

МЕТОДОЛОГІЯ ТА МЕТОДИ СОЦІОЛОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

УДК 316.4:004.77

DOI <https://doi.org/10.24195/spj1561-1264.2024.3.28>**Мишок Романа Романівна**

докторка філософії з соціології,
асистентка кафедри соціології та соціальної роботи
Національного університету «Львівська політехніка»
вул. Степана Бандери, 12, Львів, Україна
orcid.org/0000-0003-2150-0920

Купяк Уляна Денисівна

студентка кафедри соціології та соціальної роботи
Національного університету «Львівська політехніка»
вул. Степана Бандери, 12, Львів, Україна
orcid.org/0009-0002-7744-6062

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ КІБЕРБУЛІНГУ ЯК ТЕХНОЛОГІЇ У СЕРЕДОВИЩІ БАГАТОКОРИСТУВАЦЬКИХ ОНЛАЙН-ІГОР

Актуальність проблеми. Зі зростанням популярності та доступності багатокористувацьких онлайн-ігор, особливо серед дітей та підлітків, кібербулінг набуває все нових форм у віртуальних середовищах. Кібербулінг в онлайн-іграх не лише впливає на емоційний стан гравців, але й може мати серйозні соціальні наслідки. Тому існує потреба в окресленні кібербулінгу з погляду технології, яку можуть використовувати різноманітні суб'єкти для досягнення конкретних цілей – від впливу на окрему особистість, до маніпулювання думкою та поведінкою широких верств населення, що призводить до зміни структури соціальних систем. Це особливо актуально в період ведення активних інформаційних протиборств.

Мета полягає в тому, щоб заповнити наявні в українському соціологічному дискурсі прогалини щодо технології «кібербулінг» шляхом концептуалізації цього поняття в контексті масових багатокористувацьких онлайн-ігор.

Методи дослідження. В ході написання статті використовувалися загальнонаукові методи – аналіз, синтез, порівняння, дедуції, аналізу документів.

Результати дослідження. В статті було окреслено поняття «кібербулінг» з точки зору соціально-комунікативної технології – це цілеспрямоване і систематичне використання різноманітних форм негативної/агресивної/токсичної поведінки, що проявляються в специфічно в окремих віртуальних середовищах. Для визначення форм проявів кібербулінгу використали підхід Р. Коверт, яка виокремила групи цих практик – «вербальні-поведінкові» та «швидкоплинні-стратегічні» дії. Було представлено суб'єктно-об'єктну структуру технології кібербулінгу, в рамках якої схарактеризували причини (предиктори) проявів агресивної поведінки серед гравців, особливості жертв, стратегії виходу і подолання ситуації кібербулінгу, а також негативні наслідки від кібервіктимізації. Особлива увага приділялася соціальним наслідкам від кібербулінгу на мікро-, мезо- та макрорівнях, зокрема розглядалася шкода від нормалізації девіантної токсичної поведінки. Проаналізовано переваги та обмеження застосування емпіричних методів при дослідженні кібербулінгу в середовищі масових багатокористувацьких онлайн-ігор. Запропоновано авторський підхід до дослідження проявів кібербулінгу в геймерському середовищі, що полягає у використанні ситуативної тривимірної моделі інтернет-поведінки для визначення досвіду агресивних практик та аналізі диспозицій, капіталів

та середовищ, якими володіє та в яких перебуває гравець, для виявлення причин використання технології кібербулінгу.

Ключові слова: кібербулінг, технологія, інтернет-поведінка, соціальна проблема, онлайн-ігри, геймер, ігрове середовище.

Вступ. Кібербулінг є складним соціальним явищем, технологією та сучасною проблемою, яка з кожним роком змінюється, оновлюється разом із розвитком інформаційно-комунікативних технологій. Масові багатокористувацькі онлайн-ігри (ММОГ) стали невіддільною частиною цифрової культури, залучаючи та об'єднуючи мільйони гравців з усього світу. Водночас зі зростанням популярності цих ігор постає проблема кібербулінгу, який набув нових форм у віртуальних середовищах. Кібербулінг в онлайн-іграх не лише впливає на емоційний стан гравців, але й може мати серйозні соціальні наслідки. Для того аби релевантно окреслити актуальні соціальні наслідки необхідним є вироблення чіткої процедури аналізу проблеми кібербулінгу. Окрім цього, аналізуючи сучасну наукову літературу з тематики, можна побачити, що науковці займалися окремими аспектами проблем кібербулінгу, що не дозволяє сформувати цілісної концепції до розуміння цього явища. Зважаючи на те, що віртуальне середовище (включаючи й ігрове) постійно розвивається, трансформується під впливом технологічних змін та суспільних тенденцій, виникає необхідність постійного аналізу та моніторингу питань, пов'язаних з кібербулінгом, його ролі у соціальних взаємодіях та процесах в українському суспільстві, особливо в період напружених інформаційних протистоянь.

Тому **метою цієї статті** є заповнити наявні в українському соціологічному дискурсі прогалини щодо визначення технології «кібербулінг» шляхом концептуалізації цього поняття в контексті масових багатокористувацьких онлайн-ігор.

Методи дослідження. В ході написання статті використовувалися загальнонаукові методи – аналіз, синтез, порівняння, метод аналізу документів. Методи аналізу, синтезу та порівняння використовувались при з'ясуванні різноманітних підходів до визначення сутності та структури кібербулінгу в середовищі багатокористувацьких онлайн ігор. В основі викладу матеріалу та формування теоретичних висновків роботи лежить метод дедукції, оскільки здійснено рух від загального трактування технології кібербулінгу до конкретних висновків про її використання учасниками багатокористувацьких онлайн-ігор. Метод аналізу документів допоміг детальніше ознайомитись з працями дослідників, які займалися безпосередньо вивченням феномену кібербулінгу у віртуальному середовищі і у геймерському зокрема.

Результати. Першим кроком до досягнення мети нашої роботи буде дослідження трактувань поняття «кібербулінг». Визначень кібербулінгу у віртуальному середовищі в сучасній академічній літературі є достатня кількість. Українська дослідниця О. Фуштей узагальнила два основні його тлумачення: 1) як вид агресивної віртуальної поведінки, направленої проти конкретної особи; 2) як новітню форму агресії, яка має певну мету (завдати шкоди, принизити тощо), що забезпечується за посередництва сучасних інформаційно-комунікативних технологій [1, с. 294]. Соціологи М. Єнін та Г. Коржов наводять широке та вузьке розуміння поняття «кібербулінг». У широкому значенні кібербулінг включає всі форми психологічних загроз в інтернеті, що спрямовані на свідомість людини або групи, і відповідають основним критеріям булінгу – мають навмисний характер, є тривалими та повторюваними діями, а також створюють нерівність. У вузькому розумінні, кібербулінг – це акти знущання, образ та приниження через інтернет або за допомогою мобільних телефонів [2, с. 106]. В іноземній науковій літературі кібербулінг переважно трактують таким чином – агресивні, навмисні дії, що здійснюються групою або окремою особою з використанням електронних форм контакту, неодноразово і протягом тривалого часу проти жертви, яка не може легко захистити себе [3]. На нашу думку, кібербулінг необхідно визначати не просто як соціальне явище у віртуальному просторі, а як один із видів сучасних соціально-комунікативних технологій. Можна помітити, що іноземні визначення та широке трактування кібербулінгу віддалено нагадує поняття технології, однак ми спробуємо чіткіше окреслити це поняття з врахуванням контексту геймерської діяльності.

Розглядаючи визначення соціально-комунікативних технологій, яке ми запозичуємо в Л. Климанської [4, с. 242–290], загалом помічаємо такі основні аспекти: по-перше, технології – це системи послідовних процесів, які використовують сучасні інформаційно-комунікативні засоби (зокрема, інтернет); по-друге, використання технологій має певну заздалегідь сформовану мету; по-третє, під час проходження послідовних технологічних процесів відбувається застосування набору методів (видів) поведінки, які дозволяють досягнути мету/передбачений результат; по-четверте, технології залежать від умов середовища, де вони застосовуються.

Враховуючи виокремлені характеристики технології, кібербулінг може бути визначений як соціально-комунікативна технологія. По-перше, кібербулінг зазвичай має систематичний характер і використовується регулярно, а також включає активне використання електронних платформ (наприклад, онлайн-відеоігри) для завдання шкоди чи тиску на конкретних осіб. По-друге, кібербулінг має чітку мету – систематичний тиск чи образа людини через цифрові засоби спілкування. Ця мета служить способом інтеграції негативних дій у відповідну систему. По-третє, використовуються різні методи (види) поведінки, серед яких поширення образливих повідомлень, надсилання загрозованих повідомлень та розголошення приватної інформації тощо, що відповідає принципу різноманітності методів у технологічній діяльності. Нарешті, використання технології кібербулінгу в умовах геймерського середовища дещо відрізняється від кібербулінгу загалом у віртуальному просторі, що означає відмінність наслідків в результаті застосування різних методів. Якщо агресивна поведінка в інтернеті не володіє означеними характеристиками, то таку онлайн-поведінку необхідно називати кібернасильством. Уже згадані нами соціологи М. Єнін та Г. Коржов, власне, розмежовують кібербулінг та кібернасильство, зазначаючи, що останнє окрім проактивної складової (тобто цілеспрямованості поведінки), яка притаманна кібербулінгу, включає і реактивну агресивність, захисну реакцію у відповідь на загрозу чи провокацію, а тому, на нашу думку, не завжди буде систематичною поведінкою [2, с. 106].

Зауважимо, що кібербулінг можна розглядати технологією на мікро- і макро- рівнях, тобто його метою може бути не лише шкода іншій людині в приватному порядку, але й деструктивний вплив на соціально-політичні процеси, наприклад, розпалити серед певних користувачів суперечки, поширити неправдиву та негативну інформацію з метою дискредитації та дестабілізації того чи іншого суспільства. Отже, кібербулінг розглядаємо і як соціально-політичну інтернет-технологію [5, с. 58].

Наступний крок для концептуалізації поняття є окреслення основних видів поведінки в рамках технології кібербулінгу. Зауважимо, що технологія кібербулінгу може об'єднувати кілька способів поведінки, тобто користувач в різних ситуаціях проявлятиме найбільш виправдані та дієві (на його думку) стратегії поведінки.

У статті української дослідниці А. Ведернікової подаються загальні та похідні до них види кібербулінгу. За її словами «основними формами кібербулінгу є: харасмент або домагання; соціальне виключення (остракізм); кіберсталкінг, тобто переслідування із застосуванням засобів електронних комунікацій з погрозою завдання шкоди офлайн; флемінг у формі агресивних мовленнєвих випадів; наклеп; оприлюднення персональних даних, компрометуючої конфіденційної інформації; видавання себе за іншу особу (обман у персоналізації); фільмування булінгу (хеппі слеппінг); кіберсексуальний булінг» [6, с. 104].

В цьому випадку дослідниця розглядає кібербулінг у віртуальному середовищі в цілому. Звичайно такі прояви агресивної поведінки в інтернеті теж можуть траплятися і в геймерському середовищі. Однак, цей список буде тоді не повним, оскільки у геймерських взаємодіях трапляються специфічні види агресії, зумовлені своєрідним середовищем відеоігор. Для виокремлення способів проявів технології кібербулінгу у геймерському середовищі ми використаємо підхід американської психологині Р. Коверт, яка, на наш погляд, найбільш об'ємно описала список агресивних практик у відеограх. Імпонує нам цей підхід і тим, що дослідниця додатково виокремила критерії для поділу цих практик, зокрема вона визначила дихотомії «вербальні-поведінкові» (Verbal-Behavioral actions) дії та «швидкоплинні-стратегічні»

(Transient-Strategic actions) дії. Вербальна дія – це дія, яка виражається вербально (через голосовий чат або текст) від одного гравця до іншого, тоді як поведінкова дія – це дія, яка або виконується за допомогою ігрового персонажа, або викликає «позаігрову» дію. Швидкоплинна – це дія, яка часто здійснюється «миттєво», тоді як стратегічна означає, що людина витратила час на збір інформації та розробку плану, перш ніж виконати цю дію [7].

До вербальних дій Р. Коверт віднесла *брудну балаканину* (trash talking- приниження або висміювання інших гравців); *засмічення чатів* (misinformation – повторювані чати, не пов'язані з грою); *вербальний спам* (повторювані дії, наприклад, надсилання одного й того ж вербального повідомлення); *грифінг* (griefing – драгування та/або переслідування інших гравців, використовуючи гру не за призначенням); *сексуальні домагання* (sexual harassment – образи або коментарі за ознакою статі, включаючи погрози, критику жінок та їхніх інтересів, переслідування); *мову ворожнечі* (hate speech – образи за ознакою релігії, етнічної приналежності, національності або іншої особистої інформації); *погрози насильством* (threats of violence – погрози фізичного насильства, вандалізму, підпалу, саботажу, володіння або використання зброї чи інших небезпечних дій); *флеймінг* (flaming – поширення емоційно забарвлених або суперечливих висловлювань з корисливими цілями).

До поведінкових дій дослідниця відносить *поведінковий спам* (повторювані дії, наприклад, використання одного й того ж ігрового ходу); *невідповідна рольова гра* (inappropriate role-playing – видавання себе за іншу людину з метою отримання певної реакції або недотримання рольових норм гри та/або спільноти); *протилежна гра* (contrary play – гра виходить за рамки того, що більшість гравців очікують від неї); *гальмування команди* (inhibiting team – перешкодження власній команді досягти успіху в перемозі); *допомога ворогу* (aiding the enemy – поведінка, яка стратегічно допомагає команді-супернику); *чітерство* (in-game cheating – використання методів, що виходять за рамки звичайного ігрового процесу, щоб полегшити собі гру); *рейдерство на ґрунті ненависті* (hate raiding – цілеспрямоване проникнення в ігровий простір іншого гравця з метою поширення ненависті/переслідування); *доксінг* (doxxing – публічне поширення та/або публікація ідентифікаційної інформації іншого гравця); *пранки* (swatting – від SWAT, які є підрозділами правоохоронних органів у США, що займаються вирішення складних та небезпечних ситуацій, зокрема тероризму – виклик екстрених служб з метою направити озброєних поліцейських за певною адресою).

Є ще один вид проявів кібербулінгу, який, на наш погляд варто додати до цієї класифікації. Це фанатизм (bigotry), що означає негативне ставлення до певних груп або ідей, що може виявлятися через агресивну, ворожу або образливу поведінку в ігровому середовищі до представників іншого табору. Так деякі гравці рольово відіграють ненависть і фанатизм, щоб робити гру більш реальною для них (наприклад, конфлікт між Ордою та Альянсом у відеогрі World of Warcraft) [8]. Фанатизм є поведінковою дією та характеризується скоріше стратегічністю аніж швидкоплинністю. Загалом у підході Р. Коверт вербальні дії переважно є швидкоплинними (виняток – флеймінг), а поведінкові – стратегічними (виняток – поведінковий спам).

Доречно також згадати про ще одну класифікацію методів кібербулінгу, яка дозволяє представити ще один критерій для типологізації – публічність проявів поведінки. Мова йде про прямий та непрямий кібербулінг. Прямий кібербулінг стається, коли кібербулер направляє приватне текстове чи мультимедійне повідомлення безпосередньо жертві з метою негайного впливу на неї. У випадку непрямого кібербулінгу булер не направляє електронні загрозливі повідомлення безпосередньо на свою жертву. Замість цього він публікує їх на різних платформах, спеціально створених вебсайтах, блогах або інших достатньо публічних ресурсах в кіберпросторі [10, с. 214].

Окреслений список способів використання кібербулінгу є не вичерпним, оскільки прояви агресивної поведінки можуть бути специфічними для кожної окремої багатокористувацької онлайн-гри. Але уже з цього можна зрозуміти, що кібербулінг як технологія охоплює широкий спектр поведінки, який може бути розглянуто від найменш шкідливих проявів, таких як жарти (які навіть важко деколи розпізнати як булінг), до найбільш радикальних форм, таких

як психологічний віртуальний терор, який може призвести до серйозних наслідків, включаючи суїцидальну поведінку та смерть.

Кібербулінг у геймерському середовищі, подібно до будь-якого іншого виду цькування, має чітко визначену структуру, яка включає такі ролі:

1. **Суб'єкт (кібербулер):** гравець, який проявляє агресивну поведінку.
2. **Об'єкт (жертва):** гравець, на якого спрямовуються агресивні дії.
3. **Спостерігач:** гравець, який є свідком ситуації кібербулінгу.

Українські науковці в галузі психології М. Кононова та Л. Перетятко окрім спостерігачів (яких вони визначають як користувачів, що не стають на бік жодної зі сторін) також виокремлюють **пасивних прибічників** (користувачів, які підтримують цькування, хоча й без вчинення конкретних дій) і **вірогідних захисників** (користувачі, які співчують жертвам, однак не проявляють ніяких дій, щоб захистити їх). Такий розподіл ми вважаємо корисним у випадку здійснення превентивних заходів щодо проблеми кібербулінгу. Знаючи окремі характеристики усіх учасників (можливих учасників) кібербулінгу можна створювати більш цілеспрямовані стратегії впливу на них, які будуть діяти більш ефективно з профілактичною метою або й в ситуації кібербулінгу [11, с. 59].

4. **Реальні захисники** (користувачі, які вчиняють якісь дії аби захистити жертву) – це ще один учасник кібербулінгу, якого виокремлюють М. Кононова та Л. Перетятко.

З позиції технології, на нашу думку, кібербулінг може включати ще одного учасника – **третю сторону**, яка може фінансувати користувачів (зокрема гравців), щоб ті здійснювали конкретні агресивні дії з метою досягнення певних результатів. Наприклад, це може включати поширення ворожнечі або загострення соціальних конфліктів та інше [12, с. 97].

Заглиблюючись в аналіз учасників ситуації кібербулінгу можна визначити інші важливі характеристики технології кібербулінгу.

Аналізуючи суб'єкта, перш за все, варто розглянути причини кібербулінгу, сукупність яких зумовлює використання різних способів агресивної поведінки у геймерському середовищі. Додамо, що причини кібербулінгу в деяких працях визначаються також предикторами, які слугують індикаторами для прогнозування та виявлення потенційних випадків кібербулінгу, виходячи з певних характеристик особистості або поведінкових моделей. Причини (предиктори) є різнорідними, тому їх часто структурують за критеріями: демографічним, індивідуально-психологічним, педагогічним, соціальним, державно-правовим та інформаційно-технічним.

Демографічний критерій включає вікові та статеві причини. Прояви кібербулінгу зростають від підліткового віку і до початку дорослого життя, а потім зменшуються в старшому віці [13]. Кібербулерами переважно визначають чоловіків [14, 15].

Індивідуально-психологічний критерій включає такі причини проявів кібербулінгу:

– Рівень самооцінки (занижена або різко завищена самооцінка може стати чинником для прояву кібербулінгу) [13].

– Схильність до агресії/ насолода від агресивної поведінки як мотивація (цей фактор є багатограним і може залежати від різних психологічних, соціальних та біологічних аспектів) [16].

– Темна тріада (макіавеллізм, психопатія, садизм та геймерська ідентифікація позитивно корелюють з токсичною поведінкою) [9].

– Внутрішні хибні переконання в допустимості агресивної поведінки/ Нормування поведінки. Це означає, що люди можуть вважати агресивну поведінку прийнятним способом розв'язання проблем. Гравці можуть вірити в те, що агресія виправдана як відповідь на агресивну поведінку інших і/або, що агресія в онлайн-іграх не має реальних наслідків, є безпечною, оскільки це лише «гра», або/і, що агресивна поведінка є невід'ємною частиною геймерської культури, а тому вважається нормальною і прийнятною [9, 10, 11].

– Неусвідомлення шкоди. Інтернет-жарти неоднозначні й користувачам інколи важко визначити чи це булінг, чи звичайний гумор. Тобто геймер може інтерпретувати кібербулінг як жарт. До того ж анонімність уможливорює ситуацію, при якій користувач, який проявляє кібербулінг,

не завжди усвідомлює, що ображає іншого гравця, оскільки не видно реакцій та емоцій колеги по грі [15, 17].

– Прагнення до домінування, завоювання авторитету серед однолітків, утвердження влади. Тут ідеться про самоствердження через приниження інших; утвердження влади з обов'язковим підпорядкуванням лідеру [18].

– Утвердження власної маскулінності (стереотипна гендерна поведінка, образи за ознакою статі – приписування жертвам-чоловікам жіночих рис, приниження моралі чи сексуальності жертв-жінок) [19].

– Комплекс неповноцінності (через психофізичні вади, низьке соціальне становище, обмежене коло спілкування, низький рівень навчання і когнітивні здібності та можливості, невдачі в особистих стосунках, прагненнях та ін.) [16].

– Заздрість (бажання принизити більш успішних гравців) [16, 18].

– Депресивні стани (кіберагресія як механізм подолання негативних емоцій) [14].

– Кібербулінг на емоціях/афективний кібербулінг (геймер діє до того, як усвідомлено подумає) [17].

– Нудьга/пошук гострих відчуттів (користувачі з вищим рівнем пошуку гострих відчуттів більш схильні до моральної відчуженості та подальшого залучення до кібербулінгу) [3, 9].

– Ефект дезінгібіції (анонімізовані геймери відчують розслаблення і починають висловлюватися більш відкрито, внаслідок чого втрачають чи ігнорують звичайні обмеження у поведінці, що може привести до агресивних проявів) [6].

– Моральне відчуження (відокремлення внутрішніх моральних стандартів від дій людини, що полегшує їй залученість у неетичну поведінку і допомагає не переживати при цьому стрес) [20, 21].

Педагогічно-виховний критерій охоплює причини:

– Тип сімейного виховання (гіперопіка, гіпоопіка, авторитарність батьків; рання депривація і як наслідок – дитяча психотравма; батьківське неблагополуччя, зокрема жорстоке поводження з боку батьків, ігнорування потреб та інтересів дитини, недостатність турботи, любові, спілкування; пропаганда агресії й вирішення конфліктів силою тощо) [14, 16].

– Сімейні ціннісні орієнтації та сформовані моральні принципи, що стають прикладом для наслідування (наприклад, знецінення ролі інших людей, егоїстичність тощо) [16].

– Низький рівень медіаграмотності (низька просвіта агентів соціалізації щодо небезпек у кіберпросторі) [16].

Соціальний критерій вміщує такі причини:

– Прояви інших форм булінгу (наси́льство в офлайн є одним із найважливіших предикторів кіберагресії) [10, 14].

– Вплив інших користувачів (комформна поведінка в агресивному геймерському середовищі) [22].

– Проблем у взаємовідносинах (конфлікти з іншими гравцями; відсутність друзів) [23].

– Невдачі в грі/Помста як мотивація (поганий досвід у грі (програш, досвід кібервіктимізації) може вплинути на поведінку геймерів у наступній грі та зробити їх більш агресивними стосовно інших гравців) [9, 17].

– Конкуренція в іграх [9].

– Розпалювання соціальних конфліктів (в процесі комунікації можуть виникати ситуації флуду, флейму, тролінгу, сперечань і різноманітних міжособистісних конфліктів, що шкодить ефективній комунікації користувачів та ефективності онлайн-діалогу) [24].

– Соціальний інженеринг – багатогранний процес, що включає використання дезінформації або поширення брехливих чуток для маніпулювання думкою інших людей. Також може застосовуватися нейролінгвістичний хакінг: інтегруючи в кіберпростір меседжі специфічного змісту, провайдер кіберконфлікту створює загальний символічний простір, у якому індивідуальні оцінювальні емоції прораховуються, ідентифікуються та спільно проживаються індивідами та соціальними групами. В результаті кумулятивного впливу складових нейрокогнітив-

ного хакінгу активатор кіберконфлікту досягає бажаного ефекту: в об'єктів впливу формується задана поведінкова реакція. Ще один аспект – управління масовою поведінкою з метою формування моделей деструктивної поведінки широких верств населення (наприклад суїцид, кіберсуїцид) [25, 26].

Державно-правовий критерій охоплює причини (предиктори) [16]:

Проблеми надання допомоги (недостатність заходів для надання допомоги у випадках кібернасильства (відсутність «гарячих ліній», кризових центрів, та оперативної підтримки від правоохоронних органів)).

Проблеми правового регулювання (відсутність адекватного кримінально-правового механізму регулювання кібернасильства; нестача відповідного матеріально-технічного забезпечення та чітко окресленої сфери компетенції кіберполіції для розслідування кіберзлочинів).

Інформаційно-технічний критерій групує такі причини (предиктори):

– Токсичний нікнейм (користувачі з токсичними іменами створюють більше токсичного контенту, ніж їхні нейтральні колеги) [27].

– Насильницькі ігри/ агресивний медіаконтент (вплив жорстоких відеоігор та активне споживання агресивного контенту позитивно корелює з булінгом і кібербулінгом) [28].

– Можливості та норми гри. Можна розділити на дві категорії: можливості, зумовлені дизайном ігор та платформ (наявність письмового або голосового чату, анонімність, відповідальність одного гравця за успіх командної гри тощо), і норми поведінки в онлайн-іграх, які уможливають, заохочують або перешкоджають різним видам агресивної поведінки [17, р. 158].

Розглядаючи кібербулінг з позиції жертви, важливо визначити риси постраждалих, наслідки кібербулінгу у геймерському середовищі та стратегії подолання цькування. Почнемо з основних характеристик жертв.

В опитуваннях, зосереджених на виявленні спільних рис гравців, які найчастіше стають жертвами токсичної поведінки в багатокористувацьких онлайн-іграх, відзначається, що гендер є помірним фактором ризику, тобто обидві статі можуть бути жертвами онлайн-нападів на рівних умовах. Однак жінки все ж частіше страждають від кібербулінгу, ніж чоловіки, зокрема через сексизм та мізогінію [17, 29]. Вік також впливає на рівень кібервіктимізації, причому пізній підлітковий вік є найуразливішим [29]. Етнічна та расова приналежність можуть значно впливати на досвід жертв, зокрема через упередження та дискримінацію. Жертви з меншин частіше відчувають ізоляцію та маргіналізацію.

Жертви кібербулінгу використовують різні стратегії для захисту та подолання негативної ситуації. Одна з таких стратегій – вихід з онлайн-ігор, що є особливо популярна серед жінок. Вони обирають однокористувацькі ігри або спілкування з друзями, щоб уникнути кібербулінгу у відкритому світі онлайн-гри. Ще одна поширена стратегія – відмова від гри з незнайомцями, оскільки останні частіше схильні до домагань. Окрім цього, гравці вважають, що друзі спокійніше реагують на помилки в грі. Деякі гравці маскують свою гендерну ідентичність, змінюючи атрибути аватарок і не користуючись голосовим чатом, щоб здаватися гендерно нейтральними. Якщо жінки розкривають свій гендер, вони використовують свої навички для припинення домагань, іноді агресивно висміюючи нападників або демонструючи свою майстерність у грі. Набуття агресивних рис також допомагає деяким жінкам завоювати повагу і припинити образи. Використання сарказму залучає союзників і відлякує переслідувачів [30]. Також однією з найефективніших стратегій захисту від кібербулінгу є використання технічних можливостей гри (скарга на кібербулера та його подальше блокування). Хоча й не в кожній грі існують такі функції, але у сучасних масових популярних іграх розробники переважно це враховують і наявність такого ігрового «етикету» значно підвищує безпеку гравців і зменшує ймовірність подальших переслідувань.

Кібервіктимізація призводить до низки негативних наслідків, які в науковій літературі в основному розділяють за рівнями впливу кібербулінгу – на фізіологічні (зниження імунітету в жертв у зв'язку з депресіями та стресами, головні болі, поганий сон та інші проблеми, що негативно впливають на фізіологічний стан організму), педагогічні (особливо якщо жертвами

є діти та підлітки, тоді виникають проблеми у навчанні: зниження оцінок, пропуски занять, зниження освітньої активності тощо), психологічні (депресія/аутодепресія, зниження самооцінки, психічні розлади, думки про суїцид та інше), соціальні (не бажання жертви йти на контакт з близькими, соціальна ізоляція, дезадаптація, дезінтеграція, прояви девіантної поведінки) [31]. Враховуючи те, що здійснюємо соціологічну концептуалізацію кібербулінгу та розглядаємо технологічну природу цього соціального явища, ми б хотіли детальніше розглянути соціальні наслідки від агресивної геймерської поведінки, не уникаючи при цьому й інших наслідків, адже всі вони між собою взаємозалежні та зумовлені різнорідними причинами кібербулінгу.

Окрім уже згаданих вище соціальної ізоляції та девіантної поведінки, які можна визначити наслідками на мікрорівні, такими, що мають вплив на особистість, ефекти кібербулінгу можуть виникнути й на мезо- та макрорівнях. На мезорівні наслідками кібербулінгу є зниження рівня довіри в групах (і в онлайн-середовищі, і в реальному житті), що призводить до зниження згуртованості та співпраці між учасниками спільнот. Нормування кібербулінгу особливо небезпечний чинник, який призводить до того, що агресивна поведінка стає прийнятною в групах і це може призвести до збільшення проявів кібербулінгу, що відіграє роль і у підвищенні рівня девіантної чи делінквентної поведінки і в онлайні, і в офлайні. Також нормований кібербулінг, який спрямований на певні групи людей, може призвести до їх стереотипізації, стигматизації та маргіналізації.

Варто пояснити як відбувається перехід проявів кібербулінгу з ряду девіантної поведінки в статус норми. Девіантність кібербулінгу залежить від тяжкості проявів та правових засад кожної окремої країни. Існують ситуації, коли відсутність правової норми в певній державі «перетворює» кіберагресора з небезпечного делінквента на простого «неінтегрованого» індивіда з девіантною поведінкою [32, р. 192]. Тому правове забезпечення є надзвичайно важливим аспектом регулювання проблеми кібербулінгу, в першу чергу визначаючи використання цієї технології як порушення закону. Також статус норми кібербулінг отримує з часом, у зв'язку з сукупністю таких чинників: прояви поведінки часті та видимі (публічні), поширюються в певних середовищах (цифровому, віртуальному, реальному), де не діють превентивні заходи для запобігання девіантної поведінки (профілактика, ігровий «етикет», покарання за кібербулінг), а в учасників цього середовища відсутня адекватна реакція на такі прояви (від пасивного спостереження до підтримки).

На макрорівні впливу кібербулінгу варто згадати про соціальну інженерію, яка активно використовується під час ведення інформаційних війн. Уточнимо, що соціальну інженерію не розглядаємо лише в ракурсі несанкціонованого доступу до інформаційних ресурсів, що є вузькоспрямованим підходом у сфері інформаційної безпеки, а тлумачимо її як особливу діяльність, орієнтовану на цілеспрямовану зміну і регулювання різних соціальних структур (соціальних інститутів, організацій) [33]. Згідно з таким визначенням, кібербулінг розглядаємо як одну із багатьох технологій соціальної інженерії, наслідком застосування якої є цілеспрямований вплив на соціальних суб'єктів, спільнот, організацій з метою маніпуляції громадською думкою, зміни цінностей, норм, поведінки та структури. Для прикладу, кібербулінг, сприяючи поширенню агресивної та ненависної поведінки, яка може виходити за межі онлайн-середовища і впливати на реальні соціальні взаємодії, формує культуру ненависті та нетерпимості в суспільстві. Кібербулінг в контексті соціальної інженерії – це також контроль над поведінкою мас з метою створення моделей деструктивної поведінки серед уразливих верств населення (наприклад, суїцид або кіберсуїцид). Користувачі інтернету, зокрема й онлайн-геймери, які піддавалися систематичному кібербулінгу, є легшою ціллю для маніпулювання з боку спеціально організованих мереж вороже налаштованих суб'єктів, ціллю яких є за допомогою інформаційних технологій, зокрема розповсюджених «груп смерті» в мережі, створити певну кількість «здатних і готових до самогубства» підлітків і молодих людей, що несе пряму небезпеку державі та відтворенню її людського капіталу [34, с. 169].

Отже, кібербулінг є серйозною проблемою, яка торкається не лише окремого відвідувача онлайн-відеоігор чи інтернету загалом, але й має негативні впливи на структури суспільства,

що разом з іншими чинниками зумовлює існування складних соціальних проблем. Тому необхідністю є спочатку концептуалізація цього соціального явища та технології, що дозволить всебічно, глибоко та валідно досліджувати усі його особливості й на цій основі уже будувати грамотні стратегії з регулювання пов'язаних з кібербулінгом соціальних проблем.

Не менш важливим є і методологія дослідження, вибір якої є одним із перших етапів при емпіричному аналізі кібербулінгу в геймерському середовищі. Данська соціологиня Луїза Анкер Нексе [9], яка здійснила огляд методів збору даних (зі всіма їхніми перевагами та обмеженнями) для виявлення токсичної поведінки (до якої дослідниця зараховує кібербулінг), стверджує, що вони є недостатньо розробленими та прийнятими в наявній літературі. За словами дослідниці, методологія самозвітів через анкетування, інтерв'ю/фокус-групи, щоденники гравців є найпоширенішим методом отримання знань про токсичну поведінку в онлайн-змагальних багатокористувацьких іграх, однак вона має низку обмежень. Хоча дані самозвітів дають детальний опис поведінкових характеристик і досвіду кібербулінгу, ці джерела інформації обмежені у своїй здатності фіксувати, головним чином, поведінку та соціальні ситуації, тобто не дозволяють побачити те, як розгортається токсична поведінка в контексті. Крім того, ретроспективні описи, зроблені на основі звітів, можуть додатково страждати від ефекту соціальної бажаності або можуть містити помилкові спогади.

Інший метод дослідження токсичної поведінки в геймерському середовищі, про який пише Луїза Анкер Нексе – аналіз онлайн-журналів (online log data). Застосування онлайн-логів виявилось плідним та успішним у визначенні того, коли може виникнути токсична поведінка, а також у встановленні зв'язку між соціодемографічними маркерами гравців та їхніми проявами кібербулінгу. Хоча й дані онлайн-логів відображають об'єктивну поведінку гравців, вони обмежуються відображенням лише певного потоку видимої технологічно опосередкованої активності, ігноруючи таким чином не зафіксовану, але потенційно важливу контекстну активність (емоційний стан, мотивацію, соціальну взаємодію з іншими гравцями, культурні та соціальні норми тощо), що відбуваються паралельно з нею. Такі обмеження можна подолати з використанням методу спостереження (включене і невключене). Невключене спостереження полягає у тому, що дослідник спостерігає за грою, але не бере участь в ігровому процесі, завдяки чому, зберігається певна об'єктивність, з'являється можливість одночасно спостерігати за кількома гравцями та навіть командами, отримуючи більш цілісну картину подій. З іншого боку, дослідник відкрито спостерігаючи за гравцями може впливати на поведінку гравців, пропускати деякі важливі аспекти гри, що призводить до поверхневого розуміння проблеми. Перевагами включеного спостереження (наприклад, коли дослідник активно бере участь у грі маскуючи свій статус) є в першу чергу глибоке розуміння контекстів та мотивації гравців, а також природна поведінка гравців. Однак така зануреність дослідника також має певні ефекти на дослідження, оскільки, беручи на себе ролі спостерігачів, жертви або й самих кібербулерів, він забруднює ситуацію, яку мав намір вивчити. Крім того, через складну і хаотичну природу змагальних багатокористувацьких ігор, під час гри важко встигати ще й проводити спостереження. Цей метод вимагає більше часу, ресурсів, а також спеціальних навичок для успішного включення в ігрову спільноту, тому науковці ним вкрай рідко користуються.

Останній метод, який розглядає Луїза Анкер Нексе – аналіз ігрових відеозаписів, якими гравці можуть ділитися на різних онлайн-платформах. Такі відео дозволяють дослідникам отримати доступ до локалізованої поведінки в природних ситуаціях і, крім цього, систематично аналізувати ситуаційні властивості послідовностей взаємодій у процесі кібербулінгу в найдрібніших деталях. Але і цей метод має свої обмеження. Так, гравці можуть ділитися лише найбільш успішними або цікавими моментами гри, що може створювати упереджене уявлення про їхню поведінку та загальний ігровий досвід. І знову ж таки без можливості ставити питання гравцям або отримувати їхні пояснення, дослідники можуть неправильно інтерпретувати певні дії або реакції у відеозаписах [9].

Зважаючи на те, що кожен окреслений метод має свої переваги та обмеження можемо зробити висновок про доцільність використання кількох методів для отримання найбільш цілісної

картини. Комбінація методів залежить в першу чергу від мети дослідження, а також від наявних ресурсів у дослідника.

Основна проблема наявних сьогодні способів аналізу кібербулінгу пов'язана з вузьким дослідженням його причин, наслідків та перебігу. Соціологічний аналіз кібербулінгу, на нашу думку, дасть можливість генералізуючого бачення проблеми, охоплюючи практично усі аспекти проявів токсичної поведінки в геймерському середовищі. Ми вважаємо, що застосовуючи соціологічну концепцію структуралістського конструктивізму П. Бурдьє можна всесторонньо дослідити описані нами вище причини/предиктори кібербулінгу, стратегії його подолання, адже згідно з цим підходом агенти (гравці) здійснюють певні практики (прояви кібербулінгу) відповідно до комплексу диспозицій і наявними у них капіталами. При цьому практики реалізуються з урахуванням поля (середовища), в якому перебувають агенти, і де від агентів вимагається відповідна поведінка. Безпосередньо досвід проявів кібербулінгу і кібервіктимізації пропонуємо досліджувати з позиції ситуативної тривимірної моделі соціально-політичної інтернет-поведінки [35, с. 225–236]. Згідно з моделлю аналіз інтернет-поведінки здійснюється в трьох вимірах: продуктивності, інтенсивності та орієнтованості інтернет-поведінки. Вимір продуктивності кібербулінгу – це підрахунок створених одиниць контенту (агресивних вербальних чи поведінкових дій). Інтенсивність кібербулінгу вимірюється частотою і тривалістю його проявів. На відміну від продуктивності та інтенсивності, які можна виміряти завдяки кількісним показникам (найкраще це робити використовуючи дані онлайн-логів і/або спостереження), орієнтованість складніша характеристика кібербулінгу, яка, власне, пояснює чому людина поводить ся таким чином, а тому найкраще її вивчати за допомогою якісних соціологічних методів і бажано паралельно з виміром кількісних показників. Отримавши емпіричні дані по трьох показниках агресивної інтернет-поведінки, можна окреслити форму участі гравців в ситуації кібербулінгу – активіст, слактивіст чи пасивний. Активним у проявах кібербулінгу буде той гравець, який матиме обов'язково високу інтенсивність поведінки (здійснення конкретного виду кібербулінгу кілька разів на день) та продуктивність на рівні генерування великої кількості одиниць токсичного контенту. Слактивіст – це гравець, який з середньою інтенсивністю (багаторазова поведінка з періодичністю кілька разів на тиждень) продукує кілька одиниць агресивного контенту. Нарешті пасивний у використанні кібербулінгу гравець – це суб'єкт, який з низькою або дуже низькою інтенсивністю (періодична одноразова поведінка, тобто користувач буде проявляти поведінку приблизно раз в місяць або рідше) і відповідно генеруючи лише одну одиницю контенту. Найпасивніші прояви кібербулінгу, зважаючи на підхід соціологів Г. Коржова та М. Єніна, можна прирівняти до кібернасильства.

Важливо зауважити, що фіксація усіх цих показників залежить від того, що в конкретному ігровому середовищі (наприклад, в рамках однієї багатокористувацької онлайн-гри) самими гравцями і/або менеджерами середовища (наприклад, розробниками) буде вважатися кібербулінгом. Тому без ґрунтового аналізу ігрової системи, її структури, норм та правил у ній обійтися неможливо. Також важливо дослідити окремо контекст, у якому протікає ситуація кібербулінгу, оскільки це безперечно матиме вплив на орієнтованість поведінки. Так, наприклад, кенселінг гравця можна сприйняти як кібербулінг, не знаючи заздалегідь того, що такі дії стосовно нього застосовуються іншими гравцями у зв'язку з його попередньою токсичністю. Тобто, деякі прояви токсичної поведінки гравцями можуть бути виправданими та навіть конструктивними – як санкція з боку спільноти за порушення норм і правил. Такі особливості й зумовлюють використання структуралістського конструктивізму П. Бурдьє як найбільш корисної в цьому випадку концепції.

Висновки. Окреслена теоретична концептуалізація буде доведеною корисною моделлю для аналізу кібербулінгу в середовищі багатокористувацьких онлайн-ігор лише після емпіричного підтвердження. Ця модель має низку обмежень, найсуттєвішим з яких є її ситуативність, тобто вимірність кібербулінгу в конкретному середовищі у визначений проміжок часу, що не дозволяє екстраполювати результати дослідження на більш широке коло користувачів. Ще один недолік – дослідження потребує багато ресурсів (часу, фінансів, команди дослідників з необхідними

вміннями тощо). Однак, здійснивши глибинний емпіричний аналіз з використанням запропонованої соціологічної концептуалізації можна краще розуміти специфіку кожної окремої спільноти, розробляти та імплементувати більш направлені програми задля регулювання впливу негативних наслідків від агресивної поведінки, що призведе до підвищення ефективності боротьби з соціальними проблемами, пов'язані з використання технології кібербулінгу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Фуштей О. В. Соціальна профілактика кібербулінгу серед студентської молоді. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2022. № 1(50). С. 294–297. URL: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2022.50.294-297> (дата звернення: 05.08.2024).
2. Коржов, Г., Єнін, М. Соціологічні виміри кібербулінгу: сутність, наслідки, стратегії подолання. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*. 2022. № 4. С. 103–120. URL: <https://stmm.in.ua/archive/article.php?issue=2022-4&contentId=2202247> (дата звернення: 05.08.2024).
3. Wang X., Wang S., Zeng X. Does Sensation Seeking Lead to Adolescents' Cyberbullying Perpetration? The Mediating Role of Moral Disengagement and The Moderating Role of Perceived Social Support. *Child Psychiatry & Human Development*. 2023. URL: <https://doi.org/10.1007/s10578-023-01527-8> (date of access: 06.08.2024).
4. Климанська Л. Д. Соціально-комунікативні технології в політиці: таємниці політичної «кухні». Монографія. Львів: Вид-во Національного університету «Львівська політехніка», 2007. 332 с.
5. Купяк У., Мишок Р. Кібербулінг як соціально-політична інтернет-технологія в інформаційній війні. *Соціологія – Соціальна робота та соціальне забезпечення: регулювання соціальних проблем*. (Львів, 18–19 травня 2023 р.): збірник матеріалів XIII Міжнародної наукової конференції. Львів, 2023. С. 57–59. URL: <https://doi.org/10.23939/sosrsw2023.057> (дата звернення: 06.08.2024).
6. Ведернікова А. О. Кримінологічна характеристика кібербулінгу та його видів. *Інформація і право*. 2021. № 3(38), С. 99–108. URL: [https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3\(38\).243813](https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3(38).243813) (дата звернення: 06.08.2024).
7. Kowert R. Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology*. 2020. Vol. 11. URL: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947> (date of access: 06.08.2024).
8. Wagner R. God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Videogames. *Journal of the American Academy of Religion*. 2013. Vol. 81, Issue 1. P. 249–261. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfs102> (date of access: 06.08.2024).
9. Anker Nexø L. Toxic Behaviours in Esport: A Review of Data-Collection Methods Applied in Studying Toxic In-Gaming Behaviours. *International Journal of Esports*. 2024. № 1(1). URL: <https://www.ijesports.org/article/127/html>. (date of access: 06.08.2024).
10. Тітов І., Лаврінченко В. Чинники прояву кібербулінгу в підлітковому середовищі: теоретичний огляд. *Психологія і особистість*. 2022. № 2. С. 211–224. URL: <https://doi.org/10.33989/2226-4078.2022.2.265500> (дата звернення: 06.08.2024).
11. Кононова М. М., Перетятко Л. Г. Теоретичний аналіз психологічних особливостей підлітків – учасників булінгу та кібербулінгу. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Психологія*. 2022. № 3. С. 57–61. URL: <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2022.3.11> (дата звернення: 06.08.2024).
12. Купяк У. Д., Мишок Р. Р. Суб'єктно-об'єктна структура кібербулінгу у геймерському середовищі. *Соціологія – соціальна робота та соціальне забезпечення: регулювання соціальних проблем: збірник матеріалів XIV Міжнародної науково-практичної конференції* (Львів, 9–10 травня 2024 р.). 2024. С. 96–102. URL: <https://socioulp.wixsite.com/conference/proceedings-2024> (дата звернення: 06.08.2024).
13. Barlett C. P., Chamberlin K. Examining cyberbullying across the lifespan. *Computers in Human Behavior*. 2017. Vol. 71. P. 444–449. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.009> (date of access: 06.08.2024).
14. Eun Jahng K. Factors influencing South Korean early Adolescents' cyber aggression. *Children and Youth Services Review*. 2024. Vol. 158. URL: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107483> (date of access: 06.08.2024).

15. Huang C. L., Alimu Y., Yang S. C., Kang S. What you think is a joke is actually cyberbullying: The effects of ethical dissonance, event judgment and humor style on cyberbullying behavior. *Computers in Human Behavior*. 2023. Vol. 142. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107670> (date of access: 06.08.2024).
16. Кононова М. М. Психологічні чинники кібербулінгу серед підлітків. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Психологія*. 2023. № 4. С. 29–32. URL: <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2022.4.6> (дата звернення: 06.08.2024).
17. Ruotsalainen M., Meriläinen M. Young video game players' self-identified toxic gaming behaviour: An interview study. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*. 2023. Vol. 14, No. 1. P. 147–173. URL: <https://doi.org/10.7557/23.7270> (date of access: 06.08.2024).
18. Миронюк Т.В., Запорожець А.К. Кібербулінг в Україні – соціально небезпечне явище чи злочин: визначення та протидія. *Юридичний часопис Національної академії внутрішніх справ*. 2018. No 2. С. 275–284. URL: <https://elar.naiu.kiev.ua/server/api/core/bitstreams/eb8bfa15-f35b-4d2a-9167-cb3d73159c8b/content> (дата звернення: 06.08.2024).
19. McInroy L. B., Mishna F. Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*. 2017. Vol. 34, no. 6. P. 597–607. URL: <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0> (date of access: 06.08.2024).
20. Гордієнко К.О. Відчуження моральної відповідальності як чинник прояву кібербулінгу серед студентів. *Науковий журнал з соціології та психології «Габітус»*. 2021. Вип. 29. С. 147–151. URL: <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2021.29.25> (дата звернення: 06.08.2024).
21. Paciello M., Tramontano C., Nocentini A., Fida R., Menesini E. The role of traditional and online moral disengagement on cyberbullying: Do externalising problems make any difference? *Computers in Human Behavior*. 2020. Vol. 103. P. 190–198. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.024> (date of access: 06.08.2024).
22. Bullo A., Schulz P. J. Do peer and parental norms influence media content-induced cyber aggression?. *Computers in Human Behavior*. 2022. Vol. 129. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107136> (date of access: 06.08.2024).
23. Seyhan Şahin S., Ayaz-Alkaya S. Prevalence and predisposing factors of peer bullying and cyberbullying among adolescents: A cross-sectional study. *Children and Youth Services Review*. 2023. URL: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.107216> (date of access: 06.08.2024).
24. Малєєва Н. С. Соціальний онлайн-діалог як комунікативна технологія врегулювання соціального конфлікту в сучасному суспільстві. *Теорія і практика сучасної психології*. 2019. № 5, Т. 1. С. 156–161. URL: <https://doi.org/10.32840/2663-6026.2019.5-1.27> (дата звернення: 06.08.2024).
25. Zambrano P., Torres J., Yáñez Á., Macas A., Tello-Oquendo L. Understanding cyberbullying as an information security attack–life cycle modeling. *Annals of Telecommunications*. 2020. URL: <https://doi.org/10.1007/s12243-020-00785-0> (date of access: 06.08.2024).
26. Костючков С. К. Нейрокогнітивний хакінг як інструмент активізації кіберконфліктного простору в умовах глобалізованого світу. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. № 38. С. 51–57. URL: <https://doi.org/10.32782/apfs.v038.2022.10> (дата звернення: 06.08.2024).
27. Urbaniak R. et al. Namespotting: Username toxicity and actual toxic behavior on reddit. *Computers in Human Behavior*. 2022. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107371> (date of access: 06.08.2024).
28. Teng Z., Nie Q., Zhu Z., Guo C. Violent video game exposure and (Cyber)bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior*. 2020. Vol. 104. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106193> (date of access: 06.08.2024).
29. Lozano-Blasco R., Quilez-Robres A., Latorre-Cosculluela C. Sex, age and cyber-victimization: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*. 2023. Vol. 139. URL: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107491> (date of access: 06.08.2024).
30. Cote A. C. “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*. 2017. Vol.12, Issue 2, P. 136–155. URL: <https://doi.org/10.1177/1555412015587603> (date of access: 06.08.2024).
31. Пантелєєва Н., Кабенгеле Г. Кібербулінг як загроза психологічній і соціальній безпеці життєдіяльності особистості та суспільства. *Фінансовий простір*. 2018. № 4(32). С. 125–131. URL: [https://doi.org/10.18371/fp.4\(32\).2018.176535](https://doi.org/10.18371/fp.4(32).2018.176535) (дата звернення: 06.08.2024).

32. Sicrea C. C. Cyberbullying in contemporary society. *Revista Universitară de Sociologie*. 2024. Issue 1. P. 190–196. URL: <https://sociologiecraiova.ro/revista/2024/05/revista-universitara-de-sociologie-no-1-4/> (date of access: 06.08.2024).

33. Мельниченко А. А. Проблема співвідношення соціальної інженерії та соціального управління: філософська рефлексія. *Вісник НТУУ «КПІ». Філософія. Психологія. Педагогіка : збірник наукових праць*. 2008. № 1(22). С. 40–43. URL: <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/8747> (дата звернення: 06.08.2024).

34. Лобанова А. С., Калашнікова Л. В. «Групи смерті», що формуються в інтернет-просторі для підлітків: небезпека в умовах гібридної війни. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: Соціологічні науки*. 2017. № 5 (310). С. 163–174.

35. Мишок Р. Соціально-політична інтернет-поведінка молоді як чинник розвитку громадянського суспільства в Україні : Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 054 «Соціологія». Львів, 2023. 276 с.

REFERENCES

1. Fushtei, O. (2022). Sotsialna profilaktyka kiberbulinhu sered studentskoi molodi [Social prevention of cyberbullying among students]. *Naukovyi visnyk Uzhorodskoho universytetu. Serii: «Pedagogika. Sotsialna robota»*, (1(50)), 294–297. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2022.50.294-297> [in Ukrainian].

2. Korzhov, H., & Yenin, M. (2022). Sotsiolohichni vymiry kiberbulingu: sutnist, naslidky, stratehii podolannia [Sociological dimensions of cyberbullying: essence, consequences, and coping strategies]. *Sotsiolohiia: teoriia, metody, marketynh*, 4, 103-120. <https://stmm.in.ua/archive/article.php?issue=2022-4&contentId=2202247> [in Ukrainian].

3. Wang, X., Wang, S., & Zeng, X. (2023). Does Sensation Seeking Lead to Adolescents' Cyberbullying Perpetration? The Mediating Role of Moral Disengagement and The Moderating Role of Perceived Social Support. *Child Psychiatry & Human Development*, 1–12. <https://doi.org/10.1007/s10578-023-01527-8>.

4. Klymanska, L. D. (2007). Sotsialno-komunikatyvni tekhnolohii v politytsi: taiemnytsi politychnoi «kukhni». [Social and communicative technologies in politics: secrets of the political «kitchen»]. Monohrafiia. Lviv: Vyd-vo Natsionalnoho universytetu «Lvivska politekhnika», 332 s. [in Ukrainian].

5. Kupaik, U., & Myshok, R. (2023). Kiberbulinh yak sotsialno-politychna internet-tekhnolohiia v informatsiinii viini. [Cyberbullying as a socio-political internet technology in the information warfare]. *Sotsiolohiia – Sotsialna robota ta sotsialne zabezpechennia: rehuliuвання sotsialnykh problem* (Lviv, 18–19 travnia 2023 r.): zbirnyk materialiv XIII Mizhnarodnoi naukovoï konferentsii. Lviv. S. 57–59. <https://doi.org/10.23939/sosrsw2023.057> [in Ukrainian].

6. Vedernikova, A. O. (2021). Kryminolohichna kharakterystyka kiberbulinhu ta yoho vydiv. *Informatsiia i pravo*, 3(38), 99–108. [https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3\(38\).243813](https://doi.org/10.37750/2616-6798.2021.3(38).243813) [in Ukrainian].

7. Kowert, R. (2020). Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>.

8. Wagner, R. (2013). God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Videogames. *Journal of the American Academy of Religion*, 81(1), 249–261. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfs102>.

9. Anker Nexø, L. (2024). Toxic Behaviours in Esport: A Review of Data-Collection Methods Applied in Studying Toxic In-Gaming Behaviours. *International Journal of Esports*, 1(1). Retrieved from <https://www.ijesports.org/article/127/html>.

10. Titov, I., & Lavrinenko, V. (2022). Chynnyky proiavu kiberbulinhu v pidlitkovomu seredovyshechi: teoretychnyi ohliad. [Factors of cyberbullying in adolescent environment: theoretical review]. *Psychology and Personality*, (2), 211–224. <https://doi.org/10.33989/2226-4078.2022.2.265500> [in Ukrainian].

11. Kononova, M. M., & Peretiak, L. H. (2022). Teoretychnyi analiz psykholohichnykh osoblyvostei pidlitkiv – uchasnykiv bulinhu ta kiberbulinhu. [Theoretical analysis of psychological characteristics of teenagers participating in bullying and cyberbullying]. *Naukovyi visnyk Uzhorodskoho natsionalnoho universytetu. Serii: Psykholohiia*, (3), 57–61. <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2022.3.11> [in Ukrainian].

12. Kupiak, U. D., & Myshok, R. R. (2024). Subiektno-objektna struktura kiberbulinhu u heimerskomu seredovyshchi. [Subject-object structure of cyberbullying in the gaming environment]. *Sotsiologhiia – sotsialna robota ta sotsialne zabezpechennia: rehuliuвання sotsialnykh problem: zbirnyk materialiv XIV Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii* (Lviv, 9–10 travnia 2024 r.). Lviv. S. 96–102. <https://socioulp.wixsite.com/conference/proceedings-2024> [in Ukrainian].
13. Barlett, C. P., & Chamberlin, K. (2017). Examining cyberbullying across the lifespan. *Computers in Human Behavior*, *71*, 444–449. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.009>.
14. Eun Jahng, K. (2024). Factors influencing South Korean early Adolescents' cyber aggression. *Children and Youth Services Review*, *158*, 107483. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2024.107483>.
15. Huang, C. L., Alimu, Y., Yang, S. C., & Kang, S. (2023). What you think is a joke is actually cyberbullying: The effects of ethical dissonance, event judgment and humor style on cyberbullying behavior. *Computers in Human Behavior*, *142*, 107670. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107670>.
16. Kononova, M. M. (2023). Psykholohichni chynnyky kiberbulinhu sered pidlitkiv. [Psychological factors of cyberbullying among adolescents]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu. Seria: Psykholohiia*, *4*, 29–32. <https://doi.org/10.32782/psy-visnyk/2022.4.6> [in Ukrainian].
17. Ruotsalainen, M., & Meriläinen, M. (2023). Young video game players' self-identified toxic gaming behaviour: An interview study. *Eldamos: Journal for Computer Game Culture*, *14*(1), 147–173. <https://doi.org/10.7557/23.7270>.
18. Myroniuk, T.V., & Zaporozhets, A.K. (2018). Kiberbulinh v Ukraini – sotsialno nebezpechne yavyshe chy zlochyn: vyznachennia ta protydiia. [Cyberbullying in Ukraine – Socio-Dangerous Phenomena or Crime: Determination and Contest]. *Yurydychnyi chasopys Natsionalnoi akademii vnutrishnikh sprav*, *2*, 275–284. Retrieved from <https://elar.naiu.kiev.ua/server/api/core/bitstreams/eb8bfa15-f35b-4d2a-9167-cb3d73159c8b/content> [in Ukrainian].
19. McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. *Child and Adolescent Social Work Journal*, *34*(6), 597–607. <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>.
20. Hordiienko, K. O. (2021). Vidchuzhennia moralnoi vidpovidalnosti yak chynnyk proiavu kiberbulinhu sered studentiv. [Moral disengagement as a factor of cyberbullying among students]. *Habitus*, (29), 147–151. <https://doi.org/10.32843/2663-5208.2021.29.25> [in Ukrainian].
21. Paciello, M., Tramontano, C., Nocentini, A., Fida, R., & Menesini, E. (2020). The role of traditional and online moral disengagement on cyberbullying: Do externalising problems make any difference? *Computers in Human Behavior*, *103*, 190–198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.024>.
22. Bullo, A., & Schulz, P. J. (2022). Do peer and parental norms influence media content-induced cyber aggression? *Computers in Human Behavior*, *129*, 107136. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107136>.
23. Seyhan Şahin, S., & Ayaz-Alkaya, S. (2023). Prevalence and predisposing factors of peer bullying and cyberbullying among adolescents: A cross-sectional study. *Children and Youth Services Review*, *155*, 107216. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2023.107216>.
24. Malieieva, N. S. (2019). Sotsialnyi onlain-dialoh yak komunikatyvna tekhnolohiia vrehuliuвання sotsialnoho konfliktu v suchasnomu suspilstvi. [Social online dialogue as communicative Technology for settlement of social conflict In the modern society]. *Teoriia i praktyka suchasnoi psykholohii*, *5*(1), 156–161. <https://doi.org/10.32840/2663-6026.2019.5-1.27> [in Ukrainian].
25. Zambrano, P., Torres, J., Yáñez, Á., Macas, A., & Tello-Oquendo, L. (2021). Understanding cyberbullying as an information security attack—life cycle modeling. *Annals of Telecommunications*, *76*(3), 235–253. <https://doi.org/10.1007/s12243-020-00785-0>.
26. Kostyuchkov, S. K. (2022). Neurokohnityvnyi khakinh yak instrument aktyvizatsii kiberkonfliktnoho prostoru v umovakh hlobalizovanoho svitu. [Neurocognitive hacking as a tool for activation of the cyber conflict space in the conditions of a globalized world]. *Aktualni problemy filosofii ta sotsiologhii*, (38), 51–57. <https://doi.org/10.32782/apfs.v038.2022.10>.
27. Urbaniak, R., Tempska, P., Dowgiałło, M., Ptaszyński, M., Fortuna, M., Marcińczuk, M., Piesiewicz, J., Leliwa, G., Soliwoda, K., Dziublewska, I., Sulzhytskaya, N., Karnicka, A., Skrzek, P., Karbowska, P., Brochocki, M., & Wroczyński, M. (2022). Namespotting: Username toxicity and actual toxic behavior on reddit. *Computers in Human Behavior*, *136*, 107371. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107371>.

28. Teng, Z., Nie, Q., Zhu, Z., & Guo, C. (2020). Violent video game exposure and (Cyber) bullying perpetration among Chinese youth: The moderating role of trait aggression and moral identity. *Computers in Human Behavior*, 104, 106193. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106193>
29. Lozano-Blasco, R., Quilez-Robres, A., & Latorre-Cosculluela, C. (2023). Sex, age and cyber-victimization: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 139, 107491. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107491>
30. Cote, A. C. (2017). "I Can Defend Myself": Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136–155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
31. Pantielieieva, N., & Kabengele, G. (2018). Kiberbulinh yak zahroza psykholohichnii i sotsialnii bezpetsi zhyttiedialnosti osobystosti ta suspilstva. [Cyberbullying as a threat to the psychological and social security of the individual and society activity]. *Finansovyi prostir*, (4 (32), 125–131. Retrieved from <http://fp.lnu.edu.ua/index.php/fp/article/view/639> [in Ukrainian].
32. Sicrea, C. C. (2024). Cyberbullying in contemporary society. *Revista Universitară de Sociologie*, (1). 190–196. Retrieved from <https://sociologiecraiova.ro/revista/2024/05/revista-universitara-de-sociologie-no-1-4/>
33. Melnichenko, A. A. (2008). Problema spivvidnoshennia sotsialnoi inzhenerii ta sotsialnoho upravlinnia: filosofska refleksiiia. [Problem of correlation of the social engineering and social management: philosophical reflection]. *Visnyk NTUU «KPI». Filosofiiia. Psykholohiiia. Pedahohika: zbirnyk naukovykh prats*, 1(22), 40–43. Retrieved from <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/8747> [in Ukrainian].
34. Lobanova, A. S., & Kalashnikova, L.V. (2017). «Hrupy smerti», shcho formuiutsia v internet-prostori dlia pidlitkiv: nebezpeka v umovakh hibrydnoi viiny. [«Groups of death» formed for teenagers online: danger in the context of hybrid warfare]. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Seriiia: Sotsiolohichni nauky*, 5 (310), 163–174 [in Ukrainian].
35. Myshok, R. (2023). Sotsialno-politychna internet-povedinka molodi yak chynnyk rozvytku hromadianskoho suspilstva v Ukraini. [Socio-political Internet behavior of young people as a factor in the development of civil society in Ukraine]. [Dys. d-ra filosofii v haluzi sotsiolohii]. *Natsionalnyi universytet «Lvivska politehnika»* [in Ukrainian].

Myshok Romana Romanivna

PhD in sociology,
Assistant at the Department of Sociology and Social Work
Lviv Polytechnic National University
12, Stepana Bandery str., Lviv, Ukraine
orcid.org/0000-0003-2150-0920

Kupiak Uliana Denysivna

Student at the Department of Sociology and Social Work
Lviv Polytechnic National University
12, Stepana Bandery str., Lviv, Ukraine
orcid.org/0009-0002-7744-6062

CONCEPTUALIZATION OF CYBERBULLYING AS A TECHNOLOGY IN THE ENVIRONMENT OF MULTIPLAYER ONLINE GAMES

Relevance of the problem. *With the rising popularity and accessibility of multiplayer online games, especially among children and adolescents, cyberbullying is evolving in virtual environments. Cyberbullying in online games affects not only the emotional state of players but also has serious social consequences. There is a need to define cyberbullying as a technology employed by various actors to achieve specific goals, from influencing individuals to manipulating public opinion and behavior, potentially altering social structures. This is particularly relevant in times of active information warfare.*

Purpose. *The aim is to address gaps in the Ukrainian sociological discourse on the technology of «cyberbullying» by conceptualizing it within the context of massively multiplayer online games.*

Research methods. General scientific methods were utilized, including analysis, synthesis, comparison, deduction, and document analysis.

Research results. The concept of «cyberbullying» was defined as a purposeful and systematic use of negative or aggressive behavior within specific virtual environments. The forms of cyberbullying were identified using R. Covert's approach, which categorizes these practices into «verbal-behavioral» and «transient-strategic» actions. The subject-object structure of cyberbullying technology was outlined, characterizing the causes of aggressive behavior, victim characteristics, strategies for overcoming cyberbullying, and the negative consequences of cybervictimization. Attention was given to the social consequences of cyberbullying at micro, meso, and macro levels, particularly the harm from normalizing deviant toxic behavior. The advantages and limitations of empirical methods in studying cyberbullying in massively multiplayer online games were analyzed. A novel approach to studying cyberbullying in gaming was proposed, utilizing a situational three-dimensional model of Internet behavior to assess aggressive practices and analyze the player's dispositions, capitals, and environments to identify the causes of cyberbullying technology use.

Key words: cyberbullying, technology, Internet behavior, social problem, online games, gamer, gaming environment.