

БУГАЙОВА НАТАЛІЯ МИХАЙЛІВНА

кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник лабораторії загальної психології та історії психології ім. В.А. Роменця Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України, м. Київ, м. Київ

ТРАНСФОРМАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті розглядаються особливості віртуального простору, кіберагресія, пропонується класифікація типів віртуальних особистостей та аналізується трансформації особистості в епоху цифрових технологій.

Ключові слова: *цифрова особистість, віртуальна особистість, кіберсередовище, віртуальна реальність, інтернет-простір, кіберагресія.*

Ідея особистості виникла наприкінці 19-го початку 20-го століть. Проблему особистості досліджували В.М. Бехтерев, О.Ф. Лазурський, Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, О.М. Леонт'єв, К.К. Платонов, Г.С. Костюк, П.Р. Чамата, В.А. Роменець, С.Д. Максименко, В.Ф. Моргун, О.К. Дусавицький, І.Д. Бех, О.Ю. Кульчицький, Б.І. Цуканов, В.Г. Панок, О.М. Ткаченко, В.О. Татенко, Т.М. Титаренко В.В. Рибалко та інші.

Значне число визначень особистості, що відображається у працях українських психологів, свідчить про багатогранність та складність поняття особистості. У 20 сторіччі виник цифровий віртуальний простір, тому вивчення впливу інформаційно-комунікаційних технологій на розвиток та саморозвиток особистості є дуже актуальним і буде постійно розвиватись.

Віртуальна реальність має специфічні особливості:

1. Взаємодія у кіберпросторі здійснюється на інформаційно-психічному рівні.

2. Обмеження звукових та зорових складових при спілкуванні, та переважання вербальних контактів над іншими, позбавляє співрозмовників повноцінного сприйняття одним одного.

3. При віртуальному спілкуванні, у більшості випадків відсутня невербальна взаємодія. Графічне вираження думок, емоцій і почуттів учасників віртуального спілкування посилює сприйняття тексту.

4. Інформаційні лакуни, що виникають при контакті у кіберпросторі заповнюються ілюзіями співрозмовників, в результаті чого психологічні портрети віртуальних знайомих наділяється бажаними для користувача рисами.

5. У кіберпросторі виникає ілюзія повної безпеки, а анонімність і можливість у будь-який момент перервати контакт, створюють

відчуття повного контролю над процесом спілкування. Це робить людей більш відвертими, демонструючи вразливі місця їх психіки.

6. У інтернеті спілкування, нерідко спирається на базові інстинкти, великий обсяг інформації засвоюється фрагментарно, а відсутність логічних зв'язків робить інформацію легко поглинаємою, такою, що засновується більше на емоціях, ніж на аналізі. Таким чином свідомість людини в кіберпросторі є більш уразливою та відкритою для маніпулювання.

7. Нервова система людини не в змозі витримати інтенсивний тривалий процес обробки і осмислення інформації та через певний час включається захисна функція психіки – гальмівна реакція у вигляді гіпнотичного стану, коли рівень сприйняття і переробки інформації різко знижується, однак відбувається посилення процесів її фіксації.

8. Особливості віртуального середовища (анонімність (нік), моделювання множин «Я» (трансформація статі, віку, соціального статусу та ін.) уявна безпека кіберпростору (свобода висловлювань, вираження думок, емоцій і почуттів), персональний контроль (можливість у будь-який момент перервати контакт) і наявність інтерактивних додатків. дозволяють досить швидко подолати заборони при обговоренні ряду тем, детабування яких при спілкуванні в реальному житті буває ускладнено або взагалі неможливо, що створює між співрозмовниками атмосферу довіри та розуміння.

В реальному житті у процесі комунікативної взаємодії близько 70% інформації сприймається людиною через зоровий аналізатор. При смислового сприйнятті інформації на частку кінестетичного компонента (пози, жести, вираз обличчя) припадає 55%, аудіального (модуляції голосу, інтонації, паузи та ін) – 38%, мовного (слова, фрази) – 7% (Mehrabian A., 1971). При віртуальному спілкуванні, у більшості випадків відсутня невербальна взаємодія, що включає: просторову підсистему (міжособистісний простір), погляд, оптико-кінетичну підсистему (зовнішній вигляд співрозмовника, міміка, пантоміміка), паралінгвістичну підсистему (вокальні дані: діапазон, тональність, тембр голосу), екстралінгвістичну (немовну) підсистему (темп мовлення, паузи, сміх та ін.) (Лабунська В.А., 1999). Перцептивна складова віртуального спілкування (процес сприйняття і розуміння співрозмовника, формування його образу) вибудовується (в більшості випадків) на підставі повідомлень, представлених у текстовому форматі.

Графічне вираження думок, емоцій і почуттів учасників віртуального спілкування посилює сприйняття тексту. Можливість багаторазового перечитування і переосмислення написаного, деталізування інформації, виділення смислових нюансів і акцентування на фразеологічних оборотах мови, що нерідко

втрачаються при вербальному спілкуванні, надають змісту тексту більш глибокий сенс, який може бути неправильно інтерпретований людиною під впливом ілюзорних уявлень про співрозмовника.

Можливість автоматичної перевірки орфографії, відсутність часових кордонів дають учасникам спілкування можливість для більш грамотного, точного, лаконічного викладу власних думок, в результаті чого співрозмовник наділяється бажаними для другої сторони достоїнствами (розумом, ерудицією, здатністю до емпатії та ін.) і сприймається більш серйозною та авторитетною.

Динамічна складова у спілкуванні (прояв інтересу до особистості співрозмовника, питання про смаки, інтереси, подробиці особистого життя, проблеми й ін.), створюють уявлення про глибоку зацікавленість віртуального знайомого і персональну спрямованість його емоцій на співрозмовника, формуючи у останнього ілюзорне відчуття власної винятковості і обраності.

Недостатність інформації про реальні якості співрозмовника, наділення його бажаними якостями і рисами, відсутність візуальної складової у спілкуванні, дозволяють вибудовувати ідеальний образ віртуального співрозмовника. Втрата об'єктивності може зробити людину об'єктом психологічного маніпулювання з боку кіберзлочинця.

Основні методи кримінального психологічного впливу злочинця на особистість користувача в кіберпросторі:

1. Інформування. Надання неповної, доповненої спотвореними або вигаданими деталями інформації з метою зміни або формування у жертви певного ставлення до якогось факту або події.

2. Переконавання. Ґрунтується на логічних прийомах доказів. Оскільки доказ складається з трьох частин: тези, аргументів і демонстрації, з метою маніпуляції в ході доказу можлива підміна тези або ж використання в якості доказів тези доводів, вірних частково і при певних умовах. Можливо також застосування свідомо помилкових доводів.

3. Навіювання – навмисний психічний вплив на свідомість людини з метою зміни її поведінкових особливостей, психічного і емоційного стану, при якому відбувається некритичне сприйняття переконань і установок. Навіювання орієнтоване на емоційну сферу жертви і нею не усвідомлюється. В його основі лежить ослаблення дії свідомого контролю жертви і зниження критичності при сприйнятті нею інформації, яку навіюють.

За способом реалізації навіювання поділяється на пряме (імперативне) і непряме. Пряме навіювання припускає використання певних словесних команд, які впроваджуються у свідомість жертви і стають, у подальшому, активними елементами її поведінки. Непряме навіювання здійснюється подачею прихованої інформації і тому не викликає внутрішнього опору у навіюваного.

4. Примус. Відкритий тип впливу, що передбачає психологічний тиск, вимогу, наказ, шантаж, загрозу.

До агресивної поведінки у віртуальному просторі відносяться кіберпереслідування, кіберцькування та кібервбивство. До них належать: тролінг, RIP-тролінг, грифінг кібергрумінг, кібермобінг, кібербулінг, кіберсталкінг, кіберхарасмент, кібертероризм, асистований кіберсуїцид та кібервбивство [1].

Для атак на жертву кіберагресори використовують:

1. Цілодобове втручання в особисте життя жертви за допомогою використання технічних і програмних засобів.

2. Шпигунські і хакерські програми для злову облікових записів та електронних поштових скриньок, відстеження IP-адреси жертви, з метою контролю за її мережевою активністю та отримання геолокаційних даних про її місцезнаходження і переміщення;

3. Організацію кібератак на інформаційно-комунікаційні пристрої жертви за для нанесення їй матеріальної та моральної шкоди.

4. Відсутність тимчасового і географічного обмеження для кіберпереслідування або кіберцькування.

5. Анонімність і безкарність більшості кіберпереслідувачів.

6. Необмеженість аудиторії спостерігачів за цькуванням.

7. Відсутність контролю в мережі інтернет за розміщенням кіберпереслідувачем фото, відео, аудіо і текстових матеріалів, що ображають, принижують та залякують жертву і неможливість їх нейтралізувати або вилучити з інтернет мережі.

9. Швидкість поширення інформації в кіберпросторі.

10. Цифрові технології та спеціальні програми для обробки візуальної (фото і відео монтаж) і аудіальної (аудиомонтаж) інформації з метою створення контенту, що ображає жертву (наприклад, колажів або відеороликів).

11. Можливість приєднання до кіберпереслідування жертви інших осіб, як не знайомих між собою, так і не знайомих з жертвою, що об'єдналися в глобальній мережі інтернет виключно заради процесу цькування.

12. Залучення жертви в протизаконну і протиправну діяльність через інтернет за допомогою обману, залякувань і шантажу.

13. Крадіжки ідентичності переслідувачем з метою нанесення образи і шкоди третій особі нібито від особи жертви.

14. Розголошення у віртуальному просторі конфіденційної інформації жертви (інтимних фотографій, листувань приватного характеру, адреси проживання, місця роботи або навчання, фінансового стану).

15. Комунікаційну ізоляцію жертви – видалення її з груп в соціальних мережах і сервісів миттєвих повідомлень, виключення з ігрового співтовариства, блокування доступу до сайтів, внесення жертви в чорний список, ігнорування дзвінків й таке інше.

16. Псевдовіктимізацію – подання кіберпереслідувачем його жертви її мережевим знайомим і оточуючим людям в ролі агресора і підношення себе в якості жертви. Залучення для доказів «вини жертви» фейкових матеріалів і неправдивої інформації;

17. Контроль поведінки жертви, застосування до неї психологічних маніпуляцій або вчинення на неї психологічного тиску, керування діями жертви через інтернет.

18. Залучення до кіберагресії близьких людей чи членів родини жертви, що посилює для неї психотравмуючу ситуацію.

19. Можливість вчинення кібервбивства за допомогою використання експлойтів.

20. Перенесення переслідування жертви з кіберпростору в реал (можливість сексуального насильства та фізичного нападу, аж до вбивства).

Наслідки кіберагресії для жертви:

1. Психологічні проблеми: виникнення страхів і фобій, панічних атак; розвиток психологічної нестабільності – невпевненості у собі, замкненості, відчуження, безпорадності; негативна зміна самооцінки; погіршення працездатності, порушення пам'яті та зниження концентрації уваги; підвищення вразливості, уразливості, стомлюваності, тривожності, дратівливості, нервозності, конфліктності; втрата мотивації; зниження самоконтролю; невмотивована агресія; розвиток дистресу та депресії аж до суїцидальної поведінки.

2. Соціальні проблеми: виникнення конфліктів у сім'ї, на місці роботи та навчання; порушення комунікативних зв'язків; вимушена зміна місця проживання через страх переслідування; втрата працездатності; втрата соціального статусу; розлади адаптації та соціальна ізоляція.

3. Проблеми зі здоров'ям: порушення роботи органів і систем організму; загострення хронічних захворювань, розвиток безсоння або постійна сонливість, поява нічних кошмарів; порушення апетиту; зниження імунітету; розвиток психічних розладів, психосоматичних, серцево-судинних та ендокринних захворювань; зміна лібідо, аж до фригідності у жінок і імпотенції у чоловіків.

Із-за особливостей віртуального середовища, кіберагресори не можуть адекватно оцінювати шкоду, заподіяну ними жертві через кіберпростір. У кіберпросторі, завдяки широким можливостям для комунікативної взаємодії та інтенсивних інформаційних потоків, виникає перевантаження соціальними контактами, що тягне за собою знецінення цих контактів і стирання межі, яка відокремлює образ реальної людини від його віртуального аватара. Таким чином кіберагресор сприймає взаємодію з віртуальним співрозмовником не як з особистістю, що належить живій, реальній людині, яка має

почуття і емоції, а як з цифровим клоном, що є породженням кіберсередовища, існуючого поза межами реальності.

Віртуальну особистість можна вкрати, продати та купити. У даному випадку йдеться про цифрове життя особистості, яке у Dark Web можна придбати за \$50. Це буде повний набір цифрових даних про користувача – паролі до електронної пошти і акаунтів в соціальних мережах, реквізити платіжних карт і рахунків, віддалений доступ до персональних комп'ютерів і повний список відвідуваних сайтів.

Для розуміння представлення цифрової особистості у кіберпросторі ми провели класифікацію типів віртуальних особистостей:

1) Віртуальна особистість може представляти реально існуючу людину і повністю або частково збігатися з реальною особистістю прототипу;

2) Віртуальна особистість може бути людською особистістю частково або повністю сконструйованою користувачем і представляти одну з сторін його реальної або бажаної особистості, якою користувач в реальності не є, але якою хотів би бути;

3) Віртуальна особистість може бути доповненням до реальної особистості, виступаючи в якості розширення її соціального аспекту в кіберпросторі.

4) Віртуальна особистість може бути відтворенням особистості відомої людини, яка раніше існувала або ж взагалі представляти якусь вигадану особу, що не має відношення до реального світу.

5) Віртуальна особистість може бути одиничною і множинною;

6) Віртуальна особистість може створюватися однією людиною або групою користувачів.

Всі типи віртуальних особистостей можуть не тільки репрезентувати своє «Я» в кіберпросторі, а й розвиватися в ньому.

7) Віртуальні особистості можуть бути відкритими динамічними, якщо користувач/користувачі продовжують розвивати створену віртуальну особистість або ж закритими статичними, коли будь-яке втручання в існуючу віртуальну особистість неможливо через навмисне або випадкове переривання контакту з нею користувача.

8) Віртуальна особистість може існувати автономно і незалежно від свого творця. При цьому не виключений перехід від статичного до динамічного стану в разі отримання доступу до акаунтів, що представляють віртуальну особистість як самого користувача – творця цифрової особистості, так і будь-якої особи, яка отримала до неї доступ і створює власну інтерпретацію цієї особистості.

9) Віртуальна особистість здатна не тільки існувати у віртуальному просторі, але і взаємодіяти з реальними людьми, впливаючи на їх свідомість.

Віртуальний простір створює умови не тільки для самопрезентації і самовдосконалення особистості та інформаційного обміну але й, може наражати на небезпеку користувачів, наприклад, коли вони намагаються самостійно встановлювати діагнози, чи за допомогою віртуальних лікарів, які можуть виявитися особистостями, що в реальності не існують. Відомо, що взаємодія пацієнта та медичного працівника здатна впливати на розвиток ятрогенії. Ятрогенію можуть викликати: дії або бездіяльність будь-якого медичного працівника, що вчинені умисно, з необережності, з-за його недостатньої кваліфікації, через халатність або що сталися з незалежних від медичного працівника обставин.

У зв'язку зі стрімким розвитком цифрових технологій, проблеми виникнення ятрогеній розширилися, що дало нам можливість доповнити перелік ятрогеній введенням нового поняття – кіберятрогенії. Кіберятрогенія є наслідком спроб самостійного встановлення діагнозу за допомогою інформаційно-комунікаційних пристроїв, підключених до інтернету, а також консультування на інтернет-сайтах у медичних фахівців, які мають медичну освіту або позиціонують себе у віртуальному просторі в якості фахівців медичного профілю, але такими не є, чи взагалі можуть бути штучними віртуальними особистостями.

Ми бачимо, що важливими є і такі характеристики віртуальної особистості як рамки її існування та спрямованість розвитку.

Розвиток глобальної мережі інтернет та інформаційно-комунікаційних пристроїв чинять серйозний вплив на ідентифікаційні процеси особистості. Кіберпростір позатериторіальний і кіберкультуральний (оскільки у віртуальному просторі відбувається взаємодія і взаємопроникнення різних національних культур, що призводить до виникнення унікального культурного середовища, в якому формуються свої специфічні соціальні норми). Він розвивається за своїми законами і правилами.

Завдяки сучасним інформаційним технологіям і новим структурам дистанційних комунікацій дає безліч альтернатив для самовизначення особистості, що неминуче призводить до порушення національної і громадянської ідентифікації. Незавершеність ідентифікаційних процесів створює труднощі у формуванні національної ідентичності в молодіжному середовищі, оскільки ключові аспекти ідентичності, такі як історія народу, мова, національні традиції, культура, релігія, етнічна приналежність, в умовах віртуального простору, опиняються поза територіальними державними кордонами, що суттєво впливає на становлення особистості та усвідомлення нею належності до певної нації і народу. Віртуальне середовище робить процес соціалізації і самоідентифікації неконтрольованим і стихійним. Збереження національної

ідентичності та української культури в умовах глобалізації є одним з найголовніших завдань нашого суспільства.

Глобалізація та розвиток нових технологій, розширення меж віртуального простору, створюють умови для необхідності адаптації особистості в умовах інтернет-економіки. Стрімкий розвиток і впровадження нових технологій змінить попит на певні професії, наприклад, пов'язані з обслуговуванням застарілих інформаційних і комунікаційних засобів. Завдяки автоматизації багатьох процесів, що раніше виконувались людьми, частка низькокваліфікованої праці буде знижуватися, у зв'язку з чим з'являться нові форми зайнятості. Для налаштування і управління сучасними цифровими пристроями буде необхідний спеціально навчений персонал, через що інтелектуалізація і персоналізація праці зросте.

У сучасних умовах ринку праці від працівника потрібно не тільки здатність застосовувати інформаційні технології і обробляти інформацію, але також вміння вчитися і знаходити нові знання в різних, інколи не пов'язаних між собою областях. За допомогою телекомунікаційних технологій та спеціальних програмних засобів, сьогодні можна пройти якісне дистанційне навчання, слухаючи лекції визнаних у всьому світі фахівців і отримати диплом міжнародного зразка, що підвищує шанси на працевлаштування. Можливості віртуального простору істотно розширюють межі пошуку вакансій і вибору місця роботи, що максимально відповідають умінням та потребам особистості. Потреби в інтелектуальних і високотехнологічних сферах неминуче призведуть до появи нових професій, де ключовими будуть здібності аналізу даних і управління складними технологічними процесами. Це спричинить за собою зміну критеріїв пошуку співробітників і вимог до персоналу. Найбільший пріоритет будуть мати кандидати, які володіють знанням іноземних мов та навичками роботи спеціальних комп'ютерних програм, які мають релевантний досвід в різних сферах діяльності, вміють швидко адаптуватися до мінливих умов ринку, освоювати нові області знань, здатні перепрофілюватися і справлятися з мультизадачністю, які мають креативне мислення і демонструють гарні комунікативні навички.

Працівники, орієнтовані на вузьку спеціалізацію, що слабо володіють інформаційними технологіями, проявляють недостатню гнучкість у пристосуванні до змін, будуть поступово витіснені з ринку праці.

Часта зміна місця роботи, перепрофілювання або повна зміна сфери діяльності в умовах глобалізації ринку праці інтернет-економіки є не недоліком, а перевагою, оскільки вони розширюють можливості самореалізації особистості, застосування її знань на практиці і професійного росту.

На розвиток особистості будуть чинити вплив:

- удосконалення інформаційно-комунікаційних пристроїв;

- стрімкий розвиток цифрових технологій широкого застосування;
- уніфікація і глобалізація суспільства;
- ускладнення віртуальної реальності;
- виникнення інформаційного середовища взаємодії віртуальних особистостей, що не є аватарами реально існуючих живих людей, які ними керують;
- розширення можливостей доповненої і змішаної реальності;
- розвиток медичних технологій, що дозволять людині не тільки відновлювати втрачені функції (у тому числі і психічні), але й дадуть можливість удосконалення людини (біонічне протезування, чіпування, тощо).

Цифрові технології дають можливість людям з обмеженнями знову вести повноцінне життя: нейропротезування дозволяє людям, що втратили можливість бачити, чи чути, отримати кібернетичний зір і слух, біонічне протезування дає можливість нормально функціонувати, екзопротези – рухатися тим, хто паралізований.

Кібернетичні протези не тільки замінять втрачені кінцівки, але і перевершать їх можливості. Так наприклад механічна кисть обертається на 360 градусів. Штучні очі дозволять бачити на мільйони кольорів більше, ніж звичайні і в будь-якому діапазоні. Слухові імпланти дадуть можливість чути те, що не здатні чути людські вуха. Чіпи, вбудовані в кору головного мозку створять прямий інтерфейс між технікою і людиною, зробивши непотрібними пульти дистанційного керування і дозволять керувати цифровими пристроями силою думки. Це неминуче приведе до змін розвитку особистості та її самосприйняття.

Стрімкий розвиток цифрових технологій дає можливості для розвитку такого напрямку, як перенесення людської особистості в цифровий формат, що зробить можливим збереження вихідної свідомості і пам'яті донора у вигляді програмного забезпечення з можливістю його подальшого завантаження у віртуальну реальність або новий біологічний чи кібернетичний об'єкт. Проблемою при цьому буде стабільність цифрової особистості в нових формах і умовах існування цифрового безсмертя.

Будуть неминуче виникати питання технічного (цифрові збої, віруси, живлення і стабільність системи, в яку буде інтегруватися цифрова особистість) етичного і юридичного характеру (кіберзлочинність, покарання, переривання існування особистості – delete, тобто цифрова смерть).

Якщо людство отримає можливість перезаписувати особистість і інсталювати її клони в нові фізичні тіла, чи це буде етичним по відношенню до вихідного оригіналу особистості і його близьких? Адже якщо можна буде записати особистість в мозок біологічного або

цифрового клону, значить можна створити більше однієї копії оригіналу?

До яких змін особистості і соціуму приведуть кібернізація і вдосконалення людини і якими будуть перспективи цифрового безсмертя особистості, це питання часу, але безумовно особистість адаптується, трансформується та буде змінюватись в нових умовах існування світу. Злиття усіх видів реальності призведе до появи нових типів особистості, які будуть існувати, взаємодіяти та розвиватись в складно влаштованій синтезованій реальності за її законами. Це змінить психіку але відкриє нові можливості для розвитку особистості та її самореалізації.

Список використаної літератури:

1. Бугайова Н.М. Кримінальний психологічний вплив у злочинах проти особистості в кіберпросторі. / Сучасний стан криміналістичного забезпечення досудового розслідування: збірник матеріалів конференції. / Київ. ННІН^{№2} НАВС.– К.: ННІ ^{№2} Національної академії внутрішніх справ, 2017. – 476 с.– С.75-79.

References:

1. Bugajova N.M. Kryminal'nyj psihologichnyj vplyv u zlochynah proty osobystosti v kiberprostorі. / Suchasnyj stan kryminalistychnogo zabezpechennja dosudovogo rozsliduvannja: zbirnyk materialiv konferencii'. / Kyi'v. NNIN^{№2} NAVS.– K.: NNI ^{№2} Nacional'noi' akademii' vnutrishnih sprav, 2017. – 476 s.– S.75-79.

Бугаева Н.М.

Трансформация личности в эпоху цифровых технологий

В статье рассматриваются особенности виртуального пространства, киберагрессия, предлагается классификация типов виртуальных личностей и анализируется трансформации личности в эпоху цифровых технологий.

Ключевые слова: *цифровая личность, виртуальная личность, киберсредовище, виртуальная реальность, интернет-пространство, киберагрессия.*

Bugajova N.V.

Personality Transformation in the Digital Age

The article deals with the features of virtual space, cyber aggression, proposes the classification of types of virtual personalities and analyzes the transformation of personality in the digital age.

Key words: *digital personality, virtual identity, cyber environment, virtual reality, internet space, cyber aggression*