

УДК 316.6:004.738.5

О.О. БЛИСКУН,
аспірант кафедри психології
Східноукраїнського національного університету імені В. Даля,
м. Луганськ

РОЗРОБКА МОДЕЛІ СИСТЕМНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ МОЛОДДЮ МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ НА ОСНОВІ ТЕОРІЇ ПОЛЯ К. ЛЕВІНА

У статті вперше розроблено модель системної ментальної репрезентації кіберпростору в поєднанні з реальним простором, яка ґрунтується на відношеннях *породження* та *інтерактивності*. Модифіковано рівняння К. Левіна для випадку двох просторів, а також формалізовано і введено дефініції, що характеризують соціальну взаємодію в просторах: віртуальна соціальна взаємодія і ситуація, константна агресія, кіберагресія та інтерактивна агресія.

Ключові слова: модель, репрезентація, Інтернет, віртуальна реальність, кіберпростір, породженість, інтерактивність, кіберагресія, інтерактивна агресія, константна агресія, агресивна поведінка.

Постановка проблеми. Нові інформаційні технології, зокрема одна з найбільш ефективних розробок сучасності – мережа Інтернет, значно змінили суспільство, зумовили появу соціальних мереж, відкрили досі незвідані можливості спілкування людей, особливо молоді, та багато іншого. Це привело до створення нової – віртуальної – реальності (кіберпростору), досліджувати яку тільки починають психологи.

Так само недостатньо вивчалися взаємодія кіберпростору з реальним простором (дійсною реальністю) та їх системна ментальна репрезентація молоддю. Це потребує аналізу і суттєвого перегляду відомих психологічних теорій та інтерпретації соціальної взаємодії в кіберпросторі, а також специфіки її впливу на поведінку і мотивацію людей, особливо молоді.

Тому можна стверджувати, що існує об'єктивна психологічна проблема, пов'язана з необхідністю системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет, віртуальної реальності) та його взаємодії з реальним простором (дійсною реальністю). Це робить актуальним проведення досліджень у зазначеному напрямі.

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Проблеми дослідження репрезентації, ментальної репрезентації, у тому числі в кіберпросторі (віртуальній реальності), приділяється істотна увага дослідників як у галузі психології, так і філософії, лінгвістики, кібернетики та ін., про що свідчить значна кількість публікацій з цих питань, наприклад [1–18]. Тому маємо різноманітні підходи у вивченні, розумінні й тлумаченні цих понять, що знайшло своє відображення в різного роду публікаціях, присвячених їх аналізу.

Багато фундаментальних і прикладних праць стосуються психологічних досліджень мережі Інтернет, кіберпростору, віртуальної реальності тощо, наприклад, таких авторів, як М.А. Рупп, І. Кузнецова, Дж. Сулер (Suler J.), А.Є. Войскунський, А.Є. Жичкіна, С.Н. Єніколов, Н.П. Цибульська, Н.В. Чудова, Ю.Д. Бабаєва, О.В. Смилова, М. Реутський, Є.І. Горошко, Є.А. Жигаліна та ін. [1–6], а також ряд дисертаційних досліджень, пов'язаних з віртуальною

реальністю і кіберпростором, зокрема докторські дисертації С.В. Бондаренка «Соціальна структура віртуальних мережевих співтовариств» [7], Т.А. Бондаренко «Віртуальна реальність у сучасній соціальній ситуації» [8] та ін., але в них питання системної репрезентації молоддю мережі Інтернет (кіберпростору) не розглядалися.

У дисертаційному дослідженні О.Н. Сисолятіної «Вербальні і невербальні форми репрезентації знання» [9] проведено аналіз теорій репрезентацій в історичному контексті; показано, що репрезентація може реалізовуватися у вигляді різних структурних форм (понять, ментальних моделей, схем, фреймів, сценаріїв тощо); при цьому передбачаються як вербальний, так і невербальний способи вираження. Головною відмінною рисою системних репрезентацій авторка називає те, що вони є структурними семантичними моделями для відображення взаємозв'язку «людина – світ», котрі демонструють, як саме відбувається віддзеркалення об'єктивного світу у свідомості людини. У праці також наведено приклади моделей таких системних репрезентацій, які розробили Дж. Таунер, А. Деметріу, А. Ефклідес, М. Пешль, Е. Оезер, В.М. Розін та ін. [9]. Проте в дослідженні не розглядається системна репрезентація кіберпростору (мережі Інтернет, віртуальної реальності) молоддю.

Серед публікацій можна виділити статтю М.А. Богомолової і С.В. Єрохіна «Репрезентація віртуальної реальності» [10], де виконано аналіз підходів до розуміння і трактування термінів «репрезентація», «віртуальність», «віртуальна реальність»; досить повний аналіз понять терміна «віртуальна реальність» здійснено в монографії С.Х. Асадуллоєвої «Теорія і практика розв'язання віртуального конфлікту» [11]. Проте в цих працях також не розглядаються питання і моделі системної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет, віртуальної реальності).

У монографії О.В. Романова «Філософія Інтернету: генезис і синтез фундаментальних ідей» [12] зазначається, що відношення віртуальності і реальності – це відношення *породження* та *інтерактивності*: віртуальні об'єкти породжуються об'єктами й активністю нижчого рівня, але, незважаючи на свій статус породжених, взаємодіють з об'єктами породжуючої реальності як онтологічно рівноправні. «Сукупність віртуальних об'єктів відносно породжуючої реальності й утворює віртуальну реальність» [12]. О.В. Романов, аналізуючи поняття віртуальної реальності, розглядає також поняття кіберпростору, визначаючи його (кіберпростір) як «смысловий варіант віртуальної реальності, де домінуючу роль відіграють логіко-мовні апперцептивні структури інформації» [12]. Це вкрай важливо для розуміння взаємодії реального простору (дійсної реальності) і кіберпростору (віртуальної реальності) з позицій завдань цього дослідження.

В основоположній роботі Н.А. Носова «Маніфест віртуалістики» [13] вперше сформульовано і виявлено визначальні властивості віртуальної реальності: 1) *породженість* (віртуальна реальність продукується якоюсь іншою (константною) реальністю); 2) *актуальність* (об'єкти віртуальної реальності існують тут і тепер, поки активна породжуюча (константна) реальність); 3) *автономність* (віртуальна реальність має свій час, простір і закони існування); 4) *інтерактивність* (віртуальна реальність взаємодіє з іншими реальностями, у тому числі з породжуючою, як онтологічно незалежна від них) та ін. Отже, передбачається існування двох типів реальності: *віртуальної* і *константної*.

О.В. Романов у праці [12] зауважує, що «відношення між віртуальною і константною реальностями відносні: віртуальна реальність може породити віртуальну реальність наступного рівня, ставши щодо неї константною реальністю, а константна реальність першого рівня може «згорнутися», ставши віртуальним об'єктом нової константної реальності».

Як впливає з розглянутих робіт Н.А. Носова, М.А. Богомолової та С.В. Єрохіна, О.В. Романова [10, 12, 13], вони ґрунтуються на уявленні, що реальний світ (дійсна реальність) і кіберпростір (віртуальна реальність) мають принципово різні фізичні основи і структури соціальної взаємодії між індивідами, які вони суб'єктивно сприймають як два різні світи (простори).

Це також узгоджується з працею Є.П. Белінської, О.А. Тихомандрицької «Соціальна психологія особистості» [14], де показано, що з переходом від індустріального до інформаційного суспільства для людини суб'єктивно існує розірваність двох світів: реального соціального буття і буття інформаційного. Перший – соціальний – світ традиційно відносно жорстко об'єктивний і структурований. Другий же – інформаційний – принципово безмеж-

ний, і необхідною умовою існування в ньому є вирішення завдання самовизначення, пошуку ідентичності. П. Мунтян у праці «Вплив мережі Інтернет на розвиток людини як психологічна проблема» [15] також відзначає дихотомію «Я віртуальне» і «Я реальне».

Окрім цього, проблеми ментальної репрезентації досліджувалися в працях Є.С. Кубрякової, В.З. Демьянкова «До проблеми ментальних репрезентацій» [16]; Є.А. Андреевої та її колег «Ментальна репрезентація: динаміка і структура» [17]; А.Е. Цимбалюк «Зміст ментальної репрезентації життєвих ситуацій у юнацькому віці» [18] та ін., проте в них не розглядалася системна ментальна репрезентація молоддю кіберпростору (мережі Інтернет, віртуальної реальності).

Слід зазначити, що пріоритет репрезентації людини в цілісному розумінні та конкретному оточенні (життєвому просторі), безперечно, належить К. Левіну (Lewin K.), котрий убачав засіб визначення поведінки людини в розробці теорії поля, яку уявляв як динамічну систему нестійкої рівноваги, що складається з внутрішніх і зовнішніх елементів реальної дійсності (життєвого простору). Уперше це було сформульовано у вигляді принципу взаємодії особи й оточення (ситуації), згідно з яким поведінка B є функцією особистісних чинників P і чинників оточення E , що відображається у відомому рівнянні поведінки: $B = f(P, E)$, де B – поведінка (*behavior*); P – особистість (особа, *person*); E – оточення (*certain environment*) [19–21]. Як слушно заявляє М.М. Слюсаревський [22], «сучасні дослідники тільки наближаються до осягнення всієї повноти ідей, сформульованих свого часу К. Левіном», проте рівняння К. Левіна не враховує наявності «другого суб'єктивного світу» – кіберпростору (віртуальної реальності), оскільки коли він його формулював, кіберпростору ще не існувало.

Отже, як показує проведений аналіз досліджень з позицій психології, на сьогодні вони не мають системного підходу; тому немає єдиної думки серед психологів: одні дослідники розглядають репрезентацію як символні або образні системи, що відображають реальний світ, інші – як суб'єктивний розумовий образ або те, що робить дійсність зрозумілою, як певний символ, що уособлює певну подію, як модель зовнішнього світу тощо.

Найбільш повне уявлення про системну ментальну репрезентацію кіберпростору ґрунтується на тому, що віртуальна реальність (кіберпростір) і дійсна реальність (реальний простір) сприймаються як два різні світи (простори); при цьому віртуальна реальність породжується дійсною (константною) реальністю, а кіберпростір розглядається як смисловий варіант віртуальної реальності. Проте моделі ментальної системної репрезентації молоддю кіберпростору разом з реальним простором не розглядалися, що не дозволяє проводити дослідження ряду психологічних проблем молоді в мережі Інтернет (кіберпросторі, віртуальній реальності) з позицій системного підходу.

Без цього в ряді випадків неможливо теоретично обґрунтувати і пояснити деякі нові для мережі Інтернет (кіберпростору) явища та ефекти, наприклад, віртуальну соціальну взаємодію, виникнення агресії та агресивну поведінку тощо. Це дозволяє стверджувати, що проведення досліджень у вказаному напрямі є актуальною проблемою.

Виділення невирішених частин загальної проблеми. У проблемі системної ментальної репрезентації молоддю мережі Інтернет (кіберпростору), якій присвячено статтю, виділено й вирішується актуальне завдання розробки узагальненої психологічної моделі системної репрезентації молоддю двох просторів – кіберпростору і реального простору.

Мета дослідження – розробка психологічної моделі системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет) у поєднанні з реальним простором, а також формалізація основного понятійного апарату соціальної взаємодії в цих просторах.

Об'єкт дослідження – системні репрезентації взаємозв'язку «людина – світ». **Предмет дослідження** – модель системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет).

Авторська концепція ґрунтується на уявленні, що реальний світ і кіберпростір (мережа Інтернет, віртуальна реальність) мають принципово різні фізичні основи, властивості, закони і структури соціальної взаємодії між індивідами (молоддю), які суб'єктивно сприймаються ними як два різні світи (простори), а взаємодія між цими просторами (світами) базується на відношенні *породження та інтерактивності*. Ця концепція підтверджується численними дослідженнями кіберпростору й узгоджується з ними [1–18].

Основні матеріали дослідження, обґрунтування отриманих наукових результатів

Розробка моделі системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет). Проведений аналіз психологічних досліджень ментальної системної репрезентації молоддю кіберпростору дозволяє здійснити таксономію просторів: реальний світ (дійсна реальність) – E_R та кіберпростір (мережа Інтернет, віртуальна реальність) – E_V .

Як впливає з проведеного аналізу психологічних досліджень, відмінності в системній репрезентації кіберпростору і реального простору ґрунтуються на відношенні *породження* та *інтерактивності*, а також властивостях і особливостях мережі Інтернет (анонімності, можливості фальсифікації, наявності численної аудиторії, можливості дістати жертву в будь-якому місці й у будь-який час тощо [1–5, 12–13]).

При розробці моделі системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору найдоцільніше її побудувати на основі теорії поля К. Левіна, оскільки вона базується на просторовому поданні психологічних структурних понять, а не на вербальному, яке є менш точним і неоднозначним [19–20, с. 349].

Відповідно до проведеного аналізу досліджень системної репрезентації молоддю кіберпростору і ґрунтуючись на теорії поля К. Левіна, розроблено модель структури системної ментальної репрезентації кіберпростору, показану на рис. 1.

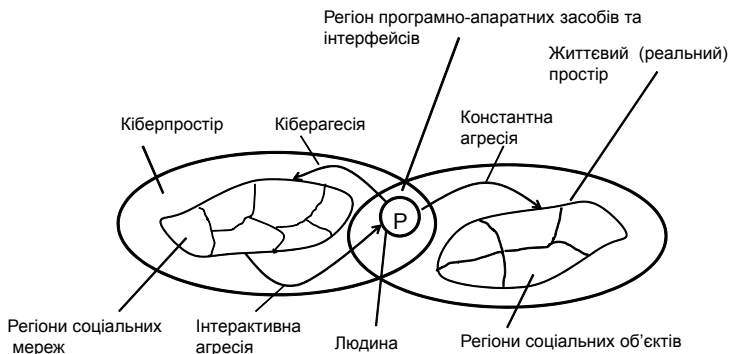


Рис. 1. Модель структури системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет) у поєднанні з реальним простором на основі теорії поля К. Левіна [19–20]

Інтерактивна взаємодія між просторами реалізується програмно-апаратними засобами та інтерфейсами інформаційних технологій мережі Інтернет. У моделі системної ментальної репрезентації (рис. 1) на основі теорії поля К. Левіна це подано у вигляді регіону програмно-апаратних засобів та інтерфейсів мережі Інтернет [19–21], межі якого мають властивість проникності, що дозволяє двом просторам і людині P здійснювати інтерактивну взаємодію.

Ураховуючи викладене, рівняння К. Левіна для опису поведінки індивіда як у реальному, так і віртуальному світі (кіберпросторі, мережі Інтернет) можна записати в модифікованому вигляді: $B = f(P, E_R, E_V)$, де B – поведінка (*behavior*); P – особа (*person*); E_R – оточення з реального світу (простору); E_V – оточення з кіберпростору.

Існують численні приклади поведінки суб'єктів (індивідів), що підтверджують таку ментальну системну репрезентацію молоддю кіберпростору (рис. 1), наприклад, ефект «онлайн розгальмування» (*online disinhibition effect*). Ефект сформульовано в працях психолога Д. Сулера та його колег [5]. Згідно з цим, люди говорять і роблять у кіберпросторі такі речі, яких вони зазвичай не говорять і не роблять віч-на-віч у реальному світі. Вони розслабляються, почуваються більш розкуто і виявляють себе більш відкрито [5].

Формалізація та визначення основного понятійного апарату віртуальної і реальної соціальної взаємодії в кібернетичному і реальному просторах. На основі наведеної вище моделі системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору і властивостей кіберпростору (анонімності, можливості фальсифікації, наявності величезної аудито-

рії тощо [1–5]) сформульовано такі дві дефініції, які визначають віртуальну соціальну взаємодію.

Дефініція 1. *Віртуальна соціальна взаємодія* – це взаємний вплив індивідів (суб'єктів) та об'єктів кіберпростору на дії один одного за допомогою різних видів комунікації, що ґрунтується на законах, властивостях і характеристиках кіберпростору та реалізується без фізичної присутності всіх суб'єктів (учасників) на основі програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій (мережі Інтернет).

Дефініція 2. *Віртуальна соціальна ситуація* – розподілена в кіберпросторі (віртуальній реальності) і часі віртуальна соціальна взаємодія, що ґрунтується на законах, властивостях і характеристиках кіберпростору, реалізується за допомогою програмно-апаратних інтерфейсів і засобів інформаційних технологій (мережі Інтернет) та характеризується якісною визначеністю свого змісту і динамічним розподіленим складом учасників.

Як було показано вище, в аналізі психологічних досліджень *породжуючу реальність* називають *константною реальністю*, оскільки щодо віртуальної реальності вона існує постійно [12–13]. Тоді, ґрунтуючись на моделі системної репрезентації молоддю кіберпростору, дамо такі визначення одного з найважливіших видів соціальної взаємодії – агресивної поведінки (агресії): з реального простору, кіберпростору та їх інтерактивної взаємодії.

Дефініція 3. *Константна агресія* – це агресія, що існує в реальному просторі (дійсній реальності).

Тут термін «константна» відображає постійну наявність агресивної поведінки (агресії) в реальному просторі.

Дефініція 4. *Кіберагресія* – це агресія, що породжується *константною агресією* в кіберпросторі (віртуальній реальності) і набуває форм, базованих на законах, властивостях і характеристиках кіберпростору, які реалізуються через програмно-апаратні засоби та інтерфейси інформаційних технологій мережі Інтернет.

Кіберагресію можна розглядати як *перенесення агресивної поведінки (агресії)* з реального простору в кіберпростір (мережу Інтернет).

Дефініція 5. *Інтерактивна агресія* – це агресія в реальному (константному) просторі, що породжується різними формами кіберагресії на основі інтерактивної взаємодії кібернетичного і реального просторів.

Інтерактивну агресію можна розглядати як *контрперенесення агресивної поведінки (кіберагресії)* в реальний простір з кіберпростору.

Нижче наведено декілька найбільш типових і відомих прикладів соціальної інтерактивної взаємодії в кібернетичному і реальному просторах, що демонструють розроблені формалізації на основі введених понять і сформульованих дефініцій.

Приклад 1. *Перенесення молоддю агресивної поведінки в кіберпростір (мережу Інтернет)*. Тут можуть використовуватися різні форми кіберагресії, наприклад: *гепіслепінг (happy slapping)* – розміщення відеороликів із записами реальних сцен насильства в мережі *Internet* (кіберпросторі), де їх можуть переглядати тисячі людей без згоди жертви; *наклеп, дифамація (denigration)* – відправлення або публікація в кіберпросторі неправдивої інформації про жертву тощо [23–24].

Приклад 2. *Наслідки агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет (кіберагресії)*. *Негативний вплив віртуальної соціальної взаємодії в реальному житті*. У березні 2010 р. 17-річну дівчину Алексіс Скай Пілкінтон (*Alexis Skye Pilkington*) знайшли мертвою в її кімнаті. Це сталося після кіберзнущань (*cyberbullying*) у мережі Інтернет (кіберпросторі), якими її довели до самогубства [25].

Приклад 3. *Наслідки агресивної поведінки молоді України в мережі Інтернет*. У квітні 2012 р. 14-річну школярку Аліну Фіцай у Закарпатті було зацьковано (*cyberbullying*) однокласниками в соціальній мережі Інтернет і доведено до самогубства [26].

Приклад 4. *Інтерактивна агресія (інтерактивна взаємодія просторів)*, 2011 рік. Відомий норвезький терорист («норвезький стрілець») Андерс Брейвік (норв. Anders Behring Breivik, 32 роки), у результаті терактів якого загинули 77 осіб, зізнався, що тренувався перед атакою за допомогою комп'ютерних ігор у мережі Інтернет. Як розповів 17-річний студент Фред Уве Летуфт, що пережив бійню на острові Утойя, він врятувався завдяки *online-гри World of Warcraft*, в яку грав з терористом (Андерсом Брейвіком), тому що знав, як по-

водитися, коли почалася атака. Фред розповів, що Брейвік очолював у грі клан «лицарів-тамплієрів», який був згаданий у маніфесті терориста відразу ж після розстрілу на острові Утойя [27].

Приклад 5. Помилка в системній репрезентації молоддю просторів. 23-річний житель Південної Кароліни, стоячи на узбіччі шосе, намагався відтворити відеогру Frogger з мережі Інтернет [28] у реальному житті (реальному просторі) і, кинувшись на дорогу, потрапив під машину.

Висновки

1. На основі аналізу психологічних досліджень системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору (мережі Інтернет, віртуальної реальності) і реального простору (дійсної реальності) показано, що реальний простір (реальний світ) і кіберпростір мають принципово різні фізичні основи і структури, в яких здійснюється соціальна взаємодія між індивідами, і суб'єктивно людина їх сприймає як два різні світи (простори).

2. На основі теорії мола К. Левіна вперше розроблено модель структури системної ментальної репрезентації молоддю кіберпростору в поєднанні з реальним простором, яка ґрунтується на відношенні *породження та інтерактивності* між просторами і являє собою таксономію просторів: реальний простір E_R та кіберпростір (мережа Інтернет, віртуальна реальність) E_V , – де *інтерактивна взаємодія між просторами* реалізується у вигляді регіону програмно-апаратних засобів та інтерфейсів інформаційних технологій мережі Інтернет, межі якого мають властивість проникності, що дозволяє двом просторам і людині взаємодіяти.

3. Для опису поведінки індивіда як у реальному, так і кіберпросторі, модифіковано рівняння К. Левіна, яке можна записати в такому вигляді: $B = f(P, E_R, E_V)$, де B – поведінка; P – особистість; E_R – реальний простір; E_V – кіберпростір. Це дозволяє із загальних позицій здійснити опис і дослідження поведінки молоді в реальному просторі, кіберпросторі та в їх взаємозв'язку.

4. Уперше формалізовано поняття і введено їх дефініції, що характеризують соціальну взаємодію молоді в реальному і кіберпросторі (мережі Інтернет): віртуальна соціальна взаємодія та ситуація, константна агресія, кіберагресія та інтерактивна агресія, які базуються на властивостях віртуальної реальності (породження, актуальність, автономність, інтерактивність). Це дозволяє з системних позицій підійти до дослідження процесів соціальної взаємодії молоді в мережі Інтернет (кіберпросторі).

5. На основі прикладів соціальної взаємодії молоді як у реальному, так і в кіберпросторі (перенесення агресії в кіберпростір, наслідків кіберагресії, норвезького терориста Андерса Брейвіка), підтверджено достовірність розробленої теоретичної моделі системної ментальної репрезентації молоді та введених формалізованих понять: *віртуальної соціальної взаємодії та ситуації, константної агресії, кіберагресії та інтерактивної агресії*.

6. Перспективним напрямом досліджень є розробка психологічних моделей агресивної поведінки молоді в мережі Інтернет з урахуванням двох просторів – реального і кібернетичного, виявлення соціально-психологічних чинників такої поведінки та інше.

Список використаної літератури

1. Рупп М.А. Психологические детерминанты предпочтения виртуального общения реальному в подростковом и юношеском возрасте / М.А. Рупп // Современные проблемы психологии развития и образования человека. Сб. м-лов I Всероссийской конференции с международным участием. Т. I. Санкт-Петербург, АОУ ВПО «Ленинградский Государственный университет имени А.С. Пушкина». – СПб.: «АЙСИНГ», 2009. – С. 323–324.

2. Ениколопов С.Н. Специфика агрессии в интернет-среде / С.Н. Ениколопов, Ю.М. Кузнецова, Н.П. Цибульская, Н.В. Чудова // Психологический журнал. – 2006. – Т. 27. – № 6. – С. 47–63.

3. Бабаева Ю. Д. Интернет: воздействие на личность [Электронный ресурс] / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова. – Режим доступа: <http://www.relarn.ru/human/pers.html>.

4. Жичкина А. Е. Особенности социальной перцепции в Интернете / А.Е. Жичкина // Мир психологии: научно-методический журнал / ред. Д.И. Фельдштейн, А.Г. Асмолов. – 1999. – № 3 (19) июль–сентябрь. – С. 72–50.

5. Suler J. The Online Disinhibition Effect. [Електронний ресурс] / J. Suler. – Режим доступу: <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>.

6. Горошко Е.И. Виртуальное Жанроведение: устоявшееся и спорное / Е.И. Горошко, Е.А. Жигалина // Ученые записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Сер. «Филология. Социальные коммуникации». – 2011. – Т. 24 (63). – № 1. – Ч. 1. – С. 105–124.

7. Бондаренко С.В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ: дис. ... д-ра социол. наук: 22.00.04 / С.В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2004. – 399 с.

8. Бондаренко Т.А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: дис. ... д-ра философ. наук: 09.00.11 / Т.А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2007. – 326 с.

9. Сысолятина О.Н. Вербальные и невербальные формы репрезентации знания: дис. ... канд. философ. наук: 09.00.11 / О.Н. Сысолятина. – Киров, 2004. – 188 с.

10. Богомолова М.А. Репрезентация виртуальной реальности / М.А. Богомолова, С.В. Ерохин // Вестник Московского государственного областного университета. Сер. «Философские науки». – 2009. – № 3. – С. 16–22.

11. Асадуллина С.Х. Теория и практика разрешения виртуального конфликта: практико-ориентированная монография / С.Х. Асадуллина. – СПб.: Нестор, 2009. – 327 с.

12. Романов О.В. Философия Интернета [Текст]: генезис и синтез фундаментальных идей / О.В. Романов. – Самара: ГП Перспектива, 2003. – 173 с.

13. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – Тр. лаб. виртуалистики. – Вып. 15. – М.: Путь, 2001. – 17 с.

14. Белинская Е.П. Социальная психология личности: учеб. пособ. для вузов / Е.П. Белинская, О.А. Тихомандрицкая. – М.: Аспект Пресс, 2001. – 301 с.

15. Мунтян П. Влияние сети Интернет на развитие человека как психологическая проблема. [Электронный ресурс] / П. Мунтян. – Режим доступа: <http://cyberpsy.ru/2011/04/muntyan-p-vliyanie-seti-internet-na-razvitie-cheloveka-kak-psixologicheskayaproblema/>

16. Кубрякова Е.С. К проблеме ментальных репрезентаций / Е.С. Кубрякова, В.З. Демьянков // Вопросы когнитивной лингвистики. – М.: Институт языкознания; Тамбов: Тамбовский гос. университет имени Г.Р. Державина, 2007. – № 4. – С. 8–16.

17. Андреева Е.А. Ментальная репрезентация: динамика и структура / Е.А. Андреева, В.И. Белопольский, И.В. Блишкова и др. – Изд-во «Институт психологии РАН», 1998. – 319 с.

18. Цымбалюк А.Э. Содержание ментальной репрезентации жизненных ситуаций в юношеском возрасте / А.Э. Цымбалюк // Ярославский педагогический вестник. – 2011. – № 4. – С. 245–248.

19. A Dynamic Theory of Personality. By Kurt Lewin, Ph.D. (Translated by D.K. Adams and K.E. Zener) Pp. ix and 286. New York and London, McGraw-Hill Book Co., Ind., 1935.

20. Холл К.С. Теории личности / К.С. Холл, Г. Линдсей; пер. с англ. И.Б. Гриншпун. – 2-е изд. – М.: Психотерапия, 2008. – 672 с.

21. Карасевич А.О. Модели личности и окружения К. Левина в контексте динамической модели психики / А.О. Карасевич // Молодой ученый. – 2011. – 10. Т. 2. – С. 139–141.

22. Слюсаревський М.М. Ситуація як об'єкт соціально-психологічного дослідження: історіогенез і сучасний стан проблеми / М.М. Слюсаревський // Наукові студії із соціальної та політичної психології. Зб. статей. Інститут соціальної та політичної психології НАПН України. – 2009. – С. 5–24.

23. Муир Д. Насилие над детьми в киберпространстве. ECPAT INTERNATIONAL, 2005. – 97 с.

24. Кибер-буллинг: опасное виртуальное «быкование». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.psyfactor.org/lib/cyber-bullying.htm>.

25. Alexis Pilkington Facebook Nightmare: Cyber Bullies, Teen Suicide (Video). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://law.rightpundits.com/?p=1370> {случай суицида}

26. Школьница покончила с собой из-за травли в соцсети [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://facenews.ua/33968/shkolnitsa-pokonchila-s-soboj-iz-za-travli-v-sotsseti.html/>

27. Брейвик играл со своей жертвой в World of Warcraft [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.lifenews.ru/news/87989/>

28. Man Hit By SUV While Playing Real-Life Frogger [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kotaku.com/5720398/man-hit-by-suv-while-playing-real+life-frogger>

В статье впервые разработана модель системной ментальной репрезентации молодежью киберпространства (сети Интернет) в единстве с реальным пространством, основанная на отношениях *порождения* и *интерактивности*. Модифицировано уравнение К. Левина для случая двух пространств, а также формализованы и введены дефиниции, характеризующие социальное взаимодействие в пространствах: виртуальное социальное взаимодействие и ситуация, константная агрессия, киберагрессия и интерактивная агрессия.

Ключевые слова: модель, репрезентация, Интернет, виртуальная реальность, киберпространство, порожденность, интерактивность, киберагрессия, интерактивная агрессия, константная агрессия, агрессивное поведение.

The first model of systemic mental representation of cyberspace together with real space based on the relations between creation and interactivity has been developed in this paper. K. Lewin's equation has been modified for the case of two spaces; definitions which characterize social interaction in the spaces – virtual social interaction and situation, constant aggression, cyberaggression and interactive aggression – have also been formalized and introduced.

Key words: model, representation, Internet, virtual reality, cyberspace, interactivity, cyberaggression, interactive aggression, constant aggression, aggressive behaviors.

Надійшло до редакції 5.05.2012.