

УДК 81'27

**СОЦИОЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ И ОСОБЕННОСТИ
ВЫРАЖЕНИЯ АГРЕССИИ В ИНТЕРНЕТЕ**

© А. А. Яковлюк

*Башкирский государственный университет
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.**Тел./факс: +7 (905) 03 03 666.
Email: shaurma90@mail.ru*

В статье проводится изучение проявления агрессии в интернете с позиции социолингвистики и экстралингвистики, а также установление поводов, причин и видов агрессии в рамках виртуальной коммуникации.

Ключевые слова: социолингвистика, экстралингвистика, нейропсихология, агрессия.

За последнее десятилетие популяризация интернет-технологий привела к расширению граней реальности, создав уникальный виртуальный мир, включающий в себя участников со всех уголков Земли. Вместе с этим создались новые социальные сообщества. В виртуальных сообществах расходятся с реальностью не только средства общения, но и правила и нормы поведения.

Прежде всего, определим пространство, в рамках которого происходит виртуальная коммуникация, называемое виртуальной реальностью. «Функционально виртуальная реальность является пространством знания субъектов, оценок и рейтингов, депутатий, этических и моральных ценностей, знаковой средой законов, норм, статусов» [1]. По Д. Галкину, «виртуальный дискурс как бы подменил природу коммуникации – буквы и слова, звуки и образы, тела и вещи заменены цифрами, и поэтому они виртуальны, и поэтому они обретают столь специфические возможности» [2].

В сфере правил и норм общения наибольшие изменения вызваны тем, что в Интернете представляется новое виртуальное «я» пользователя. «По меньшей мере половина пользователей Интернета создает виртуальный образ, который может являться идеализацией личности, либо который не соответствует реальности... Создается виртуальная личность и ее уникальная репрезентация» (перевод наш. – А. Я.) [3]. Во время общения невозможно узнать какие-либо персональные данные пользователя без его согласия. Таким образом, достигается практически полная анонимность пользователей виртуальной среды общения. Но хорошо ли это или плохо?

Например, во время негативного и, возможно, оскорбительного обращения к другому пользователю, пользователь, написавший данное неподобающее сообщение, понимает, что после этого не предвидится никаких последствий в реальном мире. Данный факт снижает чувство ответственности у многих пользователей, а также может привести к возникновению неуместной и беспричинной агрессии. Подобное проявление агрессии происходит

особенно часто на игровых серверах в Интернете, где успешность производимых игроком действий зависит в большинстве своем от командной игры.

Большой психологический словарь приводит следующее толкование агрессии: «Мотивированное деструктивное поведение, противоречащее нормам сосуществования людей в обществе, наносящее вред объектам нападения, приносящее физический ущерб людям или вызывающее у них психологический дискомфорт» [4]. Далее там же агрессивное поведение определяется следующим образом: «Одна из форм реагирования на различные неблагоприятные в физическом и психическом отношении жизненные ситуации, вызывающие стресс, фрустрацию и прочие состояния» [4].

Хотя в определении агрессивного поведения и сказано, что оно является реакцией на неблагоприятные жизненные ситуации, порой агрессия и неприязнь может возникать, казалось бы, на пустом месте. Например, наверное, на каждое видео на YouTube есть негативные оценки, несмотря на то, каким бы качественным видео не было бы. Чтобы объяснить этот факт, обратимся к устройству мозга человека и новейшим открытиям в области неврологии.

«Когда мы переживаем какое-либо эмоциональное состояние или осуществляем какое-либо действие, активизируются определенные нейроны. Но, когда мы наблюдаем за тем, как кто-то осуществляет действие, или представляем это, активизируются многие из тех же самых нейронов, которые были бы задействованы, если бы мы сами осуществляли действие» (перевод наш. – А. Я.) [5].

В рамках данной статьи нас интересует ситуация, в которой человек наблюдает за кем-то. Огромное количество людей смотрят как разные видео на YouTube, так и фильмы на других сайтах. Однако после просмотра наступает момент осознания того, что это было лишь наблюдение за кем-то, чья жизнь и действия могут сильно отличаться от жизни зрителя. При этом, хотя и активируется множество нейронов, как будто действие исходит от самого человека, упускается возможность самонаблюдения, саморефлексии.

«Это также называется обратной рационализацией, которая может оставить большинство

наших негативных эмоций неразрешенными, готовыми выплеснуться в любой момент. Они становятся как бы горючим для состояния смятения, так как мозг будет продолжать пытаться объяснить наше иррациональное поведение» (перевод наш. – А. Я.) [5].

Агрессивное поведение может случаться и в тех случаях, в которых, казалось бы, подобное поведение беспричинно. В качестве примера хотелось бы привести всемирно известную личность в сфере видеоигр – игрока с псевдонимом Athene. Однако известно, что он получил не только благодаря компьютерным играм.

Athene занимается благотворительной деятельностью. Он организовал фонд помощи детям в Африке. В 2012 году за немисливо короткий срок ему и его команде благодаря фанатам и членам его сообщества удалось собрать более одного миллиона долларов. Данная операция была проведена в содружестве с организацией «Save the children». Все пожертвования поступали напрямую в эту организацию, а после достижения отметки в один миллион долларов президент организации выступил в видеозаписи с благодарностью всем донорам и команде Athene.

Несмотря на всю чистоту, доброжелательность в действиях Athene и стремление изменить мир к лучшему, находятся и те, кто яростно выступает как против его благотворительной деятельности в целом, так и против самого игрока в частности. Буквально каждый день в Интернете создаются десятки обсуждений преимущественно с негативным подтекстом. Некоторые из их участников пытаются оклеветать саму акцию по пожертвованию денег, заявляя, что деньги обычных пользователей похищаются, несмотря на обращение президента «Save the children», а также, несмотря на невозможность их хищения из-за самой системы, осуществления пожертвований. Другие пытаются очернить самого Athene и как игрока, и как личность, находя подвох буквально в каждом его слове.

Может показаться просто немислимым, что даже в попытке изменить мир к лучшему, вам все равно могут «вставить палки в колеса». Конечно, здесь сказывается, как и создаваемая Интернетом анонимность, так и естественный нейронный процесс. Но, возможно, и это не весь список влияющих факторов.

Почти все дети, в основном мужского пола, любят играть в войну или подобные игры, где весь контекст осуществляет отсылку к жестокости. В данной ситуации вспоминается высказывание главного героя к/ф «Терминатор» о том, что в людях заложено стремление к самоуничтожению. Возможно, отчасти и это утверждение верно.

Все вышеизложенное является общей характеристикой агрессивного поведения в Интернете. Говоря конкретно о лингвистических аспектах передачи агрессии в Интернете, стоит подчеркнуть, что, несмотря на письменный характер общения в вир-

туальности, существуют разнообразные способы передачи экспрессии, эмоций, пауз, ритма речи, а также агрессии. Показателем проявления агрессии в пользовательских сообщениях является заглавное написание всех букв, например, I SAID NO, WHAAAT?, ARE YOU KIDDING? Возможно использование увеличенного межбуквенного интервала (N O W A Y !), а также применение излишнего количества пунктуационных символов (no more!!!!!!).

По большей части агрессивное поведение проявляется на игровых серверах, где, с опорой на игровое окружение, возникают и новые лексемы, способствующие выражению агрессии, такие как «нуб», «раквина», «рак», «дно». Возможно и возникновение целых выражений, таких как «привет маме», что является аналогом английского «mother-fucker».

Зачастую, агрессия в Интернете является беспочвенной и беспричинной с точки зрения тех пользователей, на которых данная агрессия и направлена, особенно при общении в рамках чата или на игровых серверах. Данное явление объясняется достаточно частой сменой собеседников. Из-за неудач и неудавшихся прошлых коммуникаций, пользователь может начать вымещать злость на совершенно невинных участниках общения. Определяющим фактором возможности возникновения подобного конфликта является темперамент всех пользователей, осуществляющих коммуникацию. Кто-то вяжется в словесную перебранку, кто-то постарается уладить и сгладить конфликт, а кто-то и вовсе не станет обращать внимание на столь обыденное для виртуальной реальности происшествие. Пожалуй, последнее решение и является единственным верным для пользователей, т.к. доказать правоту в Интернете возможно в редких случаях.

Как и в реальной жизни, в виртуальной среде общения агрессивный стиль общения может использоваться и в шуточной форме. Как правило, если пользователь настроен действительно агрессивно, то минимальны шансы использования им смайлов в своих высказываниях. «Смайлы – это комбинация клавиатурных символов, которые представляют собой эмоциональную экспрессию: печатаются в строчку, и размещаются после основного предложения» (перевод наш. – А. Я.) [6]. В случае с «шуточной агрессией» смайлы как раз найдут свое применение в качестве индикатора, показывающего позитивный и дружественный настрой автора сообщения. В таких случаях часто используются смайлики с символом >, который обозначает нахмуренные брови, например, >:), >:0.

Тем не менее, дружелюбно настроенная часть пользователей начала извлекать выгоду из агрессивности других пользователей. Они начинают «подливать масло в огонь», увеличивая и поддерживая степень озлобленности пользователей, т.к.

находят смешным, как и саму агрессивность в Интернете, так и те сообщения, которые оставляет агрессор. Стоит отметить, что для осуществления задуманного пользователи используют специальные высказывания, характерные для данного явления, такие как: *u mad bro?*, *у тебя пукан в огне?*, *бомбануло*, и другие.

Однако агрессивно настроенные дискуссии в Интернете делятся на следующие типы:

- 1) нейтральное столкновение
- 2) флейм
- 3) холивар
- 4) троллинг

Под нейтральным столкновением понимается агрессивное поведение, без каких-либо особенностей, беспричинное. Как уже было отмечено ранее, возможно оно является лишь скоплением гнева, накопленного в течение дня, и его вымещением на случайных неповинных пользователях.

Агрессивное поведение «флейм» подразумевает агрессию, которая переполняет пользователей при обсуждении чего-либо. Как правило, флейм вызывается какой-то причиной, не сдерживается речевыми и моральными рамками. «Флейм – это эмоциональное обсуждение определенной темы, которое сопровождается нарушением принципов конструктивной дискуссии» [7]. Популярный русскоязычный ресурс, представляющий информацию о многих феноменах виртуальной среды, дает следующее определение флейма: «Флейм – это интернет-перепалка, когда участники дискуссии уходят от основной темы обсуждения и переходят на взаимные оскорбления и нападки. Часто основой этого служит разжигание политической, религиозной, национальной и прочей розни» [8].

Холиваром именуется дискуссия двух сторон, пользователи которых придерживаются одной из нескольких позиций и расходятся во мнениях с другой частью пользователей. «Холивар – бесконечные прения непримиримых оппонентов. Происходит от английского слова *holy war* – священная война» [9]. Как правило, включает в себя группу пользователей, беспричинен как таковой. Сама причина кроится в разности мировоззрений, предпочтений, вкусов участников дискуссии. Зачастую холивар вызывается кем-то из посторонних лиц, кто затем не участвует в «священной войне», а лишь наблюдает. Причиной подобного желания является тяга к троллингу.

Троллинг в дословном переводе означает «ловлю рыбы на блесну». Примерно такая же ситуация происходит в Интернете. «Троллинг – это размещение в Интернете (на форумах, в группах

новостей и др.) провокационных сообщений с целью вызвать конфликты, перебранку между участниками, оскорбления и т.п.» [10]. Троллинг является самым сложным, искусным и затейливым способом проведения агрессивно настроенного общения. Сильно ограничивается речевыми и моральными рамками при написании, т.к. очень важен и деликатен процесс проведения и подготовки. «Основные цели троллинга – это внесение разлада в общество, склонение других пользователей к бесполезной конфронтации, а также привлечение внимания к собственной персоне» [11]. Данный процесс может быть направлен как в сторону одного пользователя, так и группы. Самых же провокаторов в Интернете называют троллями.

Интернет расширяет грани реальности и дополняет ее во многих аспектах. Проявление агрессии не является исключением, и оно активно приспособливается к новому виртуальному окружению. К сожалению, на данный момент не существует никакого способа контроля агрессии в Интернете со стороны самой среды виртуального общения. И если многие не готовы изменять мир и стремиться к более светлому будущему, то уж точно не стоит создавать излишнюю агрессию, будь то в реальности, или виртуальном мире. Принцип гуманизма актуален для обеих этих сред. Агрессивность в Интернете, как и стремление к изменению мира, остается на совести каждого отдельно взятого человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Корсунцев И. Г. Легенда о большом взрыве Вселенной. М.: ИПК госслужбы, Российское философское общество, 2002. 79 с.
2. Галкин Д. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна // Критика и семиотика. 2000. С. 26–34.
3. Wallace P. The Psychology of the Internet. Cambridge University Press, 1999. P. 36–47.
4. Мешерякова Б. Г., Зинченко В. П. Большой психологический словарь. М.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. 666 с.
5. Chiren Boumaaza. Athene's Theory of Everything. // Youtube. 2011. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=dbh510b2-0o>
6. David Crystal. Language and the Internet. Cambridge University Press, 2006.
7. Смирнов Ф. О. Интернет-общение на английском и русском языках: опыт лингвокультурного сопоставления. URL: <http://www.dialog-21.ru/Archive/2005/SmimovF/SmimovF.htm>
8. URL: <http://lurkmore.to/Флейм>
9. URL: <http://ru.wiktionary.org/wiki/холивар>
10. Семенов Д. И. Троллинг как тип коммуникативного поведения в Интернете (структура и функции). Комсомольск-на-Амуре, 2012. 51 с.
11. Маслов Н. Что такое троллинг? URL: <http://rpcmoskva.org.ru/k-svedeniyu/pozhalujsta-ne-kormite-trollya.html>

Поступила в редакцию 11.06.2014 г.

SOCIALLINGUISTIC ASPECTS AND FEATURES OF AGRESSION EXPRESSION IN THE INTERNET

© A. A. Yakovlyuk

*Bashkir State University
32 Zaki Validi St., 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

Phone: +7 (905) 030 36 66.

Email: shaurma90@mail.ru

By creating a new virtual world humanity has also created a new kind of language and moral principles that belongs only to virtual reality. While researching this topic we are trying to understand what causes aggression in the Internet and what kind of aggression exists in this virtual dimension? We are also trying to investigate the connection between personality in real life and personality that being created under circumstances of the Internet communication. Created virtual personality doesn't obey any rules inherent real life order. Four types of aggression are identified during this research: neutral collision, flame, holywar and trolling. We emphasize linguistic and extra-linguistic tools that help creating emotional background for the textual virtual unsynchronized communication. During our investigation we travel beyond linguistic and search for an answer, what causes aggression in the Internet, in neuropsychology. We accent linguistic and extra-linguistic opportunities of aggression expression for better understanding difference between actual aggression and ironic or sarcasm. Misunderstanding of aggression in virtual communication can tear apart a whole communication process, but if the Internet users should follow moral rules in virtual world or not – that is personal choice on one's conscience.

Keywords: *sociolinguistic, extra-linguistic, aggression, neuropsychology.*

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Korsuntsev I. G. *Legenda o bol'shom vzryve Vselennoi* [The Legend of the Big Bang of the Universe]. Moscow: IPK gosslužhby, Rossiiskoe filosofskoe obshchestvo, 2002.
2. Galkin D. *Kritika i semiotika*. 2000. Pp. 26–34.
3. Wallace P. *The Psychology of the Internet*. Cambridge University Press, 1999. Pp. 36–47.
4. Meshcheryakova B. G., Zinchenko V. P. *Bol'shoi psikhologicheskii slovar'* [Great Psychological dictionary]. Moscow: Praim-EVROZNAK, 2003.
5. Chiren Boumaaza. *Athene's Theory of Everything*.// Youtube. 2011. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=dbh510b2-0o>
6. David Crystal. *Language and the Internet*. Cambridge University Press, 2006.
7. Smirnov F. O. *Internet-obshchenie na angliiskom i russkom yazykakh: opyt lingvokul'turnogo sopostavleniya*. URL: <http://www.dialog-21.ru/Archive/2005/SmirnovF/SmirnovF.htm>
8. URL: <http://lurkmore.to/Fleim>
9. URL: <http://ru.wiktionary.org/wiki/kholivar>
10. Semenov D. I. *Trolling kak tip kommunikativnogo povedeniya v Internete (struktura i funktsii)* [Trolling as a Type of Communicative Behavior on the Internet (Structure and Function)]. Komsomol'sk-na-Amure, 2012.
11. Maslov N. *Chto takoe trolling?* URL: <http://rpczmoskva.org.ru/k-svedeniyu/pozhalujsta-ne-kormite-trollya.html>

Received 11.06.2014.