, Х.У.Гумбрехт, Марк Дейзе, Н.Костенко, М.Физерстоун, Франц Киттлер [7; с.2].

Не менш важливою за вплив віртуальної реальності на особистість є залежність від віртуальної реальності. Цією проблемою займаються багато вчених дослідників психологів вже декілька століть. З появою комп'ютерної техніки класифікація типів залежності поповнилася та розширилась. Це є негативним явищем та зменшення його в впливу на розвиток особистості є метою сучасних психологів.

Отже, проблематикою інтернет залежності займаються такі зарубіжні психології як І. Голдберг, Л. Кенройк, М. Орзак, Дж. Сулера, М. Чон, К. Янг та ін. Також українські дослідники Є. Боринштейн, І. Прибуткова, А. Черниш, В. Щербина та інші визначають згубний вплив

в залежності від віртуальної реальності на особистість її потреби, погляди, цінності, ідеали та очікування [28; с. 90].

А. Бєлих, А. Єгоров, С. Ігумнов, Л. Лещенко, Ю. Мешек, О. Решетникова та ін звернули увагу на причини які спонукають підлітків до діяльності в інтернет-мережі [28; с. 90].

Зараз молодь все більше звертається до віртуальної реальності а насамперед до ігрової діяльності як вид віртуалізації. Це служить їм розвагою там вони спілкуються з однолітками та черпають інформацію.

Даний час виявлено понад 42 жанри ігор і всі вони по-різному впливають на розвиток особистості. Так у 2001р. дослідник відеоігор Марк Вулф (MarkWolf) визначив поняття жанру комп'ютерної гри у своїй праці «Матерія відеоігри» («The Medium of the Video Game»). Дослідник виокремив що жанри відеоігор дуже відрізняється як один від одного так від кіно та літератури [45; с. 59].

Гра носить характер соціального утворення – тобто взаємодія людини з людиною, природою, з собою та після технічного прориву з комп'ютером. Дитина під час гри соціалізується, вивчає особливості міжособистісних стосунків, засвоює цінності, правила, закони. В час розвитку технологій сучасні діти обирають комп'ютерні ігри замість звичайних предметних та предметно-рольових чи спортивних. Занурюючись в віртуальний простір сучасні діти там інтегруються, але забувають про те, що саморозвиток і вдосконалення себе як особистості відбувається лише під час «живого» спілкування [5; с. 93]

Як було сказано вище всі ігри по-різному впливають на розвиток особистості але в свою чергу мають негативну особливість викликати залежність.

Проблемами ігор агресивного характеру та їх впливу на психічний стан особистості займалися В.І. Медведєв, В.П. Казначєєв, Ю.Д. Бабаєва, О.Є. Войскунский, а також вченими зроблено спробуємо визначити алгоритми подолання куплю комп'ютерної залежності (Ю.Д.

Бабаєва, С.К. Риженко, О.Є. Войскунский, Ю.М. Євстигнєва, О.О. Смірнова, Б.С. Сокін, Л.І. Шакірова, О.Г. Шмельов та ін.) [30; с. 267].

Вчені не покладаючи рук кожного дня проводять дослідження вивчають та розробляють нові алгоритми і методи дослідження та методики для боротьби з адикцією, проявами девіантної поведінки та таким проявам як агресія, Дур чергу віртуальний середовище розширюється та його вплив на особистість з кожним днем стає сильнішим агресивнішим та непомітніше для особистості на яку впливають.

Віртуальна реальність це дуже складна ланка життя сучасної людини. Ще декілька десятиліть тому люди не знали що таке інтернет і навіщо він потрібен. Вже зараз без перебільшення кожна особистість звертається до віртуальної реальності з будь-якими питаннями та за відповідями.

Це неминуче призводило до виникнення залежності що і до створення комп'ютерної техніки було складним у вирішенні питанням для психологів , а також до проявів девіантної поведінки у різних вікових груп (агресія, булінг).

Звернувши увагу на швидкість розвитку віртуальності та кількості людей які звертаються до неї з різними питаннями вчені ставили перед собою задачу мінімізувати можливі негативні впливи даної реальності та зробити знаходження людини в неї комфортним і безпечним.

Внесок вище перерахованих вчених безцінний скарб для починаючих науковців та досвідчених психологів.

Ці праці допоможуть нам глибше розібратися поставлені проблемі та отримати валідні, достовірні та діагностичні результати.

1.2. Психологічні особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості

Перед тим як розглядати вплив кіберреальності на особистість необхідно глибше вивчити її феномени, функції та особливості.

Таким чином можна виявити і способи впливу та методи запобігання та зменшення його. Поняття «кіберреальність», «віртуальна реальність» з'явилися загальному у вжитку відносно недавно.

А точніше, активно на сторінках наукової періодичної преси з'являлися дефініції з приставкою кібер-, вже в останні десятиліття ХХ в. століття [15; с. 277].

З того часу їх ставало все більше та науковці звернули на це увагу, але попри більш як 200 понять знайти суто наукове та змістовне поняття деяких викликає деякі труднощі [16; с.156].

Вже після перших кроків у вивченні феномену кіберреальності на поч. 90-х рр. ХХ ст. (віртуальної реальності) вчені виявили її міждисциплінарний характер та зв'язок з більшістю вже існуючих наук. Це призвело до наукового поштовху в усіх сферах науки і підштовхнуло до глибокого культурологічного аналізу поняття «віртуальної реальності» [17; с.128].

Віртуальна реальність розглянута через призму двох площин : об'єктивну та суб'єктивну реальність.

Перша є матеріальною та існує незалежно від свідомості, предметного та емоційного поля людини [49; с.140].

Щодо суб'єктивної реальності можна сказати що вона є світом ідей, психічних переживань і психологічних станів в свідомості людини та є здебільшого засобом для відображення об'єктивної свідомості [49; с.141].

Вони є природними та обумовленими психічною діяльністю ЦНС. На протипагу їх створена віртуальна реальність. Що є цілковито штучним утворенням поза межами людської свідомості. VR розвивається в своїй площині, мережі інтернет та не виходить за її межі. Механізм побудови такого виду реальності заснований на зворотному зв'язку

людини і світу, синтезованим комп'ютерною технікою та візуалізації людиною цифрового світу, маніпуляція та взаємодія з ним.

Отже віртуальна реальність впливає на особистість не менше чим природні види реальностей, а в період цифрового розвитку можна зауважити що більше [17; с.129].

Дж. Гелбрейт, П. Дракер, М. Кастельс, Н. Еліас, Д. Рісмен, М. Маклюен, Й. Масуда, С. Джонс, М. Носов та ін. досліджували основні види діяльності в Інтернеті, можливості використання інтернет-комунікацій для взаємодії між людьми [18; с.35].

А саме поняття віртуальності в своїх роботах досліджували А. Крокер і М. Вейстен, К. Хейлз та інші [42; с.303].

Дж. Лан'єр який був власником фірми, що випускала комп'ютери, здатні створювати стереоскопічне зображення в 1984 році запропонував термін «віртуальна реальність» [40; с.76].

Термін «віртуальність» з'явився ще в 1986 році і авторами їх були Н. А. Носов и О. І. Генісаретським в якості особливого типу подій того часу ця дефініція закріпилася в науковому просторі і її вивчали безліч вчених та висунули свої поняття.

Френсіс Хеміт вважав, що термін «віртуальна реальність» було створено в 1970-х років в Масачусатському технологічному університеті [22; с.217].

При постійному користуванні комп'ютерних мереж у їх користувачів виникають все більше нових інтересів, мотивів, настанов і форм психологічної та соціальної активності направлені безпосередньо на віртуальний простір. Окрім цього, технології кіберреальності набули популярності в багатьох сферах людського життя та діяльності: в медицині, криміналістиці, у військовій справі, архітектурі, освіті та багато інших [6; с.128].

Н.А. Носов поняття кіберреальності розумів як філософську категорію та таку що застосовується до всіх видів реальності: фізичної,

технічної, психологічної та інших. Пояснюється це тим, що в широкому контексті категорія віртуальна реальність пропонує єдину онтологічну закономірність як для гуманітарних так і для технічних дисциплін [2; с.41].

На думку С. Хоружного віртуальна реальність є недородом буття, тобто не повне втілення або вираження чого небудь, а також під впливом неї відбувається розмиття меж «Я» [42; с.303].

В своїй книжці « Інші наркотики» Котляров А.В. [25; с.20] говорить, що віртуальна реальність – це особливий, «проміжний» психологічний «простір». Він відображає конкретне сприйняття комп'ютера та може бути різним, в залежності від потреб людини. За рахунок віртуальної реальності людина продовжує свою внутрішню реальність в тому напрямку , що є дійсним його цілям.

Віртуальна реальність заповнює порожні місця в житті людини, створює можливість « змінити, вдосконалити та створити» на місці звичайної реальності нову. Так «нова» реальність дає змогу досягати в ній свої цілі та цим і приваблива. Беручи до уваги вищесказане можна прояснити, що являє собою віртуальна реальність мовою науки.

Віртуальна реальність – (від лат. Virtus – уявний) тривимірна модель реальності створена комп'ютерними засобами, яка створює ефект присутності людини в ній, дозволяє взаємодіяти з представленими в ній об'єктами, включаючи нові способи взаємодії: зміна форми об'єкта, вільне переміщення між мікро- і макрорівні простору, переміщення самого простору [22; с.218].

Вивчивши та проаналізувавши роботи вчених в галузі філософії, психології та соціології спробую дати своє визначення «віртуальної реальності» або кіберреальності.

Віртуальна реальність – це штучно створена науковцями, в сфері комп'ютерної техніки, реальність, що існує паралельно з об'єктивною та суб'єктивною реальностями особистості та впливає на її розвиток. Вона

розвивається в своїй площині – інтернет мережі та має свої функції, методи та засоби впливу на користувачів.

Таким чином кіберреальність є багатограним та поліфункційним утворенням, яке розвивається в одному руслі і напрямку з суб'єктивною та об'єктивною реальність, але за своїми правилами та законами.

Загальновідомий факт, що віртуальна реальність та комп'ютерна техніка невід'ємна частина життя сучасної людини. Ці засоби є як помічниками в роботі, навчанні, відпочинку та інших заняттях так і злими недругами що викликають адикцію та є наслідками девіантної поведінки. В полі нашого дослідження знаходиться поняття «агресивності» і воно є важливою його складовою. Ширше розглянемо дану дефініцію її розвиток в науці та психологічний вплив на особистість.

Агресивність у теорії потягів З. Фрейда – це вроджений і життєво-необхідний прояв інстинкту смерті у особистості. Прояв його виявляється в руйнуванні особистості або агресії, що спрямована на оточуючих. Інстинкт цей спрямований на себе або на іншого індивіда і є руйнівним [13; с. 185].

Цю думку підтримував і К. Лоренц і вважав агресивність вродженою і таку що проявляється як інстинкт виживання. На його думку енергія агресії формується в людському організмі спонтанно та безперервно. Тому прояв агресії на пряму залежить від кількості накопиченої енергії та зовнішніх і внутрішніх стимулів. Але є одна особливість, чим більше енергії накопичено, тим меншої величини стимул потрібен [13; с. 185].

Так само як і категорія «віртуальна реальність» «агресивність» достатньо часто постає предметом вивчення багатьох вчених та в нього теж не існує загальноприйнятого визначення. Таким чином кожен вчений та представник напрямку пропонує своє визначення яке має місце на існування на теренах науки.

В своїй науковій статті Трофимчук В.В. після аналізу всіх думок висунув такий варіант цієї категорії.

Агресивність особистості – це інтегрована сукупність властивостей особистості, яка виражається у потенційній готовності до позитивних чи негативних дій, що залежать від впливу соціально-психологічних чинників [13; с. 187].

А. Басс запропонував таке визначення - агресія є реакцією яка завдає шкоди іншому індивіду. А також виділив шкали завдяки яким можливо зробити описову характеристику агресивних дій: фізична-вербальна

(застосування фізичної сили та моральне приниження); активна-пасивна; пряма-непряма [40; с. 51].

Щоб не заплутатись в думках щодо вивчення феномену агресії розглянемо їх через призму психологічних підходів.

В **соціологічному підході** А. Бандура, Г. Андреева агресивність розглядають з точки зору впливу на людину моделей поведінки.

Представником теорії соціального навчання є А. Бандура і підкреслював, що прояви агресивності у людини з'являються як наслідок навчання, виховання, наслідування, адже особистість у повсякденному житті переймає досвід і підпадає під вплив моделей поведінки інших в сім'ї, ЗМІ, віртуальному світі, з друзями. Також вчений стверджує, що формування агресивної поведінки відбувається під час соціалізації та від значущих дорослих чи в більш дорослому віці від кумирів, батьків.

Г. Андреева спираючись на теорію соціального впливу говорить, що агресивність не належить до конкретного виду дій людини, а є ярликом позначення дії та способом соціального впливу є примус. На думку науковця агресія є сумою окремих елементів сприйняття та напряму залежить від моралі [13; с. 186].

Прихильники **діяльнісного підходу** А. Берковиц, А. Реан трактують поняття агресивності з боку діяльнісних параметрів особистості, готовності до дій агресивного характеру.

А. Берковиц розглядає «агресивність» як «відносно стабільну готовність до агресивних дій у найрізноманітніших ситуаціях» чи схильність до такого роду поведінки. На його думку вона пов'язана з станом фрустрації, і остання є стимулом, що в свою чергу може лише спровокувати на агресивні реакції але до поведінки агресивного характеру не призводить. Тобто показує готовність до дій в майбутньому.

На думку А. Реана «агресивність» представлена як готовність до дій негативного характеру по відношенню до іншого, вона дозволяє аналізувати поведінку інших відповідно ситуації [13; с. 186].

За **поведінковим підходом** Т. Румянцева, Р. Трамбле зауважували на агресивності з точки зору поведінкових аспектів.

Т. Румянцева говорить, що агресивність – це насамперед форма соціальної поведінки, адже будь яка поведінка здійснюється в соціумі. Норми, правила визначають характерні особливості агресивної поведінки. Р. Трембле стверджує, що агресія – це природна поведінка, що не є продуктом досвіду, а існує в людини з народження. Цей фак дослідник пояснює тим, що агресивність в даному випадку є залишковим ефектом еволюційного розвитку людини з періоду необхідності виживання [13; с. 186].

В **мотиваційному підході** вчені Є. Гладкова і С. Єнікопалов розглядали агресивність через поняття прагнення, бажання і цілі.

С. Єніколопов дотримувався думки про те, що агресивність залежна від мотивації. А саме роби в акцент на функціональному боці агресивності, та розглянув три її функції: захист свого «Я»; вибух психологічного напруження; досягнення своїх цілей. Є. Гладкова розглядає агресивність як тенденцію до мотивації, що внутрішньо

спонукає до агресивних та є реакцією на фрустрацію і конфлікт як реакцію особи на фрустрацію потреб і конфлікт та призводить до негативної реакції особистості [13; с. 186].

З боку **аксіологічного підходу** його представники Т. Алексеєнко та К. Ізард звертали увагу на особистісні емоційні стани при розгляді агресивності.

На думку Т. Алексеєнка «агресивність» – це емоційний стан людини, що проявляється в імпульсивних поведінкових реакціях, афективних переживаннях, та принесення шкоди психологічному, фізичному та моральному благополуччю людини. К. Ізард розробив теорію диференціальних емоцій в якій йдеться про ототожнення «агресивності» з «ворожістю», при чому приділяють увагу тому, що ворожість є афективно-когнітивною орієнтацією складної форми [13; с. 186].

Прибічники **особистісного підходу** О. Атемасова, О. Волянська і М. Охрімчук розглядали агресивність як рису особистості, певну особливість, що під впливом різних чинників проявляє себе по різному.

За О. Атемасовою агресивність – це стійка властивість особистості та виражається в проявах агресивної поведінки чи готовності до неї.

З точки зору М. Охрімчука агресивність постає як соціально-психологічна властивість системного характеру і формується вона під час соціалізації. Ці процеси можна описати за допомогою трьох груп факторів: суб'єктивних, об'єктивних і соціально-нормативних.

О. Волянська вважає, що агресивність є вродженою та спрямована на задоволення потреб людини. На її думку вона має позитивну та негативну сторони, де позитивна це напрям до активності, а негативна наслідок недоліків соціальної адаптації [13; с. 187].

Характер і сила агресії, що в подальшому призводить до насилля а молодій людини напряму залежить від психоемоційного стану, а точніше від виражених та переважаючих емоцій під час вчинення дій. При чому

чим стійкіший емоційний стан, тим менш імовірно, що агресія стане некерованою. Так, при нестійкості психіки чи її хворобах прояви агресії стають некерованими [18; с. 20].

Слід зазначити, що молоде покоління має специфічну природу прояву агресивної поведінки, та є результатом соціопатогенезу, що формується за рахунок впливу на особу юнаків цілеспрямованих, стихійних, неорганізованих дій. Також соціально-психологічні, психолого-педагогічні та психо-біологічні чинники відіграють важливу роль та обумовлюють різні відхилення [47; с. 298].

Е. Фромм запропонував класифікацію видів агресії яка є актуальною і до сьогодні. Вчений поділяв прояви агресивної поведінки на два види: доброякісна агресія (вона є біологічною та адаптованою, реакцією на загрозу інтересам людини; властива тваринам та людям; має характер вибуховості та спонтанності); злякисна агресія (її метою є задоволення потреб агресора за рахунок нанесення шкоди іншим та властива лише людині).

За словником практичної психології види агресії поділяються на:

1. Реактивна агресія є синонімом до доброякісної агресії Фромма та є дією у відповідь на насилля зі сторони;
2. Ворожнеча агресія така ж як злякисна агресія за Фроммом;
3. Інструментальна агресія характеризується тим, що дії направлені на досягнення мети. При цьому агресія може бути направлена як на живий об'єкт та і на неживий (гетероагресія), так і на самого себе (аутоагресія) [4; с. 85].

Отже ознайомившись із поняттями «віртуальної реальності» та «агресивності» ми можемо ближче підійти до обраної нами теми.

Кіберреальність як складний та багатогранний феномен постає в сьогоденні елементом, феноменом, та навіть простором життя людини. Віртуалізація передбачає переміщення основних видів діяльності людини в віртуальний простір [42; с. 36].

Віртуальна мережа створює багато можливостей для самореалізації особистості та різні способи творчої активності. Так перебуваючи у віртуальному просторі відкриваються перспективи для ігор з ідентифікацією, що дозволяє формувати власну віртуальну особистість або запозичувати її у інших. При цьому постає нагальне питання: чи можна вважати кіберособистість справжньою [42; с. 36]?

На фоні позитивного впливу в плані розвитку особистості в віртуальному світі виникають складнощі в реальному світі, а саме це пов'язано з відсутністю можливостей та ресурсів людини для реалізації всі аспектів свого «Я». Зрештою людини намагається реалізуватися в кіберреальності та проводить там більшість свого часу формуючи у себе залежність від неї [42; с. 36].

З розвитком мережі Інтернет все більше користувачів залучаються до взаємодії між людиною й Інтернетом та один з одним, при цьому мережа між ними постає не тільки посередником, а й складовою яка робить спілкування можливим та визначає специфіку. Але при цьому віртуальна реальність має свої властивості - «мінливість, симуляційність, знеособленість, поверховість людських контактів, принципова відкритість, антиєрархічність, децентрованість, мобільність» [43; с. 130].

Відомо, що в контактів у віртуальному просторі є певні особливості: анонімність користувача (особистість може змінити не тільки ім'я, а взагалі представитись ким завгодно без наслідків); несправдність отриманих вражень (отриманий контент з віртуального середовища деформує емоції та призводить до деградацію прояву почуттів в реальному світі); не реалістичність сприйняття (в світі віртуального особистість частіше звертається до фантазійного сприйняття); незвичайна поведінка (вона проявляється лише під час знаходження в мережі) [29; с.41].

В роботі Чебикіна О. Я. проведено систематизацію більш суттєвих чинників комп'ютерної діяльності, що мають вплив на емоційну стабільність особистості: по-перше, сенсорні стимули (підвищена яскравість зображення, шум, електростатичні поля та ін.), по-друге, особистісні (спрямовані на навчальну, професійну та розважальну діяльність), по-третє, часові (тривалість діяльності) [34; с.131].

Також доведено, що комп'ютерна діяльність, що триває понад 6 годин на протязі доби впливає дуже неоднозначно на емоційну сферу особистості. Підтверджено дослідженнями, що люди які переважно займаються інформаційно-розважальною діяльністю підвищується депресивність та знижується врівноваженість, а також саморегуляція. Тоді як у людей, що віддають перевагу навчально-професійній діяльності не мають сильно виражених проявів як у попередніх [47; с. 111].

С. Федоренко вважає, що віртуальна реальність подразнює аналізатори людини, зокрема зоровий і слуховий, та є конкурентною силою істинної реальності. Межа між цими реальностями є тонкою та розмитою і пояснюється тим, що дії особистості спрямовані окрім навколишніх об'єктів ще і на об'єкти віртуального світу [48; с. 92].

Також вчені вважають негативними наслідками зловживання або простого користування інтернетом, комп'ютерною технікою, ігроманії є обмеження комунікації з оточуючими, зменшення довіри до світу, комп'ютер сприймається як жива істота, також втрачається соціальна чутливість.

Людині стає некомфортно в реальному світі, спілкуватися з людьми віч-на-віч і так як більшість часу вона проводить очима в екран і не бачить обличчя людини з якою спілкується [12; с.142].

В.І. Ігнат'єв досліджував специфіку впливу віртуальної реальності на особистість і доводив що віртуальна Взаємодія призводить до заміни

патронів поведінки особистості які використовують при безпосередній взаємодії із соціумом.

На його думку діяльність людини, тобто система соціальної дії поділяється на актуальну та віртуально. Де актуальна це діяльність в соціумі з реальними людьми а віртуальна це вся діяльність яка відбувається за комп'ютером та в суміжних з ним засобами [12; с.142].

Вчені провели детальний аналіз поняття «віртуальна реальність» та її впливу на особистість і виокремили найбільш чіткі риси, що створюють поле в якому виникає психологічна небезпека у віртуальному просторі. Так С.В. Федоренко до цих рис відносить: формування неадекватної моделі світу внаслідок споживання сурогатної інформації (жахів, насильства, порнографії, комерційної реклами тощо); захоплення індивіда жорстокими відеоіграми та різними видами віртуального насильства, що призводить до віртуалізації життєвого простору і перенесення насилля з віртуального в реальний світ [11; с.1].

Агресія в віртуальній реальності виникає на тлі психологічного стану і він має в собі три компоненти агресивності:

1. Пізнавальний (допомагає людині зорієнтуватися в ситуації, виявити потенційну загрозу та об'єкт для нападу і обрати засоби);
2. Емоційний (в людини превалюють такі почуття, як гнів, що іноді набуває афекту ярості, недобррозичливість, злість, мстивість);
3. Вольовий (здатність особистості на самоконтроль та пригнічення агресивних станів та дій).

А. Фрейд продовжуючи справу батька підтримує його думку про те, що агресивність пов'язана з сексуальністю. Прояви агресивності підпорядковані лібідо: кусання, плювання, бажання все «привласнити», руйнування, жорстокість, владолобство, хвастощі, зарозумілість, порушення суспільних норм і правил. Отже, на думку А. Фрейд,

агресивність – це нерозривно пов'язаний з сексуальністю вроджений інстинкт [26; с.128].

В своїй роботі Дзюба Т.М. [11; с.3] приходять до висновку, що кібербулінг характерний для більш старшого покоління, а підлітки та більш молодші діти віддають перевагу проявам агресії на найближче оточення (на сусіда по парті чи однокласника). Це пояснюється тим, що особистості більш молодшого віку таким чином завойовують собі авторитет в більш вузькому колі та широкий загаль для них ще не має інтересу.

Кібербулінг – це нова форма небезпечної та протиправної поведінки, що проявляється в агресивних і жорстоких деяк направлених на іншу людину з метою нанесення шкоди, приниження, докучання при цьому застосовуючи сучасні комунікаційні засоби такі як, смартфон, соціальні мережі та електронна пошта [8; с.277].

На відмінну від булінгу, кібербулінг не потребує «живої» взаємодії булера і жертви. Він виходить на новий рівень і булер здатний досягнути жертву в будь який час за допомогою віртуальної реальності та її необмежених можливостей.

Також суттєва різниця і в кількості жертв, що потрапляють під вплив агресії. При булінгу кількість жертв обмежена, а при кібербулінгу тероризування відбувається одночасно великої кількості людей.

Таким чином особливостями кібербулінгу є: 1) позачасовість: вплив булера не обмежене часом, та що головне простором; 2) мультимедійність: як жертва так і булер можуть користуватися різними способами комунікації бідь то текст чи фото, аудіо чи відео файли; 3) анонімність: користувачі можуть без зусиль приховувати свою особу, що дає їм більшу свободу у діях; 4) опосередкованість: комунікація в інтернеті є непрямую, агресор не бачить реакції жертви та наслідків своїх дій, отже поняття відповідальності не розглядається як щось важливе. [41; с.296]

Передумови для агресивної поведінки зумовлені нестійкістю ціннісних орієнтацій і невисоким рівнем правосвідомості. Молодіжні субкультури, прояви яких є жорстокими і агресивними, підкріплюють розвиток негативних тенденцій [28; с.297].

На противагу кібербулінгу існує реальний булінг, що зараз дуже активно розвивається і проявляється в суспільстві.

Реальний булінг – це здебільшого проблема, що розвивається за шкільною партою та в шкільному колективі при цьому старші та сильніші діти знушаються над молодшими та не виходить із подвір'я школи. Це і відрізняє кібербулінг від булінгу, від останнього можна сховатися та знайти чи усунути осередок проблеми. Що ж стосується кібербулінгу через відносну анонімність та вседозволеність в кіберреальності злочинця чи булера знайти складно, а точніше практично неможливо [8; с.277].

Р. Ковальски, С. Лімбер і П. Агатстон досліджували явища кібербулінгу, та запропонували вісім типів поведінки, що йому притаманні :

1. Напади і постійні атаки (постійні образливі, гнітючі повідомлення з боку агресора) , де переважають персональні канали комунікації. Ці атаки є тривалими та здебільшого односторонніми. Слід зазначити, що в онлайн-іграх існує специфічне утворення агресорів, вчені їх прозвали гріфери – це група гравців, що спрямовують агресію на опонентів по грі, але не для перемоги, а для знецінення можливостей та навичок інших;
2. Суперечки (флеймінг) проявляється в обміні гнівливими, образливими репліками між двома або більше особами в інтернет мережі. Це зазвичай відбувається на форумах, чатах та групах за інтересами і призводить до тривалої війни. Такі словесні напади негативно впливають на психіку особистості,

змушують нервувати, знецінювати свої думки та себе як особистість;

3. Самозванство (видавання себе за іншого) - агресор видає себе за жертву, використовуючи її приватну інформацію (пароль, та доступ до сторінок соціальних мереж, блогів та інших сервісів) та здійснює агресивну комунікацію від імені жертви. Це призводить до знищення соціальних зав'язків жертви як в віртуальному світі так і в реальному;
4. Наклеп, обмовлення – це розповсюдження завідома неправильної але провокуючої інформації про жертву з використання комп'ютерних гаджетів і технологій. Це зазвичай фото, пісні, вірші, повідомлення тощо, що ображають людину на яку вони направлені;
5. Відчуження або остракізм характеризується вилученням, вигнанням, неприйняттям людини до певної групи и класу. В віртуальному середовищі не приналежність до будь якої групи викликає негативні переживання, почуття самотності та непотрібності. Тому людина прагне бути приналежною до чогось, бути в курсі подій та знаходитись у соціальному полі;
6. Ошуканство, викрадення особистої інформації та розповсюдження її – це неправомірні вчинки за допомогою інтернет технологій та караються законом;
7. Хепіслепінг – це новий вид кібербулінгу, що започатковано англійському метро, де люди (частіше підлітки), йдучи по перону раптово ляскають, б'ють один одного та знімають це на камеру з подальшим розповсюдженням в мережі;
8. Кіберпереслідування – це вистежування та переслідування , що вчиняється анонімно з метою вчинення злочинних дій спроб зґвалтування, фізичного насильства, побиття. Відстеження відбувається не лише в реальному житті, а і в соціальних

мережах для отримання інформації про жертву та її часте місцезнаходження. [8; с.280]

В роботі Найдьонові Л. А. «Кібербулінг у підлітковому рейтингу інтернет-небезпек» [21; с.148] виокремлюють аж 11 типів кібербулінгу: читінг; розповсюдження образливих матеріалів в мережі інтернет; флеймінг; видавання себе за іншу особу з запозиченням її приватної інформації; слемінг; реттінг; розповсюдження неправдивих чуток або неприхована агресія в міжособистісних стосунках; секстінг; шок-тролінг; сталкінг.

Отже, види кібербулінгу в наш час дуже багато і це має як негативну так і позитивну сторони. Позитив в цьому виявляється в обліку та відкритості інформації про всі види кібербулінгу, а отже і пошук засобів його уникнення. А от негативних сторін нажаль значно більше, кібербулінг або агресивні дії в віртуальному середовищі вкрай негативно впливають на розвиток особистості. Зважаючи на те, що сучасні діти надто віртуалізовані та взаємодія з соціумом в них відбувається в більшості випадків в кіберреальності, то і негативний вплив на наслідки припадають на них.

Зараз середовищем буття людини є об'єднання природних і віртуальних об'єктів: об'єкти що існують фізично (люди, будинки, машини,) та смисли цих творінь, надбудовані людиною. Тобто перенесення всіх фізичних тіл в безтілесний, віртуальний світ і взаємодія з ними [3; с.144].

Це призводить до засвоєння негативних патернів поведінки, засвоєння їх як правильних, позитивних і перенесення на соціальне оточення. При цьому агресія біле не виступає засобом захисту, а стає нормою поведінки та реакції на зовнішній світ.

Вчені визначили можливі поведінкові прояви та наслідки кібербулінгу за характером впливу, що дає бачення повної картини пагубного впливу агресії в кіберреальності.

О.С. Зинцова підтримує думку, що дистанційні прояви агресії призвели до поширення кібербулінгу. Адже при онлайн агресії наслідків дій чи слів не видно, а натомість не виникає емоційного навантаження у формі співчуття і відчуття провини [17; с.126].

На психологічній сфері кібербулінг позначається за рахунок зниження самооцінки; втрати впевненості в собі; порушення психічного розвитку; психічні розладів; психоемоційної нестабільності; постійного відчуття тривоги, страху, розвитку параної; думок про суїцид [24; с.128].

Д. Олвеус називає психологічні характеристики жертви булінгу: низька самооцінка через брак впевненості та незахищеність; мало друзів та мале соціальне коло; само ізолюваність; тривожність та пригніченість; страх за своє життя; перевага спілкуванню з старшими людьми ніж з однолітками [1; с.33].

Кібербулінг здебільшого впливає на процес соціалізації особистості і вчені виявили декілька проявів цього впливу. Кібербулінг послаблює реальні соціальні зв'язки за рахунок руйнування змісту і параметрів соціалізації в кіберреальності; За рахунок стихійності характеру соціалізації в віртуальному світі кібербулінг поглиблює дефекти соціалізації особистості. Обмежується можливість задоволення потреб в відносинах соціального характеру (дружба, стосунки, спілкування тощо) [24; с.129].

Отже агресія в кіберреальності є дуже небезпечним явищем та негативно впливає на розвиток особистості та становлення в ній правил та норм взаємодії з суспільством та оточенням.

Ще одним не менш важливим аспектом кіберреальності є комп'ютерні відео-ігри, що в наш час набули популярності і в них має місце агресія та булінг.

Кіберреальність зараз перенасичена різною інформацією що одночасно допомагає та шкодить розвитку особистості. Сучасне суспільство ще не розвинуто до тієї межі коли їм потреби кожної

людини він формації будуть цілком задовольнятися проте Проблеми в недостатність інформації зараз немає. Попри її велику кількість інформації, книжок знань, досліджень та інших наукових джерел ,сучасна людина орієнтована на розважальність.

І цю потребу в розважальність віртуальна реальність повністю задовольняє. Засобом задоволення цієї потреби є комп'ютерна гра і вони існують для того щоб в них грали [44; с.39].

Комп'ютерні ігри значно відрізняється від ігор які ми звикли розуміти під цим словом. В них залишається все теж програвання ролей але залежно від жанру гри її вплив на особистість зміниться. Існує багато підходів до розуміння віртуальної комп'ютерної гри 1 із найцікавіших є підхід Й. Хейзінга який він назвав магічний колом. Основою цього виду є діяльність а саме домовленість діяти відповідно до встановлених правил [44; с.39].

Комп'ютерні ігри та геймінг привертають увагу вчених та психологів з 80-х рр. минулого століття, але кількість ігор та людей граючих в них була дуже мала, а отже і можливості їх дослідження обмеженими [23; с.84].

Вплив ігор на особистість, їх роль в навчанні та становленні емоційної та мотиваційної сфери досліджувались на прикладі ігрової діяльності підлітків та дітей молодшого шкільного віку. Але підвищена увага саме до цих вікових груп спричинено великою зацікавленістю їх комп'ютерними іграми та страху з боку батьків та вчителів щодо їх можливої залежності. В даний час інтерес до більш старшої вікової групи геймерів зростає [23; с.84].

Популярність та розповсюдження комп'ютерних ігор з боку дослідників в культурному просторі викликає неоднозначну реакцію, що пов'язано насамперед з різними аспектами їх впровадження. Вчені вважають, що «комп'ютер допомагає збільшити ефективність і якість багатьох форм діяльності людини, вводить людину в коло нових цікавих

подій та концептуальних уявлень». Також існує думка про те, що філософія комп'ютерної гри передбачає розвиток чимало здібностей, насамперед творчих та пізнавальних [46; с.4].

Також інтерес до комп'ютерних ігор пояснюється їх здатністю реалізувати низку базових потреб особистості: у грі, розвагах, досягненні поставленої мети, саморозвитку і розвитку позитивних якостей особистості, сміливості, вмінні долати перешкоди, поразки і невдачі; потреби в повазі і самоповазі, потреби в автономії, у протесті проти існуючих правил, знятті соціальних табу; потребу у домінуванні; потреби в агресії у запобіганні небезпеці та ін. [10; с.111].

В даний час геймерська субкультура зайняла свою нішу та посідає місце в структурі культурного простору сучасного міста, що відображається в розвитку цілої індустрії установ розважального типу. Підлітки позиціонують себе як геймерів, тому ігри для них є більш престижними [46; с.4].

Д.В. Галкін зазначив, що «комп'ютерні ігри є частиною широкого світу ігор зі своєю історією ігрових форм та особливим змістом досвіду, що його набуває людина в грі». Ігри є частиною певної групи явищ, засновані на гібридизації технологічних та художніх об'єктів.

Ще Платон у своїх «Законах» звертав увагу на основоположному значенні гри. Гра споконвіку є одним із занять притаманних людині. Вона виступає базою для соціального буття за рахунок своїй здатності заманювати і свій світ [44; с.39].

За допомогою гри ще первісна людина пізнавала світ та своє оточення. Вона точно окреслює багатогранність людських стосунків, предметне маніпулювання та стимулює фантазію.

Зараз гра стає цікавою для дослідників цікавою більш в емпіричному плані, теоретично також продовжується дослідження але уже опираючись на емпіричні данні.

Е. Берн в своїй відомій праці «Ігри, в які грають люди» наголошує здебільшого на анатомії людської гри скрізь призму міжособистісних стосунків [44; с.40].

Вчені вважають, що з точки зору психологічних спостережень, комп'ютерні ігри виконують дуже важливу функцію і розвивають сенсорні, перцептивні і когнітивні здібності людської психіки, за рахунок чого підсилюють імпульси розумової активності людини [10; с.111].

Основними мотивами людини грати в комп'ютерні ігри є: пошук та відчуття емоцій яких не вистачає, набір балів в грі та підвищення в рейтингу для самоствердження, відчуття азарту, ефект розважальності ігри, бажання показати свою владу над машиною, навчання, трудове самовизначення [27; с.373].

За рахунок ускладнення механізмів та функцій сучасних відео-ігор людина одночасно сприймає, обробляє, запам'ятовує та відтворює інформацію і все це відбувається в декілька разів швидше ніж при звичайній взаємодії.

Ще одною позитивною стороною ігор є створення особливого, унікального розуміння цінності людського життя. В ігровому світі поняття «безсмертя» є звичним та закономірним. Зміна «життів» та «безсмертя» заперечує констатування смертності людського життя та розмиває рамки справжнього і віртуального. Цей факт дещо змінює ставлення до насильства за рахунок «безсмертя» та відносної безкарності всередині гри [10; с.111].

Також підвищенню агресивної форми поведінки, насильства сприяють відносна реалістична подача сцен насильства в іграх та його велика кількість. Але це іноді служить і позитивним засобом, наприклад, засобом «випускання пару», зняття напруги в ігровому світі, а не в реальному.

Говорячи про насильство в іграх неправильно було б стверджувати про наявність його в усіх іграх. Це залежить від жанру та гри яких зараз дуже багато, а також від жанру, наприклад, стратегія жанру жахи.

Комп'ютерні ігри класифікуються таким чином:

1. Адвентурні (пригодницькі) - візуальна частина цієї гри нагадує мультфільм, а за внутрішнім наповненням є інтерактивною та дає змогу гравцю керувати перебігом подій. В процесі гри задіяні інтелектуальні здібності та логіка гравця. Розраховані на вік від 5 до 7 років.
2. Стратегії. Головною метою такого жанру є добування, виготовлення та маніпуляція ресурсами, корисними копалинами, енергією чи іншими подібними складовими (юнітами). Також особливістю цього жанру є імітування всіх процесів трудових алгоритмів (ферма, кухня, шахта тощо). Стратегічні ігри розвивають наполегливість, здатність планувати свої дії, тренують багатофакторне мислення. Стратегії є найбезпечнішим видом відеоігор.
3. Аркадні. Гра поділена на рівні складності, та нагородою є перехід на наступний рівень. Та в кінці місії гравець долає супер-злодія. Аркадні ігри тренують в особистості увагу, реакцію та окомір.
4. Рольові. В цьому жанрі гравець може змінювати персонажа і його аватар та у кожного є своя роль та можливості. Метою гри є виконання поставленого завдання шляхом згуртування та спільності зусиль.
5. Логічні. Метою гри є розв'язання завдання чи головоломки по типу перестановки фігур, вирішення прикладів, загадок тощо. Користь полягає у розвитку логічного мислення.

Симулятори (імітатори). Це ігри в назві яких ще використовують префікс авто-, авіа- тощо. Метою їх є занурення гравця в механізми керування технічними засобами, наприклад, літаком, машиною, кораблем тощо [19; с.8].

Комп'ютерні ігри класифікуються за розміщенням персонажа на екрані: ігри «від першої особи» (з видом «з очей» комп'ютерного персонажа) - шутери (first - personal shuter) На екрані комп'ютера гравець бачить «очима персонажа», так само, як якщо б він був на його місці, в реальності гри. Це усуває всі межі між власною внутрішньою реальністю і реальністю комп'ютера, створює максимально зручні умови для перенесення мети, відсторонення від реальності і занурення у віртуальний світ; ігри «від третьої особи» (з видом ззовні на "свого" комп'ютерного персонажа) - RPG, action - симулятори. Тут ототожнення з роллю, сила входження менше. Це пов'язано з тим, що геймер бачить свій персонаж «з боку», «водить його», роблячи ті чи інші дії. Тобто для «впровадження» своєї помилкової мети в віртуальний світ потрібно подолати перешкоду у вигляді «фігурки» гравця, яка явно розташована поза власного тіла;

стратегічні ігри, порівнянні з двома вищезгаданими категоріями ігор, тут людина найближче до реальності і далі від віртуального світу. У той же час тут не менш сильна зв'язок з сюжетом гри. Геймер не пов'язаний з конкретним героєм, він сам придумує собі роль, яка пов'язана з його уявою. Тому чим більше уяву, тим більша ймовірність відходу в віртуальність і формування залежності. Головна небезпека цих ігор в тому, що людина встигає витратити в них свої психічні ресурси раніше, ніж гра встигає набриднути [25; с.20].

Кожна гра не важливо комп'ютерна вона чи звичайна предметно-рольова має мету, це як аксіома. Мета може бути явною чи прихованою, але вона є. Таким чином дослідниками було виокремлено мету деяких жанрів ігор та їх вплив на особистість.

Основна мета бойовиків як виду комп'ютерної гри є знищення ворогів (бандитів, монстрів, прибульців, чудовиськ) з допомогою різного виду зброї. При цьому гравець сприймає себе як героя, рятівника та ідентифікація себе з героєм гри відбувається на такому ж рівні як при

читанні книжок. Цей жанр є найнебезпечнішим на думку науковців через вчинення агресивних дій гравцем. Метою ігор-пригод постає рух до поставленої мети відповідно до сценарію її автора. В ній присутні загадки та завдання на логіку та ерудицію, що сприяє розумовому збагаченню гравця. В рольових іграх гравець має за мету соціальну взаємодію з іншими особами або групами осіб і дії керуються моральними принципами гравця. Цей жанр стимулює спілкування на засвоєння ролей поведінки [45; с.60].

Виділяють параметри, що впливають на самоідентифікацію гравця: масштабність віртуального світу змодельованого грою; розвиток чи навпаки деградація персонажа в грі. Ці категорії не єдині, що характеризують комп'ютерні ігри, але для дослідження самоідентифікації геймера вони є обов'язковою умовою [44; с.39].

Комп'ютерні ігри на думку вчених та психологів можуть мати позитивний вплив на особистість та її психічні процеси. Так доведено розвиток уваги, мислення, уваги, реакції, сприйняття і креативності під час віртуальної гри.

За час ігор людина набуває соціальних знань та навичок когнітивної сфери. Загалом поліпшується рівень низки знань та навичок людини стосовно навчальної і професійної діяльності [39; с.111].

У онлайн-ігри грають зазвичай особи різних вікових груп, проте жінки проводять менше часу за грою ніж чоловіки. Більше всього ігровою діяльністю захоплюються діти, підлітки та молодь [27; с.374].

Це пояснюється тим, що у осіб більш молодшого віку ще не сформульована кар'єра, бачення майбутнього та не поставлені конкретні цілі. Таким чином реальне життя не таке привабливе як віртуальне та ігрова діяльність вважається найважливішою.

В онлайн-іграх молодь може задовольнити свою потребу у спілкуванні та не відчувати при цьому дискомфорту. Гравці можуть спілкуватися не лише на ігрові теми в чатах, а і на будь які за бажанням.

Створюються гільдії, клани, групи та інші підрозділи за інтересами. Та доведено, що гравець який знаходиться в об'єднанні з іншими гравцями і активно спілкується, то він проводить на 4-5 годин більше в грі протягом тижня.

При цьому ефекти скутості та сором'язливості зникають, люди спілкуються вільніше не зважаючи на розбіжності в віці чи статі. Отже ігри розширяють коло спілкування особистості та сприяють появі спільних інтересів, думок, бажань [9; с.88].

На фоні позитивного впливу комп'ютерних ігор визначають негативні сторони даного феномену і вони є не менш важливими.

До негативних чинників формування особистості на тлі віртуальної реальності є "автоматизація", дегуманізація, технократичне мислення, зниження культурного рівня та ізоляція індивіда. Свідомість людини змінюється під впливом віртуальності, так інформація з монітора трансформує підсвідомість, та тим самим створює ефект безпосередньої присутності, нівелює аналітичні ресурси.

Під цим впливом зрощуються мережеві люди та стає частиною кіберпростору, а надто і її засобом. Кіберреальність захоплюючи свідомість особистості впливає на її підсвідомість, внутрішній простір. Отже зважаючи на ці твердження можна назвати мережу активним психоделіком, що здатна перенести масову свідомість. Поведінка людини під впливом віртуальної реальності стає театралізованою та неадекватною дійсності. А отже і соціальні відносини розвиваються на рівні театралізованої комунікації [6; с.130].

Після аналізу наукових джерел можна сказати, що віртуальна реальність та комп'ютерні ігри впливають на розвиток особистості в однаковій мірі як негативно так і позитивно. Вплив, що призводить до негативних наслідків залежить від психологічного та фізичного здоров'я людини на момент початку взаємодії з віртуальним середовищем, від

сили факторів що впливають на неї з віртуального середовища та ще ряду факторів.

Отже, точно передбачити яким може бути вплив на особистість в загальному сенсі дуже складно, можливо визначити певні його закономірності та механізми. Цим і займаються сучасні вчені.

РОЗДІЛ 2

Емпіричне дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості та створення плану корекційної роботи

2.1. Створення вибірки та підбір методів дослідження

Вибірку дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості склали чоловіки та жінки віком від 15 до 45 років не залежно від роду діяльності та приналежності до певної групи.

Такий віковий проміжок ми обрали тому, що при дослідженні ігроманії необхідно обирати ту верству населення яка більше всього схильна до ігор та віртуальна реальність для них не є чимось новим. Для осіб старше 45 років кіберреальність та ігри не мають ні емоційного ні предметного навантаження, а отже і значення.

В дослідженні взяли участь 99 респондентів, з них 48 жіночої статі (48,48%) і 51 чоловічої статі (51,52%). Метою первинної психодіагностики було виявлення рівня залежності респондентів від інтернет мережі та відео-ігор, та основі отриманих результатів проведення діагностики рівня агресивності особистості.

Для дослідження були використані дві методики, а саме:

1. «Тест на адикцію» автор Лозова Г.В.

Метою діагностичної методики є визначення схильності людини до 13 видів залежності.

Матеріали та обладнання: спеціальний бланк для опитування з шкалою відповідей, ручка.

Перед проведенням досліджувани були ознайомлені з процедурою проведення даного опитувальника та отримали бланки для його заповнення.

2. Тест агресивности (Опросник Л.Г. Почебут)

Метою діагностичного опитувальника є визначення рівня агресивної поведінки.

Матеріали та обладнання: спеціальний бланк для опитування з шкалою відповідей, ручка.

Перед проведенням досліджувані були ознайомлені з процедурою проведення даного опитувальника та отримали бланки для його заповнення.

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів емпіричного дослідження

Після вибору діагностичного інструментарію та методів для обробки майбутніх результатів ми створили план дослідження метою якого є полегшення обробки та вища достовірність результатів. Таким чином за планом дослідження створено три етапи:

1. З обраної вибірки досліджених відібрати респондентів з високим та середнім рівнем залежності від кіберреальності та комп'ютерних ігор за допомогою методик Лозової Г. В. «Тест на адикцію», що має 13 шкал (види залежності). На нашу думку це сприятиме отриманню точніших результатів.
2. В отриманій вибірці провести тест агресивности (Опитувальник Л. Г. Почебут) для визначення рівня агресивності особистості.
3. Знаходження кореляційних зав'язків між отриманими значеннями та формулювання висновків.

Таким чином після проведення дослідження та обробки статистичних даних можна сказати, що:

За «тестом на адикцію» або залежну поведінку з поданих 13 шкал ми обрали дві: «ігрова залежність» і «залежність від комп'ютера (інтернету, соціальних мереж та віртуальної реальності). 3 99

респондентів високий рівень ігрової залежності мають 28 досліджуваних (28,28%), з них 11 (11,11%) жіночої статі, 17 (17,17%) чоловічої. Середній рівень залежності визначено у 40 (40,4%) респондентів з них 23 (23,23%) жіночої статі, 17 (17,17%) чоловічої. Що стосується комп'ютерної залежності, високий рівень показали 18 (18,18%), респондентів з них 12 (12,12%) жіночої статі, 6 (6,6%) чоловічої. А середній в 54 (54,55%), з них 26 (26,26%) жіночої статі, 28 (28,28%) чоловічої. Таким чином в основну вибірку ввійшли за шкалою ігрової залежності 68 респондентів, а за шкалою комп'ютерної залежності 72 досліджуваних. Зустрічаються в вибірці респонденти які мають високий рівень за двома шкалами одночасно і їх кількість становить 6 респондентів. Здебільшого переважають високі значення одного показника і середні іншого.

Отримані результати свідчать про стабільно високу залежність від ігор у чоловіків та наближено до цих результатів і показник жіночої статі. Це означає, що в наш час ігрова індустрія охопила обидві статі однаково. Також це свідчить про бажання сучасної людини втекти від реальності, заховатися в відносно безпечному на їх думку світі. Середні показники перевищують рівень високих, що є закономірністю в будь-якому дослідженні. Також це говорить нам про те, що ігроманія присутня в житті людини як розважальний компонент, але не на постійній основі. Але залежність не формується одразу, а поступово, тому ці показники також є значущими для дослідження.

Стосовно комп'ютерної залежності результати вибірки розкинулися таким чином, що більшість жінок мають високий рівень залежності, а чоловіки залежні від цього виду комунікації менше. Тоді як середні показники розподілилися практично рівномірно. Високий рівень комп'ютерної залежності у жіночої статі свідчить про те, що жінки намагаються сховатися від повсякденності в гаджетах та віртуальному світі, чи шукають там емоції та почуття яких не вистачає в

житті, також це служить для них розвагою та джерелом інформації. Не раз в повсякденному житті ми бачимо як особистість не важливо якої вона статі захоплена щось шукає в своєму гаджеті не випускаючи його з рук навіть на секунду. Це біч XXI століття і нажаль такого роду залежність розвивається все швидше і глибше затуає людей в тенета віртуальності.

Залежна поведінка це той тригер, що в подальшому запусає розвиток девіацій особистості і якщо на це вчасно не звернути увагу, то повернути особистість до нормального життя та розвитку практично неможливо. Тому ця тема дуже популярна у дослідників та психологів сучасності чії розробки прокладають стежку до розуміння всіх феноменів даної проблеми.

Результати «Опитувальника агресивності» Почебут Л.Г. ми будемо розглядати за п'ятьма шкалами (емоційна агресія, фізична агресія, предметна агресія, вербальна агресія, самоагресія), а також нас цікавитиме загальний рівень агресивності особистості.

Показники високого рівня емоційної агресії у жінок визначено у 18 (18,18%) осіб, у чоловіків у 5 (5,05%) осіб та загальний показник 23 (23,23%) респонденти. Середній показник мають 41 респондент з них 32 (32,32%) жіночої статі, 9 (9,09%) чоловічої. Це свідчить про те, що у досліджуваних агресія проявляється в емоційному відчуженні при спілкуванні з іншою людиною та супроводжується ворожістю, неприязню, недобррозичливістю. За результатами жінки частіше прибігають до емоційної агресії ніж чоловіки, тобто вони виражають негативні почуття, а чоловіки частіше їх приховують та мовчать. Високий рівень фізичної агресії виявлено у 20 респондентів (20,2%), з яких чоловічої статі 12 (12,12%), жіночої 8 (8,08%). Середній рівень фізичної агресії мають 46 досліджуваних (46,46%), з яких чоловічої 32 (32,32%) статі, 9 (9,09%) жіночої. Спираючись на вищезазначені результати можна свідчити про те, що чоловіки на противагу емоційній

агресії обирають фізичну агресію, тобто застосування фізичної сили при виявленні агресії. Коли жінки мають менший відсоток прояві цього виду агресії, що є психологічною закономірністю, адже жінки всі почуття проявляють емоційно і взагалі вони більш емоційні ніж чоловіки, коли останні виражають все фізичною силою. Ця ж тенденція повторюється також з показниками середнього рівня.

Показники високого рівня предметної агресії у жінок визначено в 8 (8,08%) осіб, у чоловіків у 10 (10,1%) осіб та загальний показник 18 (18,18%) респонденти. Середній показник мають 41 (41,41%) респондент з них 22 (22,22%) жіночої статі, 19 (19,19%) чоловічої.

Респонденти з високим та середнім рівнем проявляють свою агресію не на людей, а предмети і речі навколо них. В даному випадку так як з фізичним проявом агресії лідирують чоловіки, але що стосується середнього рівня жінки виходять на передову. Це можна пояснити тим, що жінці легше проявити агресію на предмет, наприклад, вдарити по столу, стільцю чи шафі, ніж стосовно іншої людини. Також дана закономірність пояснюється страхом жінки удару у відповідь та її меншою силою в порівнянні з чоловіком. Але завжди існують виключення з правил коли жінки все ж проявляють фізичну силу в період агресії. Показники високого рівня вербальної реальності виявлено у 26 (26,26%) респондентів, з них чоловічої статі 18 (18,18%) і жіночої 8 (8,08%). Середній рівень показали 33 досліджувані (33,33%) з яких 20 чоловіків (20,20%) та 13 жінок (12,12%). Таким чином можемо стверджувати, що досліджувані переважно чоловіки виражають свою агресію вербально стосовно іншої людини. Тоді як жінки за результатами роблять це менше, та обирають емоційне вираження агресії.

Цей розподіл результатів можна пояснити тим, що чоловіки частіше ніж жінки вживають нецензурну лексику, агресивні вислови та таке інше. Тому при агресії вони звикли звертатися до такого

негативного реагування або одразу до фізичних дій. З показником само агресії високий рівень визначено у 27 досліджуваних (27,27%), з них 15 жінок (15,15%) і 12 чоловіків (12,12%). Середній рівень у 51 досліджуваного (51,52%) , в 26 (26,26%) респондентів жіночої статі, 25 (25,25%) чоловічої.

Таким чином людина направляю агресію на себе та залишається незахищеною в агресивному середовищі так як сама є цим середовищем.

За результатами дослідження жінки в більшій мірі піддаються само агресії ніж чоловіки, але розбіжність не велика. Тобто особистість незважаючи на стать направляє агресію на себе в різних напружених ситуаціях. Отже, отримані показники за методиками показують нам рівень залежності на агресивності обраної вибірки. Таким чином спираючись на ці результати ми провели емпіричну обробку та знаходження кореляційних зав'язків між показниками.

Таким чином виявлено слабкий кореляційний зв'язок (0,310758) між ігровою та комп'ютерною залежністю, що є закономірністю. Адже це по суті залежність від різних складових однієї сфери. Слабка кореляція відмічається між вербальною агресією і само агресією (0,338494), це пояснюється тим, що людина виражає свою агресію а себе частіше вербально, наріканнями, образливими виразами тощо.

Та дивним є те, що спостерігається слабкий зв'язок (0,336584) між само агресією та предметною агресією. Тобто при проявах агресивності людина направляє негативну енергію на себе та на предмети навколо. Чи можливо при самоагресія замість себе людина направляє агресію на предметі і навпаки. Загадом за відсутності зав'язків можна свідчити про недостовірність даних або відсутність взагалі зв'язку віртуальної реальності і відео-ігор з проявами агресивності особистості. Тож можна підтвердити гіпотези вчених про позитивний вплив віртуальної реальності на розвиток особистості. На нашу думку прояв агресивності залежить від накопичення негативної енергії та почуттів людиною

впродовж деякого часу і перед її проявом спрацьовує певний тригер, що і запускає агресивну поведінку. Це може бути небезпека, страх за своє життя, відраза до іншої людини чи агресія по відношенню до себе. А віртуальна реальність і зокрема ігри зараз є простором вбирання цієї негативної енергії та не дає розповсюджуватись її та проявлятись в реальному житті. Тобто особистість граючи в агресивну гру проявляє всі свої негативні почуття на персонажів чи злодіїв всередині штучної реальності і після цього спокійніше реагує на негатив в реальності.

Тому відсутність зав'язків не є на нашу думку негативним явищем, а показує відносну безпечність віртуального світу. Але не можна стверджувати, що агресії там зовсім немає і діти в яких особистість не сформована в безпеці. Це не так, тому що кібербулінг зараз набирає популярності та швидко розвивається. З приводу цього можна сказати, що у всьому потрібна бути золота середина, не спонукати до утворення залежності у особистості. Віртуальний світ повинен бути доповненням реального, допомогою, розвагою, а не повною його заміною.

2.3. Особливості роботи психолога з агресивною особистістю

При роботі з агресивною особистістю психолог повинен бути дуже обережним в своїх висловах та судженнях, адже будь яке слово може спровокувати людину на агресію. Пере початком роботи необхідно детально зібрати анамнез та провести діагностику рівня агресивності, превалюючого виду прояву та дізнатися у клієнта його усвідомленість наявності проблеми та бажання працювати.

Якщо клієнт сам не бажає працювати з проблемою агресивності то і результату роботи психолога не буде, а може навіть погіршити становище. 50% успішності це є ціле направлене бажання клієнта щось змінити.

Працюючи з агресивністю особистості психолог повинен поставити перед собою мету: сформувати адекватну самооцінку у клієнта; розвиток комунікативних навичок; зняття емоційної напруги та тривожності у клієнта; навчання клієнта прийнятної форми вираження гніву та негативних почуттів; навчання вербалізації почуттів, та вираження їх через слова, а не кулаками; формування навичок самоконтролю та саморегуляції в різних ситуаціях; навчання розуміти емоції, що проявляє співрозмовник; формування довіри до навколишнього світу та емпатії.

Після отримання згоди необхідно познайомитися з клієнтом та дати зрозуміти що психолог це друг, а не ворог. Першими кроками буде бесіда, спостереження та аналіз розповіді клієнта.

Якщо одразу розпочати з тяжких вправ та завдань клієнт відмовиться від співпраці злякавшись труднощів та через невіру в свої сили. Це також може бути пов'язано з звичкою реагувати агресією на навколишній світ і відсутність бачення виходу. Як відомо звичка дуже сильний механізм впливу на людину, а особливо негативна. Позитивні звички швидше зникають і забуваються людиною чим негативні.

Після знайомства та спостереження, виявлення виду агресії, будь то самоагресія чи вербальна агресія, психолог повинен показати клієнту згубність прояву агресії, але не одразу, а поступово, та на противагу давати йому приклади позитивного реагування на різні життєві ситуації. Так на протязі 10-15 зустрічей повільно але впевнено за допомогою вправ, домашніх завдань на відпрацювання і засвоєння клієнт почне засвоювати позитивні механізми поведінки і правильні шляхи виходу з конфліктних та напружених ситуацій.

На протязі усієї роботи психолог повинен зайняти позицію вчителя та жорстко контролювати виконання завдань та вправ, не даючи клієнту повернутися до агресивного реагування.

Взагалі тільки злагоджена робота клієнта разом з психологом призведе до позитивного результату.

2.4. План корекції кіберзалежності особистості як наслідку взаємодії з віртуальним середовищем.

Методи, що є дієвими при роботі з агресивною особистістю – це групова дискусія, невербальна взаємодія з співрозмовником, малюнок терапія, психодрама і рольова гра.

Але зважаючи на отримані результати діагностичного блоку, агресивність не корелює з рівнем залежності від кіберреальності. Коли рівень залежності у респондентів знаходиться на достатньо високому рівні. Ми прийняли рішення в корекційному блоці звернути увагу саме на кіберзалежність не відкидаючи і корекційні заходи щодо агресії. Адже якщо є залежність як достатньо серйозний негативний фактор впливу то і агресивність має середовище для розвитку. Поодинокі негативні впливи кіберреальності не наносять фатальної шкоди особистості, а коли факторів з'являється декілька це є причиною звернути на це увагу.

На основі обраних методів нами було створено план корекції кіберзалежної і агресивної особистості як наслідку взаємодії з віртуальним середовищем.

Таблиця 1.1

План корекції агресивної особистості

Метод психологічного впливу	Особливості методу	Вправи та методики
1 етап. Знайомство.	Налагодження емоційного контакту з клієнтом, виявлення проблеми з якою клієнт звернувся, створення плану дій та вирішення	Психолог застосовує спостереження, емпатійне слухання, вправи на знайомство такі як «Самопрезентація», «Автопортрет» та інші.

	проблеми, планування наступної зустрічі.	
2 етап. Просвітницька робота з клієнтом	Психолог розкажує про всі особливості феномену агресії, його функції та негативний вплив. Пропонує клієнту розповісти, що на його думку є агресією. Відкрита розмова з клієнтом на тему залежності та її видів.	Застосовується метод просвітництва, та залучення до бесіди клієнта. Від включає мислення, логіку та глибше знайомиться з проблемою. Застосування малюнкової вправи «Моя агресія». Вправа «Виникнення залежності».
3 етап. Формування у клієнта адекватної самооцінки	Формування у клієнта бачення себе як нормальної, здорової людини. Підвищення рівня самооцінки за допомогою вправ та бесід.	Вправа «Мені подобається в тобі...» Вправа «За що мене любить мама»
4 етап. Пере направлення агресії та керування нею.	Навчання клієнта керувати своєю агресією та контролювати її прояви.	Вправа «Мішечок із криками» Вправа «Дражнимось овочами» Вправа «Теплий, як сонце, легкий, як подих вітру» Вправа «Піджак на вішалці»
5 етап. Навчання клієнта розрізняти норму та наявність залежності. Усвідомлення залежності і бажання працювати над зниження її рівня.	Навчання клієнта бачити норму і прояви залежності. Настановна і довірлива бесіда з клієнтом щодо усвідомлення залежності та бажання працювати.	Вправа «Позитив і негатив», «Як би ви вчинили?».
6 етап. Формування у клієнта розуміння	Розмова з клієнтом про кіберзалежність	Вправа «Цінність мого життя», Тест

цінності свого життя та часу.	як поглинач часу, навчання його керувати часом самому. Ознайомлення клієнта з методами тайм-менеджменту. Проведення діагностичної методики на вміння планувати.	«Правило 6- П». Методи «З'їж жабу», «Розріжте слона на біфштекси», «Метод Парето».
7 етап. Розвиток емоційної сфери та навчання вираження емоцій і емпатії.	Навчання клієнта виражати свої емоції шляхом їх вербалізації та проговорення, рухове вираження емоцій (танці, спорт та інше)	Вправа «Вгадай емоцію» Вправа «Одне і те саме по-різному» Вправа «Мій хороший папуга» Вправа «Стоніжка»
8 етап. Обговорення роботи, що була зроблена. Внесення поправок та зворотній зв'язок клієнта	Клієнт розповідає про враження від роботи з психологом та почуття щодо своєї агресії.	Повторення вправи «Моя агресія» і «Виникнення залежності» для визначення ефективності роботи психолога, а також повторна психодіагностика.
9 етап. Вихід із консультування та прощання.	Вихід клієнта з ситуації консультування, розуміння ним зробленої роботи та бачення майбутнього.	Бесіда з клієнтом про його плани на майбутнє, про те як змінилося його бачення світу та негативних ситуацій навколо. Прощання.

Таким чином продовж тривалого часу психолог супроводжує клієнта в розумінні та адаптації до агресивного світу навколо без агресивності у відповідь.

ВИСНОВКИ

Після докладного аналізу теоретичних підходів до проблеми дослідження впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості в роботах вітчизняних та зарубіжних психологів, можна зробити висновки.

Завдання, що були поставлені на початку роботи нами було виконано повністю, а точніше:

Ми проаналізували наукову літературу з проблеми впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості; проаналізували особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості на теренах сучасної психологічної науки; емпірично дослідили особливості впливу кіберреальності та відеоігор на прояви агресивності особистості; зробили аналіз методів та способів корекції від проявів агресивної поведінки особистості.

Проблема агресивної поведінки дуже гостро постає в наукових колах сучасності, і неабияк впливає на розвиток особистості та суспільства в цілому. З розвитком технологій і появою віртуальної реальності та відеоігор з'явився новий вид агресії- кібербулінг, що неабияк схвилювало психологів. Суспільство ще не повністю відновило свої ресурси після виникнення булінгу, як технології започаткували новий біч сучасності.

Але незважаючи на негативні наслідки віртуальної реальності існує безліч позитивних сторін. Як вважають дослідники новітні технічні засоби сприяють соціалізації та розвитку розумових здібностей особистості. Це відбувається за рахунок необмежених можливостей в спілкуванні, інформації та наукових джерел.

Таким чином при емпіричному дослідженні було виявлено слабкі кореляційні зв'язки між обраними характеристиками, що свідчить про

відносну незалежність прояву агресивності особистості від кіберреальності та ігор.

Тому корекцій програма більше направлена на роботу з кіберзалежністю особистості не виключаючи і роботу з агресивністю.

Адже якщо є залежність як достатньо серйозний негативний фактор впливу то і агресивність має середовище для розвитку. Поодинокі негативні впливи кіберреальності не наносять фатальної шкоди особистості, а коли факторів з'являється декілька це є причиною звернути на це увагу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрощук О. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. Андрощук // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. - 2014. - Вип. 34. - С. 137-142. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_34_23.
2. Березка С. В. Причини та види агресивної поведінки особистості / С. В. Березка // Молодий вчений. - 2017. - № 9. - С. 85-89. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_9_22.
3. Борканюк А. Людина як віртуальний конструктор / А. Борканюк / Наукові записки [Національного університету "Острозька академія"]. Сер. : Філософія. - 2012. – Вип. 11. – С. 139-144. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nznuoafs_2012_11_15.
4. Василенко Н. А. Вплив комп'ютерних ігор на формування аддиктивної поведінки підлітка / Н. А. Василенко // Вісник Харківської державної академії культури. - 2010. - Вип. 31. - С. 249-255. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/hak_2010_31_29.
5. Василенко Н. А. Вплив комп'ютерних ігор на формування соціального здоров'я підростаючого покоління / Н. А. Василенко // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. - 2012. - № 22(2). - С. 92-99. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2012_22\(2\)_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2012_22(2)_15)
6. Волинець В. О. До проблеми культурологічного вивчення віртуальної реальності / В. О. Волинець / Культура і сучасність. – 2016. – № 1. – С. 127-132. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kis_2016_1_25.
7. Гришина Т. А. Соціально-психологічний вплив інтернету як засобу масової комунікації на формування нової інформаційної культури особистості в Україні / Т. А. Гришина, І. В. Рибаківа // Держава та

- регіони. Серія : Гуманітарні науки. - 2014. - № 1-2. - С. 89-94. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/drgn_2014_1-2_21.
8. Грінченко М. С. Кібербулінг як чинник розвитку девіацій у процесі соціалізації молоді / М. С. Грінченко // Збірник наукових праць [Херсонського державного університету]. Педагогічні науки. - 2016. - Вип. 69(3). - С. 31-35. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppn_2016_69\(3\)_8](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppn_2016_69(3)_8).
9. Гордієнко А.В. /Комп'ютерні ігри та їхні позитивні психологічні ефекти / А. В. Гордієнко // Наукові записки НаУКМА. Педагогічні, психологічні науки та соціальна робота. - 2017. - Т. 199. - С. 58-62
10. Гузьман О. А. Комп'ютерна залежність підлітків: соціологічні аспекти дослідження / О. А. Гузьман, Н. О. Ляшенко // Вісник Харківського національного університету внутрішніх справ. - 2011. - № 1. - С. 369-380. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhnuvs_2011_1_51.
11. Дзюба Т.М. Психологічна профілактика насилля і ворожості в суспільному та приватному житті: тези доповідей учасників Круглого столу \ Т.М. Дзюба // (ІваноФранківськ, 5 травня 2015 року) / [редактор упорядник З.С. Карпенко]. – Івано-Франківськ: Симфонія форте, 2015. – С.20-24.
12. Камінська О. В. Чинники інтернет-залежності сучасної молоді / О. В. Камінська // Наука і освіта. - 2014. - № 5. - С. 141-146. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO_2014_5_27.
13. Качанова Ю. В. Агресивність та агресія як соціологічні категорії / Ю. В. Качанова // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили]. Сер. : Соціологія. - 2010. - Т. 146, Вип. 133. - С. 50-54. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npchdusoc_2010_146_133_12.

14. Котляров, А.В. Другие наркотики, или Homo addictus =Человек зависимый / А.В. Котляров. – Москва : Психотерапия, 2006. – 480 с. – (Психология успеха) . – ISBN 5-903182-03-8.
15. Кочан І.М. Слова з компонентом кібер- у сучасній українській мові / І.М.Кочан / Вісник Львівського університету. Серія філологічна. – 2016. – Вип. 63.– С. 277–285.
16. Кочан І.М. Слова з новими міжнародними компонентами в сучасній українській мові (на прикладі слів з компонентом кібер-) / І.М.Кочан / ACTA UNIVERSITATIS WRATISLAVIENSIS Slavica Wratislaviensia CLXIV • Wrocław. - 2017. – Вип. 3773. – С. 153–160.
17. Крапівник Г. О. Філософсько-антропологічне осмислення феномену агресії в детективному жанрі / Г. О. Крапівник // Нова парадигма. - 2014. - Вип. 124. - С. 36-44. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nopa_2014_124_6.
18. Культурологічний альманах : Інноваційні технології в галузі культури / ред. кол. Т. І. Андрущенко [та ін.]. – Київ : Вид-тво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. – Вип. 6. – 168 с.
19. Лозовая, Г. В. Тест на зависимость (аддикцию). Методика диагностики склонности к 13 видам зависимостей / Г. В. Лозовая // [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://psycabi.net/testy/485-test-na-zavisimost-addiktsiyumetodika-diagnostiki-sklonnosti-k-13-vidam-zavisimostej-lozovaya-g-v>
20. Матвієнко І. С. Філософський контекст агресивності: злякисна та доброякісна агресії (Е. Фромм) / І. С. Матвієнко // Гілея: науковий вісник. - 2015. – Вип. 96. – С. 400-403. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/gileya_2015_96_102.
21. Миронюк Т. В. Кібербулінг в Україні – соціально небезпечне явище чи злочин: визначення та протидія / Т. В. Миронюк, А. К. Запорожець // Юридичний часопис Національної академії внутрішніх справ . -

2018. - № 2. - С. 275-284. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/aymvs_2018_2_25.
- 22.Мойсеєва О. Є. Історико-психологічний аналіз феномену агресії / О. Є. Мойсеєва // Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В. О. Сухомлинського. Сер. : Психологічні науки. - 2013. - Т. 2, Вип. 10. - С. 211-216. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdups_2013_2_10_43.
- 23.Момот О. В. Кібербулінг: агресія у віртуальному світі / О. В. Момот // Молодий вчений. - 2017. - № 12. - С. 295-299. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2017_12_70.
- 24.Найдьонова Л. А. Кібербулінг у підлітковому рейтингу інтернет-небезпек / Л. А. Найдьонова // Психологічні науки: проблеми і здобутки. - 2018. - Вип. 1. - С. 141-159. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pnpz_2018_1_11.
- 25.Одинець А. В. Трансформація свідомості у віртуальній реальності / А. В. Одинець // Філософські проблеми гуманітарних наук. - 2017. - № 26. - С. 41-45. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fpgn_2017_26_11.
- 26.Онищук О. Сучасна людина у просторі віртуальної реальності: особливості соціально-культурної трансформації / О. Онищук // Вісник Національного університету "Львівська політехніка". Філософські науки. - 2014. - № 780. - С. 34-39. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/VNULPFN_2014_780_8.
- 27.Орлов Ю. Ю. Вплив комп'ютерних ігор, що містять сцени насильства та жорстокості, на психіку дитини / Ю. Ю. Орлов, Ю. Б. Ірхін // Криміналістичний вісник. - 2014. - № 1. - С. 17-25. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/krvis_2014_1_4.
- 28.Павелків В. Р. Агресія як феномен сучасності в системах молодіжних субкультур / В. Р. Павелків // Проблеми сучасної психології. - 2016. -

Вип. 31. - С. 293-303. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pspl_2016_31_26.

- 29.Пантелєєва Н. М. Кібербулінг як загроза психологічній і соціальній безпеці життєдіяльності особистості та суспільства / Н. М. Пантелєєва, Г. Т. Кабенгеле // Фінансовий простір. - 2018. - № 4. - С. 125-133. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Fin_pr_2018_4_16.
- 30.Перепелиця А.В. Проблема компютерних ігор, як альтернатива реальності / А.В.Перепелиця // Актуальні проблеми психології: зб. наук. пр. Ін-ту психології імені Г. С. Костюка НАПН України: Методологія і теорія психології. – К., 2018.
- 31.Пічко Н.М. Емпіричне дослідження соціальних очікувань підлітків / Н.М. Пічко // Інсайт: психологічні виміри суспільства. – Херсон, 2019. С.
- 32.Пічко Н.М. Очікування особистості юнацького віку від кіберреальності як альтернативного простору / Н.М. Пічко // Інсайт: психологічні виміри суспільства. – Херсон, 2020. С.
- 33.Пічко Н.М. Соціально-психологічні очікування підлітками свого майбутнього / Н.М. Пічко // Інсайт: психологічні виміри суспільства. – Херсон, 2018. С.
- 34.Польська Т. Д. Філософські аспекти віртуальної реальності й феномен "невидимості" (invisibility) медіа / Т. Д. Польська // Актуальні проблеми філософії та соціології. - 2015. - Вип. 8. - С. 109-111. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/aprfc_2015_8_32.
- 35.Попович І. С. Конструювання особистістю моделі очікуваного майбутнього. Науковий вісник ХДУ. Серія : психологічні науки. Херсон : ВД «Гельветика». 2015. Вип. 6. С. 145–154.
- 36.Попович І. С. Мотиваційний компонент соціально-психологічних очікувань. Проблеми загальної та педагогічної психології: зб. наук. праць Інституту психології імені Г. С. Костюка АПН України. К., 2011, т. XIII, ч. 4. С.290–297.

37. Попович І. С. Проблема соціально-психологічних очікувань в науковій теорії та практиці. Практична психологія та соціальна робота. К., 2005. № 5. С. 8-13.
38. Попович І. С. Психологія соціальних очікувань особистості: методологія, теорія і практика: навч.-метод. посіб. Херсон: ОЛДІ-ПЛЮС, 2019. 158 с.
39. Рябчук А.М / Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті/ Рябчук А.М// Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право: збірник наукових праць, № 4 (20) – 2013
40. Самойлов А. М. Агресивність як форма девіантної поведінки підлітків / А. М. Самойлов // Проблеми сучасної педагогічної освіти. Педагогіка і психологія. - 2013. - Вип. 39(4). - С. 177-183. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/pspo_2013_39\(4\)_29](http://nbuv.gov.ua/UJRN/pspo_2013_39(4)_29).
41. Свириденко Д.Б. Трансформація природи людини під впливом віртуальної реальності: аналіз сучасних концепцій / Д.Б. Свириденко // Мультиверсум. Філософський альманах: Зб. наук. пр. — К., 2008. — Вип. 67. — С. 129-139. — Бібліогр.: 6 назв. — укр.
42. Стратонова Н. Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри / Н. Стратонова // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки. - 2014. - № 16. - С. 37-45. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvvnufn_2014_16_9
43. Трач Ю. В. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі [Електронний ресурс] / Ю. В. Трач / Питання культурології. – 2014. – Вип. 30. – С. 127-133. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pkl_2014_30_18
44. Трофимчук В. В. Теоретичний аналіз феномену "агресивність особистості" / В. В. Трофимчук // Проблеми сучасної психології. -

2018. - № 1. - С. 184-188. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/pspz_2018_1_31.
45. Чайка В. Г. / Вплив комп'ютерних ігор на свідомість / В. В. Горбов, В.Г. Чайка // ДВНЗ «Київський національний економічний університеті імені В. Гетьмана». – 2019.
46. Чайка Г.В. Огляд особливостей ціннісних орієнтацій користувачів комп'ютерної техніки / Г.В. Чайка / Проблеми загальної та педагогічної психології. Зб. наук. праць Ін-ту психології ім. ГС Костюка. – 2013. - № 15. – С. 302-330.
47. Чайка Г. В. Особливості ціннісних орієнтацій осіб, що зловживають комп'ютерними іграми / Г. В. Чайка // Актуальні проблеми психології. - 2014. - Т. 5, Вип. 14. - С. 216-224. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/appsuh_2014_5_14_25.
48. Чебикін О. Я. Вплив комп'ютерної діяльності на емоційну сферу студентів / О. Я. Чебикін, Н. О. Кримова // Наука і освіта. - 2015. - № 3. - С. 126-134. - Режим доступу:
http://nbuv.gov.ua/UJRN/NiO_2015_3_24.
49. Чеботарьова Н.В. Феномен агресії в людському досвіді: соціально-філософський вимір // Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філософських наук за спеціальністю 09.00.03. – соціальна філософія та філософія історії. – Харківський військовий університет, Харків, 2002.
50. Шадських Ю.Г. Еволюція смислового значення поняття «віртуальна реальність» / Юрій Шадських / Вісник Національного університету "Львівська політехніка". – 2012. – № 723 : Філософські науки. – С. 73–78.

ДОДАТКИ

Додаток А

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, _____, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;

- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

(дата)

(підпис)

(ім'я, прізвище)