

Капустіна Надія Борисівна, кандидатка юридичних наук,
доцентка, доцентка кафедри філософії,
Національний університет «Одеська юридична академія», Україна
e-mail: kapustinanad@gmail.com
ORCID ID: 0000-0002-2421-5335

КОНФЛІКТНА КОМУНІКАТИВНА ПОВЕДІНКА У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

У статті описано особливості конфліктної комунікативної поведінки агентів сучасного цифрового середовища. Таке середовище гарантує людині нові можливості у сфері комунікації, що, з одного боку відкриває для неї нові свободи, а з іншого – нові форми конфліктів. Виявлено, що конфліктна комунікація відбувається в різних видах агресії та насильства, найвідоміші з яких докладно проаналізовано: це кібербулінг, хейтинг, тролінг, грифінг тощо.

Ключові слова: *цифрове середовище, цифрова комунікація, конфліктна комунікативна поведінка, цифрова агресія, цифрове насильство.*

Постановка проблеми. Винахід інтернету став важливою віхою в розвитку комунікації. Інтернет, якщо ми відійдемо від суто технічної сторони питання, за своєю суттю є складним самоорганізованим комунікативним середовищем, яке часто позначають також як цифрове, щоб підкреслити, що комунікація реалізується за допомогою цифрових технологій (пристроїв). До появи технологій Web 2.0 комунікація в цифровому середовищі мала переважно масовий характер, оскільки виключала можливості співучасті, зворотний зв'язок тощо. Але новітні технології дозволяють здійснювати в цифровому середовищі всі рівні комунікації: міжособистісний (спілкуватися в чаті віч-на-віч), груповий (комунікація в групових чатах або закритих спільнотах у соціальних мережах), масовий (блогінг на майданчику Instagram).

Комунікативна діяльність у цифровому середовищі, реалізація норм і правил комунікативної поведінки, різноманіття форумів, соціальних мереж сприяють задоволенню різноманітних потреб людини, зокрема потреб у спілкуванні, ідентифікації, самоствердженні. Деніел Міллер, англійський антрополог, називає це «масштабованою соціальністю»: сучасні соціальні медіа (мережі) створюють широкий діапазон від приватних до соціальних мереж, від дрібних до великих груп, замінивши собою живе приватне спілкування

один на один і широке мовлення [1]. Більшість сучасних соціальних конфліктів плінуть у медійному середовищі, часто там і зароджуються. Нерідко учасники цифрової комунікацій стають жертвами або авторами фейкових новин, провокативних коментарів, тролінг-атак тощо. Медійний простір має важливе, а часом і визначальне значення в динаміці сучасних соціальних конфліктів. Актуальність дослідження конфліктів пов'язано передусім з їх потенційними наслідками для індивідів і соціальних груп на всіх рівнях взаємодії: від міжособистісного до глобального.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Цифрова комунікація привертає увагу як вітчизняних, так і зарубіжних науковців. Д. Міллер досліджував поведінку людей у соціальних медіа, принцип і тактику комунікації через мобільні телефони [1]. Особливості прояву агресії в соціальних мережах розглянуто в роботах Л. Чорної, І. Танасійчука [2], М. Ібарра, К. Мітчелл [3]; Д. Гріг аналізує феномен кіберагресії та пропонує концепцію кіберзалякування [4]; Л. Найдьонова аналізує кібербулінг, та порівнює його із ситуаціями фізичного цькування і психологічного терору в дитячому середовищі [5]; з правового погляду кібербулінг розглядає О. Петечел [11]; своєю чергою, Ю. Данько вивчає тролінг як вид віртуальної комунікації [10].

Мета статті – виявлення та комплексне дослідження конфліктної поведінки у процесі цифрової комунікації.

Вклад основного матеріалу. Цифрове середовище відіграє ключову роль у розвитку сучасного суспільства, воно відкриває нові можливості але одночасно і стає платформою для створення конфліктів та прояву насильства. З розвитком нових медіа спостерігається зростання рівня конфліктогенності цифрового середовища. Конфлікти, що з'являються в медіа, трансформуються в соціальні, вони переходять із базового середовища та виплескуються на реальне життя.

Цифрове середовище приховує ризик зіткнення з негативними онлайн-комунікативними практиками і часто стає місцем прояву цифрової грубості та цифрового насильства. До таких можна зарахувати маніпулювання свідомістю та діями, незаконні контакти, можливість стати жертвою шантажу, ображення та напади з боку інших, кіберагресію тощо. У цифровому середовищі є можливість висловити весь потік емоцій, які людина відчуває у своєму житті. Навіть один агресивний чи вульгарний, наклепницький чи принизливий коментар, завдяки силі поширення та посилення, може швидко охопити велику аудиторію, тому не варто недооцінювати можливості комунікації в цифровому середовищі, бо вона набуває агресивного характеру та може призвести до негативних наслідків.

Ситуація конфліктності підсилюється високим рівнем анонімності користувачів цифрового середовища, які нерідко приховують свою справжню особу під різними «ніками», у той час як рівень побутової агресії при спілкуванні в соціальних мережах значно підвищується порівняно з фізичною повсякденною реальністю. Дослідження свідчать, що конфліктні комунікації в цифровому середовищі зумовлені такими факторами: доступністю, безперервністю та асинхронністю онлайн-спілкування, анонімністю та безкарністю, зростанням кількості користувачів, високим ступенем публічності та непередбачуваності.

До конфліктних онлайн-комунікацій зараховують різні форми агресії та насильства. Філософський підхід щодо розуміння агресії тісно пов'язано з тлумаченням агресії та агресивної поведінки в психологічному вимірі. Філософський пошук спирається на теорії походження і причини виникнення агресії, що вироблені в межах психології. У соціальній психології агресія пояснюється такими факторами, як індивідуальні чинники та вплив навколишнього середовища. Серед індивідуальних чинників окремо виділяють інстинкти, навіть іноді саму агресію розглядають як вираження людського інстинкту [2, с. 178]. Під цифровою агресією, чи кіберагресією, розуміється причинення навмисної шкоди одній людині або групі людей за допомогою використання цифрових пристроїв [8, с. 143]. Цифрова агресія – це тиск, який цифрове середовище чинить на психіку людини. Найбільш відомі види цифрової агресії в контексті деструктивної комунікації в мережі: кібербулінг, флеймінг, хейтинг, тролінг, кіберсталкінг тощо.

У цифровому світі людина проявляє себе зовсім не так, як у реальному, вона схильна поводитися в інтернеті більш відверто і зухвало, ніж у реальному житті. Виділяють фактори, які змінюють поведінку людини у віртуальному світі: анонімність (моя цифрова особистість – не є «Я» справжній); інтроєкція (не бачачи цих людей, можна тільки припускати про їх справжні наміри); дисоціативна уява (це не справжній світ); невидимість (ніхто не знає, як я виглядаю насправді); асинхронність (дії не відбуваються зараз); мінімізація влади (можливість діяти вільно, без наглядачів) [8]. Агресивність індивіда в цифровому середовищі може призвести до проявів насильства. Насильство – застосування сили або загроза її застосування. У найширшому смислового контексті, сила – це вияв свавілля та його здійснення відповідно до намірів певного суб'єкта. З огляду на це насильство є обмеженням, аж до зведення нанівець можливості вільної життєдіяльності індивідів та людських спільнот [9, с. 408].

Технології роблять деякі види насильства більш реальними в цифровому середовищі. Цифрове насильство, або кібернасильство, визначається як будь-

яка дія, вчинена або посилена з використанням цифрових інструментів або технологій, що завдає фізичної, сексуальної, психологічної, соціальної, політичної або економічної шкоди. Таке насильство загрожує недоторканності, гідності та приватному життю людини, здійснюється через технологічні ресурси та соціальні мережі, оскільки останні полегшують його вчинення, адже мають можливість здійснювати його анонімно, з хибними профілями та нереальними даними. Унаслідок цього створюється бар'єр для безпечного доступу до цифрового зв'язку та порушуються права людини. Кібернасильство може виражатися в поширенні текстових повідомлень, зображень, коментарів до фотографій тощо. Тут можуть вдаватися до розповсюдження принизливих зображень, лінчування, поширення приватних документів без дозволу зацікавленої особи та навіть до в узурпації особистості чи шахрайських дій. Засоби кібернасильства різноманітні: електронна пошта, SMS, обмін миттєвими повідомленнями через соціальні мережі. Останні дослідження вказують на еволюцію в тому сенсі, що SMS і соціальні мережі тепер стали переважними засобами зв'язку. Агресію в мережі може бути спрямовано на різні групи людей. Цифрового насильства найчастіше зазнають уразливі групи – це діти, підлітки, жінки, дівчата, хоча від тиску та зловживання онлайн можуть потерпати також і чоловіки. Окрема масштабна проблема – це цифрове насильство, що має гендерну зумовленість. Насильство в інтернеті може непропорційно сильно вплинути на групи, які зазнають різних видів дискримінації, включаючи жінок з обмеженими можливостями, біженців та представників ЛГБТ. Деякі групи наражаються на більший ризик, ніж інші, наприклад жінки-правозахисниці, журналістки, юристки, політикині, активістки й феміністки, а також молодь. За даними ЮНЕСКО, 73% жінок-журналісток зазнавали онлайн-насильства в рамках своєї роботи [10].

Розгляньмо окремі прояви конфліктної комунікативної поведінки в цифровому середовищі. Однією з її форм є кібербулінг (віртуальне знущання) – новітня форма агресії, що передбачає жорстокі дії з метою дошкулити, нашкодити, принизити людину з використанням інформаційно-комунікаційних засобів: мобільних телефонів, електронної пошти, соціальних мереж тощо [5, с. 9]. Кібербулінг передбачає напади з метою завдання психологічної шкоди, які здійснюються через електронну пошту (e-mail), миттєві повідомлення (ICQ та інші системи), розгортаються в чатах, на вебсайтах, у соціальних мережах; здійснюється через текстові повідомлення або зображення (фото, відео); до кібербулінгу належить також терор за допомогою мобільного телефонного зв'язку [5, с. 2]. Що стосується причин виникнення булінгу в цифровому середовищі, то їх може бути безліч. Найбільш поширені з них – це реальні та уявні конфлікти на ґрунті національних, релігійних, політичних

і культурних відмінностей або міжособистісні суперечності. Люди цькують одне одного у процесі комунікації через помсту, злобу чи заздрість, не маючи сміливості висловити претензії в обличчя. Ця поведінка спрямована на те, щоб викликати в жертви страх, гнів або сором. У кіберагресорів закономірно спостерігається високий рівень інтернет-активності та використання месенджерів для обміну повідомленнями, володіння розвинутими експертними знаннями в галузі інтернет-технологій, а також у них відмічається більш проблемна поведінка в реальному житті [8, с. 1309].

Агресивними формами інтернет-комунікації є також тролінг та флеймінг. Тролінг є складною комунікативною формою взаємодії людей в інтернеті, це поведінка в інтернет-спільнотах, яку може бути визначено як девіантну, її основою є яскраво виражений провокаційний характер, головною метою якого виступає підбурювальний, саркастичний, провокаційний або гумористичний зміст повідомлень, з метою схилити інших користувачів до марної конфронтації [11, с. 23]. Тролінг як форма соціальної агресії має свої унікальні характеристики. Він може здійснюватись виключно у віртуальних спільнотах; володіє специфічними механізмами швидкого збудження лавиноподібної агресії; миттєво розповсюджується на більшість учасників віртуального співтовариства. Необхідно врахувати, що унікальність «тролінгу» як форми соціальної агресії полягає в тому, що в потенційної жертви відсутня можливість фізичного або візуального контакту з ініціатором конфліктної ситуації [7, с. 87].

Флеймінг – перепалка, обмін короткими гнівними та запальними репліками між двома чи більше учасниками в чатах, на форумах, у дискусійних групах [6, с. 85]. Враховуючи таку особливість інтернет-комунікації, як інтерактивність, реалізація флеймінгу можлива в коментарях користувачів, які є повноцінним діалогом, а найчастіше полілогом. Флемінг – це, по суті, взаємний тролінг, де основним прийомом є – перехід на особистості. Для флеймінгу, як для будь-якої форми конфліктної комунікації, характерна добровільність, адже це бажання взаємодії. Коментар не є обов'язковим: у віртуальній дискусії комуніканти залишають його з доброї волі. При цьому кожен з комунікантів вирішує сам, де встановити межі комунікативного простору, визначає ступінь участі в комунікації, момент, коли припинити і вийти з процесу спілкування.

Зараз усе частіше ідеться про «кібер-переслідування». Це переслідування, яке відбувається онлайн, через інтернет, тобто в соціальній мережі, на дискусійному форумі, у блозі або навіть у відеогрі. Наприклад, хейтинг як конфліктний вид комунікативної поведінки є розповсюдженим у медіадискурсі. Хейтинг – повноцінне цькування, розглядається як один із жанрів інтернет-

комунікації, що базується на неконструктивній поведінці учасників віртуального спілкування. Хейтинг – це вираз на чийсь адресу ненависті за допомогою бурхливих, гнівних, зневажливих безпідставних оцінних суджень, з метою створення негативного образу об'єкта ненависті. Хейтери можуть будувати свої ненависницькі коментарі з урахуванням раси, національності, статі, сексуальної орієнтації, релігії, політичної приналежності тощо. Такий вплив часто відчують публічні особи, які виступають із різними заявами, визначеннями політичної позиції тощо. Хейтери намагаються привернути увагу до власної персони за допомогою пошуку негативу в діях, словах, способі життя інших осіб. Хейтинг полягає в демонстрації свого ставлення до іншого шляхом впливу на його почуття. Хейтери у процесі взаємодії з іншими користувачами інтернету використовують, скоріше, негативну оцінку, причому часто нічим не мотивовану. «Хейт – це результат поляризації, це ворожа комунікація без відповідальності, що призводить до розривів між людьми й поганим почуттям по життю», – розповідає соціолог, ректор Київської школи економіки Тимофій Брік [12].

Харасмент – досить різноманітна і дуже поширена форма небажаної поведінки в цифровому середовищі, що супроводжується цифровим насильством, включає в себе безліч негативних дій або коментарів, спрямованих на заподіяння незручності або шкоди, які порушують недоторканність приватного життя, містять домагання із сексуальним забарвленням. Харасмент може бути у формі кіберфлешингу, кіберсталкінгу, секстингу, кріпшоту, сексуального вимагання тощо. Об'єкт насильства піддається цілеспрямованим кібератакам. Таке глобальне явище відоме як «дікпик» або «кіберфлешинг», відправка непроханих фотографій сексуального характеру стала загальною проблемою для багатьох людей, зокрема жінок, в інтернеті. Згідно з дослідженням неурядової організації з прав дитини Plan International, яка опитала 14 000 дівчат і молодих жінок в 22 країнах на всіх континентах, близько 35% із них заявили, що отримували «відверті фотографії або зображення» [13]. Портативний характер технологій дозволяє зловмиснику діяти в будь-який час, незалежно від фізичної відстані, що відокремлює його від жертви. У цьому контексті жертви навряд чи можуть контролювати або передбачати масштаби насильства, якого вони зазнають, а також не можуть бути впевнені коли це онлайн-насильство припиниться. Постійність несанкціонованих повідомлень або фотографій дозволяє зловмиснику в будь-який час транслювати повідомлення або зображення, при цьому жертва не може захистити себе від поширення контенту, що стосується її.

У контексті порушення прав жінок у цифровому середовищі, варто звернути увагу на висновки, що містяться в Загальній рекомендації ГРЕВІО № 1

щодо цифрового виміру насильства по відношенню до жінок, прийнятій 20 жовтня 2021 р. У рекомендації ГРЕВІО йдеться, зокрема, про цифровий вимір насильства щодо жінок, що охоплює широкий спектр поведінки. Визначення насильства стосовно жінок, викладено у ст. За Стамбульської конвенції: «поширення зображень або відео без згоди, примус і погрози, включено з погрозами зґвалтування, сексуальні знущання та інші форми залякування, сексуальні домагання в інтернеті, видавання себе за іншу особу, переслідування в інтернеті або переслідування через інтернет речей, а також психологічне насильство та економічна шкода, заподіяна за допомогою цифрових технологій» [14]. «Цифрове насильство може бути продовженням або передвісником фізичного та сексуального насильства, переслідування та домагань. Воно також може бути проявом гендерного та сексуального насильства з метою покарання, змушення мовчати, знецінення чи іншого травмування жінки чи дівчини, зокрема насильства з боку інтимного партнера. Кривдники можуть зловживати технологіями для подальшого посилення примусової та контрольної поведінки, маніпуляцій та стеження за їхніми колишніми та нинішніми партнерами, що посилює страх, тривогу та поступову ізоляцію жертви від друзів та родини» [15].

Ще одна форма конфліктної комунікативної поведінки в цифровому середовищі – грифінг. Грифінг вважається неприйнятною поведінкою у відеоіграх, це ситуації, коли гравець вмисно завдає шкоди своїй команді або порушує правила гри з метою псування ігрового досвіду інших гравців. Грифер (Griefer) – це гравець, який навмисно створює проблеми іншим союзним гравцям. Грифери намагаються звернути на себе увагу, щоб викликати у гравців негативні емоції. Наприклад, вони можуть бігти за ігровими персонажами та вигукувати образи, дратувати, провокувати чи тролити. У деяких випадках грифер може допомагати новачкові, супроводжуючи його там, де присутні сильніші противники, але після цього кинути його, і новачок буде змушений виживати самотійно [15]. Дії грифера можуть включати: вбивство своїх союзників, завдання їм шкоди, саботаж власної команди, блокування інших гравців або перешкоджання їхньому руху, використання образливої мови або комунікації з метою провокації інших гравців тощо.

Висновки. Отже, цифрове середовище кардинально змінює наше життя та характер людських взаємин, формується новий комунікативний простір, де якість комунікації різко відрізняється від звичайної. Соціальна взаємодія та конфлікт як її різновид замінюється цифровою взаємодією, що природно призводить до конфліктогенної комунікації, яка проявляється в різних формах агресії та насильства. Безкарність та можливість приховувати свою особистість призводять до безвідповідальності за слова та дії, розкутості, образ,

хамської поведінки, використання ненормативної лексики, залякування, переслідування тощо. Така поведінка стає проблемою, яка потребує вирішення. Боротьба з цифровим насильством та агресією вимагає колективних зусиль окремих осіб, викладачів, законодавців, розробників технологій, технологічних компаній. Заохочуючи співчуття, відповідальну поведінку та забезпечуючи дотримання наслідків, уявляється можливим створення безпечного цифрового світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Miller D. Social Media in an English Village (Or how to keep people at just the right distance). London : UCL Press. 2016. URL: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1474804/1/Social-Media-in-an-English-Village.pdf> (Last accessed: 20.06.2024).
2. Чорна Л. В., Танасійчук І. М. Особливості прояву агресії в соціальних мережах: філософський аналіз. *Культурологічний альманах*. 2023. Вип. 4. С. 176–185.
3. Ybarra M. L., Mitchell K. J. Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2004. №45 (7). P. 1308–1316.
4. Grigg, D. W. Cyber-aggression: definition and concept of cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*. 2010. Vol. 20. №2. P. 143–156.
5. Найдьонова Л. А. Кібербулінг або агресія в інтернеті: способи розпізнання і захист дитини : метод. рек. Київ, 2011. 34 с.
6. Петечел О. Ю. Кримінологічний та психологічний аналіз кібербулінгу. *Актуальні проблеми вдосконалення чинного законодавства України*. 2019. Вип. 50. С. 83–89.
7. Данько Ю. А. Феномен «тролінгу» як форма комунікативної інтернет-взаємодії: політичний контекст. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2015. №2. С. 83–92.
8. Suler J. The Online Disinhibition Effect. *Cyber Psychology & Behavior*. 2004. № 7 (3). P. 321–326.
9. Філософський енциклопедичний словник / НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди. Київ : Абрис, 2002. VI. 742 с.
10. Nouvelles technologies: des armes de la violence de genre. Nations Unie. 30 novembre, 2023. URL: <https://unric.org/fr/nouvelles-technologies-des-armes-de-la-violence-de-genre/> (Last accessed: 25.06.2024).
11. Капустіна Н. Б. «Тролінг» у системі інтернет-комунікації: аналіз явища. *Європейські орієнтири розвитку України в умовах війни та глобальних викликів XXI століття: синергія наукових, освітніх та технологічних рішень* : у 2 т. : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Одеса, 19 трав. 2023 р.). Одеса : Юридика, 2023. Т. 1. С. 22–25.

12. Павлюк А. «Боже, яке кончене»: чому люди хейтять та як на це реагувати. *Українська правда*. 2024. 11 січ. URL: <https://life.pravda.com.ua/health/2024/01/11/258762/> (дата звернення: 12.06.2024).
13. La Situation des filles dans le monde 2020. L'intégralité des résultats de la recherche et recommandations: plan-international. URL: <https://planinternational.org/uploads/2023/06/SOTWGR202CommsReport-edition2023-FR.pdf> (Last accessed: 1.06.2024).
14. Конвенція Ради Європи про запобігання насильству стосовно жінок і домашньому насильству та боротьбу із цими явищами (Стамбульська конвенція) : Конвенція ; Рада Європи від 11.05.2011. *База даних «Законодавство України» / Верховна Рада України*. URL: https://zakon.rada.gov.ua/go/994_001-11 (дата звернення: 20.05.2024).
15. GREVIO General Recommendation No. 1 on the digital dimension of violence against women. URL: <https://rm.coe.int/grevio-rec-no-on-digital-violence-against-women/1680a49147> (Last accessed: 10.06.2024).
16. Warner D., Raiter M. Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. *International Review of Information Ethics*. 2005. Vol. 4 (12). P. 46–53.

REFERENCES

1. Miller, D. (2016). *Social Media in an English Village (Or how to keep people at just the right distance)*. London: UCL PRESS. URL: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1474804/1/Social-Media-in-an-English-Village.pdf>
2. Chorna, L. V., Tanasiichuk, I. M. (2023). Osoblyvosti proiavu ahresii v sotsialnykh merezhakh: filosofskii analiz. *Kulturolohichnyi almanakh – Cultural almanac, Iss. 4, 176–185* [in Ukrainian].
3. Ybarra, M. L., Mitchell K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(7), 1308–1316.
4. Grigg, D. W. (2010). Cyber-aggression: definition and concept of cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, Vol. 20, 2, 143–156.
5. Naidonova, L. A. (2011). Kiberbulinh abo ahresiia v Interneti: sposoby rozpiznannia i zakhyst dytyny metod. rek. Kyiv [in Ukrainian].
6. Petechel, O. Yu. (2019). Kryminolohichnyi ta psykhologichnyi analiz kiberbulinhu. *Aktualni problemy vdoskonalennia chynnoho zakonodavstva Ukrainy – Actual problems of improving the current legislation of Ukraine*, 50, 83–89 [in Ukrainian].
7. Danko, Yu.A. (2015). Fenomen «trolinhu» yak forma komunikatyvnoi internet-vzaiemodii: politychnyi kontekst. *Visnyk Natsional'noho yurydychnoho universytetu imeni Yaroslava Mudroho. Seriya: Filosofiya, filosofiya prava, politolohiya, sotsiolohiya – The Bulletin of Yaroslav Mudryi National Law University. Series:*

- Philosophy, philosophies of law, political science, sociology*, 2, 83–92 [in Ukrainian].
8. Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyber Psychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
 9. Filsofskyi entsyklopedychnyi slovnyk. NAN Ukrainy, In-t filosofii imeni H. S. Skovorody. (2002). Kyiv: Abrys [in Ukrainian].
 10. Nouvelles technologies: des armes de la violence de genre. Nations Unie. (2023). URL: <https://unric.org/fr/nouvelles-technologies-des-armes-de-la-violence-de-genre/>
 11. Kapustina, N. B. (2023). «Trolinh» u systemi internet-komunikatsii: analiz yavnyshcha. *Yevropeiski orientyry rozvytku Ukrainy v umovakh viiny ta hlobalnykh vyklykiv XXI stolittia: synerhiia naukovykh, osvitynykh ta tekhnolohichnykh rishen* : u 2 t. : proceedings of the Scientific and Practical Conference. Odesa: Vydavnytstvo «Iurydyka», 1, 22–25 [in Ukrainian].
 12. Pavliuk, A. (2024). «Bozhe, yake konchene»: chomu liudy kheitiat ta yak na tse reahuvaty. *Ukrainska pravda – Ukrainian Pravda, 11 sichnia*. URL: <https://life.pavda.com.ua/health/2024/01/11/258762/> [in Ukrainian].
 13. La Situation des filles dans le monde 2020. L'intégralité des résultats de la recherche et recommandations: plan-international. (2020). URL: <https://planinternational.org/uploads/2023/06/SOTWGR2020CommsReportedition2023-FR.pdf>
 14. Konventsiia Rady Yevropy pro zapobihannia nasylstvu stosovno zhinok i domashnomu nasylstvu ta borotbu iz tsymy yavnyshchamy (Stambulska konventsiia): Konventsiia; Rada Yevropy vid 11.05.2011. *Baza danykh «Zakonodavstvo Ukrainy» / Verkhovna Rada Ukrainy*. URL: https://zakon.rada.gov.ua/go/994_001-11
 15. GREVIO General Recommendation No. 1 on the digital dimension of violence against women. (2021). URL: <https://rm.coe.int/grevio-rec-no-on-digital-violence-against-women/1680a49147>
 16. Warner, D., Raiter, M. (2005). Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space. *International Review of Information Ethics*, Vol. 4, 46–53.

Kapustina Nadiya Borysivna, Candidate of legal sciences, assistant professor, assistant professor of the Department of Philosophy, National University «Odesa Law Academy», Ukraine

CONFLICT COMMUNICATIVE BEHAVIOR IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

The article describes the features of the conflictual communicative behavior of agents of the modern digital environment. Such an environment guarantees a person new opportunities in the field of communication, which, on the one hand, opens up new freedoms

for him, and on the other – new forms of conflicts. It was found that conflict communication occurs in various types of aggression and violence, the most famous of which are analyzed in detail: cyberbullying, hating, trolling, grifting, etc.

Keywords: *conflict communicative behavior, digital environment, digital aggression, digital violence, cyberbullying, flaming, hating, harassment, grifting.*

