

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

**МАНІПУЛЯЦІЇ СВІДОМІСТЮ У КІБЕРПРОСТОРИ:
СМЕРТЕЛЬНІ ІГРИ**

У статті розглядаються особливості агресивного психологічного впливу на особистість людини у інтернет-просторі на прикладі суїцидальних ігор у групах смерті, та піднімаються питання психологічної кібербезпеки.

Ключові слова: *кіберсередовище, інтернет-простір, віртуальна реальність, маніпулювання, асистований кіберсуїцид, маніпулятивний кіберсуїцид, деструктивні ігри, суїцидальні ігри.*

Розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій розширив можливості агресивного психологічного впливу на особистість у віртуальному світі. З 2016 року в інтернет-просторі з'явилися суїцидальні ігри. У зв'язку з постійним розширенням різновидів кіберсуїциду (Бугайова Н., 2005) нами було розширено класифікацію самогубств. До неї увійшли асистований та маніпулятивний кіберсуїцид (Бугайова Н., 2018) – поняття яких ми ввели на підставі виникнення суїцидальних взаємовідносин суїцидента та того, хто чинить на нього деструктивний психологічний вплив за допомогою віртуального простору.

Маніпулятивний суїцид – суїцид, що скоює людина під психологічним впливом злочинця, який маніпулює свідомістю жертви з метою доведення її до самогубства

Асистований кіберсуїцид – одна з форм психологічного насильства над особою з боку іншої особи, яка доводить жертву до суїциду, в результаті психологічних маніпуляцій або психологічного тиску (наприклад, у «Групах смерті»), та яка керує його діями через інтернет.

Взаємодія у кіберпросторі здійснюється на інформаційно-психічному рівні. Завдяки особливостям віртуальної реальності, у користувачів інтернету 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.

У інтернеті спілкування, нерідко спирається на базові інстинкти, великий обсяг інформації засвоюється фрагментарно, а відсутність логічних зв'язків робить інформацію такою, що легко поглинається, яка

засновується більше на емоціях, ніж на аналізі. Таким чином свідомість людини в кіберпросторі є більш уразливою та відкритою для маніпулювання.

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. У дітей це відбувається через 15-20 хвилин, у дорослих через 40-50. У цьому стані рівень сприйняття і переробки інформації різко знижується, однак відбувається посилення процесів її фіксації. Фактично ми стикаємось з програмуванням поведінки, а простіше кажучи, з прямою дією на підсвідомість людини.

З осені 2015 року у соціальній мережі "ВКонтакте" з'явився ряд спільнот, де прямо або побічно обговорювалася тема суїциду. До виникнення груп смерті в мережі існувала група f57, де користувачі публікували шоківий контент, в тому числі і зі сценами суїцидів.

Масову популярність серед підлітків "групи смерті" здобули після загибелі школярки Рени з Усурійська, яка наклала на себе руки, стрибнувши під потяг. Після загибелі Рени, в мережі почала ширитися інформація про те, що Рина наклала на себе руки після перегляду відео в групі "f57", яка пізніше була названа закритою суїцидальною сектою, а Рина була названа її першою жертвою. У 2016 році суїцидальні групи стрімко розповсюджуються у інтернет-просторі.

Розглянемо психологічний вплив проти особистості в кіберпросторі на прикладі груп смерті ("Розбуди мене у 4:20", "Море китів", "F57", "F56", "F58" та ін.) що пропонують квести, які складаються з 50-ти завдань, де останнім є вчинення гравцем суїциду.

На початку квесту куратори вивідують особисті дані гравця: ім'я, прізвище, номер телефону, адресу проживання і школи, дані близьких, просять паролі від сторінок в соц. мережах. Можуть просити повідомити номери кредитних карт батьків або інших близьких, а також інформацію про фінансовий стан. Ця інформація використовується у подальшому кураторами для вчинення психологічного тиску, погроз та шантажу.

На виконання завдань з самопошкодженнями куратор відводить від 40 хвилин до 3 годин. Жорсткі часові рамки не дають можливості гравцю обдумати, проаналізувати ситуацію чи з кимось порадитись. Він в цейтноті хвилюється і починає робити хибні кроки. Ми бачимо, що в якості тиску на жертву використовується обмеженість у часі для прийняття нею вчинення певних дій.

Завдаючи собі каліцтва за завданнями квесту, учасник гри долає бар'єр, закладений природою – інстинкт самозбереження. В кінці гри людина настільки ослаблена і стомлена, що останній крок може здаватися їй звільненням від страждань, а не тільки від проблем, які в неї є. До того ж самоушкодження, які завдають собі учасники квестів, дозволяють надалі стверджувати, що жертва, якою маніпулювали, була схильна до суїциду.

Учасник гри, за вимогою куратора, повинен прокидатися кожен день у 4:20 для отримання та виконання завдань. За версією кураторів, 4:20 – час, коли кити здійснюють самогубства. Але кити не здійснюють самогубств. Вони орієнтуються у просторі за допомогою ехолокації і їх збиває шум кораблів або підводних човнів. Саме порушення орієнтування в просторі або нейроінфекція змушують китів викидатися на берег. Гравців навмисно вводять в інформаційну оману. Також постійно прокидаючись у 4:20, підліток перестає контролювати ситуацію.

Змушуючи гравця кожен день вставати о 4:20, куратори вводять його організм в стан постійного стресу, а у стані стомлення людина стає легко доступною для психологічних маніпуляцій. Регулярно не висипаючись, гравець починає плутати реальність та фантазію, сон і дійсність. Іноді на останніх етапах квесту, гравцю говорили: "Ти зараз спиш, щоб прокинутися, тобі треба зробити крок з вікна". І підлітки це робили – уявляючи, що не вбивають себе, а прокидаються.

У ході квесту, кожен раз після підйому у 4:20 пропонуються найбільш небезпечні завдання: пройти по краю даху або піднятися на будівельний кран. Тепер знаходять пояснення нещасні випадки, коли гинули підлітки, зірвавшись з будівельного крана або з даху покинутого будинку. Найімовірніше це були невдало виконані завдання квестів.

Відомо, що для впливу на людину з метою зміни її поведінки, необхідно запустити в її мисленні механізм послідовності, тому що, взяв на себе, навіть несвідомо, зобов'язання, людина буде намагатися їх виконати. Саме тому від гравців ще на початку вимагають вагомих підтверджень про серйозність їх суїцидальних намірів та рішучість йти до кінця у грі.

Гравці у ході квесту повинні виконувати завдання, які є небезпечними, аморальними, протиправними. Куратори вимагають фіксувати всі дії на фото або відеокамеру, нікому нічого не повідомляти. У разі несвоєчасного або неякісного виконання завдань, гравців погрожують видалити з гри. У процесі віртуального спілкування куратори складають психологічний портрет кожного нового гравця для визначення його психологічних вразливостей з метою розробки для нього

індивідуальних завдань для посиленого впливу на слабкі місця його психіки. На останніх етапах гравцю надсилають посилення, пройшовши по якому зловмисники дізнаються його геолокаційні дані і IP адресу. Щоб примусити гравця виконати останнє завдання квесту, йому починають погрожувати і шантажувати, роблячи мішенню впливу або любов до близьких (обіцяють їх вбити), або страх ганьби (погрожують розповсюдити ганебну інформацію або відправити фото та відеодокази того, що робила дитина, на роботу батькам, чи у навчальний заклад).

Не дивлячись на те, що смертельна гра "Синій кит" пішла на спад, час від часу в Україні відбуваються випадки, пов'язані з суїцидальними групами, але вони носять одиничний характер. Так 30 травня 2018 року, в Києві на Хрещатику шістнадцятирічна дівчина перерізала собі вени. Як виявилось, вона була учасницею групи "Синій Кит". Двома місяцями раніше в Одеській області 8 березня одинадцятирічний підліток скоїв суїцид. Він також захоплювався суїцидальною грою "Синій Кит". Однокласники загиблого розповіли, що за два тижні до самогубства він говорив, що досяг високого рівня і тепер куратор "Синього кита" дає йому серйозні завдання.

Наприкінці 2017 року у інтернет-мережі з'явилась нова деструктивна гра – "Червона сова". Потрапляють в групу "Червона сова" трьома способами: можна самому подати заявку, прийняти пропозицію куратора, який виходить на потенційного гравця самостійно або ж у гру дитину може запросити знайомий, який вже є членом групи "Червона сова". Особливістю прийому в гру є те, що в групу включають виключно дітей і підлітків.

За участь у грі пропонується міфічний приз. Немає конкретного повідомлення, що це буде за приз, але зазвичай дитині пропонується саме те, чим вона найбільше хоче володіти. Для одних це комп'ютер, для інших – смартфон, для третіх – будь-яка іграшка. Не спати 12 годин – це одна з умов знаходження в грі.

Необхідно цілодобово перебувати онлайн і кожні 20 хвилин на питання куратора: "Сова не спить?" гравцеві потрібно відповідати: "Сова ніколи не спить". Такий постійний контакт необхідний для контролю за тим, що гравець не спить.

Додатковим методом перевірки є перегляд відео, що надсилаються адміністратором групи, сюжет яких дитина повинна переказати. У більшості випадків відеоряд складається з кадрів, що представляють собою низку фотографій post mortem та іншого шокуючого контенту, різних символів, мерехтливих кольорових геометричних фігур, які

переміщуються в просторі і анімованих "страшних" картинок. Куратори обіцяють, що в разі ретельного виконання завдань, гравець побачить сакральний світ, недоступний звичайним людям. Також гравцеві забороняється будь кому розповідати про те, що він вступив в групу і почав гру.

Перше завдання – перехід за посиланням, надісланої куратором, нібито для того, щоб гравець залишив свій слід до Червоної сови. При переході видає помилку і саме в цей момент відбувається визначення геолокації.

Другим завданням є нанесення незначних самоушкоджень для доказу твердості своїх намірів в тому, щоб йти в грі до кінця – порізати або проколоти палець, подряпати руку і таке інше. Серйозність завдань з самоушкодженнями поступово ускладнюється – порізати руку глибоко, порізати вени на зап'ясті, здійснити вчинок, який загрожує життю дитини тощо. Фото або відеозвіти про виконані завдання пересилаються куратору.

Одним із завдань гри є розповісти якомога більше правдивої інформації про своїх знайомих з соціальної мережі, а також про їх рідних і близьких. Це ще одне джерело, за допомогою якого зловмисниками дізнається особиста інформація про майбутніх гравців і саме вона надалі використовується кураторами для шантажу і загроз щодо нових гравців.

Куратори надсилають гравцям не тільки жорстке відео, яке їм потрібно дивитися в дві години ночі, але і психоделічну музику, яку вони повинні слухати. Такі завдання можуть чинити негативний вплив на психіку вразливих дітей і підлітків. Методом маніпулювання свідомістю, за допомогою шантажу і погроз, наприкінці гри, куратори змушують гравця вчинити суїцид.

Позбавлення сну загрожує складними наслідками для зростаючого організму. Катування позбавленням сну застосовувалися в середньовіччі, за часів війни у В'єтнамі, при сталінізмі в 1936-1938 роки НКВС використовувався конвеєрний метод допиту, при якому окремим заарештованим багато днів не давали спати, через що вони божеволіли.

Депривація сну має певну динаміку від головного болю, що поступово наростає, почервонінню очей, втоми, запаморочення до дезорієнтації в часі і просторі, втраті самоідентифікації, порушенню роботи всіх органів і систем.

Слід знати, що депривація сну має наступну динаміку: спочатку з'являється головний біль та біль в очах, втома, запаморочення, порушення терморегуляції, уповільнення часу реакції, потім виникають мовні порушення, падіння гостроти зору, міалгії, зменшення здатності до

концентрації уваги, можуть з'явитися нервові тики, зорові і слухові галюцинації, страх, провали в пам'яті, поступово починається дезорієнтація у часі і просторі, втрата самоідентифікації, різко знижується імунітет, йде порушення роботи всіх органів і систем організму, в результаті відбуваються незворотні процеси і настає смерть.

В залежності від індивідуальних особливостей організму, симптоми проявляються раніше або пізніше і мають різну ступінь вираженості.

30 листопада 2017 року в Києві зникла чотирнадцятирічна Лера Першко. Мати, яка шукала дочку, дізналася від знайомих, що її бачили в Умані. Коли Леру знайшли, вона була дезорієнтована, вела себе відчужено, на руках були порізи, телефон, що їй належав, був повністю розібраний, а в кишені виявили інструкцію з завданнями квесту. Дівчинка дуже здивувалася тому, що її шукають, оскільки була впевнена в тому, що їде до бабусі, яка живе в п'ятдесяти кілометрах від Умані. На думку представників поліції, ведучих розслідування, неадекватна поведінка дитини стало наслідком її участі в грі "Червона сова". Лера перебувала в стадії сильного нервового виснаження, тому була дезорієнтована в часі і просторі і не пам'ятала, що з нею сталося.

Чим приваблюють групи смерті? По-перше, ігрова діяльність займає важливе місце в житті дитини. Діти сприймають небезпечні завдання, як гру.

По-друге, увага з боку кураторів сприймається дитиною як серйозне ставлення до її проблем. Віртуальний співрозмовник викликає у дитини довіру, виявляє розуміння та інтерес до того, чим дитина живе, не засуджує її.

По-третє, за допомогою небезпечної гри відбувається задоволення інтересу дитини до незвіданого та забороненого. Гра цікава для дитини екстримом, порушенням меж дозволеного, таємницею. Підлітки уособлюють себе з китами – не зрозумілі, не почуті близькими, викинуті океаном життя.

Завдяки певним особливостям психіки дітей і підлітків, віртуальний простір їх приваблює. Їх привертає ефект новизни, їм притаманні захопленість, азарт, довірливість, юнацький максималізм, схильність до романтизації, для них характерно експериментування з дійсністю, вони гостро відчувають самотність, у них відсутнє розуміння кінцевості життя. Вступаючи у смертельну гру, підлітки прагнуть випробувати свою силу волі і довести оточуючим свою самостійність та дорослість.

Психіка дітей ще формується, тому їм притаманні: емоційна нестабільність, слабкий вольовий контроль, крайності у вирішенні

проблем. Відсутність досвіду і невміння абстрагуватися не дозволяють прогнозувати і прораховувати наслідки своїх дій. Підпорядкування авторитету, прагнення до ризику, страх бути вигнаним з групи грають значну роль у тому, що діти залишаються у смертельній грі, навіть коли усвідомлюють небезпеку.

Інформаційні та комунікаційні web-ресурси аутоагресивної спрямованості створюють підвищену суїцидальну небезпеку для користувачів з нестійкою психікою, тим більше, дітей та підлітків, і є теоретичною базою для аутоагресивно налаштованих користувачів.

У кураторів смертельних ігор є ряд проміжних цілей – здійснення маніпуляції свідомістю і управління поведінкою жертви, отримання особистої інформації про людей, яку можна потім використати в своїх протиправних, злочинних цілях, і основна – довести дитину до вчинення самогубства. У певних ситуаціях проміжні цілі можуть виступати в якості ведучих. Все залежить від того, хто знаходиться по той бік монітору. На нашу думку, це не однорідна публіка. Серед кураторів сайтів, присвячених смертельним іграм можуть бути:

1. Люди, які хочуть самоствердитися – маніпулятори, що підвищують власну самооцінку, маніпулюючи життями інших. Приклад тому затриманий в Підмосков'ї Філіп Будейкін (Філіп Лис). Який створив групи смерті. В одному з інтерв'ю, він говорить: "Є люди, а є біомусор. Це ті, хто не представляє ніякої цінності для суспільства і несе або принесе суспільству тільки шкоду. Я чистив наше суспільство від таких людей".

2. Шахраї виманюють номери кредитних карт та ін. інформацію, а також вимагають у дітей гроші, шантажуючи їх.

3. Злочинці, що продають фотографії з самоушкодженнями і відеоролики з реальними самогубствами у Deep Web.

4. Маніяки і збоченці, які отримують задоволення від того, що доводять людину до самогубства.

5. Тоталізатор, що працює в Deep Web, де на дітей робляться ставки: хто дійде до кінця (вбивство)

6. Жертвоприношення, яке використовують сатаністи для проведення ритуалів.

7. Частина інформаційної війни – акція, спрямована на знищення підростаючого покоління.

8. Через "групи смерті" терористи можуть використовувати дитину, як живу бомбу. Це можна зробити, змусивши дитину виконувати чергове завдання квесту.

9. Відпрацювання механізмів деструктивного впливу на особистість за допомогою віртуального простору.

Управляти тими, хто став жертвою такого вірусу, можна тільки через віртуальний простір, однак його жертвами стають реальні люди в реальному житті.

Є різні думки про те, навіщо була створена гра "Червона сова". Одні вважають її трансформацією "Синього кита", інші – спеціально вигаданим блогерами хайпом для накручування лайків, треті – черговою самостійною смертельно-небезпечною грою.

30 червня 2018 року з'явилася ще одна небезпечна гра – Момо. Вона була зафіксована в WhatsApp у латиноамериканських країнах, пізніше в Telegram і Skype. В ВКонтакте і Facebook виникли сторінки з зображенням Момо, але це найімовірніше, були фейкові сторінки, які, безумовно, популяризували цей містичний персонаж.

Дитина отримувала запит на листування в WhatsApp від користувача Момо і страшною аватаркою із зображенням жіночої фігури на курячих лапах, створеною японським майстром ляльок Мідорі Хаяші. Зазвичай від Момо надходили повідомлення з питанням: "Як справи?" Момо додавалася в контакти до користувачів, а потім починала тероризувати їх нічними повідомленнями змісту, що лякав зображеннями сцен насильства і дзвінками.

Дитина повинна була погодитись почати гру. Момо давала екстремальні завдання (піти вночі на пустир, спуститися в темний підвал, піднести до горла ніж, порізати руку або якусь іншу частину тіла, тощо) і, у разі невиконання, переходила до шантажу і погроз. Наприклад, залякувала тим, що вб'є близьких або наше на сім'ю прокляття. Якщо користувач писав або телефонував за номером, який належав Момо, він тим самим відкривав доступ до особистої інформації, що зберігалася на смартфоні – до телефонних контактів, фото і відео матеріалів, геолокації (якщо, звичайно, її автоматичне визначення не вимкнено), а також надавав доступ до відеокамери й мікрофона. Після цього Момо мав достатню кількість різноманітних особистих даних, які дозволяли залякувати і шантажувати дитину.

Слід підкреслити, що не існує програм, повністю захищених від усіх загроз і абсолютно безпечних, якщо мова йде про інтернет і програми, які містять і накопичують особисту інформацію користувачів. Тим більше, що досконалих програм взагалі не існує, завжди знайдуться ті чи інші уразливості, які будуть використовуватися хакерами для своїх цілей.

Гра Момо дозволяла зловмисникам красти особисту інформацію користувачів, з метою її подальшого використання для вимагання та шантажу, а також підбурювання до агресивних і аутоагресивних дій.

Потрібно пам'ятати, що проникаючи в гаджети, вірус впроваджується в телефонну пам'ять і додатки, зчитуючи і передаючи зловмисникам базу контактів і особистих даних. Вірус може керувати мікрофоном і відеокамерою жертви, таким шляхом до злочинців потрапляють особисті фотографії, відео, текстові файли і записи розмов користувачів. А якщо згадати про синхронізацію, то можна зрозуміти, що зловмисники можуть отримати не тільки інформацію про користувача, яку він зберігав на девайсах, але і ту, яка коли-небудь потрапляла в інтернет.

12 річна дівчинка з Буенос-Айреса, 29 червня покінчила з собою, а за декілька днів до скоєння суїциду спілкувалася з незнайомим вісімнадцятирічним хлопцем, у якого на аватарці було зображення Момо. Вона обговорювала з ним свої психологічні проблеми. Це стало відомо після того, як поліція перевірила контакти в телефоні дитини і знайшла листування зі зловмисником. За словами поліції саме цей інтернет-знайомий довів дитину до самогубства, оскільки з його номера було відправлено фото ляльки в крові з наказом зробити дівчинці з собою те ж саме. Крім випадку в Аргентині, постраждали були в Мексиці, Колумбії, Іспанії, Німеччині, Індії та Бангладеш.

Резонансну тему Момо використовували блогери для накручування рейтингів своїх сторінок в соціальних мережах. Вони створювали фейкові акаунти з метою листування з користувачами.

На початку серпня стало відомо, що в Японії знешкодили Момо, створену японським хакером. Із-за високої швидкості навчання і знання кількох десятків мов, небезпечний бот визнали агентом штучного інтелекту.

На нашу думку, Момо може бути самотійною смертельно-небезпечною грою, що представляє, по суті, черговий етап дослідження деструктивного впливу інформаційних технологій на людську психіку, варіантами соціальної інженерії.

Незалежно від того, як називається гра – "Синій кит", "Червона сова", будь-який "Білий лелека", або "Момо", і які її завдання, суть зберігається – залучення в гру, вивідування особистої інформації, введення в змінений стан свідомості, маніпуляція свідомістю, шантаж, погрози, подолання у жертви бар'єру самозбереження і виведення її на самознищення – головне для тих, хто організує і контролює гру, щоб вони самі не опинилися в програвші.

Деструктивні ігри сприяють виникненню фізичних і психологічних розладів у дітей, підлітків і молоді, викликають появу тривожності, страхів, дратівливості, безсоння, сприяють виникненню депресії, а також розвитку агресивної та аутоагресивної поведінки.

За всіма ознаками, ми зіткнулися з таким явищем, як кіберкомунікаційний інформаційно-психологічний вірус, що поширюється серед інтернет користувачів незалежно від початкового джерела його виникнення. По суті, ми стикаємося з феноменом, коли створений людиною інформаційний продукт транслюється, трансформується і клонується в кіберпросторі, підкоряючись законам віртуальної реальності, використовуючи уразливість людської психіки, яка доступна для маніпулювання в кіберсередовищі.

Дослідження механізмів психологічного впливу на психіку дітей та підлітків соціальних мереж та сайтів з аутоагресивним контентом, дозволить вивчити особливості деструктивних комунікацій у віртуальному середовищі та розробити превентивні заходи протидії цьому негативному явищу.

Література

1. Бугайова Н.М. "Агресивний психологічний вплив на особистість у кіберпросторі". Актуальні проблеми психології: збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України. – Київ; Ніжин : ПП Лисенко, 2017. – Том IX. – Загальна психологія. Історична психологія. Етнічна психологія. – Вип. 10.
2. Бугайова Н.М. Кримінальний психологічний вплив у злочинах проти особистості в кіберпросторі. Сучасний стан криміналістичного забезпечення досудового розслідування: збірник матеріалів конференції. / Київ. ННІ№2 НАВС.– К.: ННІ №2 Національної академії внутрішніх справ, 2017. – 476 с.– С.75-79.
3. Бугайова Н.М. Особливості взаємодії людини в кіберпросторі та кібербезпека. Актуальні проблеми психології «Загальна психологія. Історична психологія. Етнічна психологія» Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН України / За ред. С.Д. Максименка, Т.IX, в.9, К., 2016.

References

1. Buhaiova N. M. "Aggressive psychological impact on personality in cyberspace." Actual problems of psychology: collection of scientific works Of the Institute of psychology named after G. S. Kostyuk of NAPN of Ukraine. – Kyiv; Nizhyn: Lysenko state of emergency, 2017. – Volume IX. – General psychology. Historical psychology. Ethnic psychology. – Issue. 10.
2. Buhaiova N. M. Criminal the psychological impact of the offences against the person in cyberspace. Current state of forensic support of pre-trial investigation: proceedings of the conference. / Kiev. N NO. 2 NAVD.– K.: NNI №2 of the National Academy of internal Affairs, 2017. – 476 P. – P. 75-79.

3. Buhaiova N. M. Features of human interaction in cyberspace and cybersecurity. Actual problems of psychology " General psychology. Historical psychology. Ethnic psychology " collection of scientific works Of the Institute of psychology named after G. S. Kostyuk of NAPN of Ukraine / ed. S. D. Maksimenko, Vol. IX, V. 9, K., 2016.

Бугаева Н.М.

Манипуляции сознанием в киберпространстве: смертельные игры

В статье рассматриваются особенности агрессивного психологического воздействия на личность человека в интернет-пространстве на примере суицидальных игр в группах смерти, и поднимаются вопросы психологической кибербезопасности.

Ключевые слова: *киберсреда, интернет-пространство, виртуальная реальность, манипулирование, ассистированный киберсуицид, манипулятивный киберсуицид, деструктивные игры, суицидальные игры*

Buhaiova N.M.

Aggressive psychological impact on personality in cyberspace

The article deals with the features of aggressive psychological impact on the personality of a person in the Internet space on the example of suicidal games in groups of death, and raises questions of psychological cybersecurity

Key words: *cyberspace, virtual reality, manipulation, assisted cybersuicide, cybersuicide manipulative, destructive game, suicidal game*