

УДК 159.9

ЯВЛЕНИЕ КИБЕРБУЛЛИНГА В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Бритова Н.Н. студентка гр. ИБТ-221, 1 курс

Руководитель: Мельникова Ю.С.

Кузбасский государственный технический университет
имени Т. Ф. Горбачева, филиал г. Кемерово
г. Кемерово

В современном обществе компьютер становится неотъемлемой частью жизни современного человека. С развитием технологий виртуальный мир интернета способствует формированию и развитию индивидуальности, что приводит к изменению организации жизни человека, его коммуникаций, трансформации традиционных социальных связей.

Целью данной работы является исследование проблемы кибербуллинга в игровой индустрии и какую опасность он несёт.

Взаимосвязь увлеченности компьютерными играми и кибербуллинга, является актуальной проблемой и требует всестороннего изучения и анализа. Нет единого мнения о том, как возникает и развивается увлеченность компьютерными играми, как влияют компьютерные игры на психическое состояние человека. Может ли виртуальный игровой мир влиять на эмоциональное состояние игрока, вызывать отклонения в его поведении, провоцировать агрессию и жестокость. Исследуя проблемы кибербуллинга, мы сталкиваемся с вопросами: как связана увлеченность компьютерными играми, блокирующая процесс развития личности человека и кибербуллинг; влияют ли жестокие компьютерные игры на психику игрока и как это связано с агрессивными формами травли; какую опасность несёт кибербуллинг и как с ним бороться.

Термин «кибербуллинг», т.е. травля в интернете, означает хулиганские действия в сети через разные средства коммуникаций. Это понятие было введено во второй половине 1990-х гг., но иногда можно встретить слова «троллинг» или «кибермоббинг».

Признаками кибербуллинга является осознанное и длительное причинение человеку вреда в сети, которое может выражаться в оскорблениях или злых шутках в сообщениях или в комментариях, в публикации личной информации, послания с угрозами. При этом агрессоров может быть несколько, они выступают как от своего лица, так и анонимно.

Кибербуллинг может воздействовать на жертву семь дней в неделю, 24 часа в сутки, не оставляя пространства и времени, в котором человек мог бы чувствовать себя защищенным. Атака при кибербуллинге может быть очень болезненной и внезапной. Так как электронные сообщения очень сложно контролировать и фильтровать, жертва получает их неожиданно, что приводит к сильному психологическому воздействию.

Интернет-угрозы недооценивают в обществе, а они опасны потому, что в основной группе риска находятся дети и подростки.

Для решения проблемы кибербуллинга необходимо проанализировать существующие исследования данного явления, провести анкетирование среди блогеров и стримеров, обработать и систематизировать полученные результаты; и разработать рекомендации, которые помогут избежать угрозы кибербуллинга или его негативного воздействия на психику человека.

Личность человека, применяющего методы кибербуллинга, чаще всего остается анонимной. Жертва не знает, кто преследует её, и в результате чего склонна преувеличивать опасность. Анонимность преследователей делает психологическое воздействие на жертву с целью запугивания особенно сильным. Лидирующими площадками, на которых чаще всего реализуется кибербуллинг, являются социальные сети и сайты видеохостинга.

В анкетировании среди блогеров и стримеров приняли участие 73 человека. При проведении опроса была поставлена задача не только выявить случаи кибербуллинга, но и подтвердить или опровергнуть факт отрицательного влияния на личность и психику опрошенных.

Для проведения исследования были составлены вопросы, которые отражают отношение опрошенных к внезапному проявлению агрессии, угроз и негативным комментариям.

Полученные данные были проанализированы и структурированы. На круговой диаграмме приведены результаты ответов на один из вопросов анкеты: «Как часто вы сталкиваетесь с явлением кибербуллинга в своей деятельности?».

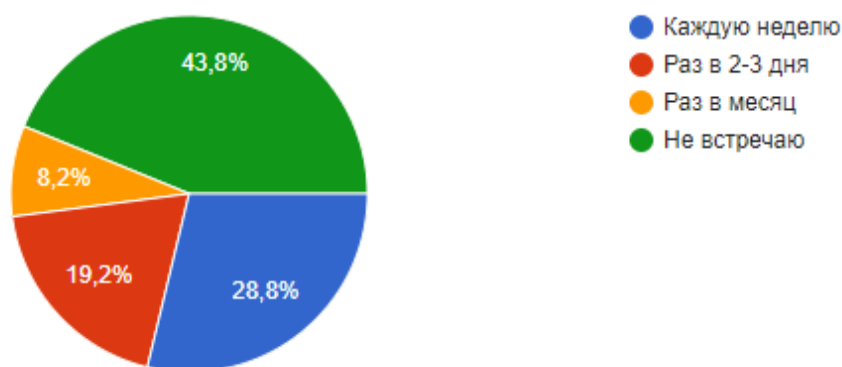


Рисунок 1 – Результаты анкетирования

По итогам анкетирования были сделаны следующие выводы:

1. Большая часть опрошенных проводит значительное количество времени в интернет-пространстве и знакомы с явлением кибербуллинга в игровой индустрии;

2. 72% опрошенных, то есть 23 человека, напрямую сталкивались или были свидетелями оскорблений и негативной критики во время онлайн трансляции игр;

3. Половина опрошенных подтверждают, что ощутили негативное влияние;

4. Главным фактором риска является время нахождения в интернет-пространстве или виртуальном мире, то есть чем больше человек проводит времени в видеоиграх, тем выше вероятность того, что он будет подвергнут кибербуллингу;

5. В игровом пространстве кибербуллинг остается безнаказанным, а угрозы и оскорбления имеют продолжительный характер и перерастают в полноценные конфликты с разглашением персональных данных и неправдоподобной информации.

6. Последствия влияния кибербуллинга на человека:

- проблемы со здоровьем, которые могут выражаться страдании от бессонницы, головной боли и депрессии, даже появлении и психосоматических заболеваний;

- давление на психику. Жертвы часто замыкаются в себе, занижают самооценку и испытывают проблемы с самовыражением и своей идентичностью, находятся в постоянном стрессе, испытывают отрицательные эмоции;

- суицидальные мысли - самое пугающее последствие кибербуллинга. Когда человек живёт с ощущением безысходности и беспомощности, у него появляются мысли о самоубийстве. Агрессивные выпады приводят к неправомерному, особенно когда речь идёт о неустойчивой психике подростков, а взрослым кибербуллинг может испортить репутацию, загубить карьеру и разрушить отношения с окружающими.

Что делать, если вы стали жертвой кибербуллинга?

Лучшая стратегия противостоять кибербуллингу – это не принимать участие в потенциально конфликтных интернет-спорах, не комментировать оскорбительные посты о вас и не реагировать на обидные сообщения, а самое главное - не отвечать агрессору тем же, опускаясь до его уровня. Использовать защищенное соединение и не сообщать другим игрокам личные сведения, особенно если они ведут себя агрессивно.

Чтобы не придавать онлайн-конфликтам большого значения, повысить свою стрессоустойчивость, можно этим поделиться с родными или друзьями.

Для подобных ситуаций была создана группа в социальной сети, “Discord”, в котором каждый может обрести безопасность и поддержку. (4)

Любой человек имеет право сообщить в полицию об угрозах и клевете. Если угрозы и оскорбления имеют продолжительный характер и перерастают в полноценные конфликты с разглашением персональных данных и неправдоподобной информацией, то обидчика следует привлечь к административной или уголовной ответственности по ст. 137 УК РФ и ст. 128.1 УК РФ.

Список литературы:

1. [Электронный ресурс] // Режим доступа:
<https://cyberleninka.ru/article/n/uvlechennost-kompyuternymi-igrami-kak-prediktor-podrostkovogo-bullinga>
- (Дата обращения:26.03.2023)
2. [Электронный ресурс] // Режим доступа:
<https://www.kaspersky.ru/blog/game-bullying-what-to-do/29760/>
- (Дата обращения:26.03.2023)
3. [Электронный ресурс] // Режим доступа:
<https://invlab.ru/zhizn/kiberbullying/>
- (Дата обращения:26.03.2023)
4. [Электронный ресурс] // Режим доступа:
<https://discord.gg/xxDE6Z5k>
- (Дата обращения:26.03.2023)