

Виртуальные игровые сообщества как среда возникновения экстремистских настроений

Иванова Анна Сергеевна

Аспирант

Санкт-Петербургский государственный университет, Социологический факультет,
Санкт-Петербург, Россия
E-mail: anna-cppr@yandex.ru

Сегодняшнее развитие технологии привело к появлению новых видов развлечений, одним из которых стали массовые многопользовательские онлайн игры (ММОГ). Эти игры соединили в себе возможности сети Интернет, т.е. свободное и быстрое общение между людьми, и непосредственно саму игру. Последняя, по определению данному Й. Хейзингом, дает толчок к появлению общественных объединений (сообществ, этносов и др.), «стремящиеся окружить себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [3, стр. 31].

По данным социологического исследования, проведенного осенью 2010 года среди Петербургских студентов доля играющих (или игравших ранее) в ММОГ (далее «игроки») составила более четверти опрошенных (27%). [1]

Практический опыт исследований проблематики экстремизма учеными НИИКСИ СПбГУ позволил выделить признаки, которые характеризуют круг лиц, склонных к его проявлениям. К таким индикаторам они отнесли, во-первых, симпатии к экстремистским организациям, вплоть до желания стать их членами, и, во-вторых, несколько принципов, которыми часть молодых людей руководствуется в жизненных ситуациях. Так, по данным опроса, больше 188; (28%) респондентов знакомых с понятием «экстремизм» (67% «игроков знакомо с этим понятием) являются пассивными сторонниками экстремистских организаций, т.е. в чем-то они их поддерживают, но при этом сами бы не вступили в их ряды. Доля же активных сторонников (тех, кто не только их полностью поддерживает, но сам готов вступить в их ряды) составила 5%. Эти показатели выше, чем среди «не игроков» 21% и 4% соответственно.

Исследование показало, что «игроки» отличаются большей радикальностью во взглядах, нежели чем «не игроки» (так на вопрос: «Как Вы относитесь к существующей политической системе в нашей стране?» 35% «игроков» ответили, что «сегодняшнюю политическую систему в стране необходимо срочно менять радикально», тогда как в группе «не игроков» этот показатель составил лишь 27%), а так же большей протестной активностью (24% «игроков» участвовали в акциях протеста против 18% «не игроков», а 66% считают, что не следует подчиняться «несправедливому» закону против 60%). При этом 15% «игроков» безоговорочно примут участие в различного рода акциях протеста.

В ходе исследования так же определялось отношение респондентов к шести жизненным принципам, относимых к «комплексу силовика» [2], с проявлениями которых не только приходится в той или иной степени сталкиваться в своей жизни большинству людей, но и нередко самим применять некоторые из них на практике. Только для 70% «игроков» жизнь человека является «главной ценностью в этом мире» (это

ниже чем среди «не игроков», где этот показатель составляет 79%). Зону риска составляют 23% группы, из которых наиболее крайнюю позицию занимают 11%. Но и эту часть молодежной выборки, безусловно, нельзя представлять под ярлыком угрозы для всех окружающих. Для кого-то этот жизненный принцип является воплощением идеи жертвенности во имя чего-то высшего, навеянной религиозными мотивами, для кого-то – возможности пожертвовать малым во имя спасения большого.

При этом данный принцип совершенно по-особому отражается на языке норм правового сознания. Лишь 55% «игроков» не считают, что «разговоры о правах человека – не более чем дань моде». Таким образом, можно констатировать, что для половины исследуемой группы права человека представляют скорей политическую бутафорию, чем реальность.

Из первого названного принципа органично вытекает и табу на причинение другому боли, даже при наличии уверенности в своей правоте. Такое табу сформировано лишь у половины «игроков» (58%), при этом практически треть (34%) готовы утверждать правду с использованием насилия. Из них для 12% такая позиция является абсолютно естественной. Культура решения споров с поиском компромисса сформирована в той или иной мере почти у 70% «игроков», тогда как склонны решать вопросы путем нажима, силовым путем лишь 25%. «Не игроки» в меньшей степени склонны решать проблемы силовым путем (21%), и в большей степени готовы идти на компромиссы (75%). Стратегии – «идти к цели кратчайшим путем» придерживаются 70% «игроков», что намного выше, чем у «не игроков» (61%). По всей видимости, здесь можно говорить о сформировавшейся культуре прагматизма и, прежде всего, экономического. Прагматизма, увы, не осложненного ориентацией на отношения с другими людьми – того, что некогда было отличительной чертой традиционной русской культуры. И больше половины «игроков» (54%) придерживается макиавеллевского принципа: «цель оправдывает средства».

В целом, «игроки» как и вся питерская студенческая молодежь достаточно оптимистично смотрят на свою будущую жизнь. Так, 81% опрошенных респондентов в той или иной степени верят в осуществление своих планов. Среди «игроков» к тому же отмечается более высокая степень уверенности в отношении своего будущего трудоустройства (почти 60% «игроков» не испытывают страха за свое будущее). Среди респондентов, кто сказал, что ни разу не играл, этот показатель несколько ниже – 49%.

Анализируя полученные результаты, можно говорить и о том, что ММОГ являются превосходной средой для возникновения различного рода протестных движений и экстремистских настроений. Особенно если учитывать, что почти во всех ММОГ игровой процесс, так или иначе, связан с применением насилия.

Литература

1. Исследование социальных факторов, влияющих на проявления экстремистского характера среди студенческой молодежи: Отчет о НИР / НП ЦППИ; рук. Зимичев А.М.; исполн. Иванова А.С. [и др.]. - СПб, 2010. - 174 с. - Библиогр: 108-110.
2. Феномен экстремизма / под ред. А.А. Козлова. СПб, 2000, Экстремизм в среде петербургского молодежи: анализ и вопросы профилактики / под ред. А.А. Козлова. СПб, Химиздат, 2003.

3. Хейзинг Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Прогресс Традиция, М., 1997.