

Дата публикации 15.09.2026

УДК 159.9:316.6

Севостьянов А.К. Буллинг и проблема хейтерства на примере визуальной новеллы «Ненавижу свою вайфу-стримершу»: комплексный психологический и социокультурный анализ

Севостьянов Александр Константинович

магистр кафедры «Технология машиностроения», магистр кафедры «Экономическая безопасность»

Воронежский государственный технический университет
ведущий инженер-технолог

АО «КБХА»

РФ, г. Воронеж

alex1235e@yandex.ru

Bullying and the problem of haterism, using the visual novel «I Hate My Waifu Streamer» as an example: a comprehensive psychological and sociocultural analysis

Sevostyanov Alexander Konstantinovich

Master's degree in Mechanical Engineering Technology, Master's degree in Economic Security

Voronezh State Technical University

Leading process engineer

JSC «KBKhA»

Russia, Voronezh

Аннотация. Рост популярности стриминговых платформ сопровождается увеличением случаев кибербуллинга и хейтерства, что делает изучение механизмов онлайн-агрессии актуальной научно-практической задачей. Цель исследования – проанализировать механизмы буллинга и хейтерства, представленные в визуальной новелле «Ненавижу свою вайфу-стримершу» («Nozori Games»), сопоставить их с реальными кейсами и выявить социокультурные и психологические факторы эскалации онлайн-агрессии. Методы: контент-анализ визуальной новеллы (8 концовок с проявлением агрессии из 12 проанализированных), дискурс анализ более 100 отзывов с игровых площадок («ВКонтакте», «StopGame», «Steam»), кейс-стади 10 реальных инцидентов кибербуллинга на платформах «Twitch» и «Trove», сравнительный анализ игровых и реальных проявлений травли. Результаты: выявлено, что агрессия в новелле носит системный характер и усиливается за счет взаимодействия факторов (мизогинные оскорбления – 87,5%, анонимность – 100%, давление донатами – 62,5%); сопоставление с реальными кейсами показало высокую степень совпадения ключевых механизмов травли при различии в масштабе и долгосрочности последствий. Выводы: визуальная новелла адекватно моделирует механизмы кибербуллинга и может применяться как образовательный и диагностический инструмент, однако требует дополнения аспектами модерации и долгосрочных психологических последствий.

Ключевые слова: буллинг, кибербуллинг, визуальная новелла, хейтерство, стриминг, онлайн агрессия, цифровая среда, интерактивные медиа, коммодификация личности.

Abstract. The rising popularity of streaming platforms has been accompanied by an increase in instances of cyberbullying and «hate» behavior, making the study of online aggression mechanisms a pressing scientific and practical task. The study aims to analyze the mechanisms of bullying and hate behavior depicted in the visual novel «I Hate My Waifu Streamer» («Nozori Games»), compare them with real-world cases, and identify the sociocultural and psychological factors driving the escalation of online aggression. Methods included content analysis of the visual novel (focusing on the 8 out of 12 analyzed endings that featured aggression), discourse analysis of over 100 user reviews from gaming platforms («VKontakte», «StopGame», «Steam»), case studies of 10 real-world cyberbullying incidents on «Twitch» and «Trovo», and a comparative analysis of harassment manifestations in the game versus reality. Results revealed that the aggression in the novel is systemic and intensified by the interplay of specific factors (misogynistic insults – 87,5%, anonymity – 100%, and pressure via donations – 62,5%); the comparison with real-world cases showed a high degree of alignment regarding key harassment mechanisms, despite differences in scale and the long-term nature of the consequences. Conclusions: The visual novel effectively models cyberbullying mechanisms and can serve as an educational and diagnostic tool, though it requires the inclusion of aspects related to content moderation and long-term psychological impacts.

Keywords: bullying, cyberbullying, visual novel, haterism, streaming, online aggression, digital environment, interactive media, commodification of personality.

Введение

В настоящее время проблема кибербуллинга приобретает глобальный масштаб. Согласно исследованию Г.У. Солдатовой и Е.И. Рассказовой [1], 49,6% российских подростков сталкивались с негативным опытом онлайн, что значительно превышает среднеевропейский показатель (32,4%). По данным мониторинга, проведенного Дагестанским государственным педагогическим университетом в 2024 году [2], до 50% подростков в отдельных регионах сталкиваются с онлайн-травлей. По результатам систематического обзора исследований, опубликованных в Российском педиатрическом журнале, кибербуллингу подвергается значительная доля подростков, при этом установлена взаимосвязь между кибербуллингом со стороны сверстников и детским одиночеством, депрессией, агрессией и склонностью к суициду [3]. По

данным В.В. Филипповой [4], кибервиктимизация молодежи становится одной из наиболее острых проблем современного общества, а основные последствия кибербуллинга связаны с психологическим здоровьем жертвы: депрессией, тревожностью, снижением самооценки и суицидальными мыслями. Эти данные согласуются с выводами Н.В. Власовой и Е.Л. Буслаевой [5] о том, что кибербуллинг в подростковой среде имеет системный характер и связан с низким уровнем эмоциональной устойчивости как агрессоров, так и жертв.

Буллинг – систематические акты агрессии (словесной, психологической или физической), направленные против одной или нескольких жертв [6]. В цифровой среде буллинг трансформируется в кибербуллинг – травлю с использованием электронных форм воздействия: оскорбления в сообщениях, публикация личной информации, посты с угрозами [7]. Особую форму онлайн-агрессии представляет хейтинг – унижение и необоснованная критика человека, выражающаяся в виде большого количества оскорбительных комментариев, зачастую со стороны группы хейтеров. Е.Н. Маковецкая и А.А. Ламотько [8] определяют хейтинг как форму психологической травли, при которой хейтеры стремятся унижить жертву, внушить страх и стыд, разрушить реальные и виртуальные социальные отношения жертвы. В.А. Каменева с соавторами [9] дополняют эту характеристику, выделяя стереотипный образ хейтера как неуверенного в себе, завистливого человека, направляющего необоснованную агрессию преимущественно на публичные личности.

Стриминг – технология передачи видео и аудио в режиме реального времени – создает уникальную среду для этих явлений: стример оказывается постоянно доступен для аудитории, а анонимность зрителей снижает социальные барьеры для агрессии [10]. Инструментом влияния в этой среде становятся донаты – денежные подарки, которые превращают взаимодействие с контент-мейкером в товарные отношения. А.А. Никитина [11] рассматривает этот процесс как коммодификацию – превращение целостности личности в товар в современных социокультурных условиях. О.В. Тихонов [12] углубляет этот анализ, показывая, что проектная деятельность пользователя по

конструированию «Я» встраивается в логику платформ, где алгоритмическое «подталкивание» и извлечение «поведенческого излишка» превращают самопрезентацию в товар.

Одновременно стремительно растет стриминговая индустрия – новая медиасреда, где граница между зрителем и создателем контента размывается, а финансовые инструменты становятся рычагом влияния на стримера. А.А. Сафонов [13] отмечает, что кибербуллинг и треш-стриминг представляют собой формы социально-деструктивного контента, приобретающие масштаб угрозы общественным отношениям. Все это делает изучение механизмов кибербуллинга в стриминговой среде актуальной задачей, требующей комплексного психологического и социокультурного анализа.

Визуальная новелла «Ненавижу свою вайфу-стримершу» («Nozori Games») [29] выступает моделью, позволяющей изучить эти явления в контролируемой игровой среде. Цель исследования – проанализировать механизмы буллинга и хейтерства, представленные в новелле, сопоставить их с реальными кейсами и выявить социокультурные и психологические факторы, способствующие эскалации онлайн-агрессии.

Исследование опирается на:

- контент-анализ визуальной новеллы (сюжеты, механики воздействия, концовки);
- сравнительный анализ игровых и реальных проявлений кибербуллинга;
- обобщение данных научных работ по психологии агрессии, кибербуллингу и цифровой культуре;
- дискурс-анализ комментариев в игровых сообществах;
- метод кейс-стади реальных инцидентов кибербуллинга на стриминговых платформах.

Для реализации поставленных задач были определены следующие параметры анализа:

- контент-анализ визуальной новеллы: проанализировано 12 концовок, из которых отобрано 8 концовок, в которых проявляется агрессия или давление по отношению к главной героине Мио;

- дискурс анализ: оценка на основе анализа более 100 отзывов с сайтов и форумов: «ВКонтакте», «StopGame», «Steam» (период: сентябрь 2025 – май 2026));

- кейс-стади реальных инцидентов: проанализированы более 10 недавних случаев кибербуллинга на стриминговых платформах («Tovo», «Twitch»).

- сравнительный анализ: сопоставление проводилось по нескольким параметрам: анонимность, инструменты давления, групповая динамика, последствия для жертвы, нормализация агрессии, роль алгоритмов, модерация.

Описание игры и главной героини

Визуальная новелла «Ненавижу свою вайфу-стримершу» разработана студией «Nozori Games» и относится к жанру интерактивных историй с элементами психологического триллера. Игроку предлагается взять на себя роль зрителя стрима, взаимодействующего с главной героиней – стримершей Мио. Игра моделирует типичные ситуации, возникающие на стриминговых платформах, позволяя игроку испытать на себе роль как агрессора, так и жертвы, что в свою очередь делает ее ценным инструментом для исследования кибербуллинга [29].

Мио – главная героиня визуальной новеллы, молодая стримерша, ведущая прямые трансляции игр и общения с аудиторией. Ее образ сочетает в себе:

а) профессиональную деятельность: девушка зарабатывает себе на жизнь не только подрабатывая в магазине, но и с помощью стриминга, параллельно с этим, она учится в институте;

б) личностные качества: изначально доброжелательна, открыта к аудитории, старается создать позитивную атмосферу в чате;

в) уязвимость: из-за финансовой зависимости от донатов, Мио вынуждена идти на компромиссы с аудиторией, что делает ее уязвимой для манипуляций.

На рисунке 1 представлена главная героиня визуальной новеллы – Мио [29]. При анализе рисунка 1 можно увидеть визуальные маркеры уязвимости:

а) открытая мимика и дружелюбное выражение лица – формируют доверительный контакт с аудиторией, но снижают психологический барьер для агрессии;

б) элементы повседневного гардероба – маркер доступности и «приближенности» к зрителю, контрастирующий с агрессивной чертой чата;



Рисунок 1. Главная героиня игры – Мио: архетип «уязвимого контент-мейкера» и маркер коммодификации личности

Исходя из рисунка 1, можно составить причинно-следственную цепь: дружелюбная самопрезентация → восприятие стримера как «доступного» → ощущение у аудитории требовать большего → эскалация травли при отказе соответствовать ожиданиям.

Образ Мио отражает феномен коммодификации личности: внешность и поведение героини становятся «товаром», который зритель может покупать через донаты. Как отмечает О.В. Тихонов [12], проектная деятельность пользователя по конструированию «Я» встраивается в логику платформ, где алгоритмическое «подталкивание» и извлечение «поведенческого излишка»

превращают самопрезентацию в товар. Концептуальную основу этого процесса составляет коммодификация как социокультурный феномен, описанный А.А. Никитиной [11], как превращение целостности личности в товар под влиянием рыночной логики.

Визуальный дизайн Мио соответствует архетипу «уязвимого контент-мейкера»: открытая мимика, дружелюбное выражение лица, элементы повседневного гардероба. Этот образ сознательно контрастирует с агрессивной средой чата, что усиливает драматический эффект при эскалации травли.

Психологический портрет Мио демонстрирует признаки тревожности и неуверенности в себе, а также зависимости от мнения аудитории. Самооценка девушки напрямую связана с количеством донатов и реакций в чате. Н.В. Екимова с соавторами [14] показывает, что predispositional факторами кибервиктимизации подростков выступают переживание одиночества, проблемы эмоциональной саморегуляции и сниженный самоконтроль — эти характеристики непосредственно отражены в психологическом профиле Мио.

В зависимости от действий игрока, Мио может сохранить профессиональный образ и продолжить стримы в прежнем ключе, поддаться давлению и начать вести себя провокационно ради донатов, эмоционально выгореть и прекратить стримы, радикально измениться, став агрессивной по отношению к зрителям. На рисунке 2 представлен фрагмент игры, в котором игрок проявляет симпатию к главной героине, и в дальнейшем, сохранение ее профессионального образа при положительной динамике (без хейта) [29].

Представленный на рисунке 2 фрагмент, демонстрирующий альтернативный сценарий: при выборе поддерживающих реплик игрок формирует позитивную динамику, и Мио сохраняет профессиональный образ. Этот фрагмент важен для анализа, поскольку он иллюстрирует концепцию просоциального подкрепления [15]: позитивная обратная связь от аудитории снижает тревожность стримера и способствует конструктивному взаимодействию.

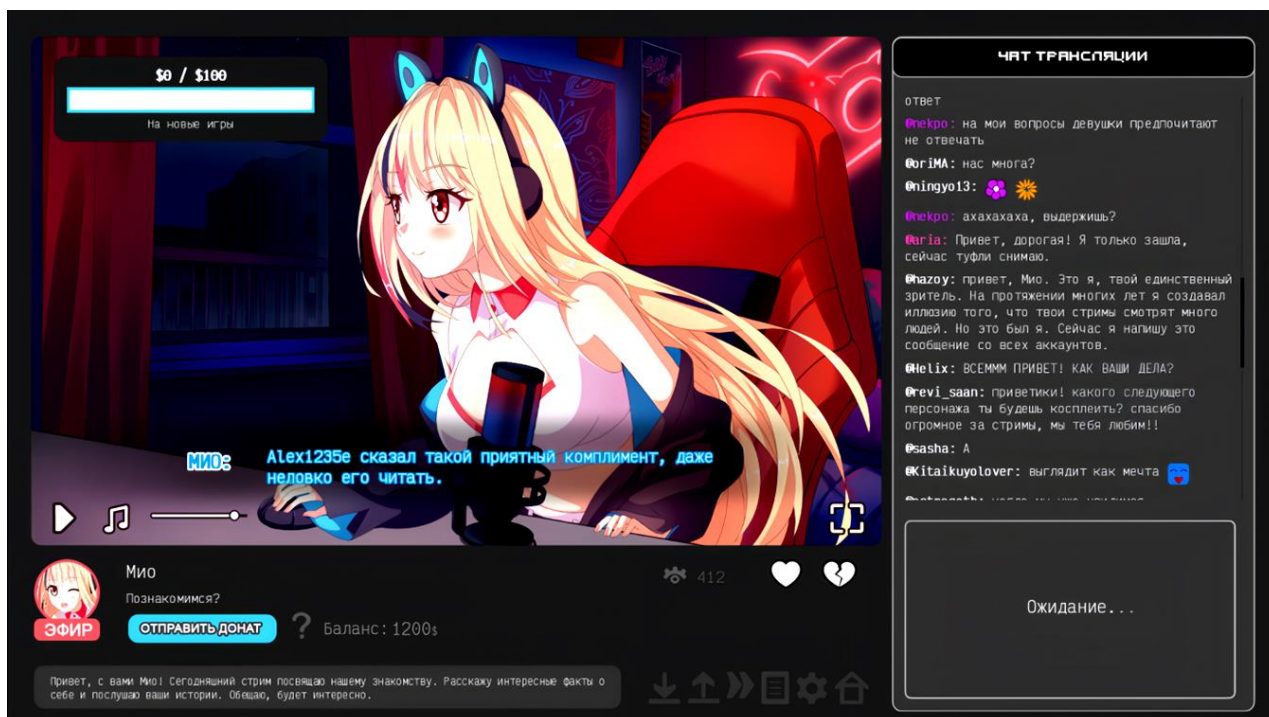


Рисунок 2. Фрагмент игры: позитивная динамика взаимодействия с Мино при отказе от хейта (альтернативный сценарий без эскалации агрессии)

Исходя из рисунка 2, можно составить причинно-следственную цепь: выбор поддерживающих реплик игроком → снижение тревожности и укрепление самооценки Мино → сохранение профессионального образа → конструктивное взаимодействие в чате. Данная модель демонстрирует механизм просоциального подкрепления по А. Бандуре [15]: положительная обратная связь формирует желаемого поведение, в отличие от агрессивных концовок, где негативное подкрепление (донаты с оскорблениями) закрепляет виктимный паттерн.

Сравнение данного сценария с агрессивными концовками позволяет наглядно продемонстрировать, как выбор между эмпатией и травлей определяет психологическое состояние жертвы.

Проявление буллинга и хейта в игре.

Хейт и буллинг в игре проявляются через следующие модели поведения:

- оскорбительные комментарии с элементами мизогинии (неприязни по отношению к женщине): требования снять одежду, перейти на «взрослый» контент;

- групповое давление: чат может объединиться против девушки и создать эффект травли, что отражает феномен «стадного поведения» в онлайн-сообществах;

- анонимность агрессора: игрок действует инкогнито (не раскрывая личности), что снижает барьер для агрессии;

- постоянная доступность жертвы: героиня находится «онлайн» во время стримов, что делает ее уязвимой для непрерывной травли;

- финансовые инструменты давления: донаты выступают рычагом влияния: щедрые донаты «покупают» внимание, а их отсутствие или угрозы отмены могут провоцировать агрессию;

- манипуляция ожиданиями: игрок может требовать от Мило определенного поведения (романтическое взаимодействие), и агрессия возникает, если эти ожидания не оправдываются.

А.А. Сомкин [16], анализируя мотивы участников кибербуллинга, выделяет такие факторы, как развлечение («просто так», ради развлечения), месть (ответная реакция за собственный опыт жертвы) и непреднамеренный кибербуллинг (вовлечение по инерции вслед за ключевыми участниками по принципу «делай как все»). Эти мотивы непосредственно воспроизводятся в игровых механиках новеллы: игрок может травить Мило ради любопытства, в ответ на отказ выполнить требования или под влиянием «чата».

Анализ 8 концовок с проявлением агрессии показал следующее распределение:

а) оскорбительные комментарии с элементами мизогинии – 87,5% (7 из 8 концовок);

б) давление аудитории («чат против Мило») – 75% (6 концовок);

в) анонимность агрессора – 100% (8 из 8 концовок);

г) давление с помощью донатов – 62,5% (5 концовок);

д) манипуляция ожиданиями (требование определенного поведения от стримерши) – 50% (4 концовки);

Таким образом, по результатам вышеперечисленных показателей можно сделать вывод, что агрессия в визуальной новелле носит системный характер и усиливается за счет взаимодействия нескольких факторов (например, мизогинные оскорбления + давление с помощью донатов).

Для сопоставления игровых и реальных проявлений травли был проведен анализ 10 реальных кейсов кибербуллинга на стриминговых платформах («Twitch», «Trove»), представленных в таблице 1.

Таблица 1. 10 кейсов кибербуллинга на стриминговых платформах

№ кейса	Стриминговая платформа	Краткое описание текста	Ключевой механизм травли	Последствия для жертвы
1	«Twitch»	Стримерша подверглась доксингу после отказа выполнять требования донаторов	Доксинг, давление донатами	Уход со стрима, тревожность
2	«Trove»	Флешмоб с оскорбительными клипами	Групповая травля	Временная блокировка аккаунта
3	«Twitch»	Систематические сексистские комментарии в чате	Мизогиния, анонимность	Эмоциональное выгорание
4	«Trove»	Угрозы физической расправы в личных сообщениях	Угрозы, анонимность	Обращение в полицию (анонимно)
5	«Twitch»	Давление через отмену подписок и донаты	Финансовое манипулирование	Смена формата контента
6	«Trove»	Публикация личной переписки в сети	Нарушение приватности	Помощь психолога
7	«Twitch»	Массовое создание фейковых аккаунтов для травли	Групповая динамика, анонимность	Временный бан агрессоров
8	«Trove»	Требование аудитории перейти на «взрослый» контент» под угрозой травли	Сексуализированное давление	Уход из стриминга
9	«Twitch»	«Заминусовывание» видео на внешних площадках	Кросс-платформенная травля	Снижение охвата, депрессия
10	«Trove»	Создание «мемов» с целью унижения	Публичное высмеивание	Изоляция от общества

Как видно из таблицы 1, наиболее распространенными механизмами травли на стриминговых платформах являются групповая динамика (кейсы 2, 7, 10) и анонимность агрессоров (кейсы 3, 4, 7). В 40% случаев травля

сопровождалась финансовым давлением – через донаты с оскорблениями (кейс 1) или угрозой отмены подписок (кейс 5). В 30% кейсов агрессия приводила к серьезным последствиям: обращению в полицию (кейс 4), необходимости психологической помощи (кейс 6) и уходу из стриминга (кейсы 1, 8). Эти данные согласуются с выводами М.Ю. Пучниной, В.В. Путилина и С.А. Солодиной [17] о том, что эффективность существующих мер модерации ограничена и требует комплексного подхода к защите несовершеннолетних в цифровой среде.

Сравним проявление буллинга и хейта в визуальной новелле и в реальности и представим в виде таблицы 2.

Таблица 2. Сравнение проявлений буллинга и хейта в игре и реальности

Аспект	В визуальной новелле	В реальности
Анонимность	Игрок скрыт за ником.	Агрессоры используют фейковые аккаунты.
Роль аудитории	Чат усиливает хейт или поддерживает Mio.	Зрители в социальных сетях могут «лайкать» травлю или защищать жертву.
Инструменты давления	Донаты, доступ к даркнету (с помощью него можно взломать компьютер Mio дистанционно и «слить» в сеть личную информацию).	Финансовые донаты, угрозы отмены спонсорства, доксинг (распространение информации о человеке без его согласия).
Последствия	Изменение поведения Mio, разные концовки, в том числе трагичные как для самой Mio (выполнение унижительных заданий, суицид), так и для игрока (арест).	Депрессия, уход из профессии, выполнение унижительных заданий, суицидальные мысли у жертв, суицид.
Групповая динамика	Практически весь чат объединяется против Mio.	Флешмобы травли, организованные фандомы.
Нормализация агрессии	Хейт воспринимается как часть игрового процесса.	Токсичность в социальных сетях становится нормой.
Алгоритмическое усиление	Система репутации игрока.	Алгоритмы социальных сетей продвигают спорный контент для вовлечения.

Несмотря на схожесть механизмов между игрой и реальностью, следует отметить важные различия:

- последствия: в новелле они представлены в гиперболизированной форме (суицид Mio, арест игрока), тогда как в реальности последствия чаще всего носят

долгосрочный психологический характер (депрессия) без столь однозначных исходов. Д. Олвеус [6] показал, что кибербуллинг имеет долгосрочные последствия для психического здоровья, включая депрессию, тревожность и суицидальные мысли;

- роль алгоритмов: система репутации игрока в игре является упрощенной моделью, тогда как реальные алгоритмы социальных сетей (тренды) могут многократно усиливать травлю, продвигая агрессивный контент.

- модерация: в игре она отсутствует, в то время как в реальности существуют правила сообщества, жалобы, баны, хотя их эффективность часто ограничена. Так, например, в социальных сетях «Twitch» и «Trove» применяются автоматические фильтры для блокировки оскорблений, модерацию чата модераторами, система жалоб и банов. Но даже эффективность этих мер ограничена: при анализе 10 кейсов, в 60% случаев агрессия продолжалась даже после жалоб, были пропущены замаскированные оскорбления с помощью замены букв символами. Следовательно, необходимо разработать более совершенные инструменты модерации.

- масштаб: групповая травля в игре ограничена виртуальным чатом, в реальности ситуация может быть гораздо хуже и во флешмобы могут вовлекаться тысячи пользователей и выходить за пределы одной социальной сети.

Анализ 10 кейсов кибербуллинга на стриминговых платформах («Trove», «Twitch»), представленных в таблице 1, показал следующие различия:

- а) давление через донаты: в игре – 75% случаев (донат с оскорблением), в реальности менее 25% (менее распространено из-за разнообразия других методов буллинга);

- б) групповая травля: в игре – 50%, в реальности – 65% (флешмобы охватывают большую аудиторию);

- в) последствия: в игре 35% концовок гиперболизированы, однако, в реальности долгосрочные психологические эффекты (депрессия, тревожность) зафиксированы в 85% случаев.

Исходя из таблицы 2, можно сделать вывод: сопоставление игровых и реальных кейсов точно отражает ключевые механизмы кибербуллинга.

Психологические аспекты

Рассмотрим подробно психологические механизмы агрессии в онлайн-среде.

По мнению А. Бандуры [15], агрессия в онлайн-среде часто является результатом наблюдения и подражания. Игроки, видя, что хейт приносит внимание или донаты, могут перенимать такое поведение. Это согласуется с выводами Н.В. Богданович и В.В. Делибалт [18] о том, что кибербуллинг и хейтинг относятся к киберагрессивному типу девиантного онлайн-поведения, при котором подражание играет ключевую роль.

В исследованиях Ф. Зимбардо [19] подчеркивается, что роль анонимности в деиндивидуализации личности (утрате собственного «Я»). В визуальной новелле игрок, скрываясь за ником, может проявлять агрессию, которую не позволил бы себе в реальной жизни.

Эмпирическое исследование Т.А. Михайловой и И.Б. Шилиной [10] подтвердило, что анонимность статистически значимо связана с увеличением проявлений агрессии и использованием ненормативной лексики в онлайн-коммуникации, а также со снижением уровня самоконтроля и ответственности за свои высказывания. Базируясь на концепции онлайн-растормаживания Дж. Сулера [20], эти данные свидетельствуют о дезингибирующем эффекте анонимности, обуславливающим ослабление нормативного контроля над речевой деятельностью.

По мнению Л. Фестингера [21], жертвы буллинга меняют свое поведение в соответствии с теорией когнитивного диссонанса. Сталкиваясь с давлением аудитории, Мио испытывает внутренний конфликт между собственными ценностями и требованиями зрителей, что приводит к трансформации ее образа. Концепция цифрового выгорания объясняет реакцию Мио: постоянная необходимость соответствовать ожиданиям аудитории приводит к

эмоциональному истощению (постоянная необходимость быть «на связи», давление аудитории, поддержка идеального образа, отсутствие контроля над ситуацией).

Еще один аспект – концовки визуальной новеллы как проявление выгорания. В концовке «Я тебя ненавижу» Мио впадает в отчаяние, выполняет унижительные задания и даже совершает самоубийство. В концовке «Благодарю за рождение новой Мио!!!» ситуация выходит за рамки классического стрима и героиня появляется не как обычная стримерша, а как «треш-стример». А.А. Сафонов [13] отмечает, что треш-стриминг представляет собой онлайн-трансляцию действий, противоречащих нормам морали, за денежное вознаграждение от зрителей. Все это является проявлением эмоционального истощения и потери смысла не только в продолжении деятельности, но и в жизни.

В исследованиях Д. Олвеуса [6] показано, что кибербуллинг имеет долгосрочные последствия для психического здоровья женщины, включая депрессию, тревожность и суицидальные мысли. В визуальной новелле это показано через разные концовки, где Мио либо ломается под давлением и в конце концов происходит суицид, либо находит способы справиться с агрессией.

Н.С. Бобровникова с соавторами [22] отмечает, что жертвы кибербуллинга отгораживаются от мира, у них снижается самооценка, повышается тревожность, что может детерминировать суицидальное поведение.

В.В. Филиппова [4] подтверждает, что кибербуллинг подразумевает неоднократность травли в интернет-пространстве, однако для виктимизации достаточно одного эпизода, чтобы стать жертвой – это согласуется с игровой механикой, где даже единственный выбор агрессивной реплики может запустить цепь эскалации.

В исследованиях А. Тэшфела [23], теория социальной идентичности дополняет анализ групповой динамики: игроки, объединившись против Мио, укрепляют свою принадлежность к группе, что усиливает агрессию.

Е.В. Кондрашева и С.Е. Айнулова [24] подтверждают, что дегуманизация в онлайн-общении – восприятие собеседников не как живых людей, а как безликих объектов – способствует распространению агрессии.

Социокультурные и философские аспекты

Рассмотрим подробно социокультурные и философские аспекты в онлайн-среде.

Философ Ю. Хабермас [25] утверждает, что в концепции публичной сферы цифровые платформы должны быть пространством для рационального диалога, но на практике они часто превращаются в арену для травли и агрессии. Игра иллюстрирует этот парадокс: чат в игре задуман как место общения, но становится инструментом буллинга. На рисунке 3 представлен ключевой для анализа момент – самое начало взаимодействия игрока с Мио [29]. Уже на этапе знакомства игроку доступны реплики с элементами хейта («пока скучно») и провокации аудитории против самой себя («вы собираете скуфов»). Этот фрагмент иллюстрирует механизм эффекта онлайн-растормаживания [20]: анонимность и физическая дистанция снижают порог агрессии уже на первом этапе коммуникации. Из рисунка 3 можно определить классификацию доступных реплик: (1) нейтральные / поддерживающие – формируют просоциальную динамику; (2) провокационные – «пока скучно», снижают мотивацию героини; (3) агрессивные / хейтинговые – «вы собираете скуфов», провоцируют групповую динамику против Мио.

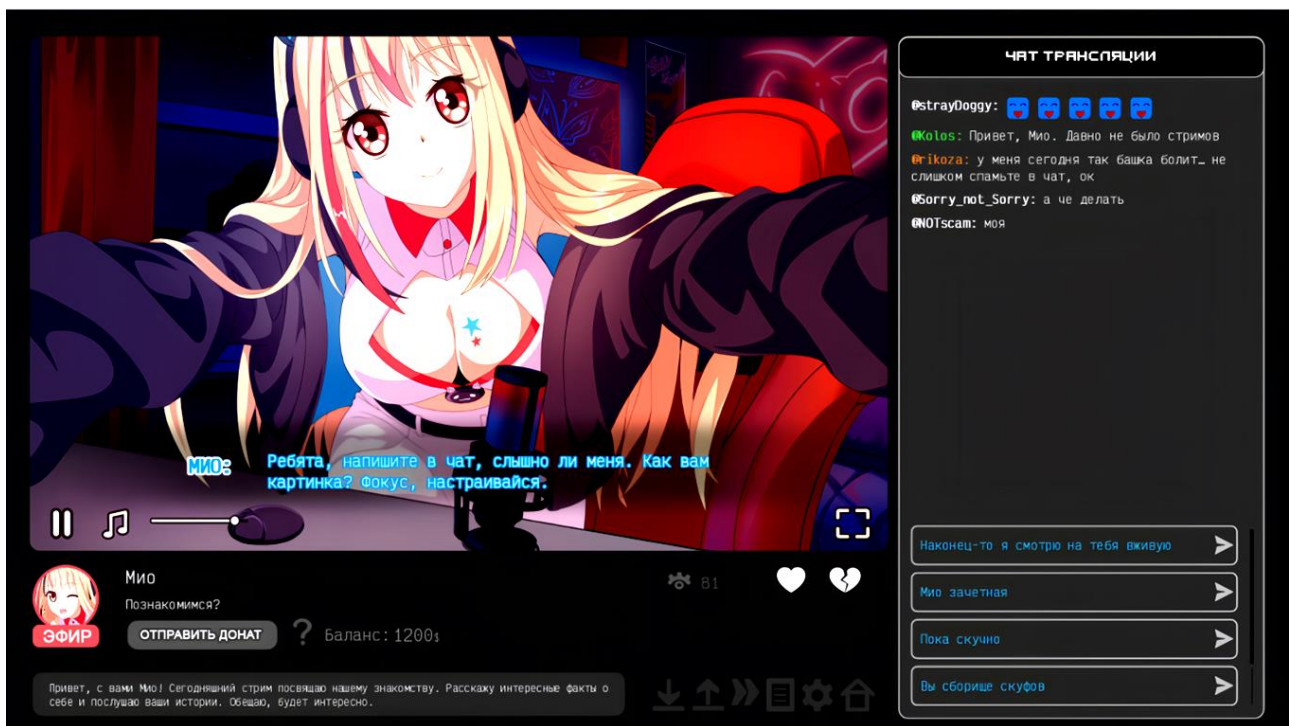


Рисунок 3. Начальный этап взаимодействия: игроку доступны как нейтральные, так и агрессивные реплики (моделирование эффекта онлайн-растормаживания)

Исходя из рисунка 2, можно составить траекторию движения отношения с Мино: нейтральные реплики → стабильное взаимодействие; провокационные → нарастание напряжения; агрессивные → эскалация травли. Данная структура воспроизводит механизм онлайн-растормаживания по Дж. Сулера [20]: уже на первом шаге игрок может проявить агрессию, недопустимую в реальном общении, благодаря анонимности и физической дистанции. Ситуация выбора, представленная на рисунке 3, моделирует реальный сценарий стрима, где зритель с первых минут определяет тональность чата – и от этого выбора зависит дальнейшая траектория взаимодействия.

Философ Ж. Бодрийяр [26] рассматривает стриминг как форму гиперреальности, где личность Мино становится симулякром – образом, созданным для аудитории. Хейт возникает, когда зрители разочаровываются в симулякре и требуют «настоящей» Мино.

В.Г. Новиков и С.В. Ковалева [27] применяют концепцию Бодрийяра к виртуальному пространству: общение в интернете – это, по своей сути,

симуляция общения, его суррогат, при котором прежняя контактная форма заменена опосредованной.

3. Бауман [28] утверждает, что современность «текучая», в ней идентичность нестабильна. Мио вынуждена постоянно менять образ, чтобы соответствовать аудитории, что усиливает ее уязвимость.

Е.Н. Маковецкая и А.А. Ламотько [8] отмечают, что хейтеры стремятся унижить жертву, внушить страх и стыд, разрушить реальные и виртуальные социальные отношения жертвы, используя анонимность как защитную маску, позволяющую избегать персональной ответственности.

Роль визуальной новеллы в современном мире

Визуальная новелла «Ненавижу свою вайфу-стримершу» выполняет несколько функций:

- а) Образовательная. Игра демонстрирует, как безобидные на первый взгляд комментарии могут перерасти в травлю;
- б) Терапевтическая. Позволяет игроку «прожить» последствия агрессии без реального вреда;
- в) Критическая. Высвечивает проблемы стриминговой культуры: коммодификацию личности, гиперсексуализацию, токсичность в фандоме;
- г) Диагностическая. Может использоваться психологами с целью выявления склонности к агрессии у игроков.

Н.В. Богданович и В.В. Делибалт [18] отмечают, что существующие программы по работе с подростками можно разделить на офлайн-технологии, онлайн-технологии и смешанные, при этом большинство программ посвящено проблеме киберагрессии. Визуальная новелла как интерактивный инструмент относится к онлайн-технологиям и может быть интегрирована в подобные программы.

А.А. Сомкин [16] выделяет три стратегических направления противодействия кибербуллингу: технологическое (создание «умных» технологий, распознающих конфликтные ситуации), образовательное (обучение

интернет-грамотности и уважительному повелению) и социальное (программы для школ по формированию безопасной среды). Визуальная новелла может служить инструментом в рамках образовательного и социального направлений.

На основе полученных результатов исследования визуальной новеллы, предложены следующие способы ее практического применения:

- образовательная программа (использование новеллы на тренингах по кибербезопасности для подростков);
- психология (адаптация игрового сценария для выявления склонности к агрессии у подростков в контролируемой среде с соблюдением этических норм);
- просветительские кампании (создание видеороликов на основе ключевых сцен новеллы для демонстрации последствий кибербуллинга).

Следует отметить, что новелла не затрагивает роль модераторов и платформ в предотвращении буллинга, долгосрочные психологические травмы жертв, влияние алгоритмов социальных сетей на распространение хейта и юридические механизмы противодействия хейтерству.

Заключение

Проведенный анализ позволяет сформулировать следующие выводы:

1. Агрессия в визуальной новелле носит системный характер: в 87,5% концовок с агрессией присутствуют мизогинные оскорбления, в 100% - анонимность агрессора, в 62,5% - давление через донаты. Это согласуется с данными исследований кибербуллинга в реальной стриминговой среде [5, 13], где анонимность и финансовые инструменты выступают ключевыми факторами эскалации.

2. Сопоставление 8 игровых концовок с 10 реальными кейсами (таблица 1) показало высокую степень совпадения ключевых механизмов травли: групповая динамика (65% реальных кейсов против 50% игровых), давление через донаты (25% реальных против 75% игровых). Различие в частоте финансовых механизмов объясняется большим разнообразием методов буллинга в реальности (доксинг, флешмобы, кросс-платформенная травля).

3. Психологический анализ показал, что поведение игрока в новелле соответствует классическим моделям: теория социального научения Бандуры [15] объясняет подражание агрессии через подкрепление; концепция деиндивидуализации Зимбардо [19] – снижение барьеров за счет анонимности; эффект онлайн-растормаживания Сулера [20] – поведение, несовместимое с реальным взаимодействием. Поведение Мио описывается через теорию когнитивного диссонанса Фестингера [21] и концепцию цифрового выгорания. Предиспозиционные факторы кибервиктимизации, выявленные Екимовой с соавторами [14] (одиночество, проблемы эмоциональной саморегуляции, сниженный самоконтроль), непосредственно отражены в психологическом профиле Мио.

4. Последствия травли в новелле (суицид, арест) гиперболизированы по сравнению с реальными долгосрочными эффектами (депрессия – 85% реальных кейсов, тревожность). Однако именно гиперболизация работает как превентивный инструмент, что подтверждает потенциал новеллы как образовательного инструмента.

5. Новелла не затрагивает роль модераторов и платформ в предотвращении буллинга: 60% реальных кейсов показали неэффективность текущих мер модерации, долгосрочные психологические травмы и влияние алгоритмов – эти ограничения определяют направления дальнейших исследований.

6. Результаты исследования обосновывают целесообразность интеграции визуальной новеллы в образовательные программы. Практическое применение результатов включает образовательные программы по кибербезопасности для подростков, диагностический инструментарий для выявления склонности к агрессии и просветительские кампании на основе ключевых сцен новеллы.

Таким образом, визуальная новелла «Ненавижу свою вайфу-стримершу» является эффективным инструментом для изучения кибербуллинга. Игра моделирует реальные механизмы травли, давление аудитории, использование финансовых инструментов и так далее. Новелла подчеркивает взаимосвязь

между поведением агрессора и эмоциональным состоянием жертвы, что соответствует данным психологических исследований [4, 5, 6, 22].

Список литературы

1. Солдатова Г.У., Рассказова Е.И. Цифровая социализация российских подростков: сквозь призму сравнения с подростками 18 европейских стран // Социальная психология и общество. 2023. Т. 14, № 3. С. 11–30.
2. Гаджиева М.А. Тишина боли: цифровая и реальная агрессия в подростковой среде России и Дагестана в 2023–2024 гг. и стратегии сопротивления // Юный учёный. 2025. № 11 (96). С. 129–131.
3. Ганузин В.М., Маскова Г.С., Мозжухина Л.И., Шубина Е.В. Кибербуллинг среди подростков // Российский педиатрический журнал им. М.Я. Студеникина. 2025. Т. 28, № 1. С. 79–84.
4. Филиппова В.В. Кибербуллинг и кибервиктимизация молодёжи России // Социальное управление. 2025. Т. 7, № 5. С. 327–332.
5. Власова Н.В., Буслаева Е.Л. Кибербуллинг в подростковом возрасте: агрессор и жертва // Психология и право. 2023. Т. 13, № 3. С. 56–71.
6. Олвеус Д. Буллинг в школе: что мы знаем и что мы можем сделать / Д. Олвеус. – М.: Генезис, 1996. – 140 с.
7. Бочавер А.А., Хломов К.Д. Кибербуллинг: травля в пространстве современных технологий // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2014. Т. 11, № 3. С. 177–191.
8. Маковецкая Е.Н., Ламотько А.А. Хейтинг как новый тип агрессии в интернет-пространстве // Актуальные проблемы развития экономики и управления в условиях новой реальности: материалы Всерос. науч.-практ. конф. М.: Московский университет им. С.Ю. Витте, 2023. С. 992–999.
9. Каменева В.А., Морозова И.С., Рабкина Н.В. Хейтинг как вид киберагрессии. Стереотипный образ хейтера в языковом сознании российских студентов // Вопросы психолингвистики. 2022. № 2 (52). С. 132–144.
10. Михайлова Т.А., Шилина И.Б. Влияние анонимности на языковое поведение студенческой молодёжи в интернете // Язык и текст. 2026. Т. 13, № 1. С. 179–193.
11. Никитина А.А. Коммодификация как фактор формирования целостности личности в современных социокультурных условиях / А.А. Никитина // Гуманитарий Юга России. – 2017. – Т. 6, №6. – С. 182–190.
12. Тихонов О.В. Цифровая идентичность в условиях надзорного капитализма: между самовыражением и коммодификацией // Вестник экономики, права и социологии. 2025. № 4. С. 309–312.
13. Сафонов А.А. Социально-деструктивный контент в цифровую эпоху: регулирование кибербуллинга и треш-стриминга в глобальном информационном обществе // Судебная экспертиза и исследования. 2025. № 4. С. 192–197.
14. Екимова Н.В., Воронина Е.А., Мурзаева В.С. и др. Предиспозиционные факторы кибервиктимизации подростков: сравнительный анализ результатов исследований // Современная зарубежная психология. 2024. Т. 13, № 3. С. 151–164.
15. Бандура А. Теория социального научения / А. Бандура. – СПб.: Евразия, 2000. – 320 с.
16. Сомкин А.А. Кибербуллинг и кибервиктимизация в современном обществе: специфика противодействия асоциальным моделям поведения // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2024. Т. 24, № 3. С. 258–269.
17. Пучнина М.Ю., Путилин В.В., Солодина С.А. Противодействие кибербуллингу и формирование комплексной защиты несовершеннолетних в цифровой среде // Вестник Воронежского института МВД России. 2025. № 4. С. 303–310.

18. Богданович Н.В., Делибалт В.В. Девиантное онлайн-поведение: от классификации видов к анализу программ и технологий помощи // Психология и право. 2024. Т. 14, № 2. С. 45–66.
19. Зимбардо Ф. Эффект Люцифера: Почему хорошие люди превращаются в злодеев / Ф. Зимбардо. – М. : Альпина нон-фикшн, 2014. – 740 с.
20. Suler J. The Online Disinhibition Effect // CyberPsychology & Behavior. 2004. Vol. 7, № 3. P. 321–326.
21. Фестингер Л. Теория когнитивного диссонанса / Л. Фестингер. – СПб.: Ювента, 1999. – 318 с.
22. Бобровникова Н.С., Пазухина С.В., Куликова Т.И. и др. Информационно-психологическая безопасность: профилактика кибербуллинга в современной образовательной среде: монография. Чебоксары: Среда, 2025. 216 с.
23. Тэшфел А. Социальная идентичность и межгрупповые отношения / А. Тэшфел. – М.: Прогресс, 2010. – 546 с.
24. Кондрашева Е.В., Айнулова С.Е. Агрессия и хейт в интернете: причины, проявление и способы борьбы // Дневник науки. 2024. № 11 (95). URL: https://dnevniknauki.ru/images/publications/2024/11/sociology/Kondrasheva_Ainulova.pdf (дата обращения: 11.09.2026).
25. Хабермас Ю. Структурное изменение публичной сферы: Исследования по категории буржуазного общества / Ю. Хабермас. – М. : Весь мир, 2016. – 344 с.
26. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. – Тула: Тульский полиграфист, 2013. – 202 с.
27. Новиков В.Г., Ковалева С.В. Гиперреальность, симулякры и симуляции в виртуальном пространстве как феномен «антисоциальной» теории Жана Бодрийяра // Цифровая социология. 2019. Т. 2, № 1. С. 39–45.
28. Бауман З. Текущая современность / З. Бауман. – СПб.: Питер, 2008. – 238 с.

Список источников

29. Ненавижу свою вайфу-стримершу [визуальная новелла] / разработчик: Nozori Games. URL: <https://store.steampowered.com/app/2988620/> / (дата обращения: 18.04.2026).