

*Золотухіна Наталія Олегівна*  
*магістрантка факультету соціальної та психологічної освіти*  
*Міщенко Марина Сергіївна*  
*кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології,*  
*Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини,*  
*м. Умань*

## **ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ КІБЕРРЕАЛЬНОСТІ ТА ВІДЕОІГОР НА ПРОЯВИ АГРЕСИВНОСТІ ОСОБИСТОСТІ**

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. 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.

Вони є природними та обумовленими психічною діяльністю ЦНС. На противагу 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 [2].

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 інтернеткомунікацій для взаємодії між

людьми. А саме поняття віртуальності в своїх роботах досліджували А. Крокер і М. Вейстен, К. Хейлз та ін.

Агресивність у теорії потягів З. Фрейда – це вроджений і життєвонеобхідний 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 [3].

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 [1].

На фоні позитивного впливу в плані розвитку особистості в віртуальному світі виникають складнощі в реальному світі, а саме це пов'язано з відсутність 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 [4].

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» [4].

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.

### Список використаних джерел

1. Дроздов О. Ю. Агресіологія як міждисциплінарна галузь наукових досліджень. *Соціальна психологія*. 2006. № 1. С. 43–49.
2. Данилюк А. Л. Проблема агресії у філософії життя Ніцше, Лоренца і Фрейда. *Мультиверсум. Філософський альманах*. 2004. № 43. С. 13–18.
3. Копштейн М. Вплив інтернету та відеоігор на патологічну поведінку дітей та підлітків. *Теорія і практика управління соціальними системами*. 2010. № 4. С. 77–86.
4. Дроздов О. Ю. Соціально-психологічні фактори динаміки агресивної поведінки молоді: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: спец. 19.00.05. К.: Ін-т психології ім. Г.С. Костюка АПН України, 2003. 20 с.