

УДК 316.77

*М.А. Рябов, Н.А. Боченкова***ДИНАМИКА И СОЦИАЛЬНЫЕ ФАКТОРЫ АГРЕССИВНЫХ ТРЕДОВ В ГЕЙМЕРСКИХ ИНТЕРНЕТ-ПАБЛИКАХ**

Раскрываются основные особенности агрессивного сетевого взаимодействия в среде активных игроков в онлайн-игры. Рассмотрено влияние различных социальных факторов на проявление агрессии в сетевом взаимодействии. Обозначены базовые триггеры возникновения и развития агрессивного треда. Для активных геймеров игра является важной составляющей повседневности, с ней связаны многие эмоциональные реакции. Игра обладает не только досуговой функцией, но и дает возможности самореализации и самоутверждения, в том числе в геймерских сообществах. Агрессия является относительно дешевым ресурсом поддержания своих позиций в сообществе, поскольку онлайн, особенно при условии сохранения анонимности, заметно снижает возможности сообщества по применению ответных санкций на отклоняющееся поведение. Чаще всего агрессия вызывает ответную агрессивную реакцию, впрочем, как правило, не слишком продолжительную. Общественно значимые события могут служить как основным фактором возникновения агрессии в общении, так и побочным элементом, дающим дополнительное пространство для оскорблений на национальной или какой-либо еще почве. Тем не менее, геймерская тематика в агрессивных тредах превалирует. Агрессия возникает на фоне неудачного игрового командного взаимодействия, а также как проявление «фанатских» споров, когда болельщики разных команд оскорбляют противников. Таким образом, могут быть выделены следующие основания для проявления агрессии в публичных обсуждениях пользователями групп с геймерской тематикой. Во-первых, возможность уходить от социальных ролей, направляющих нормы поведения. Во-вторых, поверхностное общение, обусловленное несколькими участниками. Кроме того, в негативных тредах существуют толчки для проявления агрессии. Это как темы постов, имеющие отголоски социальных проблем или раскрывающие чувство фрустрации у индивидов, так и комментарии пользователей, носящие агрессивный характер.

Ключевые слова: сетевая коммуникация, интернет-коммуникация, агрессия, геймеры, троллинг, триггеры агрессии, агрессивный тред, динамика агрессивного треда.

DOI: 10.35634/2587-9030-2022-6-3-324-334

Ссылка на статью:

Рябов М.А., Боченкова Н.А. Динамика и социальные факторы агрессивных трендов в геймерских интернет-публичках // Вестн. Удм. ун-та. Социология. Политология. Международные отношения. 2022. Т. 6, вып. 3. С. 324–334. <https://doi.org/10.35634/2587-9030-2022-6-3-324-334>

Введение

Агрессивное поведение в процессе коммуникативного взаимодействия бывает сложно объяснить исключительно психологическими факторами. Агрессивные высказывания в интернете зачастую связаны с внешними событиями, особенно с новостями про политику, несчастные случаи или жизнь знаменитостей. Распространение коронавируса повлияло как на количество времени, проведенное в сети [9], так и на уровень агрессии, проявляемой пользователями сети [4]. Появление свободного времени, а также некоторые социальные аспекты: рост цен, потеря работы или изменение графика, давление со стороны СМИ, противоречивые действия государства и многое другое – поспособствовало увеличению агрессивных высказываний среди пользователей интернета. На специфику общения пользователей влияют их гендерные особенности [5]. Исследователи отмечают, что между мужчинами и женщинами различаются формы проявления агрессии. Если мужчины выражают агрессию более эмоционально, грубыми высказываниями, не ограничивая себя, то женщины делают это завуалированно, с оценочными суждениями и долей упрёка. Отмечаются корреляции и с возрастом. И мужчины, и женщины наиболее склонны к агрессивной лексике в возрасте 14–35 лет. Однако если у мужчин после 35 лет кривая, показывающая количество сообщений с негативным посылом, идет на спад, то у женщин наблюдается еще один пик – в возрасте 55–65 лет [4]. Агрессия может возникать как реакция на события, имеющие личную значимость [2], так и на общественно значимые события, в том числе политические [3]. Ряд исследований направлен на изучение троллинга и кибербуллинга как основных форм проявления агрессии в сети [1]. Хотя часто явление травли пытаются свести к психологическим проблемам, очевидно, что в огромном числе случаев буллинг порождается определенной

социальной средой. Само явление довольно распространено в сетевых взаимодействиях [8]. Однако в сети не только комментарии являются агрессивной средой. Часто агрессия проявляется в онлайн-играх и в игровом пространстве в целом [10]. Особенно привлекает внимание исследователей возможная взаимосвязь между увлечением компьютерными играми и проявлениями агрессии [6; 7]. Таким образом, представляется важным рассмотреть влияние социальных факторов на проявление агрессии в сетевых геймерских сообществах.

Методика исследования

Эмпирическая база включает в себя результаты двух исследований, проведенных в 2022 году методами полуструктурированного интервью (с активными геймерами) и контент-анализа агрессивных тредов (комментариев к сообщению) в сетевых сообществах с геймерской тематикой. Было проведено 15 интервью, респондентами которых стали пользователи компьютерных онлайн-игр, в которых предусмотрено общение участников через письменный и голосовой чат. Главным критерием отбора являлось проявление геймерами каких-либо агрессивных действий во время игры: оскорбление другого участника, намеренное проигрывание, провокация. Объектом контент-анализа стали комментарии пользователей социальной сети ВКонтакте под постами группы, тематика которой связана с онлайн-играми (конкретно CS: GO HS). Целенаправленно отбирались треды с негативно окрашенными высказываниями пользователей. За период с 1 мая 2022 года по 6 мая 2022 года в 46 из 65 публикаций были прослежены агрессивные комментарии, как единичные, так и в форме тредов, то есть веток с отдельными обсуждениями. Кроме того, были подсчитаны и лайки на агрессивные комментарии как проявление вербальной-неактивной-непрямой агрессии. Для выявления влияния общественно значимых событий также сравнивались комментарии в начале февраля и начале мая 2022 года.

Социальные условия проявления агрессии в групповом онлайн-пространстве

В ходе интервью важной задачей было выявить социальные условия вовлечения в игровую среду. Были выявлены следующие варианты вовлечения в онлайн-игры: рекреационная деятельность (расслабление, отдых от работы, хобби, развлечение), коммуникация с другими людьми, место для выражения эмоций и избавления от накопившегося напряжения.

«Для расслабления, ну... чтобы расслабиться, отдохнуть после работы там, например. И от работы (смеется)» (NiK, юноша, 22 года). Для данного респондента игры являются средством ухода от проблем в реальной жизни, а также местом, где он чувствует более спокойную и комфортную обстановку, тем самым может расслабиться и отдохнуть от напряжения.

«Играю для получения собственного удовольствия... конечно, для повышения рейтинга и умения игры, улучшения своих каких-то навыков. А так смысла не вижу играть, чтобы не развивать себя» (Владен, юноша, 20 лет). Информант отмечает, что несмотря на его цель улучшать свои умения, он может получать от игры «ментальные страдания» в случаях проигрыша. Однако благодаря им он может развиваться и идти дальше. В данном случае игра выступает в качестве реализации потребности в саморазвитии, которого не происходит в реальной жизни. По словам респондента, он хотел бы перейти в киберспорт и зарабатывать деньги именно путем участия в профессиональных матчах: «ну, как сказать... я собирал уже свою команду, но вот не сложилось. Сейчас рабо... подрабатываю, но это не то, не лежит душа. Хочу продвигаться именно в направлении киберспорта».

«Чтобы скрасить своё времяпрепровождение. Просто помимо работы ничем другим не занимаюсь. Ии... можно считать, что игры для меня – это своеобразное хобби» (RastaMan, юноша, 23 года). Здесь просматривается вовлечение в игры как в вид деятельности, которым занимаются для наслаждения. Следует заметить, что для данного респондента важно разнообразие, он увлекается как онлайн, так и офлайн-играми. Следовательно, цифровые развлечения выступают для него важной частью жизни.

«Вообще обычно играю либо когда мне скучно, либо играю с парнем также, это как совместный досуг у нас, совместное увлечение» (Cucumber, девушка, 23 года). Респондент отмечает игру с молодым человеком существенной в плане совместного отдыха, объясняя это нехваткой времени и отсутствием возможности другого общего досуга.

«Может, чему-то учусь новому, общаюсь с новыми людьми как-никак. Общаюсь с друзьями, так как мы с ними не так часто видимся, и хотелось бы почаще, но времени ни у кого нет, поэтому приходится как-то через онлайн общаться» (Батя, юноша, 19 лет). Данный респондент, в отличие от

предыдущего, выделяет коммуникацию уже не только со знакомыми людьми, но и с другими пользователями. Здесь для него происходит поиск новых друзей и общение со старыми.

«Так я отдыхаю от рутины на работе. Так я выплескиваю свою агрессию. Вот, в основном» (blockBuster, девушка, 24 года). Примечательно, что, по словам респондента, она не проявляет агрессию в реальной жизни, но в сети выплескивает всё, что накопилось за день. Представленный вариант вовлечения в игру показывает влияние анонимности на выражение агрессии.

Следующая задача ориентирована на раскрытие того, каким образом агрессивное поведение других игроков может повлиять на проявление враждебности. Респондентам был задан вопрос: «Могли бы вы, пожалуйста, описать ситуацию/ситуации, когда вы злитесь в игре, сознательно можете оскорбить других пользователей?», на который некоторые из участников дали комментарии по поводу их союзников и противников в играх.

«Мы вместе с парнем играли после работы, проигрывали несколько каток из-за того, что у нас в команде люди именно специально руинили. Ну конечно, я злилась, потому что я стараюсь, всё же выиграть хотелось, да. Есть такой накопительный эффект. Ну... я как бы им сначала ничего не говорила лично, не писала, но потом уже под конец катки понеслось у меня, какие они мудаки» (Cucumber, девушка, 23 года). Здесь прослеживается как провокация со стороны союзников, которые целенаправленно портили игру, так и реакция в виде вербально-активной-прямой агрессии, вызванная чувством фрустрации.

«Злюсь в игре... допустим, в тех же шутерах, в основном, это баттл рояль какие-нибудь. Просто, ну, не повезло, либо мне не повезло, а другому человеку, который рядом со мной, сильно повезло... иии... слишком сильное преимущество тот человек получает» (Glad max, юноша, 25 лет). Здесь отмечается не враждебность других игроков, а их игра в целом. Участник исследования утверждает, что может и оскорблять пользователей, если у него самого что-то не получается. В данном случае агрессия респондента также вызвана фрустрацией, но в другой содержательной форме. Если для первого респондента в качестве препятствия выступали союзники, то для второго – противники.

Помимо этого, вопрос: «как вы относитесь к агрессивным игрокам и как взаимодействуете с ними?» также помог раскрыть представленную задачу. «Если меня начинают оскорблять, то понятное дело, я напрягаюсь и тоже начинаю злиться. Если доходит прям до крайней точки, могу и матами поорать на всю квартиру, но это крайности уже. Поэтому я вообще не люблю... ни агрессивных игроков, ни контакты с ними, ну вот, стараюсь мутить поэтому, как только слышу что-то в свою сторону или ммм... что-то, что мне, ну, не нравится» (Яна, девушка, 18 лет). Респондент также отмечает, что конфликтные ситуации изнуряют и дают негативные эмоции, поэтому ей проще уйти от разговора, чем обсудить проблему. С точки зрения А. Басса, такие действия являются вербальной-пассивной агрессией.

«Ну, по-разному. Кто-то меня смешит, а кто-то злит, на кого-то пофиг. Ну, со стороны смешно выглядит, как они выплескивают свой негатив» (RastaMan, юноша, 23 года). Для респондента немаловажно выигрывать «катки», поэтому особое внимание он уделяет игрокам, которые «мешают». Однако в ситуации, когда его команда держит преимущество, со злости он переходит на сглаживание конфликта путем шуток.

Представленные варианты ответов предполагали, что в любом случае респондент может уйти от разговора с агрессорами путем команды mute. Однако бывают ситуации, когда человек находится в одном помещении с враждебно настроенными людьми. «Ну это зачастую сейчас модно стали эти вот компьютерные клубы... когда ты сидишь в одном помещении с людьми, которые очень сильно агрессивничают там... И ты не можешь сосредоточиться, это тебя раздражает, ты с плохим настроением уходишь оттуда» (Айрат, юноша, 24 года). Респондент не играет дома, а специально ходит в компьютерные клубы. Обстановка там давит на эмоциональное состояние. Тем самым, если в некоторых случаях участники исследования играли, чтобы расслабиться, то здесь происходит обратная ситуация. У респондента появляется больше напряжения, которое может выливаться в конфликтные ситуации уже в реальности: «произошла словесная перепалка и всё. Этим всё кончилось... ладно хоть дело до мордобоя не дошло».

Далее рассматриваются представления респондентов о взаимосвязи их агрессивного поведения онлайн и офлайн. Так, для начала следует определить, как люди, окружающие геймеров, реагируют на их агрессию во время игры. Часть респондентов отметила, что живут отдельно, часть – что не так сильно кричат, чтобы их агрессия в игре кого-то тревожила. Однако наблюдаются и негативные ситуации в виде ссор с сожителями: родителями, возлюбленными или соседями по комнате. «Когда я жи-

ла в общежитии, мою соседку это очень сильно напрягало. То, что я ругаюсь, и ей всё слышно. Она жаловалась на это мне...Продолжала ее бесить. Ну, я ниче не могла с этим поделаться» (blockBuster, девушка, 24 года).

Интересной здесь выступает реакция соседей. Стоит вопрос уже административно-правового характера – нарушение тишины и покоя граждан многоквартирного дома. Некоторые респонденты отмечают, что не так громко ругаются, чтобы помешать соседям. Однако есть случаи конфликтов: «Вот раньше, да. Ко мне соседка три дня подряд приходила, грозила полицией. А мне пофиг было» (Vaga, юноша, 22 года). Респондент не пытался сгладить конфликт в силу своего возраста, однако отметил, что до участкового дело не доходило.

«Это было-то один раз, и то потому что я сидел и это было как бы... два или три часа ночи, поэтому я слишком громко, показалось им, что кричал... Ну я просто извинился, как бы сказал: «сидел в наушниках, не слышал, насколько громко кричу. Иии теперь после этого случая я как бы стараюсь больно-то не кричать» (Батя, юноша, 19 лет). Участник исследования также отметил, что «нужно разделять реальную жизнь и виртуальную». Сглаживание конфликтной ситуации и дальнейший контроль себя являются показателями того, что респондент проявляет агрессию исключительно в сети и не настроен на враждебность в реальности.

«Аааа... соседи, да, в стенку стучались» (RastaMan, юноша, 23 года). В данной ситуации соседи лишь дают знак, что нужно вести себя тише, респондент же на него реагирует с пониманием.

Обращается внимание на то, что респонденты отмечали реакцию окружающих людей только на вербально-активную агрессию, выражаемую именно в голосовом чате, а не письменном. Тем самым проявление данного вида агрессии может приводить к межличностным конфликтам. Объясняется это тем, что повышение голоса в сопровождении с враждебными высказываниями геймеров во время игрового процесса создают некомфортную обстановку для проживающих рядом людей. А это, как утверждает Д. Майерс, один из толчков для пробуждения ответной негативной реакции.

Кроме того, необходимо было узнать мнение респондентов по поводу того, как офлайн влияет на агрессию в онлайн, то есть каким образом негативные ситуации в жизни отражаются в игре. Некоторые респонденты отметили, что начинали играть с уже агрессивным настроением. При этом, у одних агрессия пропадала во время игры, а у других, наоборот, усиливалась: «То есть я просто сажусь с плохим настроением, и оно у меня всё больше ухудшается» (RastaMan, юноша, 23 года). В основном, это зависит от проигрышей и выигрышей.

«Вот, эмоции накопились, зашла выиграла пару игр... повезло мне тогда, кстати...если бы слитые были, то я бы вообще...не знаю...подушки бы бить пошла или за пивом (смеется)» (qwerty, девушка, 21 год). Здесь прослеживаются способы замещения агрессии в реальной жизни. У респондента были трудности на работе, однако там она не могла выразить накопившуюся враждебность в связи с принятыми нормами поведения. В интернете же присутствует анонимность, а общение в онлайн-играх чаще всего происходит с незнакомыми людьми. Данная форма замещения не несет последствий в виде увольнения, проблем с коллективом, ответа в виде физической агрессии и т. п. То есть можно сказать, что выплескивание накопившейся агрессии через онлайн-общение полезно в плане того, чтобы избежать конфликтные ситуации в реальности.

Также есть те, кто при плохом настроении, наоборот, не садится играть. «Ааа...а вот в плохом настроении я вообще ничего делать не хочу, ну...как плохое...если с работы пришел, оно плохое, так ты просто спать уже ложишься» (Крыса не Лариса, девушка, 20 лет). Однако респондент замечает, что даже при хорошем настроении игра бывает для него именно «толчком» для проявления накопившегося негатива, а не местом, где он выплескивает агрессию целенаправленно.

Ответы на вопрос: «Как вы думаете, почему игроки вообще могут проявлять агрессию?» также показали представления о взаимосвязи между офлайном и онлайн. Причины проявления агрессии, по мнению респондентов, могут зависеть от жизненных обстоятельств, возраста геймеров, плохого воспитания. «Ну, это в большей степени у молодых ребятшек проявляется, то, что у них психика еще не сформировавшаяся, и они на всё очень эмоционально реагируют... Даже замечаю по своим младшим братьям, как они играют. У них бывает очень сильная агрессия» (Айрат, юноша, 24 года).

Помимо этого, отмечается и неспособность справляться с эмоциями в случае проигрыша, завышенные ожидания выигрыша и сильная вовлеченность в игру. С точки зрения социального аспекта, данные причины обусловлены чувством депривации в реальной жизни. В игре геймеры стараются самоутвердиться и хоть как-то реализовать свои стремления. Победа вызывает положительные эмо-

ции, которые немного сглаживают неудачи в реальной жизни. Проигрыш же усиливает негативные переживания и увеличивает социальное напряжение.

В качестве последнего пункта задач были рассмотрены изменения в проявлении агрессии. Как уже было сказано ранее, агрессия у геймеров появляется не только во время игры, но и перед ней. Она может как усиливаться, так и пропадать совсем – всё зависит от команды, исхода игры и окружающей обстановки. Часто у геймеров случаются состояния «тильта», при которых они не способны анализировать игру из-за отсутствия контроля над эмоциями. Несколько проигранных игр подряд как раз могут приводить к подобному. Интересно было узнать, как именно респонденты выходят из «тильта». Основным способом заключался в том, чтобы отвлечься от игры: посмотреть видео или послушать музыку, поделаться домашние дела, прогуляться. «Ну, когда я тильтую, я обычно сразу закрываю игру и пытаюсь отвлечься от игры. Ухожу в реальный мир и начинаю что-то делать дома. Там, может, покушать, что-то приготовить, не знаю» (Батя, юноша, 19 лет).

Некоторым же респондентам для выхода из этого состояния нужно было именно выиграть. «Обычно чтобы выйти из тильта, мне надо выиграть. Играю до последнего и всё тут. Мм... Могу даже до утра играть, только выиграть надо, чтобы лечь с ощущением не проигрыша, не того, что ты - говно» (qwerty, девушка, 21 год). Респондент отмечает, что может «забить» на другие дела, потому что у него не получается абстрагироваться от проигрышей. Так, состояние «тильта» может мешать функционированию в реальной жизни. Однако при осознанном понимании того, что во время игры оно может только увеличиваться, геймер способен отвлечься и уменьшить чувство гнева.

Помимо прочего, часть респондентов заметила изменения в своем проявлении агрессии на протяжении длительного времени. По мере взросления они начали меньше реагировать враждебно. «Раньше, мне кажется, я вообще был постоянно агрессивным в играх... Ну, у меня меньше свободного времени, я не сижу часами за компом... Меньше играю, больше живу» (Нагибатор228, юноша, 22 года). Данный информант в подростковом возрасте уделял играм слишком большую часть времени. Сейчас же видеоигры для него стали лишь видом развлечения, что и повлияло на более спокойное восприятие побед и проигрышей, а также других игроков.

Социальные основания для проявления участниками групп с геймерской тематикой агрессивного поведения в публичных обсуждениях

В видеоиграх пользователи выражают агрессию чаще всего голосом, или же намеренными действиями с целью испортить матч другим игрокам. В онлайн-играх, в основном, поражение вызывает агрессию. Оскорбления в меньшей степени могут повлиять на враждебность. В комментариях же наблюдается другая ситуация. Участники обсуждений достаточно часто пишут негативные высказывания, в связи с чем в интернете просматривается постоянная вражда пользователей.

Количество комментариев под постами с негативными тредами варьируется от 8 до 201. Причем в просмотренных негативных тредах было оставлено от 6 до 115 комментариев. То есть достаточно часто можно встретить продолжительные конфликтные ситуации. Враждебные комментарии пользователей следует разделить с опорой на типологию вербальной агрессии А. Баса. Оскорбления различного характера относятся к вербально-активной-прямой агрессии. К вербально-неактивной-прямой агрессии можно отнести как недостоверную информацию, так и провокацию комментатора на последующие негативные ответы. К вербально-пассивной-прямой форме в данном исследовании будут относиться уклонения участников от разговора и смена темы обсуждения. Последняя форма – вербально-пассивная-непрямая - подразумевает отказ от поддержки критикуемого, в данном случае также и поддержку агрессора. Кроме того, к представленным формам агрессии следует добавить такой вид киберагрессии, как кибербуллинг, то есть комментарии с угрозами в адрес оппонента. Помимо враждебных комментариев также присутствуют и нейтральные: высказывание мнения, объяснение без агрессии, и миротворческие.

Так, были рассмотрены типы комментариев в обсуждениях с агрессивным настроением. Больше половины участников негативного треда пишут оскорбления как личные, так и в адрес киберспортсменов и команд. Причем 48 % оскорблений идет с использованием нецензурных слов. Мат является одним из способов выражения эмоций в вербальной форме. При сильной злости и неспособности по-другому выплеснуть агрессию, комментаторы прибегают к нецензурным словам, чтобы как можно больше оскорбить оппонента и почувствовать спад напряжения.

По теории Д. Майерса, оскорбления увеличивают степень агрессивности людей. Интересно посмотреть, как это отражается в публичных комментариях. Реакция на оскорбления оказалась значи-

тельной: 47 % участников негативных тредов писали ответные враждебные высказывания в сторону агрессоров. При этом оскорбительные высказывания оставляли 58 % комментаторов. Также пользователи достаточно часто, в 11 % случаев, провоцируют других на дальнейшее развитие агрессии. Провокацией выступают как шутки и хвастовство. При этом 14 % комментаторов либо просто высказывают своё мнение по поводу какой-либо ситуации, игры или команды, либо пытаются объяснить другую точку зрения без оскорбления других пользователей. То есть определенный процент комментаторов не настроен на вражду, но при этом может поучаствовать в негативных тредах. Агрессивные комментарии подталкивают их на ответ, они также делятся эмоциями и мыслями, но уже без негативного посыла.

Некоторые участники занимают позицию защиты жертвы или поддержки агрессора – по 5 %. В данном случае так называемые защитники чаще всего выступают не в качестве миротворцев, то есть тех, кто пытается остановить спор или успокоить одну из сторон, а в качестве тех, кто пытается доказать неправоту агрессора.

Однако есть и те, кто поддерживает агрессора и радуется за то, что кого-то оскорбили. Отказ от поддержки критикуемого, а тем более похвала агрессора, является вербально-пассивной-непрямой формой агрессии в сторону жертвы. Сторону миротворца же принимало всего 2 % всех комментаторов. При этом некоторые участники (1 %) успокаивали одних и одновременно оскорбляли других. С одной стороны, они пытались сгладить конфликт, с другой – проявляли агрессию в адрес раздражающего комментатора. Также был выявлен такой тип участия, как наблюдение за ходом треда (по типу «а что случилось?»). Это характерная реакция для удаленных сообществом комментариев.

Помимо прочего, более подробно была рассмотрена форма агрессии – уход от разговора. Из 100 просмотренных тредов 31 % закончился игнорированием вопросов оппонента или переходом на личные оскорбления без объяснений. Также в 4 % тредов комментаторы отметили, что оппонент отправил их профили в черный список. Подсчет лайков на агрессивные комментарии как проявление вербальной-неактивной-непрямой агрессии дал следующие результаты. Высказывания с оскорблением команд, игроков и организаторов турниров, а также высказывания с провокационным посылом набирали наибольшее количество поддержки в виде лайков – 71 % и 20 % соответственно, от всех лайков (4211) под просмотренными комментариями (1739). Тем самым можно сделать вывод, что многие пользователи хоть и не участвуют в негативном треде в активной форме, но поддерживают агрессора, отказываясь от защиты критикуемого.

Таким образом, чаще всего пользователи проявляют вербально-пассивную-непрямую агрессию через лайки. Далее идет вербально-активная-прямая агрессия посредством оскорблений. Вербально-пассивная-прямая агрессия пользуется популярностью, когда один из участников негативного треда не хочет отвечать на оскорбления, либо не желает обосновывать свою точку зрения. Здесь особая роль отдается другим участникам треда, которые или провоцируют агрессора, или также оскорбляют его, принимая сторону оппонента. Значительно меньшая часть участников негативных тредов вообще не прибегает к агрессии, тем самым пытаясь сгладить конфликт и показать, что агрессор неправ.

Также отдельно были рассмотрены два периода: 01.02.2022-07.02.2022 и 01.05.2022-07.05.2022, с целью определения влияния мировых событий на комментарии участников группы. Таким образом, прослеживается связь в изменениях типов комментариев в негативных тредах. Так, в период ведения Россией специальной операции на территории Украины наблюдается увеличение количества оскорбительных комментариев, однако заметно уменьшается количество провокаторов. Это можно объяснить тем, что сами посты в период конфликта являются провокационными, то есть у людей уже есть повод, чтобы выплеснуть накопившуюся агрессию. Помимо этого, следует обратить внимание на такие пункты, как отстаивание позиции и высказывание своего мнения без агрессии. Количество комментаторов, преследующих эти цели, значительно уменьшилось – в два раза. Ситуация в мире влияет на социальное напряжение и чувство фрустрации, следовательно, агрессии в сети появляется больше. При всем этом наблюдается небольшой рост миротворцев. Люди, ищущие справедливость, пытаются сгладить конфликт хотя бы в сети.

Кроме того, стоит сравнить виды оскорблений по двум периодам. Здесь выделяется процент враждебных комментариев в сторону киберспортивных команд и в сторону стран и народов, в частности Украины и России, он значительно меняется. В первом случае приоритет отдавался оскорблениям команд в период до специальной операции. Выбранные даты исследования попали на проведение турнира, что и поспособствовало такому количеству агрессии в сторону киберспортсменов. Во втором же случае также проводился уже более масштабный турнир, однако неразрешенный конфликт между странами увеличил количество оскорблений в сторону украинцев и русских.

Проявились отличия и в личных оскорблениях других участников. Несмотря на то, что процентное соотношение количества комментаторов, приоритетом которых является унижение другого пользователя, практически не поменялось, наблюдались изменения в содержательной части. В февральский период оскорбления были направлены на какие-либо качества или действия предыдущих комментаторов. В мае же комментарии больше были направлены в сторону национальности участников треда.

Как уже было сказано, в майский период сами посты вызывали агрессию у комментаторов. Это подтверждается результатами исследования. Так, в это время наибольшее количество тредов с агрессивными высказываниями набиралось под постами с цитатами игроков – 46 %. Причем цитаты чаще всего были ориентированы на осуждения слов или действий других известных киберспортсменов по поводу российско-украинского конфликта. Такой же процент постов, под которыми наблюдались негативные треды, в февральский период собрали новости с обзором матчей. Стоит отметить, что под цитатами игроков количество враждебно настроенных комментаторов было значительно меньше – 22 %. Можно сделать вывод, что события, происходящие в мире, влияют и на проявление агрессии в комментариях в геймерских сообществах. Во время обостренных конфликтов между странами наблюдается как увеличение жестокости в агрессивных комментариях, так и небольшой рост защитников и миротворцев среди участников негативных тредов. В период относительно спокойного хода мировых событий идет увеличение количества вербально-неактивной-прямой агрессии, то есть провокационных высказываний. Это можно объяснить тем, что людям нужен толчок для проявления вербально-активной-прямой агрессии. Содержательная форма оскорблений также отражает внешнюю ситуацию. В февральский период во время турнира было больше оскорблений киберспортсменов и команд, а сами обсуждения в большей степени были по теме матчей. В мае же прослеживается связь со специальной операцией России на Украине. Оскорбления были направлены на унижения по национальному признаку, а количество негативных тредов увеличилось под постами с упоминанием конфликта.

Одна из задач исследования направлена на изучение хода треда. Здесь начальные комментарии, то есть те, под которыми образуется тред, разделяются на агрессивные и нейтральные. Под последними понимается высказывание мнения без враждебности и поддержка киберспортсменов. Чаще всего негативные треды начинаются именно с провокации, которая может быть выражена как вопросом, так и шуткой в виде картинки с мемом. То есть многих пользователей задевают сообщения троллей. Большое количество комментаторов в негативных тредах (611 человек в 100 просмотренных тредах) связано с тем, что в реальной жизни не предоставляется возможности оскорбить оппонента или же просто высказать свое мнение.

В общем, 32 % треда начинались с оскорблений, из которых 23 % – это оскорбления в сторону команд или киберспортсменов, а 9 % – в сторону страны и её народа. Здесь стоит заметить, что с последнего вида оскорблений начинались треды лишь майского периода. Это также отражает влияние мировых событий на выражение агрессии в сети. Несмотря на то, что 74 % тредов с враждебными высказываниями начинались с вербально-активной агрессии, в 18 % случаях первый комментатор высказывал своё мнение без негативного посыла. При этом, следующий комментатор либо оскорблял первого без объяснений и отстаивания другой позиции (71 %), либо объяснял свою точку зрения с проявлением вербально-активной агрессии (29 %). Тем самым, неагрессивное высказывание также может быть триггером выражения враждебности.

Поддержка одной из киберспортивных команд также может вызывать негативные реакции, но в значительно меньшей степени. Люди, которые болеют за соперников, проявляют агрессию в сторону данных комментаторов. Такую тенденцию можно сравнить с футбольными фанатами, однако если в футболе перепалка может из словесной перерасти в физическую, то в киберспорте всё обходится лишь вербальным выражением агрессии.

Как было отмечено выше, 31 % просмотренных ветвей обсуждений остался без последующего ответа на вопрос. Причем в тредах с переходом на личные серьезные оскорбления с участием нескольких агрессоров тот, чью сторону не поддерживают, отправляет в черный список оппонентов (4 %). К примеру, в треде, в котором набралось 56 комментариев, присутствовали лишь оскорбления друг друга. Агрессоры также в самих комментариях выкладывали фотографии со страниц друг друга и переходили на оскорбления семьи и внешности. Так как с одной стороны присутствовало два агрессора, а с другой – один, последний заблокировал страницы обоих, чтобы они не смогли видеть его личную информацию. Здесь просматривалась как прямая форма агрессии, так и непрямая. В 19 % последний комментатор ставил точку в обсуждении. Он мог как согласиться с мнением предыдущего, так и высказать

противоположную точку зрения. Также в 11 % тред прекращался посредством указания на неправоту агрессора без проявления враждебности. Помимо прочего, в 35 % случаях перепалка заканчивалась ответным оскорблением оппонента. Причем оскорбление может быть как от одного участника, так и от нескольких. Стоит добавить, что 68 % комментаторов, оставляющих оскорбления, пишут всего одно негативное высказывание и не продолжают взаимодействие дальше.

Таким образом, треды чаще всего начинаются и заканчиваются агрессией. Вербально-активная-прямая форма преобладает как в начале негативной ветви обсуждения, так и в конце. Единственное различие – содержательная часть. Если начинаются такие треды с оскорблений, объект которых либо является собирательным, либо не присутствует в данном обсуждении, то заканчиваются личными в сторону определенного человека. Особая роль здесь отдается вербально-неактивной-прямой форме агрессии: чаще всего треды с враждебными высказываниями начинаются именно с нее. При этом, в конце трети тредов наблюдается вербально-пассивная-прямая агрессия в виде ухода от объяснений и дальнейшего продолжения взаимодействия.

Чаще всего в негативных тредах участвуют пользователи с открытым профилем без своих фотографий на страничке – 43 %. В два раза меньше комментаторов также с открытым профилем, но у которых уже присутствуют фотографии себя на аватарке или в фотоальбомах – 22 %. При этом у 57 % просмотренных открытых профилей закрыты личные сообщения, то есть данным пользователям нельзя написать без добавления их в «друзья». 31 % участников негативных тредов предпочли вовсе закрыть свой профиль. Тем самым они сохраняют полную анонимность перед другими комментаторами. Хотя и многие комментаторы скрывают свои фотографии, именно закрытые аккаунты обеспечивают полную анонимность тем, что нельзя посмотреть друзей и группы пользователя, а также лайки на записях и картинках. Также были и замороженные страницы, и комментарии от лица сообщества – 3 % и 1 % соответственно. На счет первых можно предположить, что данные пользователи имели фейковые страницы, то есть ненастоящие. Это объясняется тем, что из-за большой временной активности, какая как раз бывает у таких страниц, происходит блокировка профиля. Вторые же, как и обладатели закрытых страниц, скрывают свою личную информацию.

В таких типах комментариев, как оскорбления, провокации, угрозы, преобладают открытые профили без своих фотографий – 48 %, 47 %, 44 % соответственно от количества людей, оставивших представленный тип комментария. В дополнение к этому, пользователи подобных аккаунтов чаще других поддерживают агрессора (55 %), тем самым проявляя по отношению к жертве вербально-пассивную-непрямую агрессию. Немного меньше владельцы закрытых профилей также оставляли оскорбительные и провокационные комментарии – 30 % и 32 %. Меняли тему чаще остальных также пользователи открытых профилей без фото и закрытых профилей – по 38 %. То есть анонимность в виде отсутствия своих фотографий или полного закрытия информации о себе дает возможность для большего выражения агрессии в любой форме. Комментарии же с высказыванием мнения, отстаиванием позиции без агрессии, защитой жертвы и миротворческие высказывания чаще других писали владельцы открытых профилей с фотографиями. Они также значительно реже писали оскорбления – в 18 % случаев и провоцировали других – в 16 % случаев. Такая статистика также подтверждает влияние анонимности на проявление агрессии в публичных обсуждениях.

Последний вопрос заключался в том, насколько взаимодействие между участниками негативных тредов является личностно ориентированным. Для этого были подсчитаны сами комментарии в тредах, количество комментаторов и длительность ветвей обсуждений. В просмотренных негативных тредах участвовало от 2 до 19 комментаторов, причем чаще всего их количество равнялось 4. Число комментариев в негативных тредах в среднем составило 22 высказывания, а наиболее частое – 12 комментариев. Тем самым, прослеживается тенденция к неразвернутому общению. Интересно также рассмотреть, сколько времени длится треды. Чаще всего тред продолжается примерно в течение двух часов. За это время у участников есть возможность обдумать свой комментарий и написать его более обосновано. Однако, если учитывать описанные выше типы комментариев, то можно сказать, что пользователи в большинстве случаев не обдумывают свои слова. Это также подтверждается тем, что из всех оскорблений 69 % было без объяснения.

Максимальное количество времени негативной перепалки заняло 5 дней 13 часов, в данном треде участвовало 15 человек, которые оставили 115 комментариев. Основная тема треда заключалась в обсуждении российско-украинского конфликта. При этом, комментарии с вербальной-активной агрессией, как оскорбления, так и провокации, заняли 87 % от всех высказываний в представленной ветви об-

суждений. Самый кратковременный тред шел 6 минут. Причем за это время было оставлено 12 комментариев пятью членами сообщества. Примечательно то, что здесь присутствуют комментарии с вербально-пассивной-непрямой агрессией. 3 из 5 участников поддерживают агрессора и отказываются от защиты жертвы. Так, несмотря на длительное время ответа, пользователи в публичных обсуждениях взаимодействуют поверхностно, без ориентировки на личностные качества. Это объясняется, во-первых, анонимностью – как было сказано ранее, большинство комментаторов предпочитают скрывать свои данные. Во-вторых, присутствием других комментаторов, которые могут как осудить, так и поддержать любую из сторон обсуждения.

Заключение

Онлайн-видеоигры занимают у геймеров одну из главных позиций как в способах снятия напряжения, так и в досуговой деятельности. Агрессивное поведение других игроков вызывает как встречную агрессию и появление чувства злости, так и повышение чувства собственного достоинства. Во втором случае идет самоутверждение пользователей за счет неадекватного, по их мнению, поведения другого. Первый же случай чаще всего связан не с вербально-активной агрессией, а, скорее, с физической-пассивной-прямой. То есть с тем, что некоторые игроки целенаправленно портят матчи определенными действиями и мешают достичь победы союзникам. Это вызывает фрустрацию, а следовательно, является толчком для проявления агрессии. Вербально-активная-прямая агрессия, выражаемая именно в звуковом чате, может приводить к конфликтам уже в реальной жизни. На других людей она действует раздражителем и толчком к такому же проявлению агрессии. Здесь геймерам следует контролировать уровень громкости своей речи, а также разграничивать реальный мир и виртуальный.

Геймеры способны уходить от агрессии в виртуальном пространстве разными способами отвлечения: занятием домашними делами, просмотром видеороликов, прогулкой, переходом на другую игру или вовсе оставление данной видеоигры на несколько дней. Тем самым они избегают длительных негативных эмоциональных состояний, чтобы спокойно продолжать функционировать в реальности. Онлайн-игры выступают ещё одним толчком для проявления агрессии. Этому способствуют действия других участников – как союзников, так и противников. В основном, на выражение агрессии влияют проигрыши, это связывается с проигрышами и неудачами в реальной жизни. Ограничения внешнего мира проецируются на виртуальные игры, где люди пытаются самоутвердиться в глазах себя и других игроков. Также в силу того, что взаимодействие в онлайн-играх является анонимным, здесь происходит замещение проявления агрессии в реальную жизнь. Геймеры могут осознанно избавляться от негативных эмоций путем выплескивания их во время игры. Стоит отметить, что агрессия геймеров не имеет накопительного длительного эффекта, а является краткосрочной.

В публичных обсуждениях в группах с тематикой видеоигр просматривается огромное количество агрессивных комментариев. Пользователи чаще всего прибегают к вербально-активной-прямой агрессии, то есть оскорблениям. Помимо этого, вербально-неактивная-прямая агрессия также преобладает над другими комментариями. Люди целенаправленно провоцируют других пользователей на негативные высказывания. Данную тенденцию можно объяснить накапливающимся напряжением в реальной жизни. Человеку где-то нужно выплескивать агрессию безнаказанно. Интернет является отличным местом для этого. Здесь провокационные высказывания служат началом для дальнейшего выплескивания агрессии. Также провокационные комментарии можно отнести к способу самоутвердиться за счет более агрессивных участников интернет-коммуникации.

Серьезные мировые происшествия отражаются на комментариях в тематических группах, особенно, если они раскрывают и увеличивают социальные проблемы. Чувство фрустрации у индивидов увеличивается во время кризисов, конфликтов между странами и внутри страны, безработицы и подобных ситуаций. А фрустрация влияет на рост агрессивности. Она создает еще большее социальное напряжение, от которого индивидам необходимо избавляться.

Основными триггерами агрессии в публичных тредах геймерских групп становятся оскорбительные и провокационные высказывания других пользователей, мнения про-игроков, а также статистика со счетом прошедших матчей киберспортивных турниров. Заканчиваются же такие треды чаще всего одной из двух форм агрессии: либо вербально-активной-прямой, либо вербально-пассивной-прямой. Тем самым, конфликты, возникающие в негативных тредах, носят незаконченный характер. Можно предположить, что существует тенденция участия в подобных ветвях обсуждений для снятия собственного напряжения. Люди выговариваются, после чего происходит окончание негативного взаимодействия.

Анонимность является главным стимулом для проявления агрессии в интернете. В представленном пространстве можно отходить от принятых социальных ролей, которые несут определенные социальные установки и регулируются нормами поведения. То есть любой человек может высказаться враждебно без порицания со стороны общества. Исследование это подтверждает, ведь здесь также просматривается тенденция превалирования аккаунтов без личных фотографий и закрытых страниц среди агрессивных высказываний в публичных тредях. Помимо прочего, общение участников тематических групп в публичных тредях является поверхностным, несмотря на то, что треды чаще всего бывают продолжительными. Это связано с присутствием в коммуникации и других пользователей, которые могут осудить, спровоцировать или же поддержать оппонента.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воронцова Т.А. Троллинг и флейминг: речевая агрессия в интернет-коммуникации // Киберленинка: все-рос.эл.библ. Ижевск, 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trolling-i-fleyming-rechevaya-agressiya-v-internet-kommunikatsii> (дата обращения: 17.04.2021).
2. Гнатюк М.В. Исследование интернет агрессии студентов техникума. Бодайбо: Бодайбинский горный техникум, 2014. С. 1–25.
3. Крижановская Е.М. Способы выражения речевой агрессии в сетевом сообществе как реакции интернет-пользователей на реальные политические события // Киберленинка: все-рос. эл. библ. 2019. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-vyrazheniya-rechevoy-agressii-v-setevom-soobschestve-kak-reaktsii-internet-polzovateley-na-realnye-politicheskie-sobytiya> (дата обращения: 01.05.2021).
4. Соловьев А. Data Mining социума: агрессивность в соцмедиа и новейшие технологии ее выявления // Система мониторинга Brand Analytics. URL: <https://br-analytics.ru/blog/agressivnost/> (дата обращения: 14.03.2022).
5. Храбан Т.Е. Гендерный аспект манифестации речевой агрессии в социальных сетях // Вестник Казахстанско-Американского Свободного Университета. 2017. URL: <https://articlekz.com/article/31103> (дата обращения: 04.05.2021).
6. Stockdale L., Coyne S.M. Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2021. URL: <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2020.0049?journalCode=cyber> (дата обращения: 14.03.2022).
7. Weinstein N., A.K. Przybylski A.K. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report // The royal society. 2019. URL: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474> (дата обращения: 14.03.2022).
8. Центр исследований Pew Research Center. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/> (дата обращения: 20.05.2021).
9. Во время карантина люди провели рекордное количество времени в интернете // Электронный журнал «Зима». URL: <https://zimamagazine.com/2020/06/vo-vremya-karantina-ljudi-proveli-rekordnoe-kolichestvo-vremeni-v-internete/> (дата обращения: 03.05.2021).
10. Глобальная сегментация потребителей видеоигр // Электронный журнал «DFC Intelligence». URL: <https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/> (дата обращения: 14.03.2022).

Поступила в редакцию 08.08.2022

Рябов Михаил Александрович, кандидат философских наук, доцент кафедры социологии
E-mail: i4mikael@gmail.com

Боченкова Надежда Андреевна, бакалавр Института истории и социологии
E-mail: bochenkovanadia@gmail.com

ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
426034, Россия, г. Ижевск, ул. Университетская, 1 (корп. 6)

M.A. Ryabov, N.A. Bochenkova

DYNAMICS AND SOCIAL FACTORS OF AGGRESSIVE THREADS IN GAMING INTERNET COMMUNITIES

DOI: 10.35634/2587-9030-2022-6-3-324-334

The main features of aggressive network interaction among active players in online games are revealed. The influence of various social factors on the manifestation of aggression in network interaction is considered. The basic triggers for

the emergence and development of an aggressive thread are indicated. For active gamers, the game is an important part of everyday life, many emotional reactions are associated with it. The game has not only a leisure function, but also provides opportunities for self-realization and self-affirmation, including in gaming communities. Aggression is a relatively cheap resource for maintaining one's position in the community, since online, especially when anonymity is maintained, significantly reduces the community's ability to retaliate against deviant behavior. Most often, aggression causes an aggressive response, however, as a rule, not too long. Socially significant events can serve as the main factor in the emergence of aggression in communication, as well as a side element that gives additional space for insults on national or any other grounds. Nevertheless, the gaming theme prevails in aggressive threads. Aggression occurs against the background of unsuccessful game team interaction, and also as a manifestation of "fan" disputes, when fans of different teams insult opponents. Thus, the following grounds can be singled out for the manifestation of aggression in public discussions by users of groups with a gaming theme. First, the ability to move away from social roles that guide the norms of behavior. Secondly, superficial communication caused by several participants. In addition, in negative threads there are impulses for the manifestation of aggression. These are both topics of posts that have echoes of social problems or reveal a sense of frustration in individuals, as well as user comments that are of an aggressive nature.

Keywords: network communication, internet communication, aggression, gamers, trolling, aggression triggers, aggressive thread, dynamics of aggressive thread.

REFERENCES

1. Vorontsova, T. A. Trolling and flaming: speech aggression in Internet communication // Cyberleninka: vseros. el. bibl. Izhevsk, 2016. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trolling-i-fleyming-rechevaya-agressiya-v-internet-kommunikatsii> (accessed 17.04.2021).
2. Gnatyuk M.V. Research of Internet aggression of college students // Bodaibo: Bodaibinsky mining College, 2014. P. 1-25.
3. Krizhanovskaya E.M. Ways of expressing speech aggression in the online community as a reaction of Internet users to real political events // Cyberleninka: All-Russian. el. bibl. 2019. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-vyrazheniya-rechevoy-agressii-v-setevom-soobshchestve-kak-reaktsii-internet-polzovateley-na-realnye-politicheskie-sobytiya> (accessed 01.05.2021).
4. Solovyov, A. Data Mining of society: aggressiveness in social media and the latest technologies for its detection // Brand Analytics monitoring system. URL: <https://br-analytics.ru/blog/agressivnost/> (accessed 14.03.2022).
5. Khraban I.E. The gender aspect of the manifestation of speech aggression in social networks // Bulletin of the Kazakh-American Free University. Ust-Kamenogorsk, 2017. URL: <https://articlekz.com/article/31103> (accessed 4.05.2021).
6. Stockdale L. Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents / L. Stockdale, S.M. Coyne // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2021. URL: <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2020.0049?journalCode=cyber> (accessed 14.03.2022).
7. Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report / N. Weinstein, A.K. Przybylski // The royal society. 2019. URL: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474> (accessed 14.03.2022).
8. Pew Research Center. URL: <https://www.pewresearch.org/internet/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/> (accessed 20.05.2021).
9. Electronic magazine "Winter". URL: <https://zimamagazine.com/2020/06/vo-vremya-karantina-ljudi-proveli-rekordnoe-kolichestvo-vremeni-v-internete/> (accessed 3.05.2021).
10. Electronic journal "DFC Intelligence". URL: <https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2> (accessed 14.03.2022).

For citation:

Ryabov M.A., Bochenkova N.A. Dynamics and social factors of aggressive threads in gaming internet communities // Bulletin of Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations. 2022. Vol. 6, iss. 3. P. 324–334. <https://doi.org/10.35634/2587-9030-2022-6-3-324-334> (In Russ.).

Received 08.08.2022

Ryabov M.A., Candidate of Philosophy, Associate Professor at Department of Sociology
E-mail: i4mikael@gmail.com

Bochenkova N.A., bachelor of the Institute of History and Sociology
E-mail: bochenkovanadia@gmail.com

Udmurt State University
Universitetskaya st., 1/6, Izhevsk, Russia, 426034