

Чорна Лідія Валеріївна, доктор філософських наук, доцент, професор кафедри інформаційної діяльності та медіакомунікацій, Національний університет «Одеська політехніка», Україна,
e-mail: chorlidiya@gmail.com
ORCID ID: 0000-0001-8527-2416

Танасійчук Іван Михайлович, аспірант кафедри культурології та філософії культури, Національний університет «Одеська політехніка», Україна
e-mail: ivantanasicuk24@gmail.com
ORCID ID: 0009-0003-5902-9270

ВІРТУАЛЬНЕ СПІЛКУВАННЯ ТА КІБЕРБУЛІНГ: ФІЛОСОФСЬКИЙ АНАЛІЗ

Кібербулінг стає все більш розповсюдженим явищем, що охоплює в суспільстві усі вікові категорії. Значна частина користувачів соціальних мереж, онлайн-відеогор та інших проявів віртуального спілкування в усьому світі піддається тривалому та скоординованому віртуальному переслідуванню. Жертви такого переслідування можуть переживати широкий спектр негативних емоцій, таких як, зокрема, апатія, гнів, бажання ізолюватися від інших, що підвищує ризик настання критичних наслідків, навіть спроб самогубства. У цій статті розглядається віртуальне спілкування як чинник виникнення агресивної поведінки, що потенційно може призвести до булінгу. Крім того, у статті фактор анонімності під час віртуального спілкування позиціонується як основне джерело виникнення агресії, ітерація якої перетворюється на кібербулінг.

Ключові слова: *агресія, кіберагресія, кібербулінг, анонімність, віртуальне спілкування, онлайн-ігри.*

Постановка проблеми. Агресія завжди мала значний науковий інтерес у великої кількості дослідників, що втілюється в розробленні теоретичних концепцій та наукових припущень, покликаних досягнути на науковому рівні причини та передумови виникнення агресії в людини. Відповіді на вказані питання дослідники надають у таких сферах наукових знань, як соціальна філософія, філософія права, соціальна антропологія, соціологія, психологія, медицина, політологія та багатьох інших. Незважаючи на значний перелік наук, які досліджують феномен агресії, можна стверджувати, що це явище залишається недослідженим у повній мірі та підлягає постійному й ретель-

ному вивченню з огляду на стрімкий розвиток нових інформаційних технологій сьогодення та диджиталізацію суспільства. Тобто поняття «агресія» потребує постійного коригування, оскільки характеризує феномен, що стрімко розвивається. Загальна диджиталізація в усіх сферах життєдіяльності людей змушує суспільство переходити до онлайн-комунікації та онлайн-розваг, зокрема віртуального спілкування, а такий перехід є чинником еволюції агресії в кібербулінг.

Кібербулінг – це форма кіберагресії, яка стала однією з головних проблем сучасного інформаційного суспільства. Ця стаття розглядає платформи віртуального спілкування, зокрема відеоігри, з метою розуміння тієї поведінки їхніх користувачів, яка неминуче призводить до інцидентів кібербулінгу. Під час віртуального спілкування користувачі взаємодіють один з одним анонімно або неанонімно. Беручи до уваги результати досліджень, що існують, про те, що анонімність заохочує агресивну поведінку користувачів на онлайн-форумах [1, с. 861–867], у статті зроблено припущення, що анонімність є значною причиною розвитку кібербулінгу, а також проаналізовано, чи має вплив анонімність на платформах віртуального спілкування, зокрема в онлайн-іграх, на агресивну поведінку людини та інциденти кібербулінгу.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Феномен агресії та її особливості приваблює інтерес наукової спільноти з усього світу. На початку XXI ст. з'являється така форма агресії, як кібербулінг, що стає однією з проблем сучасного інформаційного суспільства. Тому дослідження віртуальності в соціальному середовищі, інформатизації як атрибуту інформаційного суспільства, феномену цифрової людини, що розглянуто в роботах О. Г. Данильяна, О. П. Дзьобаня, К. Мітчелл, В. М. Слюсар, В. В. Трофимчук, М. Ібарра та інших науковців, є методологічним підґрунтям досліджуваної проблематики. Не менш важливими для дослідження явища кіберагресії є осягнення проблематики диджиталізації суспільства, що розглянуто в роботах Т. В. Розової, Л. В. Чорної, Я. В. Башманівської; осягнення проблематики анонімності як чинника заохочення агресивної поведінки користувачів на онлайн-форумах, зокрема в соціальних мережах та відеоіграх, що розглянуто в роботах Н. Волошинович, Е. Александрополу, М. J. Moore, Т. Nakano, А. Enomoto, Т. Suda. Будучи одним із видів деструктивної поведінки людини переважно у віртуальному світі, кібербулінг є предметом робіт Д. Гріг, Л. Найдьонова та Н. Ф. Юхименко. При цьому кібербулінг станом на сьогодні залишається малодослідженим феноменом, оскільки стає новим видом агресії, що з кожним днем еволюціонує та має все більший та водночас непередбачуваний вплив на потенційних жертв. Саме тому цей вид деструктивної поведінки в онлайн-середовищі вважається за доцільне

вивчати дослідникам різних сфер наукових знань, у тому числі фахівцям з філософії та філософії права.

Формулювання цілей. Метою статті є тлумачення поняття «кібербулінг» та проведення філософського аналізу анонімності як збудника агресії й кібербулінгу під час віртуального спілкування в онлайн-іграх.

Виклад основного матеріалу. Задля проведення ретельного аналізу кібербулінгу під час віртуального спілкування в відеоіграх та надання відповіді на питання, чи є анонімність одним з основних чинників його проявів, у даній статті використана чітка послідовність викладення певних положень. Так, у першу чергу аналізується саме поняття агресії; надалі з'ясовується ступінь розвитку та популярності відеоігор у суспільстві та віртуального спілкування у них; у подальшому кібербулінг розглядається як явище, що має місце саме під час участі у відеоіграх, який, безумовно, призводить до зміни парадигми кіберкультури в суспільстві [2–4]; і нарешті, анонімність позиціонується як сприятливий для зародження агресії та кібербулінгу чинник під час віртуального спілкування.

Отже, агресія є предметом розгляду філософії, психології, політології, соціології, правознавства, біології, медицини, нейронаук. Кожна галузь знань висвітлює агресію за допомогою застосування власної методології. Тому, звісно, не може бути єдиного правильного універсального тлумачення поняття агресії. Крім того, найбільш доцільним було б досліджувати це поняття із застосуванням міждисциплінарного підходу для досягнення його комплексного осягнення.

Якщо вивчати біологічні прояви агресії у тварин, то це поняття може бути визначено як «дії, адресовані твариною іншій тварині з метою її залякування, придушення або нанесення їй фізичних травм» [5].

У психології достатньо лаконічне визначення агресії запропоновано А. Басом, який тлумачить її як «реакцію, що завдає шкоди іншому організму» [6, с. 516].

У психологічному словнику агресія визначається як «індивідуальна або колективна дія, спрямована на нанесення фізичної або психологічної шкоди, матеріальної шкоди або на знищення іншої людини чи групи людей». «Готовність до агресивної поведінки розглядається як стійка риса особистості – агресивність» [7, с. 8].

Разом із тим саме філософська методологія дозволяє проаналізувати різні наукові підходи та досягнути агресію більш широко та системно. Так, «Філософський енциклопедичний словник» зазначає, що «агресія (від латин. “aggredior” – нападаю) – у філософії є поняттям, що позначає гранично насильницькі акти суб'єктів (сторін) узаємодії. Вирізняють агресію у рос-

линному, тваринному та соціальному світах. Так звана природна агресія пов'язана з інстинктом самозбереження і продовження роду та виступає важливим адаптивним механізмом усього живого. Агресія у світі соціальної інтеракції характеризується насильницькими і примусовими актами фізичної і вербальної поведінки суб'єктів, що виходять за межі фізичної самодостатності й духовної суверенності та в своїй деструктивній функції загрожують безпеці як окремого людського індивіда, так і соціального життя в цілому. Тлумачення агресії неоднозначне – від релігійного і морального засудження (буддизм, християнство) до психологічного, політичного та історичного виправдання» [8, с. 11].

Е. Фромм зазначає, що агресія може бути оборонною, і в цьому плані вона є виправданою, тим більше, що ця функція успадкована від тваринного світу. Проте навіть у такій формі агресія відрізняється від аналогічної у тварини, перш за все тим, що людина, в силу розвитку розуму, може передбачити загрозу. Людина відчуває набагато більше небезпек, ніж тварина, і стикається з більшою кількістю речей, небезпечних для її життя, ніж це буває в житті тварин [9].

Таким чином, певні дослідники дотримуються думки, що людська агресія – може розумітися як удосконалена людським розумом тваринна агресія. Так, Конрад Лоренц стверджував, що сутність агресії полягає у внутрішньовидовій конкуренції за оволодіння природними ресурсами, що є вкрай потрібними для виживання [10].

Американські вчені Берон і Річардсон запропонували визначення, яке враховує низку нюансів феномену агресії. На їхню думку, «агресія – це будь-яка форма поведінки, націлена на образу або заподіяння шкоди іншій живій істоті, що не бажає подібного поводження» [11].

Отже, деякі дослідники дійшли висновку, що агресія – це форма поведінки, намір, образа та реальне заподіяння шкоди одним суб'єктом іншому (наприклад, конкретною людиною або державою) та усвідомлення таких дій. З викладеного вбачається, що філософський підхід щодо розуміння агресії тісно пов'язаний із тлумаченням агресії та агресивної поведінки у психологічному вимірі.

Слід підкреслити, що правильно зазначає український дослідник В. М. Слюсар, що «агресивна поведінка як може бути притаманна особі, так і є моделлю соціальної дії групи осіб. Таким чином, агресія здійснюється на основі усвідомленого чи неусвідомленого мотиву і завжди спрямована на конкретний об'єкт. І хоча для соціальних наук є проблемним встановлення факту навмисності певної дії для класифікації її як агресивної, оскільки це сфера індивідуального, утім однією зі стратегій агресії, особливо в соціальній сфері, є публічна демонстрація намірів» [12, с. 393].

З огляду на зазначене очевидним є те, що деструктивний характер агресії завжди буде її основною рисою. Проте причини її виникнення й мотиви або цілі можуть різнитися, причому як у реальному, так і в онлайн-житті. Онлайн-життя хоч і створене на основі реального, проте все одно має свої відмінності, у тому числі методи та способи вираження та зосередження агресії. Однією з таких платформ зосередження агресії є онлайн-ігри та інші віртуальні розваги.

Платон у своїх «Законах» звертав увагу на основоположне значення гри. Гра споконвіку є одним із занять, притаманних людині. Вона виступає базою для соціального буття за рахунок своєї здатності заманювати у свій світ [13, с. 184–188].

Проте слід підкреслити, що за часів Платона ігри мали інший характер, який базувався на цінностях та способі життя людей у той період, однак навіть тоді Платон звернув увагу на те, як гра впливає на гравців, змінюючи їхній характер і поведінку залежно від обраного у грі персонажа.

Сьогодні ігри кардинально відмінні від ігор, що існували за часів Платона. Рівень розвитку суспільства, науки й техніки значно виріс, ігри більшою мірою стали віртуальними, а гравці у них здебільшого не знайомі між собою та можуть знаходитися на різних точках нашої планети, а це означає, що їм притаманні відмінні цінності, погляди на життя, віросповідання, розуміння добра і зла тощо.

Беручи до уваги погляди Платона відносно впливу та заманювання гри у свій світ, слід підкреслити, що й нині існує наратив глобального поглинання онлайн-грою гравців. Вказане глобальне поглинання гравців може призвести до розвитку агресії, ітерація якої перейде в кібербулінг, а у деяких випадках перенесеться і до реального світу, що свідчитиме про невідворотний процес зміни свідомості всього суспільства, що, очевидно, є проблематикою таких наук, як філософія, соціальна філософія та філософія права.

Уперше почали приділяти увагу питанню віртуальних розваг у науковому співтоваристві у 80-х рр. XX ст. в Сполучених Штатах Америки та країнах Західної Європи. У більшості сучасні наукові роботи з цієї проблематики спираються на праці дослідників у царині соціалізації молоді у віртуально-техногенному суспільстві, що були написані в середині 90-х рр. минулого століття, таких як К. Янг, Д. А. Голдберг, М. Гріфітс, Д. Р. Гаррісон, М. Коул, Е. Л. Андерсон [14, с. 18].

Однак безспірним залишається той факт, що на початку 80-х рр. XX ст. технологічність, цифровізація та диджиталізація суспільства були значно нижчими, ніж сьогодні, і така проблематика не мала глобального характеру. Станом на зараз масштаби розвитку цифрових технологій, інтернету, соціаль-

них мереж та онлайн-ігор потребують переосмислення розвитку агресії та зародження кібербулінгу з урахуванням існування вказаних нових платформ з боку наукового співтовариства, зокрема дослідників у сфері філософії, соціальної філософії та філософії права.

Так, викликає інтерес проблема соціалізації молоді в сучасному інформаційному суспільстві, що, зокрема, досліджувалося Я. Башманівською в дисертаційній роботі «Віртуальне спілкування і самотність людини». У роботі подається глибоке філософське осмислення природи самотності молодшої людини, що живе в оточенні інформаційних технологій, проаналізовані причини актуалізації проблеми самотності та явище соціального виключення, досліджено проблему усамітнення і єдності в умовах глобалізації, охарактеризовано самотність як одну з причин втечі підлітка у віртуальну реальність, виявлено причинно-наслідкові зв'язки самотності та самогубства [15, с. 271].

У роботі Н. Юхименко «Феномен булінгу в контексті соціалізації особистості» здійснено спробу аналізу булінгу як соціально-філософського феномену. Визначено, що молоде покоління транслює саме ті цінності, які формуються через взаємодію із середовищем, суспільством, у якому воно зростає. Ціннісні орієнтації особистості охарактеризовано як елементи внутрішньої структури особистості, що сформовані та закріплені життєвим досвідом індивіда у процесі соціалізації. Булінг визначено як цькування через насилля у процесі персоналізації [16, с. 3–5].

Важливу роль у розробленні та актуалізації проблеми впливу медіа та електронних розваг на соціалізацію молоді відіграли роботи американського академіка Барбари Дж. Вілсон, яка у своїх роботах систематично наголошувала на необхідності обмеження пагубного впливу екранів, зменшення рівня агресії, яка подається молоді з екрану телевізора та в сюжетах комп'ютерних ігор, через випадки перенесення агресії в реальне життя. Барбара Дж. Вілсон однією з перших учених розглядала систему цінностей та високу соціальну інтеграцію як альтернативу соціальним девіаціям та ризикам інформаційного суспільства [17, с. 15–35].

Сучасні комп'ютерні ігри (онлайн-ігри) отримали шалену популярність у суспільстві (особливо молодому), оскільки в результаті кризових життєвих ситуацій суспільство перебуває в пошуках та формує свій образ нової реальності, приміряє на себе нові поведінкові механізми та соціальні ролі.

У комп'ютерній грі / онлайн-грі людина може бути ким завгодно та приміряти абсолютно різні віртуальні образи, будь-то знаменитість чи міфічний або видуманий фантастичний персонаж популярних фільмів, жодних обмежень, тільки уява та бажання гравця. Тотальні процеси інформатизації та віртуалізації настільки стрімкі та динамічні, що насилу піддаються прогнозуван-

ню та осмисленню, адже сучасна людина усе частіше спілкується, навчається, працює, розвивається та соціалізується в інтернеті, що призводить до зацікнення віртуальним життям, віртуальним спілкуванням, віртуальними розвагами та іншими віртуальними благами.

Комп'ютерні ігри / онлайн-ігри у свою чергу не обмежуються релаксаційною сферою в житті людини, для багатьох людей віртуальні досягнення та здобутки стають сенсом їхнього життя, а програш у грі несе розчарування, яке переслідує людину навіть поза онлайн-грою. Завдяки цьому у людей / гравців спостерігається прямий зв'язок між захопленням геймерством та агресією в школі, на вулиці (булінг), а також в інтернеті (кібербулінг), адже популярні станом на сьогодні комп'ютерні ігри переповнені насиллям та захопленням персоною. Часткова «демонізація» віртуального опонента зумовлена прямим стравлюванням гравців між собою. Такий режим гри має назву «Бетл-Роял» (від англ. «battle royal» – королівська битва) – це формат кіберзмагань, що передбачає одночасну боротьбу на вибуття, усіх проти всіх. Щоб досягти перемоги гравцю можна вдаватися до будь-яких засобів, у тому числі до агресії, тиску, лайки в голосовому та текстовому чатах, ображати геймера / гравця-опонента та його родину, будь-то через національність, етнічну приналежність чи з інших, навіть вигаданих підстав.

Через боротьбу за першість та перемогу запеклим гравцям властива активна «демонізація» суперника та наділення його негативними рисами, які можуть як бути тимчасовими, так і зберігатися протягом певного часу після виходу з гри, але траплялися й випадки кібербулінгу та кіберпереслідування, коли гравці намагалися звести рахунки в реальному житті. Наслідки цього можуть бути непередбачуваними та вкрай жорстокими, адже кривдник у такому випадку досі у своїй свідомості перебуває в грі, а отже, може скривдити, покалічити, знищити свою жертву в реальному світі методами та способами, які передбачає онлайн-гра.

Дослідження американського вченого М. Коула також показало, що підлітки, які проводять у віртуальній реальності понад 6 годин на день і грають в ігри, що містять елементи насильства, криваві сцени та ненормативну лексику, більш схильні до прояву агресивних почуттів та агресивного самовираження в соціумі [18, с. 271–286].

В. Ігнатенко та Т. Вакулич зазначають, що на психіку дитини негативно впливають будь-які ігри, які не пов'язані з її навчанням або з розвитком її логіки, уваги, пам'яті, інтелекту. Вона живе у віртуальному середовищі, долаючи нескінчених «ворогів» і лише зрідка повертаючись до реального світу, втрачає орієнтацію в часі. Негативний ефект від комп'ютерних програм збільшується, якщо вони містять сцени насильства та жорстокості [19].

Доктор філософії, професор Сіднейського технологічного університету Лавренс Т. Лама у своїй роботі «Вплив насильницьких онлайн-ігор та кібербулінг / віктимізація» зазначає, що кібербулінг та молодіжна агресія безпосередньо пов'язані з комп'ютерними іграми, які масово призводять до віктимізації особистості, тобто її перетворення на жертву насилля. За результатами його досліджень, 14,4% опитаних стверджували, що ставали жертвами кібербулінгу за останні 7 днів або стають ними систематично, з них 8,2% повідомили про те, що їм подобається бути жертвами знущань та кібербулінгу, 2,9% опитуваних визнали, що знущалися з інших та їм подобається бути зловмисниками, винуватцями знущань з інших, 8,4% повідомили, що були як кривдниками, так і жертвами, 15% опитаних повідомили, що комп'ютерні ігри, у які вони грають, містять забагато сцен насилля, 74% з них стверджують, що загалом вони не схильні до агресії та проявів насилля в реальному житті, а причиною такого роду поведінкових змін виступає саме структура та механіка комп'ютерних ігор [20].

Таким чином, можна сказати, що комп'ютерні онлайн-ігри є новою великою платформою віртуального спілкування, а боротьба за віртуальну першість зароджує та розвиває агресію, ітерація якої переходить в булінг та кібербулінг.

Поняття «булінг» походить з англійської та означає залякування, агресивне ставлення. Уперше назву цьому поняттю дали норвезькі вчені в 1970 році, які вивчали агресію серед учнів і звучало це як «to bully». До цього періоду зазначене поняття мало назву «хуліганство». Перші систематичні дослідження булінгу належать скандинавським ученим Д. Олвеус, П. Хайнеманн, А. Пікас і Є. Роланд. Д. Олвеус станом на сьогодні залишається одним із найавторитетніших дослідників «булінгу».

У 1905 р. французький вчений К. Дюкс в одній зі своїх робіт уперше дослідив шкільне цькування, відповідно його праці стали основою більшості робіт європейських дослідників. Пізніше в 1969 р. П. Хайнеман опублікував свою першу статтю, присвячену шкільному цькуванню.

У 1972 р. вийшла перша книга П. Хайнемана «Мобінг», у якій описувалося групове насилля серед дітей і дорослих [21]. Булінг як тривалий процес усвідомленого жорстокого поводження, фізичного або психічного, з боку індивіда або групи щодо іншого індивіда, який не здатен себе захистити в такій ситуації, – так описав це поняття Д. Лейн [21]. Він відводив важливу роль таким факторам, як сім'я, особисті вподобання, мікроклімат школи. Одним із факторів, що спричиняли булінг, на його думку, був множинний стрес. До середини 90-х рр. XX ст. ці аргументи привели до прийняття законодавства проти булінгу шведським та норвезьким парламентами.

В українському правовому полі булінг з'явився відносно нещодавно. У 2018 р. Верховною Радою України був прийнятий закон про протидію булінгу [22], який передбачає штраф безпосередньо за сам булінг і за приховування працівниками навчальних закладів випадків знущань.

З указанного можна зробити узагальнення, що «булінг» це певна негативна та умисна форма поведінки людини або групи людей, яка призводить до погіршення емоційного, психічного та фізичного становища жертви. Іншими словами, «булінг» це удосконалена форма агресії. Наступною стадією еволюції агресії та булінгу є кібербулінг.

Кібербулінг слід вважати новою та ще більш малодослідженою формою агресії, за якої насильницькі дії здійснюються для роздратування, заподіяння шкоди або приниження людини за допомогою інформаційно-комунікаційних засобів: мобільних телефонів, електронної пошти, соціальних мереж, відеоігор та інших платформ віртуального спілкування.

Поняття «кібербулінг» уперше було визначене Біллом Белсі, який характеризував його як використання інформаційних та комунікаційних технологій, наприклад електронної пошти, мобільного телефону, особистих інтернет-сайтів, для навмисної, неодноразової та ворожої поведінки особи або групи, спрямованої на образу інших людей. Кібербулінг визначається як агресивна, навмисна дія, здійснена групою осіб або окремою людиною, із використанням електронних форм контакту, неодноразово та протягом тривалого часу, проти жертви, яка не може захистити себе [23].

Дослідження міжнародної організації боротьби з кібербулінгом показали, що більшість підлітків стикаються з кіберзалякуванням під час своєї діяльності в інтернеті, включаючи використання мобільного телефону, а також під час участі в онлайн-іграх або спілкування в соціальних мережах. Деякі дослідники визначають кібербулінг як соціальну проблему, що включає переслідування, залякування, знущання та невиправдану агресивність, що здійснюються через використання цифрових пристроїв особою або групою щодо іншої особи (жертви), але наслідки переслідування яких зберігаються та поширюються в геометричній прогресії [24, с. 143–156].

Кібербулінг визначається як агресивні навмисні дії, що здійснюються особою або групою осіб із використанням електронних форм контакту, що повторюється протягом певного часу проти жертви, яка не може захистити себе [25, с. 644].

На думку Л. А. Найдьонові, кібербулінг передбачає напади з метою завдати психологічної шкоди, що здійснюються через електронну пошту, миттєві повідомлення, розгортаються в чатах, на вебсайтах, у соціальних мережах;

діють через текстові повідомлення або зображення; до кібербулінгу належить також терор за допомогою мобільного телефонного зв'язку [26, с. 11].

Американські дослідниці Р. Ковальські, С. Лімбер та П. Агатстон, на дослідження яких переважно посилаються в цій сфері, виокремили вісім типів поведінки, притаманних для кібербулінгу:

- суперечки або флеймінг (англ. *flaming* – пекучий, гарячий, полум'яний) – обмін стислими гнівними й запальними репліками між двома чи більше учасниками шляхом використання комунікаційних технологій. Здебільшого вони розгортаються в «публічних» місцях інтернету, на чатах, форумах, дискусійних групах, інколи перетворюються на тривалу війну. На перший погляд, флеймінг – це боротьба між рівними, однак за певних умов вона теж може набрати форм нерівноправного психологічного терору. Так, неочікуваний випад може спричинити сильні емоційні переживання в жертви, насамперед тоді, коли вона не знає, хто з учасників яку позицію обстоюватиме, чи схвалить її думку значущі учасники;

- напади, постійні виснажливі атаки (англ. *harassment*) – переважно це залучення повторюваних образливих повідомлень, спрямованих на жертву (наприклад, потік СМС-повідомлень на мобільний телефон, постійні дзвінки) з перевантаженням персональних каналів комунікації. На відміну від суперечок, атаки триваліші й односторонні. У чатах чи на форумах напади також трапляються; в онлайн-іграх їх використовують здебільшого гріфери (*grieffers*) – група гравців, які ставлять за мету не перемогу в певній грі, а знецінення ігрового досвіду інших учасників;

- обмовляння, зведення наклепів (*denigration*) – розповсюдження принизливої неправдивої інформації з використанням комп'ютерних технологій. Це можуть бути текстові повідомлення, фото, пісні, які змальовують жертву в образливій формі. Жертвами можуть ставати не тільки окремі підлітки, оскільки подеколи розсилають списки (наприклад, «хто є хто» або «хто з ким спить» у класі, школі), створюють спеціальні «книги для критики» (*slam books*), у яких розміщують жарти про однокласників, а також наклепи, перетворюючи гумор на техніку «списку групи ненависті», з якого обирають мішені для вправлень із власної злоби, роздратування, агресії тощо;

- самозванство, перевтілення в певну особу (*impersonation*) – переслідувач позиціонує себе як жертва, використовуючи її пароль доступу до акаунту в соціальних мережах, блогу, пошти, системи миттєвих повідомлень тощо, а потім здійснює негативну комунікацію. Організація «хвилі зворотних зв'язків» відбувається, коли з адреси жертви без її відому відправляють ганебні провокаційні листи її друзям і близьким за адресною книгою, а потім жертва неочікувано отримує гнівні відповіді. Надзвичайно небезпечним є використання

імперсоналізації проти людей, які належать до «списку груп ненависті», адже це наражає їхнє життя на реальну небезпеку;

- ошуканство, неправомірне одержання конфіденційної інформації та її подальше розповсюдження (outing trickery) – отримання персональної інформації в міжособистісній комунікації та передання її (текстів, фото, відео) в публічну зону інтернету або поштою тим, кому вона не була призначена;

- відчуження (остракізм), ізоляція – будь-яка людина, передусім у дитинстві, сприймає себе або в якійсь групі, або поза нею. Бажання входити в групу стає мотивом низки вчинків підлітка. Виключення із групи сприймають як соціальну смерть. Що вищим є ступінь виключення особи з узаємодії (наприклад у грі), то гірше вона почувається, нижчою стає її самооцінка. У віртуальному середовищі виключення також спричиняє емоційні негаразди, аж до цілковитого емоційного занепаду дитини. Онлайн відчуження можливе в будь-яких типах середовищ, де використовують захист паролями, формують списки небажаної пошти чи друзів. Кіберостракізм виявляється також через зволікання зі швидкою відповіддю на миттєві повідомлення чи електронні листи;

- кіберпереслідування – це приховане вистежування переслідуваних і тих, хто тиняється без діла поруч, яке зазвичай учиняють анонімно, з метою організації злочинних дій на кшталт спроб зґвалтування, фізичного насильства, побиття. Відстежуючи через інтернет необережних користувачів, злочинець отримує інформацію про час, місце та всі необхідні умови здійснення майбутнього нападу;

- хепіслепінг (від англ. *happy slapping* – щасливе ляскання) – порівняно новий вид кібербулінгу, який започатковано в англійському метро, де підлітки, прогулюючись пероном, раптово ляскали один одного, а інший учасник знімав це на мобільну камеру. Згодом будь-які відеоролики, у яких записано реальні напади, стали називати хепіслепінгом. Відеоролики нападів із метою гвалтування чи його імітації інколи ще називають хоппінгом (поширений у США). Їх розміщують в інтернеті для загального перегляду без згоди жертви. Інша форма хепіслепінгу – це передавання сюжетів мобільними телефонами. Спершу як жарт, хепіслепінг може завершитися трагічно, як це сталося з 18-річним Трістоном Крістмасом, якого група хлопців побила для того, щоб зняти відео для інтернету, а коли він, ударившись головою, помирав, лежачи на підлозі, убивця та спостерігачі пішли продовжувати вечірку [26, с. 14–19].

Виходячи з указаних вище визначень, кібербулінг, що відбувається в онлайн-іграх, можна розглядати як форму залякування, що здійснюється на платформі онлайн-гри, тобто навмисна та ворожа поведінка окремої особи або групи осіб, яка передбачає використання агресивного вмісту для заподіяння шкоди або дискомфорту об'єкта цькування.

Також можна підкреслити, що кібербулінг є новою формою агресії, за якої насильницькі дії здійснюються для роздратування, заподіяння шкоди або приниження людини за допомогою інформаційно-комунікаційних засобів: мобільних телефонів, електронної пошти, соціальної мереж та відеоігор. Кібербулінг став однією з головних проблем сучасного інформаційного суспільства, який зароджується, зокрема, під час онлайн-відеогри та продовжує існувати в реальному житті, за певних умов, у вигляді фізичної агресії.

Так, приклад кібербулінгу під час віртуального спілкування міститься у вироку Паризького кримінального суду від 5 травня 2025 р. Суд визнав винними сімох людей, які надсилали Томі Жоллі образливі та погрозливі повідомлення в соцмережах під час Олімпійських ігор 2024 р. Останній заявив, що «став мішенню гомофобної та антисемітської ненависті в інтернеті» після показу творчої церемонії відкриття ігор. Суд призначив трьом підсудним покарання у вигляді штрафу в розмірі від 2000 до 3000 євро, а іншим чотирьом – від двох до чотирьох місяців умовного ув'язнення. Усі семеро, серед яких шість чоловіків і одна жінка віком від 22 до 79 років, мають пройти п'ятиденний курс громадянської освіти. Двом із них суд тимчасово заблокував акаунти в соцмережі X (раніше – Twitter) на пів року. Кожен також має сплатити Томі Жоллі символічну компенсацію в розмірі 1 євро [27].

Інший прояв кібербулінгу при віртуальному спілкуванні зафіксований у постанові Іваничівського районного суду Волинської області від 13 березня 2023 р. у справі № 156/51/23, у якій суд встановив, що «дійсно 04.10.2022 року ОСОБА_3 звернулася до дирекції ІНФОРМАЦІЯ_8 з приводу неналежної поведінки учнів закладу стосовно її сина ОСОБА_2, що зафіксовано у протоколі засідання комісії з розгляду випадків булінгу (цькування) від 05.10.2022 року. За результатами засідання комісії ухвалено, що ознак булінгу стосовно ОСОБА_34 учнями навчального закладу не виявлено, оскільки це був одноразовий конфлікт. Як зазначила в судовому засіданні ОСОБА_3 ще 04.10.2022 року вона повідомила директора школи ОСОБА_1 про створення від імені її сина фейкового акаунту та показала їй образливі ролики в ТікТок щодо її сина. Наявність такого акаунту підтверджується скріншотом та закликом матері ОСОБА_3 у переписці від 09.10.2022 року під ним видалити останній (а.с. 76). Доказів того, що, як ствердила ОСОБА_28, дирекція школи про цей випадок повідомила шерифа, суду не надано» [28].

Слід звернути увагу, що в цій справі директору навчального закладу інкримінувалось неповідомлення уповноважених підрозділів органів національної поліції України про факт булінгу (цькування), а саме: кібербулінгу стосовно неповнолітнього, який на той час був учнем такого навчального закладу.

Аналізуючи Єдиний державний реєстр судових рішень, можна сказати, що суди України мають досить велику кількість судових справ щодо вчинення кібербулінгу. Однак провадження в таких справах здебільшого закриваються з процесуальних підстав та з причин неправильного складання протоколу співробітниками Національної поліції України.

Можна стверджувати, що низька засудженість кібербулінгу через судові рішення обґрунтовується законодавчою прогалиною, оскільки кібербулінг на законодавчому рівні й досі не передбачений жодною нормою матеріального права.

Про відсутність законодавчого забезпечення розуміння кібербулінгу згадано також у постанові Іваничівського районного суду Волинської області від 13 березня 2023 р. у справі № 156/51/23, а саме суд зазначив таке: «Хоча поняття “кібербулінгу” в законодавстві не визначено, однак, виходячи із загальних понять, кібербулінг є різновидом булінгу (цькування) із застосуванням цифрових технологій. Кібербулінг – це відносно нова форма агресії, що трапляється в інтернеті та може відбуватися в соціальних мережах, платформах обміну повідомленнями (месенджерах), ігрових платформах та мобільних телефонах. При цьому нападник використовує соціальні мережі, електронну пошту, месенджери та інші засоби спілкування, щоб дошкулити, нашкодити та принизити людину. Разом із тим кібербулінг залишає цифровий слід – записи, які можуть слугувати доказами, що дозволять зупинити цькування» [28].

З огляду на зазначене можна дійти висновку, що чинне законодавство не встигає за розвитком новітніх форм агресії, що, безумовно, використовується порушниками суспільного порядку в онлайн-суспільстві, у тому числі гравцями відеоігор.

Таким чином, стає очевидним, що кібербулінг є реальною загрозою сьогодення, проте, як уже встановив суд у вказаній вище справі, саме поняття кібербулінгу не є визначеним на законодавчому рівні, і саме з цієї причини значна кількість порушників залишаються непокараними. Безкарність, безумовно, є вагомою спонукальною силою зростання випадків кібербулінгу. Відсутність у правовому полі самого поняття кібербулінгу та механізмів боротьби з ним є серйозною проблематикою, яка має привернути значний інтерес правознавців.

Слід підкреслити, що деанонімізація платформ віртуального спілкування, у тому числі у відеоіграх, є неминучою тенденцією. Однак введення кримінальної відповідальності за анонімний кібербулінг може не мати бажаного ефекту, а навпаки, такий крок може призвести до помилкового притягнення людей до кримінальної відповідальності та збільшення напруги. Ця проблема

вимагає уважного та поступового упровадження заходів, оскільки кібербулінг є новим та маловивченим видом агресії.

У будь-якому випадку необхідність внесення змін до правових актів у зв'язку з виникненням нових форм та форматів злочинів є проблематикою правознавства. Однак питання зміни світогляду суспільства під час віртуального спілкування є безумовною проблематикою філософії, соціальної філософії та філософії права.

У свою чергу слід зазначити, що відсутність продуктивної протидії кібербулінгу з боку держави є, безумовно, суттєвим чинником його прогресу. Однак основним чинником прогресу кібербулінгу є не так безкарність із боку держави або його розуміння та регулювання, як анонімність користувачів під час віртуального спілкування на всіх його платформах, у тому числі під час віртуального спілкування у відеоіграх. Анонімність, з одного боку, здатна забезпечити безкарність під час вчинення кібербулінгу, оскільки неможливо оперативно встановити порушника, а з іншого, – є збудником бажання кривдника максимально принижувати свою жертву.

Стосовно анонімності як збудника кібербулінгу, слід звернути увагу на те, що в сучасній науковій думці розмежовують поняття агресії та кіберагресії (кібербулінг), відносячи останню до проявів агресії виключно у віртуальному просторі. Так, дослідниця з Греції Е. Александрополу у своєму дослідженні «Соціальні медіа та агресивна поведінка: якою мірою соціальні медіа впливають на агресію» наводить дані дослідження, у якому взяли участь 181 000 підлітків віком від 11 до 15 років із 42 країн. У цьому дослідженні вивчалася як користування соціальними медіа, пов'язане із вчиненням злочинів та віктимізацією від кібербулінгу залежно від статі. За результатами вказаного дослідження встановлено, що «відсутність зорового контакту з більшою ймовірністю змушує людей поводитися агресивно, а якщо це повторюється, може призвести до ефекту «онлайн-розгальмовування» (disinhibition), який називають також ефектом токсичного розгальмовування, коли йдеться про злочин [29].

М. Д. Мур, Т. Накано, А. Еномото та Т. Суда в роботі «Анонімність і ролі, пов'язані з агресивними повідомленнями на онлайн-форумі» висунули теорію, що анонімність заохочує агресивну поведінку користувачів на онлайн-форумах, оскільки кібербулери використовують анонімність, щоб зменшити здатність жертви захистити себе і захистись від соціальних наслідків [30].

За статистичними даними Українського інституту соціальних досліджень імені Олександра Яременка, станом на 2020 р. ситуація в Україні також є критичною, адже 20% респондентів є постійними суб'єктами образ та булінгу, 30% систематично стикаються з кібербулінгом, 53% не вміють вирішувати

ти конфлікти без застосування насилля; 23 % дівчат самостверджуються за допомогою насилля, а майже половина опитуваних підтримують думку про те, що домогтися бажаного легше, застосовуючи агресію та насилля. Серед користувачів інтернету та соціальних мереж близько 60% стикалися з немотивованими, безпричинними образами, агресивними випадками та цькуванням у кіберпросторі, 30% постійно стикаються з явищем кібербулінгу у Всесвітній павутині [31, с. 1–10].

Небезпека кібербулінгу посилюється у зв'язку зі специфікою інтернет-середовища: анонімністю, можливістю фальшувати ідентичність, мати широку аудиторію, тероризуванням жертви будь-де і будь-коли. Слід виокремити дві визначальні ознаки кібербулінгу: 1) «ворог» лишається невідомим жертві; 2) жертви найчастіше бояться звертатися до дорослих за допомогою, остерігаючись додаткового покарання, тобто позбавлення можливості користування комп'ютером чи мобільним телефоном, оскільки це видається дорослим логічною реакцією [32].

Національна поліція України зазначає, що відеоігри є популярним заняттям – 70% молоді у віці до 18 років грають в онлайн-ігри. Частина ігор є для одного гравця, інша частина – для одночасної участі великої кількості учасників. Кібербулінг – це цькування під час онлайн-гри шляхом образ, агресії, негативних коментарів, погроз та виключення з ігрового процесу. Анонімність в онлайн-грі дозволяє уникати відповідальності, тому гравці активно цим користуються і перетворюють гру на елемент цькування та шлях образ інших, включаючи погрози життю та здоров'ю [33].

Отже, можна зазначити, що анонімність займає першість серед чинників зародження агресії та кібербулінгу, зокрема на платформах відеоігор. Анонімність надає гравцю впевненість та позбавляє його страху бути розпізнаним. Через відсутність страху отримати покарання за свої вчинки анонімний гравець (кривдник) уже зосереджується не на самій грі, а на тому, як завдати найбільшої шкоди своєму опоненту, що є одночасно його жертвою.

Висновки. Отже, аналізуючи агресію та кібербулінг у контексті відеоігор, слід враховувати такий важливий фактор, як анонімність у повній чи певній мірі. Саме анонімність може призводити до негативних проявів деструктивної поведінки, а саме агресії в онлайн-середовищі. Дослідники дедалі частіше акцентують увагу в цьому сенсі на вищезгаданому ефекті «розгальмовування» (disinhibition). Адже повна чи часткова анонімність сприяє більш вільній поведінці користувачів, що не піддається притягненню до відповідальності у разі порушення певних норм моралі.

Проведений теоретичний аналіз вивчення агресії та кібербулінгу дозволив визначити його поширеність для користувачів мережі Інтернет, особливо

гостро ця проблема постає в молодіжному середовищі. Хоча кібербулінг розглядається як серйозна соціальна проблема для психічного здоров'я людини, на сьогоднішній день не існує загальновизнаного визначення, проте спільним є розуміння щодо скоєння агресивних дій, агресивної поведінки у віртуальному просторі щодо певної особи. Визначено, що кібербулінг може приймати різні форми та розгортатися на різних платформах, включаючи месенджери, фотоповідомлення, відео- та онлайн-ігри. Встановлено, що досі дискусійними є питання щодо концептуального підґрунтя кібербулінгу, його визначальних характеристик та відповідних вимірів порівняно зі звичайним булінгом. Отже, подальше вивчення особливостей кібербулінгу, розуміння предикторів поведінки кібербулінгу дуже важливе для розроблення заходів, спрямованих на зменшення цієї « нової » форми цькування.

Таким чином, проведений аналіз продемонстрував, що кібербулінг – це багатогранне та складне явище, на яке впливають різні фактори, такі як соціальні ролі в цифровому середовищі, моделі поведінки та індивідуальні риси особистості. Проблема боротьби з кібербулінгом посилюється анонімністю, поширеною на платформах відеоігор, яка дозволяє людям приймати різні персони та орієнтуватися на жертв зі зниженим ризиком виявлення. Завдяки ретельному синтезу сучасної літератури ця стаття робить значний внесок у галузь досліджень кібербулінгу. Було визначено та виділено два критичні збудники кібербулінгу в онлайн-іграх, а саме: безкарність (про що свідчить відсутність правового забезпечення з боку держави у випадках вчинення кібербулінгу) та анонімність (яка ускладнює ідентифікацію агресора під час віртуального спілкування). Ці висновки підкреслюють необхідність більш комплексного, міждисциплінарного підходу до розуміння кібербулінгу та боротьби з ним.

Майбутні дослідження в цій сфері повинні послідовно досліджувати кібербулінг та виробляти механізми протидії його виникненню та розповсюдженню. У першу чергу необхідно звернути увагу на анонімність як основного збудника розвитку кібербулінгу при віртуальному спілкуванні та виключити її можливість на законодавчому рівні.

ЛІТЕРАТУРА

1. Moore M. J., Nakano T., Enomoto A., Suda T. Anonymity and roles associated with aggressive posts in an online forum. *Computers in Human Behavior*. 2012. Vol. 28, No. 3. P. 861–867.
2. Розова Т. В. Digital anthropology: шлях від етнографічних досліджень до досягнення проблеми людини кіберантропологією. *Digital transformations in culture* :

- Scientific monograph. Riga : Baltija Publishing, 2023. С. 1–18. doi: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-1>.
3. Розова Т. В., Чорна Л. В. Культурно-антропологічні трансформації: шлях від тексту до образу. *Cultural and artistic practices: world and Ukrainian context* : Scientific monograph. Riga : Baltija Publishing, 2023. С. 440–467. doi: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-322-4-20>.
 4. Чорна Л. В., Танасійчук І. М. Особливості прояву агресії в соціальних мережах: філософський аналіз. *Культурологічний альманах*. 2023. № 4. С. 176–185. doi: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.4.24>.
 5. Шаранова М. Життя без агресії – реальність чи утопія? 2012. URL: <http://technocrat.org.ua/zhittya-bez-agresiyi-realnist-chi-utopiya> (дата звернення: 01.07.2025).
 6. Krahé В. The Social Psychology of Aggression. New York : Taylor & Francis, 2020. 516 p.
 7. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків : Прапор, 2007. 640 с. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/427530.pdf (дата звернення: 01.07.2025).
 8. Філософський енциклопедичний словник / за ред. В. І. Шинкарука та ін. Київ : Абрис, 2002. VI, 742 с.
 9. Fromm E. The Anatomy of Human Destructiveness. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1973. 534 p. https://lust-for-life.org/Lust-For-Life/_Textual/ErichFromm_TheAnatomyOfHumanDestructiveness_1973_534pp/ErichFromm_TheAnatomyOfHumanDestructiveness_1973_534pp.pdf (дата звернення: 01.07.2025).
 10. Lorenz K. On Aggression. New York : Harcourt, Brace and World, 1963. 324 p.
 11. Tedeschi J. T., Felson, R. B. Violence, aggression, and coercive actions. *American Psychological Association*. 1994. doi: <https://doi.org/10.1037/10160-000>.
 12. Слюсар В. М. Поняття «агресія» у предметному полі соціальної філософії в контексті дослідження проблеми насилля. *Наукові записки Київського університету туризму, економіки і права. Серія: філософські науки*. 2014. Вип. 18. С. 393. URL: <https://www.academia.edu/10972263> (дата звернення: 01.07.2025).
 13. Трофимчук В. В. Теоретичний аналіз феномену «агресивності особистості». *Проблеми сучасної психології*. 2018. № 1. С. 184–188. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/pspz_2018_1_31 (дата звернення: 01.07.2025).
 14. What Do We Really Know About First-Person-Shooter Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis / Weber R., Behr K.-M., Tamborini R., Ritterfeld U., Mathiak K. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2009. No 14. P. 1016–1037. doi: 10.1111/j.1083-6101.2009.01479.x.
 15. Башманівська Я. В. Самотність людини в умовах глобалізації : дис. ... канд. філос. наук. Житомир, 2015.
 16. Юхименко Н. Ф. Феномен булінгу у контексті соціалізації особистості. *Соціологічні студії / Східноєвропейський нац. ун-т ім. Лесі Українки*. 2020. № 2 (17). С. 24–29. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/handle/123456789/19566> (дата звернення: 01.07.2025).

17. Violence in Children's Television Programming: Assessing the Risks / Wilson B., Smith S. L., Potter J. W., Kunkel D., Linz D., Colvin C. M., Donnerstein E.. *Journal of Communication*. 2002. Vol. 52 (1). P. 15–35.
18. Gallego M. A., Cole M. Success is not enough: challenges to sustaining new forms of educational activity. *Computers in Human Behavior*. 2000. Vol. 16 (3). P. 271–286.
19. Ігнатенко В. С., Вакулич Т. М. Зв'язок між типами комп'ютерних ігор та агресивною поведінкою підлітків. *Медична психологія* : електрон. наук. вид. 2017. URL: <http://medpsychology.pp.ua> (дата звернення: 01.07.2025).
20. Lam L. T., Cheng Z., Liu X. Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2013. Vol. 16, No 3. P. 159–165. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23253205/> (дата звернення: 01.07.2025).
21. Гришко В. І. Історико-правова характеристика поняття «булінг». *Порівняльно-аналітичне право*. 2020. № 3. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/35621> (дата звернення: 01.07.2025).
22. Закон України «Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо протидії булінгу (цькування)» № 2657-VIII від 18.12.2018. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-19> (дата звернення: 01.07.2025).
23. Belsey B. Cyberbullying: An Emerging Threat to the «Always On» Generation. URL: <http://www.cyberbullying> (дата звернення: 14.06.2024).
24. Grigg D. W. Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*. 2010. Vol. 20 (2). P. 143–156.
25. Dredge R., Gleeson J., Piedad Garcia de la X. Cyberbullying in social networking sites: An adolescent victim's perspective. *Computers in Human Behavior*. 2014. Vol. 36. P. 13–20.
26. Найдьонова Л. А. Кібербулінг або агресія в інтернеті: способи розпізнання і захист дитини : метод. рек. Київ, 2011. 80 с. URL: <https://mediaosvita.org.ua/wp-content/uploads/2017/11/KIBERBULLING-ABO-AGRESIYA-V-INTERNETI-SPOSOBY-ROZPIZNANNYA-I-ZAHYST-DYTYNY-.pdf> (дата звернення: 01.07.2025).
27. Інформація про вирок Паризького кримінального суду від 5 травня 2025 року. URL: <https://suspilne.media/culture/1011179-staf-1-evro-ta-umovnij-termin-sud-u-parizi-pokarav-simoh-osib-za-kiberbuling-tomasa-dzolli-pid-cas-olimpiadi-2024> (дата звернення: 01.07.2025).
28. Постанова Іваничівського районного суду Волинської області від 13.03.2023 у справі № 156/51/23.
29. Alexandropoulou E. Social media and aggressive behavior: to which extent social media influences aggression. *Academia Letters*. 2021. Article 812. doi: <https://doi.org/10.20935/AL812> (дата звернення: 01.07.2025).
30. Анонімність і ролі, пов'язані з агресивними повідомленнями на онлайн-форумі. URL: <https://www.sciencedirect.com/journal/computers-in-human-behavior/vol/28/issue/3> (дата звернення: 01.07.2025).
31. Балакірева О. Насильство та булінг в освітньому середовищі. Результати соціологічного дослідження «Здоров'я та поведінкові орієнтації учнівської молоді

- (HBSC)». *Цькування у шкільних колективах (булінг): політики і практики запобігання та подолання* : матеріали наук.-практ. конф. (Київ, 27–28 жовт. 2016 р.). Київ, 2016. URL: https://kubg.edu.ua/images/stories/podii/2018/10_26_bullying_02.pdf (дата звернення: 01.07.2025).
32. Гудим І. Проблема кібербулінгу і його типи. 2024. URL: <https://familytimes.com.ua/harakter/kiberbuling> (дата звернення: 01.07.2025).
33. Загрози під час онлайн-ігор – поліція попереджає про кібербулінг та шахрайство. *Pervomaisk.Info*. 2024. URL: <https://www.pervomaisk.info/?p=33275> (дата звернення: 01.07.2025).

REFERENCES

1. Moore, M. J., Nakano, T., Enomoto, A., Suda T. (2012). Anonymity and roles associated with aggressive posts in an online forum. *Computers in Human Behavior*, Vol. 28, 3, 861–867.
2. Rozova, T. V. (2023). Digital anthropology: shliakh vid etnohrafichnykh doslidzhen do osiahnennia problemy liudyny kiberantropolohiiei. *Digital transformations in culture*: Scientific monograph. Riga: Baltija Publishing, 1–18. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-1> [in Ukrainian].
3. Rozova, T. V., Chorna, L. V. (2023). Kulturno-antropolohichni transformatsii: shliakh vid tekstu do obrazu. *Cultural and artistic practices: world and Ukrainian context*: Scientific monograph. Riga: Baltija Publishing, 440–467. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-322-4-20> [in Ukrainian].
4. Chorna, L. V., Tanasiichuk, I. M. (2023). Osoblyvosti proiavu ahresii v sotsialnykh merezhakh: filosofskyi analiz. *Культурологічний альманах – Cultural almanac*, 4, 176–185. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2023.4.24>
5. Sharanova, M. (2012). Zhyttia bez ahresii – realnist chy utopiia? URL: <http://technocrat.org.ua/zhyttia-bez-agresiyi-realnist-chi-utopiya> [in Ukrainian].
6. Krahé, B. (2020). The Social Psychology of Aggression. New York: Taylor & Francis.
7. Shapar V. B. (2007). Suchasnyi tлумachnyi psykholohichnyi slovnyk. Xarkiv: Prapor. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/427530.pdf [in Ukrainian].
8. Filosofskyi entsyklopedychnyi slovnyk / za red. V. I. Shynkaruka ta in. (2002). Kyiv: Abrys, VI [in Ukrainian].
9. Fromm, E. (1973). The Anatomy of Human Destructiveness. New York: Holt, Rinehart and Winston. https://lust-for-life.org/Lust-For-Life/_Textual/ErichFromm_TheAnatomyOfHumanDestructiveness_1973_534pp/ErichFromm_TheAnatomyOfHumanDestructiveness_1973_534pp.pdf.
10. Lorenz, K. (1963). On Aggression. New York: Harcourt, Brace and World.
11. Tedeschi, J. T., Felson, R. B. (1994). Violence, aggression, and coercive actions. *American Psychological Association*. URL: <https://doi.org/10.1037/10160-000>.
12. Sliusar, V. M. (2014). Poniattia «ahresii» u predmetnomu poli sotsialnoi filosofii v konteksti doslidzhennia problemy nasyllia. *Naukovi zapysky Kyivskoho universytetu*

- turyzmu, ekonomiky i prava. Serii: filosofski nauky – Scientific notes of the Kyiv University of Tourism, Economics and Law. Series: Philosophical Sciences, 18, 393. URL: <https://www.academia.edu/10972263> [in Ukrainian].*
13. Trofymchuk, V. V. (2018). Teoretychnyi analiz fenomenu «ahresyvnist osobystosti». *Problemy suchasnoi psykholohii – Problems of modern psychology, 1, 184–188. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/pspz_2018_1_31 [in Ukrainian].*
14. Weber, R., Behr, K.-M., Tamborini, R., Ritterfeld, U., Mathiak, K. (2009). What Do We Really Know About First-Person-Shooter Games? An Event-Related, High-Resolution Content Analysis. *Journal of Computer-Mediated Communication, No 14, 1016–1037. doi: 10.1111/j.1083–6101.2009.01479.x*
15. Bashmanivska, Ya.V. (2015). Samotnist liudyny v umovakh hlobalizatsii: *Candidate's thesis. Zhytomyr [in Ukrainian].*
16. Yukhymenko, N. F. (2020). Fenomen bulinhu u konteksti sotsializatsii osobystosti. *Sotsiologichni studii. Skhidnoievropeiskyi natsionalnyi universytet imeni Lesi Ukrainky – Sociological studies. Lesya Ukrainka Eastern European National University, 2 (17), 24–29. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/handle/123456789/19566> [in Ukrainian].*
17. Wilson, B., Smith, S. L., Potter, J. W., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C. M., Donnerstein, E. (2002). Violence in Children's Television Programming: Assessing the Risks. *Journal of Communication, Vol. 52(1), 15–35.*
18. Gallego, M. A., Cole, M. (2000). Success is not enough: challenges to sustaining new forms of educational activity. *Computers in Human Behavior, Vol. 16(3), 271–286.*
19. Ihnatenko, V. S., Vakulych, T. M. (2017). Zviazok mizh typamy kompiuternykh ihor ta ahresyvnoi u povedinkoiu pidlitkiv. *Elektronne naukove vydannia «Medychna psykholohiia» – Electronic scientific publication «Medical Psychology». URL: <http://medpsychology.pp.ua> [in Ukrainian].*
20. Lam, L. T., Cheng, Z., Liu, X. (2013). Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents. *Cyberpsychol Behav Soc Netw, Vol. 16(3), 159–165. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23253205/>*
21. Hryshko, V. I. (2020). Istoryko-pravova kharakterystyka poniattia «boulinh». *Porivnialno-analitychne parvo – Comparative and Analytical Law, 3. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/35621> [in Ukrainian].*
22. Zakon Ukrainy «Pro vnesennia zmin do deiakykh zakonodavchykh aktiv Ukrainy shchodo protydii bulinhu (tskuvanniu)» №2657-VIII vid 18.12.2018 roku. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-19> [in Ukrainian].
23. Belsey, B. (2019). Cyberbullying: An Emerging Threat to the «Always On» Generation. . URL: <http://www.cyberbullying> (дата звернення: 14.06.2024).
24. Grigg, D. W. (2010). Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools, Vol. 20(2), 143–156.*
25. Dredge, R., Gleeson, J., Piedad Garcia de la, X. (2014). Cyberbullying in social networking sites: An adolescent victim's perspective. *Computers in Human Behavior, Vol. 36, 13–20.*
26. Naidonova, L. A. (2011). Kiberbulinh abo ahresiia v interneti: sposoby rozpiznannia i zakhyst dytyny: metodychni rekomendatsii. Kyiv. URL: <https://mediaosvita.org.ua/>

- wp-content/uploads/2017/11/KIBERBULLING-ABO-AGRESIYA-V-INTERNETI-SPOSOBY-ROZPIZNANNYA-I-ZAHYST-DYTYNY-.pdf [in Ukrainian].
27. Informatsiia pro vyrok Paryzkoho kryminalnogo sudu vid 5 travnia 2025 roku. URL: <https://suspilne.media/culture/1011179-staf-1-evro-ta-umovnij-termin-sud-u-parizi-pokarav-simoh-osib-za-kiberbuling-tomasa-dzolli-pid-cas-olimpiadi-2024> [in Ukrainian].
 28. Postanova Ivanychivskoho raionnogo sudu Volynskoi oblasti vid 13.03.2023 roku u spravi № 156/51/23 [in Ukrainian].
 29. Alexandropoulou, E. (2021). Social media and aggressive behavior: to which extent social media influences aggression. *Academia Letters*. Article 812. URL: <https://doi.org/10.20935/AL812>
 30. Anonimnist i roli, poviazani z ahresyvnymy povidomlenniamy na onlain-forumi. URL: <https://www.sciencedirect.com/journal/computers-in-human-behavior/vol/28/issue/3> [in Ukrainian].
 31. Balakirieva, O. (2016). Nasytstvo ta bulinh v osvithomu seredovyshchi Rezultaty sotsiologichnogo doslidzhennia «Zdorovia ta povedinkovi oriientsatsii uchnivskoi molodi (HBSC)». Tskuvannia u shkilnykh kolektyvakh (bulinh): polityky i praktyky zapobihannia ta podolannia: proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Kyiv. URL: https://kubg.edu.ua/images/stories/podii/2018/10_26_bullying_02.pdf [in Ukrainian].
 32. Hudym, I. (2024). Problema kiberbulinh u yoho typy. URL: <https://familytimes.com.ua/harakter/kiberbuling> [in Ukrainian].
 33. Zahrozy pid chas onlain-ihor – politsiia poperedzhaie pro kiberbulinh ta shakhraistvo (2024). *Pervomaisk.Info*. URL: <https://www.pervomaisk.info/?p=33275> [in Ukrainian].

Chorna Lidiya Valeriivna, Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of Information Activity and Media Communications, National University «Odesa Polytechnic», Ukraine

Tanasiichuk Ivan Mikhailovich, student, Department of Cultural Studies and Philosophy of Culture, National University «Odesa Polytechnic», Ukraine

VIRTUAL COMMUNICATION AND CYBERBULLYING: A PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Cyberbullying is becoming an increasingly widespread phenomenon that affects all age groups in society. A significant number of users of social networks, online video games and other forms of virtual communication around the world are subjected to prolonged and coordinated virtual harassment. Victims of such harassment can experience a wide range of negative emotions, such as apathy, anger, and a desire to isolate themselves from others, which increases the risk of critical consequences, even suicide attempts. This article

discusses virtual communication as a factor in the emergence of aggressive behavior that can potentially lead to bullying. In addition, the factor of anonymity in virtual communication is positioned as the main source of aggression, the iteration of which turns into cyberbullying.

Keywords: *aggression, cyberaggression, cyberbullying, anonymity, virtual communication, online games.*

