

ВРЪЗКА МЕЖДУ АГРЕСИВНО ПОВЕДЕНИЕ И ОНЛАЙН НАСИЛИЕ

ЕВГЕНИЯ ЙОРДАНОВА-ХРИСТОВА

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

evgeniya.yordanova@gmail.com

RELATIONSHIP BETWEEN AGGRESSIVE BEHAVIOR AND ONLINE VIOLENCE

EVGENYA YORDANOVA-HRISTOVA

Sofia University “St. Kliment Ohridski”

Abstract

For the modern man, the use of digital technology is a natural part of everyday functioning. The importance of online life is constantly growing and often its impact is transferred to reality. This raises a number of questions, one of which is online aggression. With this article, we attempt to discover the link between aggression as a trait, aggressive attitudes, and online violence. From the review of the scientific literature, we can conclude that aggression as a personality trait is a predictor of social networking behavior and, in particular, of online violence. The online space offers a stage for violence and may contribute to aggressive behavior in the real world. The article covers the debate in the scientific literature on this issue by presenting an analysis of the main lines of argumentation.

Keywords: aggression, aggressive behavior, online violence, hostile online environment

1. Въведение

Дигиталните технологии непрекъснато се развиват и подтикват увеличаване на употребата им. Киберпространството и виртуалните канали, в които тече комуникация, започват да оказват влияние в широк спектър от ежедневно функциониране. В тях съществуват специфични ценности и правила, които предоставят възможност на индивида да експериментира със своето поведение. В онлайн средата могат да се разгърнат различни личностни особености – често скрити зад маската на анонимността, пренебрегващи обществените норми, които регулират живота в офлайн реалността. Взаимодействията в киберпространството намаляват задръжките и са предпоставка за

рисково поведение. Илюзията за „невидимост” от страна на уеб потребителите поражда нарастващо антисоциални прояви в мрежата.

Оказва се, че компютърно опосредстваната комуникация не ограничава насилието и враждебния тон. Напротив, създава се благоприятна среда за проява и развитие на различни форми на агресия. Макар в по-голямата си част те да са с виртуален и психичен характер, има случаи, при които се преминава и към физическа употреба на насилие. Етимологично терминът агресия произлиза от латинската дума “aggressio”, означаваща „тръгвам към нападение”. Съдържателно определенията за агресивно поведение са тясно свързани с идеята за мотивирано деструктивно действие с цел да се нанесе физическа вреда или психичен дискомфорт на отсрещната страна (Мещеряков и Зинченко, 2008). Последствията от агресията биха могли да се разгърнат от унижение и обида до физическа вреда или пълно разрушение на обекта.

Онлайн агресията представлява използване на интернет пространството за нанасяне на емоционална вреда върху други хора. На практика това може да продължава по 24 часа в денонощието и да остане невидимо за близкото обкръжение на жертвата. Специфичните измерения на комуникацията в онлайн пространството предопределят съществена характеристика на най-разпространената виртуалната агресия – нейното писмено изразяване. Този тип словесна агресия се съпътства от обиди, закани, подигравки или нецензурни коментари. Интересно е да се отбележи, че размяната на враждебни съобщения е агресия не само спрямо индивида, към когото са насочени, но и спрямо всички пасивни свидетели на случващото се.

Съществуват и други форми за проява на агресивни намерения посредством визуални и аудио обекти. Те включват изображения и видео материали със злепоставящо съдържание. Особена виртуалната агресия е сексуалното насилие. Бидейки в голяма степен свободно поле за разгръщане на потискани страсти и желания, онлайн пространството позволява съществуването на разнообразни методи за сексуален тормоз и посегателство над потребителите. Не са за пренебрегване възможните рискове от прехвърляне на агресивното сексуално поведение в реалния свят. Вече не е рядкост повдигането на обвинения за виртуален сексуален тормоз.

2. Какво сочи статистиката?

Най-засегнати са децата, които все по-често стават жертва на агресия в мрежата. На практика голяма част от тях са под 13 годишна възраст и без изградени умения за справяне с виртуалната среда. Според данни на УНИЦЕФ от 2019 година (European Union, 2019), всеки трети млад човек на възраст между 13 и 24 години е ставал жертва на кибертормоз. Отново според детския фонд на ООН страната ни заема едно от първите места в Европа, а и в света по агресивно поведение в мрежата. Статистиката от 2006 година насам (European Union, 2019) сочи, че долната възраст за използване на интернет е паднала от 10 на 7 години. 73% от децата под 13 годишна възраст имат профил в социалните мрежи – често създаден от родителите. Всяко трето дете има публичен профил. 10% са получавали съобщение със сексуално съдържание, а голяма част от децата твърдят, че не могат да разграничат истина от невярна информация в интернет.

Европейската комисия, ангажирана с изграждане на по-сигурно интернет пространство за децата, обогатява статистическите данни. По тяхна информация (European Union, 2019), всеки трети интернет потребител е дете. Близко 21 милиарда свързани с мрежата устройства ще бъдат използвани по целия свят до 2020 година. Един от трима родители не прилага инструменти за контрол над онлайн ангажираността на децата си. Паралелно с това обсъждането на онлайн рисковете между родители и деца значително намалява с възрастта. Малко са родителите на деца в средна училищна възраст, които знаят достатъчно за начините на използване на дигиталните технологии от подрастващите. От особено значение е, че половината от европейските тинейджъри са се сблъскали с един или повече от най-честите интернет рискове и агресия.

Според информация на отдел Киберпрестъпления към ГДБОП (<https://www.cybercrime.bg/bg>), онлайн агресията е специфична в различните възрастови групи. И тук особено внимание специалистите обръщат върху кибертормозът върху и между деца.

3-6 годишни	За малките деца рискът от агресия в мрежата е по-малък, поради ограничените им способности за онлайн комуникация. Въпреки това не е за пренебрегване фактът, че някои детски игри дават възможност
-------------	--

	за коментари и „чат”, които биха могли да се превърнат в поле на агресивни прояви. Това е моментът за въвеждане на идеята за конфликт, проблем или тормоз в интернет.
7- 9 годишни	Началноучилищната възраст се характеризира с интензивно развиване на социалните умения за общуване с другите. Употребата на интернет също претърпява промяна. Видео-игрите стават по-сложни. Често най-популярните сред децата като Fortnite и Minecraft съдържат насилие и враждебност. Голяма част от децата (73%) на тази възраст имат профил в поне една социална мрежа. Съществена превантивна мярка тук е, детето да посочи възраст под 18г., тъй като за непълнолетни потребители съществуват автоматични защиты.
10-12 годишни	Обикновено агресията и тормозът възникват именно в тази възраст. Децата са достатъчно умели в интернет и голяма част от тях използват социалните мрежи, за да комуникират помежду си. Не рядко обидите и агресивните коментари се правят на шега. Тъй като на тази възраст децата се стремят към повече самостоятелност, е възможно да скрият от възрастните, че са станали жертва на агресивно отношение. Честа причина са чувството на срам или на вина, че не са успели да се справят сами с проблемна ситуация или че са направили нещо нередно.
13-15 годишни	В тази възраст отношенията стават по-комплицирани поради нарастващата значимост на противоположния пол. Често пъти агресията тук е форма на отмъщение от наранен/а бивш/а партньор/ка или опит за унижаване от съперник/чка. Друга причина за враждебното отношение в онлайн пространството може да е невъзможността на тинейджъра да се впише в групата.
16-18 годишни	Макар по-големите ученици да притежават повече механизми за справяне с интернет тормоза, е възможно да станат жертва на агресия. Интимните отношения в тази възраст стават по-значими, което е предпоставка да се превърнат в повод за нападки и обиди.

Източник: Официален сайт за борба с компютърните престъпления
(<https://www.cybercrime.bg/bg>)

Прегледът на научната литература относно агресията в онлайн пространството фокусира вниманието ни върху два основни домейна, в които активно се осъществява интеракция между отделни индивиди или групи от потребители. Това са социалните мрежи и видео игрите, при които паралелно с играта тече и писмена или вербална комуникация между участниците.

Социалните мрежи отдавна са се превърнали в значим фактор за изграждането и поддържането на социалните взаимоотношения между хората. Съвременният човек не просто членува във виртуалните социални мрежи, но и се променя в резултат на пребиваването си в тях. Основната им идея е профилната информация да бъде разглеждана и коментирана от други потребители и евентуално да се инициира контакт. Той от своя страна би могъл да е по посока сътрудничество и обмяна на ресурси, но също така е възможно интеракциите да са агресивни и предизвикващи конфликти. Не е изключено онлайн комуникацията да се пренесе и в офлайн средата, т.е. в реалния живот. В тази връзка теоретичната перспектива в областта се стреми да проучи социалната структура на взаимоотношенията между отделните индивиди или групи в онлайн пространството и как тези взаимоотношения влияят върху властта, ресурсите и интеракциите помежду им (Katz et al., 2004). Все повече социални мрежи се свързват, което води до по-бързо и масово разпространяване на информацията. Увеличава се броят на случаите, в които онлайн конфликтите преминават в реална физическа агресия.

Всичко това превръща изучаването на човека във виртуалната мрежа в необходимост за съвременната психология. Фокус на теорията и емпиричните изследвания е негативното въздействие на конфликтите и агресията във виртуалната среда върху ежедневно функциониране и развитието на индивида.

3. Взаимовръзка между личностната черта агресия и онлайн насилието

Негативното влияние на кибертормоза и насилственото съдържание на някои онлайн продукти е неоспоримо. Разсъждавайки върху значимостта и широкия обхват на разглежданото явление, си зададохме въпроса дали агресивните характеристики като

личностни черти предполагат предпочитания към насилствени видео игри и разгръщане на агресивно поведение в социалните мрежи или обратно – увличането във враждебни компютърни игри и онлайн атмосферата на тормоз и обиди (независимо дали индивидът е пряк участник или косвен свидетел) са предпоставка за разгръщане на агресивни нагласи в поведението? Нашата задача е първо да проследим а) ролята на агресивността като личностна черта в осъществяването на тормоз във виртуалния свят; б) онлайн насилието като предпоставка за развиване на агресивни нагласи.

3.1. Личностната черта агресия като предиктор на онлайн насилие

Агресивните личности предлагат в по-голяма степен агресивни и войнстващи изходи в редица ситуации от останалите. Но дали имат предпочитания към насилствените аспекти, предоставяни от мрежата и дали предизвикват умишлено конфликтни ситуации с враждебен тон?

Търсейки отговор, на първо място направихме теоретичен обзор на т. нар. „виртуален троллинг“, при който потребители провокират конфликтни ситуации в мрежата. Изследвания, насочени към тъмната страна на човешкото поведение показват, че психопатията е положително свързана с троллинг поведението. Високите нива на тази черта се характеризират с набор от качества, включващи емоционална повърхностност, нисък контрол на импулсите, незачитане чувствата на останалите, липса на разкаяние след нараняващи другите действия (O'Boyle et al., 2015). Индивидите с високи нива на психопатия умело откриват и използват слабите страни на индивида. Често избират за свои жертви по-малко популярни личности в интернет пространството. От друга страна те могат да бъдат мотивирани да тормозят хора, които са социално изявени и популярни само за подкопаване на социалния им статус или просто за забавление (Lopes & Yu, 2017). Психопатията като личностна черта се свързва и с тенденцията към разстройство в интернет комуникацията, изразяващо се в садистично и промискуитетно поведение (Sindermann et al., 2018). В друго изследване (Зиновиева, 2018) е показано доминиращото влияние на емпирично установени връзки между личностните особености от психопатното трио коравосърдечност, неемоционалност и незаинтересованост и осъществяването на кибертормоз, както и благоприятната роля на моралната ангажираност за въздържане от кибер-агресия. Оказва се, че онлайн

тормозът, лъжата, изневярата и всяко друго асоциално поведение може да бъде проявено много по-лесно в мрежата, отколкото в офлайн света. Това от своя страна като че ли насърчава личностите, притежаващи подобни характеристики, в по-голяма степен да проявят своите особености в мрежата.

Според емпирично изследване на Грайтемайър и колеги (Greitemeyer, Weiß, & Neuberger, 2019) личности с високи стойности по ежедневен садизъм, т.е. хора, които изпитват удоволствие от жестокото си поведение, показват предпочитание към насилствените видео игри. Редица изследвания сочат, че мъжете по-често от жените се насочват към продукти с насилствено съдържание в онлайн пространството. Вероятно обяснение е, че мъжете изпитват по-малко вина от участието си във виртуално насилие. Това може да е така, тъй като те биват определяни като по-малко съпричастни, склонни към морално оправдаване на физическото насилие и имащи по-голяма нужда от усещанията, съпровождащи участието в агресивни видеоигри (Hartmann et al., 2015).

Възможно е преднамерената агресия в мрежата да има за цел вторична психична изгода. Понякога децата проявяват враждебно, дори девиантно поведение, когато искат да привлекат вниманието на обкръжението върху себе си. Ако те не притежават социално приемливи способности в тази посока, ако дълго време техни постижения и прояви са останали невидими, те се обръщат към агресивния акт, защото са осъзнали, че той няма да остане незабелязан. В началото това може да е несъзнаван процес. В случай, че децата бъдат наказани за поведението си, следват нови прояви, защото вече им е гарантирано, че ще бъдат валидизирани.

3.2. Онлайн насилието като предпоставка за развиване на агресивни нагласи

Изхождайки от теорията за социалното учене на Бандура (Bandura, 1978), според която агресивното поведение може да бъде научено чрез наблюдение и имитация на враждебните действия на други хора, изглежда логична хипотезата, че агресията от киберпространството може да се превърне в мотив за агресивно поведение и в реалността. Естествена потребност на личността е да бъде приета и да е част от общност. За целта следва да споделя нейните ценности и норми. По този начин за виртуалния човек, наблюдаващ агресия в кибер-пространството, агресията става приемлива и близка. В лонгитюдно изследване, проведено в периода 1977г. – 1992 г. се

установява връзката между честото излагане на деца на насилие, изливано от монитора и агресивното им поведение в юношеска и зряла възраст (Huesmann et al., 2003). Авторите обясняват това явление с факта, че насилието, на което са подложени пряко или косвено в онлайн пространството, изгражда идеята за света като враждебно място. От друга страна наблюдателят възприема скриптове за разрешаване на социални конфликти, които се фокусират върху агресията. Всичко това в крайна сметка се интегрира като нормативното убеждение, че агресията е приемлива (Bushman & Huesmann, 2001).

Както вече бе отбелязано, голяма част от най-популярните сред децата видео игри, като Fortnite, Brawl Stars, Minecraft съдържат насилие. Редица научни изследвания си поставят въпроса „Играта на насилствени видео игри предизвиква ли агресия?“. В научните среди се обособяват две противоположни гледни точки.

Единият категорично твърди, че насилствените видео игри насърчават агресията сред участниците, намаляват просоциалното поведение, увеличават импулсивността, оказват влияние върху когнитивните и афективни процеси. Експерименталната работа, използваща съвременни видео игри, установява увеличаване на враждебните афективни реакции след приключване на играта. Според Блюмке и колеги (Bluemke et al., 2010) краткосрочното участие в насилствени игри не променя чертата агресия като личностна характеристика, но повлиява имплицитното агресивно възприятие, увеличавайки агресивните когнитивни структури. Някои учени насочват вниманието си върху въздействието над моралните разсъждения относно насилието – то може да се възприеме като „правилно“ и крайна сметка да бъде оправдано. По този начин настъпват дългосрочните ефекти от многократното излагане към тези стимули. Агресивните когниции могат да бъдат хронично изменени от враждебни отговори като готов модел за реакция (Vieira & Krcmar, 2011).

Другата гледна точка издига и защитава хипотезата за липса на дългосрочно влияние на насилствените видео игри върху агресията. Според тях целта не е преднамерено да се нарани друг човек. Напротив, геймърите изпитват удоволствие от играта. В лонгитюдно наблюдение Кюн и колеги (Kühn et al., 2019) дават сериозни доказателства срещу често обсъжданите негативни ефекти на видео игрите, съдържащи насилие, върху възрастните. Според авторите, ако влияние не липсва, то в най-добрия

случай е минимално. Тези основни несъответствия не могат да бъдат причислени към различия в методологията на изследванията, тъй като мета-анализи, целящи интегриране на предишни проучвания по темата, водят до различни заключения.

В своята научна работа авторите отново поставят акцент върху децата. Отчетен е ефект на пределна възраст, което предполага, че децата могат да бъдат по-податливи на влиянието на насилствените игри (Anderson et al., 2010). Едногодишно проучване на връзката между физическа агресия и насилствени видео игри върху лица между 14 и 21 години представя данни, подкрепящи хипотезата. Според изнесените резултати участието в подобни игри е значим предиктор за физическа агресия в групата на подрастващите на възраст между 14 и 17 години. Обратно, връзката е статистически незначима за юношеска и ранна зряла възраст (Breuer et al., 2015). Това влияние се разнася и върху социалното обкръжение на играча – във възприятието на останалите и интеракциите с тях (Greitemeyer, 2019). Интересна констатация отчитат Дролсет и Джаксън (Dowsett & Jackson, 2019), че конкуренцията, а не насилието в играта, влияе върху агресивния ефект. Остава въпросът доколко този ефект може да създаде трайни нагласи и специфични концепти относно агресията и насилието, които да се актуализират в реалния живот.

4. Заключение

Въпросът дали онлайн пространството, даващо сцена на насилие, допринася за разгръщане на реално агресивно поведение, остава подложен на значителен дебат. Анализите водят до слаби и непоследователни резултати. Една от критичните теми е, че някои изследвания биха могли да увеличат размерите на ефекта чрез използване на нестандартизирани оценки на прогнозите и резултатите или поради липсата на подходящ теоретичен контрол. Наблюдава се тенденция да нараства интернет зависимостта, което води до по-голяма стойност и значимост на интеракциите в онлайн пространството. Това влияние често се пренася и в реалния живот, със своите пъти негативни последици за подрастващите. Пристрастяването към киберпространството и по-специално към видео игрите и социалните мрежи, се разглежда като клинично разстройство, свързано с нарушения в множество аспекти на психосоциалното функциониране. Факт е, че се увеличава потреблението на тези два онлайн домейна,

което налага обективна научна експертиза относно тяхното влияние е ежедневието и в частност върху възможността за проява на асоциално поведение.

От друга страна авторите като че ли се обединяват около хипотезата, че агресията като черта на характера е предиктор на асоциално поведение в мрежата и по-специално на онлайн насилие.

Обективният поглед предполага да отбележим и позитивните страни на разглежданото явление. Както вече бе отбелязано, набеждаването на компютърните игри за значим виновник за детската агресия, е пресилено. Напротив, те биха могли да позволят на децата да изразходят натрупаната енергия и да се справят със задушавашата фрустрация. При това без действително да навредят на другата страна – в играта въпреки че има агресия, няма насилие, тъй като и двете страни се изпитват удоволствие. Като резултат излятата агресия в играта по един социално невредящ начин би могло да редуцира агресивните мисли и поведение в реалността.

Семейната среда и отношението на околните е от значение при формирането на агресивни тенденции в поведението, особено когато говорим за подрастващите. Социално-икономическите фактори също са в тясна връзка с разгръщането на агресивни тенденции в поведението. Изхождайки оттук, научен интерес би представлявало изследването на медиаторната роля на семейната атмосфера и социалния статус върху взаимовръзката между агресивността като личностна черта и враждебните и агресивни прояви в онлайн пространството.

ЛИТЕРАТУРА

Зиновиева, И. (2018). Психологически портрет на кибер-агресора. В: Г. Герчева-Несторова (ред.) „Приложна психология и социална практика“. *XVII Международна научна конференция*. Варна: Издателство на Варненски свободен университет, 2018, 507-520.

Киберпрестъпления към ГДБОП, <https://www.cybercrime.bg/bg>, последно посетена на 28.09.2019.

Мещеряков, Б., В. Зинченко. (2008). *Большой психологический словарь*. Източник: <https://www.elkniga.ru/static/booksample/00/19/15/00191530.bin.dir/00191530.pdf>, accessed on 29.09.2019

- Anderson, C. A., A. Shibuya, N. Ihori, E. L. Swing, B. J. Bushman, A. Sakamoto, ... & M. Saleem.** (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Bandura, A.** (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12-29.
- Bluemke, M., M. Friedrich, & J. Zumbach.** (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 36(1), 1-13.
- Breuer, J., J. Vogelgesang, T. Quandt, , & R. Festl.** (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305-328.
- Bushman, B. J., & L. R. Huesmann.** (2001). Effects of televised violence on aggression. In D. Singer and J. Singer (Eds.). *Handbook of children and the media* (223-254). London: SAGE Publications
- Dowsett, A., & M. Jackson.** (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22-27.
- European Union. (2019). Building a safer and better digital space for children in the EU – Brochure <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/building-safer-and-better-digital-space-children-eu-brochure>, accessed on 29.09.2019
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*. doi: 10.1002/ab.21857
- Greitemeyer, T., N. Weiß & T. Heuberger.** (2019). Are everyday sadists specifically attracted to violent video games and do they emotionally benefit from playing those games? *Aggressive Behavior*, 45(2), 206 – 213.
- Hartmann, T., I. Möller, & C. Krause.** (2015). Factors underlying male and female use of violent video games. *New Media & Society*, 17(11), 1777 – 1794.
- Huesmann, L. R., J. Moise-Titus, C. L Podolski & L. D. Eron.** (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201 – 221.

Katz, N., D. Lazer, H. Arrow, & N. Contractor. (2004). Network theory and small groups. *Small Group Research*, 35(3), 307–332.

Kühn, S., D. T. Kugler, K. Schmalen, M. Weichenberger, C. Witt & J. Gallinat. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*, 24(8), 1220 – 1234.

Lopes, B., & H. Yu. (2017). Who do you troll and Why: An investigation into the relationship between the Dark Triad Personalities and online trolling behaviours towards popular and less popular Facebook profiles. *Computers in Human Behavior*, 77, 69 – 76.

O'Boyle, E. H., D. R. Forsyth, G. C. Banks, P. A. Story & C. D. White.(2015). A meta-analytic test of redundancy and relative importance of the dark triad and five-factor model of personality. *Journal of Personality*, 83(6), 644 – 664.

Sindermann, C., R. Sariyska, B. Lachmann, M. Brand & C. Montag. (2018). Associations between the dark triad of personality and unspecified/specific forms of Internet-use disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 985 – 992.

Vieira, E. T., & M. Kremer. (2011). The Influences of Video Gaming on US Children's Moral Reasoning About Violence. *Journal of Children and Media*, 5(2), 113–131.