

ПСИХОЛОГІЧНІ ПЕРСПЕКТИВИ

Psychological Prospects

Спеціальний випуск

ПРОБЛЕМИ КІБЕРАГРЕСІЇ



Том 2

2012

**ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ПОВЕДІНКИ
ЛЮДИНИ У КІБЕРПРОСТОРИ**

Любовь Бернацька

**ПРОБЛЕМА ВПЛИВУ ВІДЕОІГОР З НАСИЛЬНИЦЬКИМ
ЗМІСТОМ НА ФОРМУВАННЯ АГРЕСИВНОЇ ПОВЕДІНКИ
В ДІТЕЙ ТА МОЛОДІ**

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливи науковими та практичними завданнями. Зростання агресивності сучасних дітей та молоді сьогодні вже стало однією з найактуальніших проблем для психологів, педагогів, вихователів, батьків а також і для суспільства в цілому. Це визвано сумою багатьох несприятливих факторів – соціальних, психологічних, фізіологічних, біологічних, ситуативних та ін. Свою долю регулярно вносять і ЗМІ, кіно, та відеоіндустрія, що пропагують культ насильництва. Електронні ігри з моменту свого появу незмінно залишаються найпопулярнішими вже навіть і серед дітей дошкільного віку а не тільки молоді. Враховуючи, що саме в цьому віці відбуваються корінні зміни у мотиваційно-потрібнісній сфері особистості – в дітей формуються такі психологічні новоутворення як ієрархія мотивів та первинні етичні інстанції, моральна позиція, дитина стає суб'єктом моральної поведінки, доцільно вважати, що вік 5-7 років має особливе значення в плані раннього дитячого досвіду в морально-духовній сфері особистості як чинника утримання її від соціально нехвалених учинків, як важливого компонента формування національної, духовно й інтелектуально багатой, творчої особистості [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання даної проблеми і на якій спирається автор. Проблема агресивної поведінки дітей та молоді знайшла своє відображення у багатьох працях як вітчизняних, так і зарубіжних учених-психологів [6; 7; 8; 9; 10; 11; 12;]. Цю проблему піднімав також і автор у своїх попередніх роботах [2; 3; 4]. Виявилося, що під агресією розуміються

окремі дії і вчинки або акт нападу як прояв агресивності. Під агресивністю – відносно стійка соціальна властивість особистості, що виявляється у готовності до агресії а також у схильності сприймати та інтерпретувати поведінку іншого як ворожу. Під агресивною поведінкою специфічна форма дій людини, яка характеризується демонстрацією зверхності у силі або її застосуванні відносно особи чи групи осіб, яким суб'єкт прагне завдати шкоди, використати у своїх цілях, завдати болю [2; 3; 4].

Результати чисельних наукових робіт дозволяють стверджувати, що в основі відхилень у процесі формування особистості лежать передусім незадоволені потреби спілкування соціально-цінних зв'язків (сім'я, дитячий садок, школа тощо). Усіх агресивних дошкочлят об'єднує одна спільна властивість – нездатність розуміти інших людей. На неї не впливає ні самооцінка, ні реальний статус дитини у групі. Мабуть, в її основі лежить особлива структура самосвідомості дитини – фіксація тільки на собі та ізоляція від інших людей, що призводить до відчуття болісної самотності.

Вважаємо, що агресивним дошкочлятам необхідна спеціальна увага, тому що вони навіть не здогадуються про красу людських взаємин.

Виділення невирішених частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Сьогодні проблема агресивної поведінки дошкочлят залишається все ще малодослідженою, хоча існує багато містких робіт, присвячених цьому питанню. Вони більш стосуються молодшого шкільного та підліткового віку. Однак, саме в дошкільному віці складаються відповідні внутрішні передбачення, які сиріяють проявам дитячої агресивності. Якщо на данному складному етапі адаптації дітей до нової соціальної ситуації розвитку в них сформується потенційно-агресивне світосприймання та світорозуміння, зафіксується готовність до агресивного реагування, то надалі ці дошкочлята можуть здійснювати делінквентні вчинки.

Отже, саме тому комплексну роботу з психодіагностики, психокорекції та психопрофілактики агресивних проявів в дітей психологу треба починати ще з дошкільного віку, поки основні стереотипи неконструктивної поведінки не закріпилися й не набули стійких навичок.

Знання про вплив агресивних відеоігор на формування агресивної поведінки в дітей могли б бути міцною опорою для спеціаліста в цій актуальній проблемі сьогодення, а для його підопічних на місцях – ефективною допомогою.

Мета дослідження. У статті ми зробили теоретико-практичну спробу розкрити проблему необхідності вивчення впливу агресивних відеоігор (як ті що з насильницьким змістом) на формування агресивної поведінки в дітей та молоді.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Аналіз наукової літератури щодо цієї проблеми показав, що існують певні ефекти, які викликаються жорстокими відеоіграми. Причём, стосовно формування дитячої агресивної поведінки проводиться загальна паралель між ефектами від проглядання дітьми агресивних телевізійних програм з насильницьким змістом та їх захопленням аналогічними відеоіграми.

Після отриманих даних про збільшення агресивних реакцій при спостереженні насильницьких сцен по телебаченню від 3% до 15% і кореляції між візуальним вмиканням й агресивною поведінкою, багато вчених мають спільну думку, що відеоігри з елементами насильництва призводять до негативних наслідків, формуючи в ігровика готовність до агресивних дій. При дослідженні самих відеоігор підкреслюється стійкий причинний зв'язок між агресивними іграми та проявами агресії в дітей, але визнається і той факт, що проведених лабораторних досліджень має бути більше. Акцентується, що існують деяка тенденція до підвищення рівня агресії після відеоігри або спостереження за нею [5, с. 167-187].

Деякі автори указують на те, що ефекти від захоплення відеоіграми можуть бути як негативними, так і позитивними. У якості позитиву розглядається активна альтернатива відеоігри пасивному прогляданню телевізійних програм, як можливість досягнення дітьми такого рівня професіоналізму, якого інакше вони б не могли досягнути в іншому виді діяльності, як можливість брати участь у деякому творчому діалозі, як метод для розвитку мови у дітей-аутистів чи ігрова терапія для дітей з уповільненим розвитком [6, с. 111-126].

Але, більшість учених психологів, вважає що активна участь дітей у відеоіграх може дуже у великій мірі сприяти розвитку дитячої агресії та агресивної поведінки, ніж пасивне проглядання насильницьких дій по телевізору [7].

Результати ще одного дослідження порівняння ефектів від жорстоких та нормальних комп'ютерних ігор показали, що діти, які віддають перевагу агресивним іграм, можуть частіше приписувати ворожі наміри іншим людям [8].

Учені А.Ірвін та А. Гросс визначили, що в залежності від того, в яку відеоігру грали 7-8 річні діти, вони виявляли більше агресивних

реакцій в інших ситуаціях. Прічм, діти, які брали участь у відеогрі з елементами насильництва, надалі у звичайній ігровій ситуації виявляли більше інструментальної агресії, а також більш відкритої й межособистісної агресії у ситуації фрустрації щодо взаємодії з однолітками, ніж діти, які грали у відеоігри без елементів насильництва [9, с. 337-350].

С. Лин та М. Леппер зробили опитування вчителів 9-11 річних агресивних дітей з приводу їх навчання у школі, і знайшли, що заядлі відеоігроки були і заядлими телеглядачами, які значно гірше навчалися у школі та були дуже імпульсивними [7, с. 109].

Багатьма вітчизняними психологами, наприклад: В.В. Абраменковою, І. Медведєвою та Т. Шишовою, О.А. Марусенко, Т.П. Смирновою, І.О. Фурмановим, С.Ю. Чижовою та іншими також доведено, що сучасне інформаційне середовище, яке побудоване на антигуманних принципах, за останній час усе більше й більше стає найсильнішим фактором виникнення в дітей-дошколят такого виду девіантної поведінки, як агресивна що може в підлітковому та юнацькому роках перетворитися навіть у стійку антисоціальну поведінку й сформувати соціальнонеадаптовану особистість [11, 12, 7, 3, 4]. Вплив такого середовища виявляється й у зниженні рівня інтелектуального й культурного розвитку дітей, у збільшенні кількості різноманітних психічних, нервових і соматичних захворювань. За останній час навіть з'явилися такі психологічні терміни, як «телевізійна сім'я», «комп'ютерна наркоманія» або «віртуальна наркоманія».

«Телевізійна сім'я» - це так сім'я, у якій зміст стосунків викривлений телепередачами і в якій відбувається активна деградація справжньої сімейної єдності. «Комп'ютерна наркоманія» - це психологічна залежність дитини від комп'ютерної гри, а вона – родичка наркотичній.

Головними тенденціями подібного впливу телевізорів та комп'ютерів, їхніх фізичних, естетичних, психологічних та інших параметрів на психофізіологічний, інтелектуальний й особистісний розвиток дитини вважаються такі, як-от:

1. Перевага візуальної інформації, що викликає деформації в сенсорній системі дитини, у процесах її сприймання й понятійного мислення, які ще тільки формуються.
2. Поява психологічної залежності дитини від телевізійно-комп'ютерної інформації, яка відчужує її від живого спілкування з дорослими й звужує сферу спільної діяльності дорослого і дитини в сім'ї.

3. Витиснення традиційної й колективної гри з однолітками, яка є найважливішою для психічного і особистісного становлення дитини.

4. Перетворення візуальних образів, які закарбовуються у свідомості дитини, з джерела інформації на джерело трансформації сучасної картини світу, що призводить до переоцінки традиційної духовної системи цінностей і способу життя, прищеплення малятам псевдо-мистецтва замість естетичної потреби в прекрасному; агресії в ставленні до живих істот і матеріальних предметів, замість людських цінностей живого й цілісного світу; татанізації – потягу до смерті й полегшеного ставлення до життя й смерті, замість благовіяння перед їхньою теємницею; інокультурні норми й зразки поведінки, замість національних традицій і ритуалів; рання сексологізація й еротизація дитячої свідомості, замість цнотливого ставлення до інтимної сфери життя [2; 10].

Таким чином, стає очевидним що телевізор і комп'ютер змінюють живі людські безпосередні цінності на технократичне, опосередковане спілкування й навчання, коли партнер як співрозмовник або педагог чи вихователь стає не потрібним.

Точніше, змінюються базові потреби дитини, такі, як потреба у грі, спілкування з дорослими й однолітками та ін., а найголовнішою для дошколят починаю бути потреба в трансформації традиційної дитячої картини світу в іншу, віртуальну реальність, в особливі зміни стану свідомості. Дошколятник немовби «екранується» від реального світу, занурюючись в інший фантастичний світ – темний, але дуже привабливий.

Найнебезпечнішим для малят стає те, що насамкінець ця «реальність» починає виконувати функцію головного конструктора нового світовпорядкування: «нової ідеї», «нових етичних норм», які дуже далеко від християнства.

Не випадково, що в трансформаціях дитячої картини світу сьогодні з'явилися негативні зрушення в бік меркантилізації, вестернізації, татанізації, сексологізації й демонізації дитячої свідомості.

Перше зрушення означає підвищений інтерес дітей до грошей, бажання займатися бізнесом у майбутньому й набути якомога раніше фінансової самостійності. Друге означає культ сили, експансії, агресії «суперменіцтва», в сполученні з романтизацією кримінального життя. Третє зрушення – це переважання мотивів смерті, загибелі всього живого на Землі, знищення природи, екологічна катастрофа та ін., а четверте зрушення – цинічне ставлення до інтимного життя дорослих, пе-

Психологічні перспективи. Спецвипуск. 2012

редчасна стурбованість питаннями сексу, порнографізація мови. П'яте ж зрушення призводить до розщеплення й розладів дитячої свідомості крізь органи почуттів засобами призвичаювання та приручання до негативних, злих й антиморальних образів, таких як «супермени», «добрі хакери», «класні геймери», «добрі кілери», «демони», «монстри» й «монстрики». Діток немовби готують до реалізації цих антиморальних негативів у їхньому реальному житті. Готують таким чином, щоб самі діти втратили власну індивідуальність, нівелювалися, знеособлювалися, щоб остаточно сформувався новий антропологічний тип, з низьким рівнем інтелекту й моралі. Відсутність щастя в такому «новому антропологічному віртуальному світі», як основи життя дитини, і призводить до зниження її життєвого тону, песимістичного ставлення до майбутнього, агресії, до участі в злочинах і вживанні наркотиків, і найстрашніше – до суїциду.

Особливою у юнацькому й молодому віці пів сформована інтернет-адикція призводить до тривалого просиджування у інтернет-чатах, нав'язливого веб-серфінгу, кіберг-сексу та набуває виразних психологічних й фізичних ознак. У якості психологічних виділяють такі як от: ейфорія за комп'ютером, неможливість зупинитися, нехтування близькими та друзями, відчуття безпорадності, незадоволення, роздратування поза комп'ютером, проблеми з навчанням чи працею. До фізичних симптомів відносять – сухість очей, головний біль, біль у спині, нехтування особистісною гігієною, розлад сну, заміна його режиму. У чоловіків частіше спостерігається залежність від віртуальних ігор, а у жінок від спілкування у соціальних мережах [12, с. 44-50].

Ми провели дослідження у дитячих садочках та школах міста Луганська (обстежено 140 дітей 6-8 років, із них 38 дівчаток та 31 хлопчик старшого дошкільного віку і 39 дівчаток та 32 хлопчики як молодші школярі 1-2 класів). Використовували методи спостереження, бесіди, анкетування, кількісний аналіз ті ін.

Виявилось, що їх улюбленими героями у кінофільмах та мультфільмах є – Том і Джері (хлопчики 17,8%, 25 чол., дівчатка 9,2%, 13 чол.); Термінатор (хлопчики 10,7%, 15 чол., дівчатка 2,1%, 3 чол.); Джек Чан (хлопчики 7,1%, 10 чол., дівчатка 8,5%, 12 чол.); Герої Стівена Сігала (хлопчики 3,5%, 5 чол., дівчатка 10,7%, 15 чол.); Франкінштейн (хлопчики 1,4%, 2 чол., дівчатка 0%); Гарі Потерр (хлопчики 1,4%, 2 чол., дівчатка 15,7 %, 22 чол.); інші герої (Губка Боб Квадратні Штани; Чорний плащ; Сімсоні, Людина-павук тощо – 2,8% хлопчики, 4 чол., 8,5% дівчатка, 12 чол.).

Комп'ютерні ігри які подобаються дітям – це «Мортал Комбат» (21,4% хлопчиків, 30 чол., 2,1% дівчаток, 3 чол.); «Зелені берети» (7,1% хлопчиків, 10 чол., 14,2% дівчаток, 20 чол.); «GTA» (14,2% хлопчиків, 20 чол., 12,8% дівчаток, 18 чол.); «Автараллі» (7,1% хлопчиків, 10 чол., 11,4% дівчаток, 16 чол.); інші гри (5% хлопчиків, 7 чол., 3,5% дівчаток, 5 чол.).

Як бачимо, дівчатка полюбляють більше красивих зовні супергероїв та чарівників, а хлопчики сильних володіючих різними видами боротьби героїв переможців. Також дівчаткам більше подобається гратися в ігри де треба виявляти емоції й почуття, ризикувати, рятувати людей, а хлопчикам – бути спритними та сильними воїнами, виявляти навички володіння зброєю, стратегії та тактики ведіння війни, бути лідером-командиром.

На запитання: «Ти вважаєш, що погані оцінки тобі ставить вчитель чи заробляєш ти?» - 85% хлопчиків 1-2 класів відповіли, що вчитель та 61% дівчаток цієї ж думки. За те, що їх наказують батьки за погану поведінку та оцінки, на них ображаються і гніваються 77% хлопчиків та 74% дівчаток.

Ми зробили висновок, що агресивні дії в кіно та відеоіграх сприймаються молодшими дітьми спочатку як гра, а надалі як реальна необхідність (улюблений герой вбиває ворогів). Діти враховують, що мир поганий та дуже небезпечний, починають відчувати страх перед ним. Треба поводити себе так, як це роблять їх герої. Вони переконані, що агресія є успішним засобом досягнення власних цілей та вирішення своїх проблем з однолітками і оточуючими їх людьми. Причём, хлопчики в цілому більш агресивні ніж дівчатка. У своїх проблемах вони більш схильні обвинувачувати інших (вчителів, батьків, вихователів, однолітків, сусідів, незнайомих людей). Діти ображаються та гніваються на батьків за те, що вони їх наказують, але самі будуть наказувати своїх майбутніх дітей, подібно власним батькам – 32% хлопчиків та 27% дівчаток. Отже агресія передається від дорослих дітям як соціальне навічання чи «естафета насильництва», «кругообіг насильництва», і так від одного покоління до іншого покоління. Ми побачили, що найагресивніші діти були саме ті, які довго грають у агресивні комп'ютерні ігри вдома та дивляться телефільми й мультфільми із сценами насильництва. Вони також зазнають фізичних, «виховних» наказань у сім'ї. В школі вчителі характеризують їх як дітей, що мають емоційні й поведінкові проблеми, особливо пов'язані з агресією, депресією та насильництвом стосовно однолітків.

Отже, зараз безперечним науковим фактом вже став той, що є багато реальних наукових доказів про наявність причинно-наслідкового зв'язку між сценами насильництва у телепрограмах та відеоіграх і формуванням агресивної поведінки й агресивності дітей та молоді. Узагальнення матеріалів нашого дослідження, аналіз результатів проведеної нами психодіагностичної та психокорекційної роботи з дітьми підтверджує проблему необхідності оволодіння педагогами й вихователями дошкільних та шкільних закладів певним обсягом психологічних знань і умінь в області впливу агресивних телепрограм та відеоігор на формування агресивної поведінки в їх підопічних. Ці знання також будуть конче потрібні і сучасним батькам. Саме розробка та застосування цілісної системи психопрофілактичних заходів у цій сфері дозволить підвищити ефективність роботи практичного психолога дитячого садка та школи з агресивними дітьми при умові одночасної реалізації її за трьома напрямками: з дітьми, їх батьками, з вихователями і педагогами.

Висновки й перспективи подальших розвідок у даному напрямку.

Отже, сильний вплив різноманітних чинників на емоційне життя й становлення морально-духовної сфери дітей та молоді робить проблему впливу агресивних відеоігор на формування в них агресивної поведінки актуальним аспектом сучасних психологічних досліджень. Відсутність певної уваги психологічної науки до більш глибокого вивчення цієї проблематики, особливо для ранньої психопрофілактичної, психодіагностичної й психокорекційної роботи психолога дошкільного і шкільного закладу, який би отримав ефективну теоретико-практичну допомогу у її розв'язанні ще у самому витoku, робить і матеріали нашого дослідження актуальним аспектом сучасних психологічних досліджень. Упевнені, що саме альтернативна відеоігрова терапія на основі позитивних освітніх програм можуть стати допоміжним методом разом з іншими психокорекційними методами психолога у корегуванні агресивної поведінки дітей. Одним із шляхів розв'язання цієї проблеми є підвищення культури відносин зі ЗМІ, в тому ж числі культурі сприйняття інформаційних потоків та виробів відеопродукції для дітей та молоді.

Таким чином, роки дитинства – це у першу чергу виховання серця, тому морально-духовний облік особистості буде залежати від того, з яких джерел людина черпала свої знання та радості в роки дитинства. Тільки так, коли ці джерела будуть позитивними, добрими, високо духовними та креативними, ми зможемо не допустити, щоб у нового покоління зараження хворобою агресії стало спадковим і масовим ще з дошкільного віку й перетворилося із соціальної патології на соціальну

норму. Саме так, поведінка наших дітей ніколи не стане з дорослішанням девіантною чи навіть кримінальною.

Література

1. Бех І.Д. Виховання особистості: Сходження до духовності. - К.: Либідь, 2006. - С. 177.
2. Бернацька Л.В., Вальдамірова О.П., Нікейцева Н.Н. Психологічні основи сучасної дошкільної освіти з погляду дитячого агресолога. / Бернацька Л.В., Вальдамірова О.П., Нікейцева Н.Н. // Освіта Донбасу: Зб.наук.праць Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. - Луганськ: Альма-матер., 2005. - № 4 (111). - С. 78-82.
3. Бернацька Л.В. Шляхи ранньої профілактики агресивних проявів в поведінці дітей дошкільного віку особистісно орієнтованим фахівцем-психологом. / Бернацька Л.В. // Науковий часопис (серія № 12, психологічні науки): Зб.наук.праць НПУ імені Драгоманова. - Київ. : НПУ імені Драгоманова., 2007. - № 18(42). - С. 93-97.
4. Бернацкая Л.В. Художественно-творческая деятельность в различных жанрах искусства как неспецифический метод эффективной психокоррекции агрессивного поведения дошкольников. / Бернацкая Л.В. // Психологічні перспективи: Спеціальний випуск. Становлення особистості суб'єкта життєвого шляху: Зб.наук.праць Інституту соціальної та політичної психології НАПН України, 2011. - том 3. - с. 173-193.
5. Clark C.S. TV Violence // CQ Researcher. 1993. N 3(12).P. 167-187.
6. Funk J.B., Germann J.N., Buchman D.D. Children and electronic games in the United States // Trends in Communications. 1997.N2. P. 111-126.
7. Фурманов И.А. Агрессия и насилие: диагностика, профилактика и коррекция. - СПб.: Речь, 2007. - 480 с.
8. Kirsh S.J. Seeing the world through «Mortal Kombat» colored glasses: violent video games and hostile attribution bias. Poster presented at the biennial meeting of Society for Research in Child Development. Washington, 1997.
9. Irwin A.R., Gross A.M. Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys // Journal of Family Violence. 1995. N 10. P. 337-350.
10. Абраменкова В.В. Игры и игрушки наших детей: забава или пагуба? Современный ребенок в игровой цивилизации. - М., 2011 - С. 11-69, 90-106.
11. Медведева И.Я., Шишова М.Л. Дети нашего времени. -М: Информпечать ИТРК РСФСР. - 2000. - С. 109-107.
12. Марусенко О.А. Комп'ютерна залежність осіб юнацького та молодого віку: психоемоційний і гендерний аспекти. \ Марусенко О.А. // Психологічні перспективи: Спеціальний випуск. Становлення особистості суб'єкта життєвого шляху: Зб.наук.праць Інституту Соціальної та політичної психології НАПН України. -К.: Інститут Соціальної та політичної психології НАПН України, 2011. - том 3. - С. 44-50.

ЗМІСТ

Психологічні аспекти поведінки людини у кіберпросторі	
Бернацька Л. Проблема впливу відеоігор з насильницьким змістом на формування агресивної поведінки в дітей та молоді.....	3
Вернік О. Психологічні аспекти «тролінг»-діяльності.....	12
Зеленько О. Психологічні особливості міжособистісної взаємодії в Інтернеті.....	21
Корнєєва А. Психологічні особливості проявів алекситимічного радикалу у кіберзалежних.....	30
Психоінформаційні впливи на особистість	
Акименко. Социально-психологические особенности взаимодействия с тарсионными полями.....	39
Антоненко Т. Вплив сучасного інформаційного середовища на становлення ціннісно-сислової сфери майбутнього фахівця.....	51
Барішева О. Інформаційний простір особистості як складова суб'єктивного життєвого простору.....	61
Ковальова А., Марусенко О., Ушаков В. Психоінформаційний вплив на особистість в умовах кіберпростору.....	74
Найдьонова Л. Агресивний кібер-простір чи агресивні користувачі? – психологічні засади долання кібер-булінгу ...	83
Чернобровкін В., Богачова Н. Ставлення до кіберкомунікації в період ранньої юності.....	93

Обрії психічного життя людини

Бохонкова Ю. Методологічні основи формування проактивної поведінки як складової психологічної компетентності особистості 104

Бушай І. Образ світу підлітків із агресивною та суїцидною поведінкою 113

Власова Н. Перспективи и условия развития паритетных взаимоотношений в семье: синергетический подход 122

Звонок Д. Співвідношення категорій психологічної ролі та установки 132

Кочарова Е. Сексуальні установки сучасної молоді 141

Остапук О. Теоретические основы классификации страхов 150

Слотвинская С. Психологический анализ подходов к исследованию кризиса инвалидности 158

Чернобровкина В. Психологические аддикции в контексте проблемы личностной свободы и зависимости 166

Психологічний світ освіти

Веретянникова Ю. Роль жизненной позиции студентов-психологов в их профессиональном становлении..... 178

Лазаренко В. Мотивація професійного вибору старшокласників 185

Пономарьова Н. Деформації мотиваційно-потребової сфери підлітків як чинник соціальної дезадаптації 194

Рамзані Е. Психолого-педагогічні умови профілактики кіберагресії у шкільному середовищі 202

Тіхонова М. Соціально-психологічні чинники впливу на особистість молодшого підлітка в період адаптації до навчання 211

Шахова Н. Студенческая группа как интернет-аудитория 219

Ем...

Психологічна практика

Крупенко О. Соціально-психологічний тренінг як психоінформаційна форма впливу на особистість 229

Пашко Т. Особливості побудови психотерапевтичних відносин із кібер-залежними клієнтами..... 237

Резюме..... 246

Наші автори..... 264

Науковий журнал

ПСИХОЛОГІЧНІ ПЕРСПЕКТИВИ

СПЕЦІАЛЬНИЙ ВИПУСК

ПРОБЛЕМИ КІБЕРАГРЕСІЇ

Том 2

2012

Надруковано з оригіналу-макета, виготовленого
в Інституті соціальної та політичної психології НАПН України

Адреса Інституту: 04070, м. Київ, вул. Андріївська, 15

Підписано до друку 25.10.2012 р. Формат 84x108/32. Папір офсетний.
Гарнітура Times New Roman. Ум. друк. арк. 18,14. Обл.-вид. арк. 18,6.

Тираж 300 пр.

Видавництво ТОВ "Промдрук"

Свідоцтво про внесення до державного реєстру видавців, виготівників і
розповсюджувачів видавничої продукції

Серія ДК №1711 від 11.03.2004 р.

19055, м. Луганськ, вул. Даля, 3. Тел.93-17-10, 93-74-55
