



<https://doi.org/10.28925/2311-259x.2021.4.7>
УДК 316.472.4:004.773.7](73)

Антон Чорнобильський

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
пр. Гагаріна, 72, Дніпро, 49005, Україна
 <https://orcid.org/0000-0001-8445-8198>
chornobytskyi_a@fszmk.dnu.edu.ua

Оксана Кирилова

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара
пр. Гагаріна, 72, Дніпро, 49005, Україна
 <https://orcid.org/0000-0001-5393-0138>
oksanakyrylova@aol.com

СОЦІАЛЬНИЙ ОБМІН ЕМОЦІЯМИ В СИСТЕМІ СОЦІАЛЬНИХ МЕДІА: РЕЗУЛЬТАТИ АНАЛІЗУ КОМЕНТАРІВ ДО КРИПІПАСТИ НА ПЛАТФОРМІ REDDIT

Актуальність статті пояснюється комунікативною значимістю та тими функціями, що має система соціальних медіа сьогодні. Американська платформа Reddit є не лише майданчиком для спілкування світового рівня, але й простором для можливого втілення моделей взаємодії офлайн-середовища. Наразі зростає як популярність мережі Reddit, так і її впливовість на фізичний світ. Об'єкт дослідження — коментарі користувачів до високообговорюваної крипіпасти «*My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy*», що була опублікована в спільноті *NoSleep* — найпопулярнішому сабредиті, де користувачі діляться своїми хорор-дописами. Крипіпаста виступила зручним матеріалом для дослідження завдяки своїй комунікативній природі. Це цифровий вигаданий контент, що сприймається як реальний (через внутрішні правила спільноти *NoSleep*) і не має темпорального характеру. У статті вивчається процес соціального обміну емоціями, повторного їх переживання під час опису події, яка їх викликала. Для вирішення поставленої мети — з'ясувати, чи дозволяє Reddit переносити закони реальної соціальної інтеракції в онлайн-простір, — було використано комплекс методів, провідним серед яких був ручний інтент-аналіз.

У результаті дослідження виявлено, що фідбек користувачів може бути представлений однією з трьох форм (чи певною їх комбінацією): прямим емоційним фідбеком, що виражає певну емоцію, отриману після прочитання крипіпасти; коментуванням історії, що є переважно раціональним висловлюванням думок щодо історії; та особистим досвідом, що є викладом інформації про юзерів, які коментують крипіпасту. Їхній підрахунок продемонстрував наявність спільних рис між офлайновим соціальним обміном емоціями та його діджитальним аналогом. Співвідношення різних форм коментарів залежить від ступеня обговорюваності крипіпасти та специфіки центральної теми.

Крипіпаста наразі активно привертає увагу науковців з усього світу, проте досліджуються переважно її становлення та формування як жанру діджитального середовища. У цьому ж дослідженні було зроблено акцент на специфіці крипіпасти на Reddit з урахуванням внутрішніх правил ком'юніті. Для подальших досліджень перспективним видається вивчення інших жанрів діджитального середовища з перспективи соціального обміну емоціями.

Ключові слова: соціальний обмін емоціями; соціальні медіа; Reddit; крипіпаста.

Вступ. Соціальні медіа сьогодні є визнаним комунікативним метафеноменом. Вони презентують комплекс діджитального інструментарію, який дає змогу керувати мережею онлайн-ових репрезентантів. У системі, що створюється на основі комунікативної взаємодії, відбувається взаємозв'язок за принципами самоврядування та самовідтворення, де контент виступає головним компонентом цієї взаємодії на раціональному й емоційному рівнях. Не позбавленим сенсу є припущення, що соціальні медіа максимально повно вбирають у себе моделі взаємодії репрезентантів реального фізичного світу. У цій статті аналізуються особливості реакцій реципієнтів на

повідомлення в соціальній мережі *Reddit*, яка, з одного боку, є до сьогодні не досить популярним об'єктом наукового аналізу, а з іншого — демонструє неабиякий потенціал з огляду на зростання її популярності (15 місце серед соціальних медіа у 2021 р. за даними *We are Social (2021)*) та оригінальний підхід до аутентифікації користувачів. Мережа не пропонує верифікації акаунтів, а отже, у ній немає офіційних представництв брендів і персоналій, тому комунікація відбувається максимально вільно, лише за законами мережі без соціальних обмежень.

Дослідження реакцій проводилося на матеріалі крипіпасти, що через її виключно діджитальну

природу, унормований характер комунікативної взаємодії (за правилами спільноти вигаданий контент сприймається як реальний, а тому потребує прийняття репрезентантами ролі справжніх учасників комунікативного процесу) і масштабність (крипіпаста є інтегратором численних сабредитів) може виступати в якості актуального, популярного та дієвого контенту, що стимулює раціональну й емоційну взаємодію. Важливим також є той факт, що крипіпаста не має темпорального характеру (у порівнянні з новинним дискурсом). Отже, ми маємо справу із суб'єктами комунікації, ідентифікація яких не є пріоритетом, і з контентом, який є виключно діджитальним і вигаданим, але сприймається як реальний і з точки зору формату, і з огляду на подієву складову. Комунікативні акти відбуваються в просторі соціальної мережі, тобто в штучно створеному соціальному середовищі, яке, хоча й відтворює головні принципи соціальних систем, але презентує їх у варіанті, адаптованому під функціонал певного комунікативного майданчика. Можна припустити, що цей комплекс зберігає баланс складових традиційних комунікативних моделей і дає можливість об'єктивувати тезу про перенесення законів соціальної взаємодії з реального світу в діджитальний простір. Доведення цієї тези і визначило мету публікації.

Актуальність дослідження зумовлена зростанням популярності системи соціальних медіа та мережі *Reddit* зокрема. Дієвість і комунікативна ефективність цього майданчика стали безсумнівними після інциденту на фондовому ринку США в січні 2020 р., коли користувачі сабредиту *r/WallStreetBets* почали процес дискредитації гедж-фонду *Melvin Capital Management* на користь акцій компанії *GameStop*. У результаті флешмобу, ініційованого сабредитом, акції *GameStop* на виростили понад 2 000 % за рік (Кирилова, Чорнобильський, 2021).

Крипіпаста як жанр цифрового середовища, в основі якого лежить історія з хорор-елементами, призначена для поширення в інтернеті (Freitas & Amaro, 2016; Henriksen, 2018; Blank & McNeill, 2018; García-Roca, 2020), у цьому дослідженні сприймається як фольклорний елемент. Аргументом на користь такого підходу служать роботи Д. Бжостека (2016), С. Санчес (2018), Д. Баланзатегі (2019) та К. Вільямс (2013). В останній крипіпаста розуміється як «сучасна форма фольклору, <...> історія з елементами жахів, якою можна поділитися на форумах із письменниками-одномумцями» (Williams, 2015). Подібного погляду дотримується і В. Вілес, який вважає, що «крипіпаста прагне стати міською легендою: темні соціальні меми достатньо знайомі, щоб викликати здригання від жахливих ймовірностей. <...> Подібно до порнографії крипіпаста цілеспрямована у своїй гонитві за виключною реакцією» (Wiles, 2013). Отже, фольклорні елементи жанру свідчать про його метахарактер, а тому як цифрова

версія фольклору крипіпаста може використовуватися для соціального обміну емоціями (COE), про який однією з перших заявила у 2015 р. К. Вільямс (Williams, 2015).

Наукове осмислення феномену почалось у 1990-х роках, коли Б. Ріме (1991) визначив соціальний обмін емоціями як «міжособистісний процес, який ініціюють люди після певної події і в межах якого обговорення цієї події та реакції на неї є ключовими» (Rimé et al., 1991, p. 436).

Адаптуючи визначення під комунікативістські практики, припустимо, що соціальний обмін емоціями — виклад певного епізоду зрозумілою мовою визначеному адресату (хоча б символічному) людиною, що його пережила. Він виникає протягом годин, днів чи довших періодів після емоційних подій і є репетитивним процесом, що може включати кількох реципієнтів. Дослідження Ріме 1992 р. показало, що більш інтенсивні емоції стають об'єктом соціального обміну більш періодично впродовж довшого часу, охоплюючи більше реципієнтів (Rimé, 1992). Типова міжособистісна динаміка COE представляється так: персонa А, яка пережила певну емоцію, ділиться нею з персоною В. Остання висловлює інтерес до цього, чим стимулює процес обміну, що поступово приводить до емоційної близькості А та В, яка виражається в бажанні допомогти та підтримати персону А. Згодом персонa В, що раніше була адресатом соціального обміну емоціями, може сама виступити ініціатором цього процесу (Rimé, 2007). У такому разі його називають вторинним соціальним обміном емоціями (Christophe and Rime, 1997). Частота й інтенсивність прямо залежать від інтенсивності емоції під час первинного обміну.

Оскільки кінцева мета COE — це повторне переживання емоцій, важливо розуміти мотивацію індивідів. К. Дюпре узагальнює результати попередніх досліджень, присвячених мотиваціям для COE, і наводить такий перелік мотивів (Duprez et al., 2014):

- бажання знову пережити або згадати певну емоцію;
- бажання відчувати полегшення після переживання негативної емоції;
- пошук допомоги та підтримки від оточуючих;
- бажання бути зрозумілим оточуючими;
- бажання зрозуміти, що відбулося, та проаналізувати це;
- бажання отримати пораду та пошук рішення;
- втеча від самотності;
- бажання емоційно вплинути на слухача;
- бажання відчувати інтерес до себе з боку оточуючих;
- бажання попередити оточуючих.

Однак COE — процес двосторонній, у якому не останню роль відіграє реакція реципієнта. Узагальнюючи результати попередніх наукових досліджень, припустимо, що загалом поведінка адресата може належати до одного з п'яти класів:

– соціальна підтримка: спроби втішити, висловити безумовну підтримку, виявити співчуття і розуміння;

– фізична взаємодія: невербальний комфорт або втіха, наприклад обійми, поцілунки або дотики;

– конкретні дії поза дискурсом, наприклад розмова;

– дедраматизація: погляд на ситуацію в перспективі;

– опитування: процес отримання більшого обсягу інформації або уточнення емоційної складової.

К. Родрігес Ідальго презентує COE в онлайні у вигляді трифазової моделі, де першою фазою є ініціювання за одним із трьох типів (повний COE, COE-ситуація або COE-емоція). Фаза ініціювання може мати позитивну чи негативну валентність відповідно до того, яку емоцію заклав у повідомлення адресант. Друга фаза — фідбек реципієнта, що може бути афективним (тут так само три типи: емоційна підтримка та емпатія в разі негативної валентності повідомлення або захоплення в разі позитивної валентності) або когнітивним (спроба раціонально осмислити повідомлення ініціатора, що супроводжується зазвичай актуалізацією власних поглядів та осмисленням пріоритетів). Остання фаза моделі — реакція ініціатора на фідбек, що теж змінюється залежно від форми фідбеку (Rodríguez Hidalgo et al., 2015).

Об'єктом дослідження стали коментарі під однією з найпопулярніших публікацій у спільноті *NoSleep* на платформі *Reddit* «My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy» (опублікована 4 вересня 2020 р.). Середня кількість коментарів на сабредиті *NoSleep* — 274 на добу на 40 публікацій (<https://subredditstats.com/r/nosleep>).

Методи дослідження. У якості основного методу реконструкції інтенцій учасників сабредиту *NoSleep* обрано інтен-аналіз. Процес відбору та аналізу коментарів під крипіпастою «My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy» відбувався в ручний спосіб через складність застосування парсерів задля виокремлення конкретних фідбеків. Система фідбеків під указаною публікацією має складну структуру: наявні дописи користувачів не лише першого (прямі відгуки на текст), а й другого, третього, четвертого, п'ятого і навіть шостого порядків. Таким чином, ми маємо справу з реакцією не лише на саму крипіпасту, а й на коментарі до неї.

Ручний спосіб аналізу коментарів дав змогу зафіксувати ключову мету кожного коментаря, що допомогло виокремити конкретні форми фідбеку реципієнтів. Саме це допомогло досягнути поставленої мети та відповісти на поставлені завдання. Крім того, лише під час ручної диференціації фідбеків можна відділити актуальні дописи від видалених (останні система захищує як наявні, які стосуються активних коментарів).

Станом на 1 листопада 2021 р. крипіпаста «My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy» налічувала 560 дописів користувачів сабредиту, із яких приблизно третина є видаленими коментарями.

«My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy» являє собою текст обсягом 4 661 слово, що розповідає історію про знайомство дівчинки з демоном, який приходить під час сонних паралічів. Демона героїня називає Mr. BrownStickLegs.

Відповідно до теорії соціального обміну емоціями, виокремлені три основні форми COE:

– прямий емоційний фідбек (на діаграмі DEF — від *англ.* direct emotional feedback);

– коментування історії (CS — commenting on a story);

– особистий досвід (PE — personal experience).

Залежно від характеристик коментарі віднесені або до однієї з трьох указаних груп, або ж до груп, що є комбінацією основних форм COE.

На основі зазначеної системи COE коментарі до крипіпасти групувалися за наявністю / відсутністю проявів тональності, що є стандартним для сентимент-аналізу (метод використано в якості складника описаного інтен-аналізу).

Результати. Крипіпаста є категорією, яку активно вивчає науковий загал. Термін відсилає нас до так званих копіпастів — текстових блоків, що поширюються шляхом копіювання з одних форумів і соціальних медіа на інші. Слово «крипіпаста», яке виникло внаслідок поєднання слів «копіпаста» та англійського прикметника *срееру* — «моторошний», уперше почало використовуватися на іміджборді *4chan* у 2007 р. для позначення готичного та хорор-контенту, що мав віральний потенціал копіпаст. Спершу крипіпасти являли собою переважно різноманітні зображення та історії, натхненні міськими легендами. Згодом, ускладнюючись, вони почали поєднувати в собі елементи колективної творчості, особливості цифрового фольклору та естетичні засоби з популярних хорорів і готичної літератури. Спираючись на різні дослідження, можемо зупинитися на такій дефініції: крипіпаста — це жанр цифрового середовища, в основі якого лежить історія з хорор-елементами, призначена для поширення в інтернеті. Жанр характеризується високим рівнем саморефлексії і, хоча певні структуротвірчі елементи ускладнюють її сприйняття як фольклорної одиниці (наприклад проблеми з автентичністю), Д. Баланзатеґі вважає, що створення історій і їх споживання відбуваються за фольклорними традиціями (Balanzategui, 2021). Підтвердження цієї думки знаходимо також у роботі Т. Бланк і Л. Макніл (2018).

Іншою важливою умовою існування крипіпаст є конвенція про реальність сюжетної лінії. Це зазначено у внутрішніх правилах сабредиту. Через це розповідь ведеться від першої особи, а читачі реагують на події як на такі, що відбулися насправді. Автор використовує *NoSleep* як

майданчик, де можна поділитися тим, що з ним або з нею трапилося, а в коментарях люди не тільки реагують на ці події, але й можуть давати поради.

І тут слід звернути увагу на той факт, що алгоритм розгортання комунікації навколо сюжету крипіпасти прямо залежить від медіаканалу. К. Вільямс визначає процес колективного обміну думок щодо хорор-історії в *Twitter* як «колаборативний і мультимодальний сторітелінг» (Williams, 2020), оскільки він невіддільний від відповідей аудиторії, а також спирається на варіативність засобів нарративу. Про мультимодальність крипіпаст в онлайнному середовищі заявляє і Баланзатегі (2021), а Д. Алонсо називає крипіпасту прикладом партисипативної культури (Alonso, 2019). Отже, функціонування основного тексту залежить від системи коментарів-фідбеків, що мають розгалужену структуру. Із цього погляду соціальна мережа *Reddit*, яка за задумом стала однією з перших соціальних мереж, що спеціалізуються на творенні, ранжуванні та поширенні текстових повідомлень, є майданчиком, який уможливує вивчення всього потенціалу крипіпасти з огляду на специфіку СОЕ.

Поява сабредиту *NoSleep* на платформі *Reddit* у 2010 р. стала певною мірою знаковою подією для сучасного розуміння крипіпасти. Правила спільноти адаптували жанр під запити системи соціальних медіа й зібрали навколо нього мільйони читачів та авторів з усього світу. Користувачі, приймаючи правила спільноти, погоджуються на заборону питати про докази істинності історії або якимось чином демонструвати, що оповідь є лише художньою вигадкою. Це регулюється найбільш цитованим правилом *g/nosleep* — *everything is true here even if it's not* (англ. — тут все правда, навіть якщо це не так). Елементи рольової гри сприяють виходу за межі традиційної комунікативної моделі — крипіпаста трансформує відносини автора та читача, функції першого частково переходять на аудиторію. З іншого боку, крипіпаста не тільки руйнує звичні уявлення про автора, але й деформує структуру сюжету. Класичний сюжет художнього твору представляє читачеві експозицію, зав'язку, розвиток дій, кульмінацію і кінцівку. Крипіпасти, значна частина яких є серійними творами, зупиняються на кульмінації, даючи можливість аудиторії вплинути на подальші події в історії, зокрема й через СОЕ.

У дослідженні саме фольклорний принцип функціонування нарративу дав змогу виокремити механізми СОЕ в коментарях під крипіпастами в сабредиті *NoSleep*. Розгортання нарративу за законами соціального медіа (Eusebius et al., 2014; Gerim, 2017) та відповідно до вимог сабредиту свідчить про самовідтворюваність контенту. Традиційні ролі адресата та адресанта порушуються — текст стає об'єктом колективної творчості, адже завдяки вищеописаному принципу коментатори роблять свій внесок в остаточну історію.

Аналіз коментарів до крипіпасти «*My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy*» показав, що залежно від інтенцій фідбек користувачів першого рівня (тут ми свідомо зупинилися саме на ньому, бо коментарі другого та інших рівнів демонструють здебільшого реакцію на коментар, а не на саму крипіпасту) у кількості 142 дописів може мати три форми:

– прямий емоційний фідбек (DEF) — 31,7 % коментарів. Висловлення свого захоплення від прочитаного або якоїсь іншої емоції буває у вигляді (1) емоційної реакції на прочитане загалом (“*This was absolutely beautiful*” або більш метафорично “*Your beautiful words have taken us on an stirring journey through your trials and successes*”); (2) реакції на якісь конкретні епізоди (“*Why the f*** am I crying in happiness when he says “child, your soul tastes much better now?”*”);

– коментування історії (CS) — 25,4 % коментарів. Переважно раціональний виклад думок відносно подій, про які йшла мова в крипіпасті. Найчастіше це коментування певного персонажа або ключових моментів оповідання (“*“pretty chill guy” is an understatement*”, “*The sleep paralysis no one asked for but the one they wanted and needed*”, “*I thought MrBownStickLegs died to replenish her soul*”). Також може бути викладене у формі питання щодо змісту крипіпасти. Сам коментар може супроводжуватися емоційно маркованою лексикою, однак головна ідея чи мета завжди буде раціональною;

– особистий досвід (PE) — 10,6 % коментарів. Епізоди з життя реципієнтів, які вони згадують у зв'язку з певними епізодами історії. Такі коментарі можуть бути як емоційно насиченими, так і раціонально-фактологічними (“*My sleep paralysis demon isn't good at his job*”, “*My first experience with sleep paralysis was when I was like 21–22*”).

Ще три форми коментарів народжуються шляхом комбінування вищезгаданих:

– поєднання особистого досвіду з коментуванням історії (PE+CS);

– комбінація особистого досвіду з прямим емоційним фідбеком (PE+DEF);

– коментування історії з прямим емоційним фідбеком (DEF+CS).

У відсоткових показниках доля цих коментарів становить 4,9 %, 14,8 % і 12,7 % відповідно. Шість груп наведені в кількісному відношенні на рис. 1.

Можна помітити, що для історії є характерною велика частина коментарів з апеляцією до особистого досвіду. Хорор-ядро крипіпасти — сонний параліч, явище, з яким знайомі 8 % населення (Denis et al., 2018). А як свідчать наші спостереження щодо інших сюжетів, відсутність епізодів, знайомих широкому загалу, скорочує діапазон можливих форм СОЕ-фідбеку, зі зниженням загальної кількості коментарів також зникають форми, що включають емоційний фідбек.

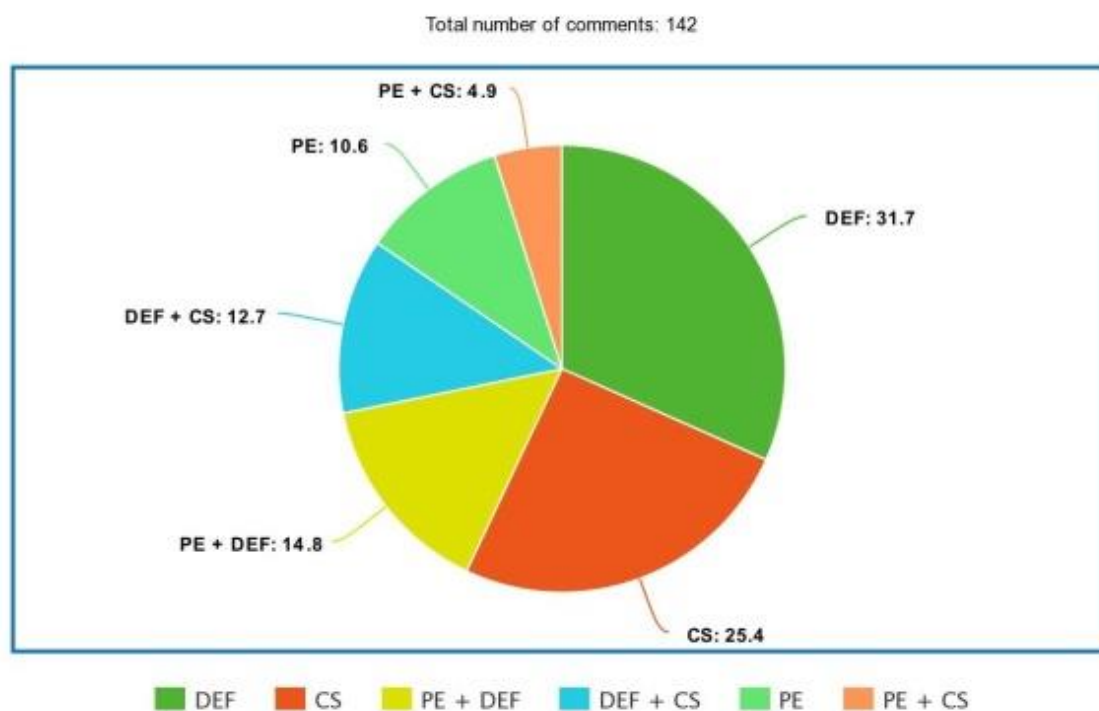


Рисунок 1. Форми коментарів до крипіпасти
«My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy», %

При зіставленні процесу соціального обміну емоціями на *Reddit* із тими моделями, які пропонує Б. Ріме, можна помітити кілька спільних рис. Автори публікацій діляться емоціями, які пережили їхні ліричні герої, а між автором і читачем поступово виникає емоційна близькість, що спричиняє різні типи реакції останнього. Щоправда, специфіка онлайн-простору унеможлиблює визначення ймовірності вторинного соціального обміну емоціями в межах цього дослідження. Утім, на відміну від моделі Ріме, у реципієнта немає можливості стимулювати СОЕ під час комунікації.

Обговорення. У процесі онлайн-функціонування крипіпасти не змінює своєї ролі як історії, яку розповідає адресат адресантам. Велика кількість коментарів означає, що наратив викликав певний резонанс, який проявляється в афективних фідбеках, при цьому до менш обговорюваних текстів аудиторія ставитиметься більш врівноважено та виважено. Проводячи паралелі з реальною соціальною комунікативною взаємодією, можемо припустити, що соціальна мережа *Reddit*, приймаючи роль комунікативного майданчика, і в штучно створеному середовищі працює за загальними правилами. Велика кількість коментарів, підвищуючи популярність повідомлення, водночас зменшує їхнє змістове навантаження. Комунікативна взаємодія відбувається в секторі емоційної взаємодії. Контент, що має менший ступінь обговорюваності (меншу кількість коментарів), залишається в секторі раціональної взаємодії.

Таким чином, ми можемо порівняти отримані викладки із початковою моделлю онлайн-СОЕ К. Родрігес Ідальго. Ця модель передбачає

наявність трьох різних типів СОЕ, які ініціюють повідомлення: повний СОЕ, СОЕ-ситуація та СОЕ-емоція. Ми схильні вважати крипіпасти повним СОЕ, бо він, відповідаючи вимогам Родрігес Ідальго, «виражає одну чи декілька конкурентних емоційних ситуацій, пов'язаних із подією або людиною з реального життя, а також містить причини чи обставини, які пояснюють емоційний фідбек, дають вказівку на конкретний афект, тобто почуття» (Rodríguez Hidalgo et al., 2015, p. 366).

Крипіпасти є прикладом діджитал-фікшн жанру, а отже, автор може не проживати тих подій, про які пише в публікації. Однак правило «Everything is true here even if it's not» перетворює сабредит *NoSleep* на місце, де всі користувачі вступають у певну рольову гру, у межах якої все описане в публікації є реальним. Це свідчить про те, що автор публікації на першій фазі (за Родрігес Ідальго, ініціюванні) ініціює квазі-СОЕ, який мав би підлягати всім правилам онлайн-обміну емоціями, але через жорсткі правила конвенції учасників сабредиту переходить у простір реальної соціальної взаємодії. При цьому, на відміну від звичайного СОЕ, у квазі-варіації повідомлення завжди матиме негативну валентність (що обґрунтовується жанровими характеристиками крипіпасти), а сам СОЕ найчастіше буде повним, оскільки в крипіпасті присутні як відображення подій, так і емоційний складник (нагадаємо, що крипіпасти на *NoSleep* написані від першої особи).

Друга фаза також у загальних рисах відповідає моделі Родрігес Ідальго — фідбек реципієнтів може бути когнітивним або афективним, однак межа між цими типами стирається. У результаті

аналізу можна виокремити СОЕ-класи в коментарях під крипіпастами. Якщо названа нами група «прямого емоційного фідбеку» (DEF) відповідає афективному, а «коментування історії» (CS) відповідає когнітивному, то третій тип — «особистий досвід» (PE) — найчастіше поєднує емоційний і раціональний складники. До того ж попри негативну валентність повідомлень емоційна реакція може набувати не лише форми емоційної підтримки та емпатії, але й захоплення. Розглянута крипіпаста «My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy» є прикладом так званих wholesome-творів — таких, що поєднують хорор-основу з позитивними сюжетними елементами (Reddit, 2017, March 25). Емоційний фідбек на такі твори може виражатись у формі захоплення, однак від того валентність повідомлення не зміниться — крипіпаста все одно має головну мету налякати читача.

Третя фаза моделі — реакція ініціатора на фідбек — є непостійним елементом СОЕ, оскільки автори крипіпаст не зобов'язані відповідати в коментарях користувачам. Зі ста найбільш високо оцінених крипіпаст на *NoSleep* автори лише 35 з них відповідають у коментарях. Через це третю фазу в моделі квазі-СОЕ можна вважати ситуативною та необов'язковою. Отже, можемо припустити, модель онлайн-СОЕ Родрігес Ідальго відповідає соціальному обміну емоціями на *Reddit* у загальних рисах, не збігаючись у деталях у межах конкретних етапів.

Висновок. З огляду на вищесказане можна підсумувати, що приклад платформи *Reddit* підтверджує: соціальний обмін емоціями в коментарях сабредиту *NoSleep* працює згідно з принципами самоврядування та самовідтворення, і процес коментування свідчить, що в цій комунікації присутня взаємодія на раціональному та емоційному рівнях. Попри те, що соціальний обмін емоціями не цілком відтворює моделі Родрігес Ідальго та Ріме, у загальних рисах комунікація автора і читачів відповідає цьому феномену, зберігаючи основні його характеристики. Це підводить до висновку, що соціальна мережа *Reddit* репрезентує модель комунікативної взаємодії фізичного світу, втілюючи її в онлайн-середовищі.

References (translated and transliterated)

- Alonso, J. M. (2019). Creepypasta o el terror colaborativo. *Tenso Diagonal*, 7, 72–93.
- Balanzategui, J. (2019). Creepypasta, 'Candle cove', and the digital gothic. *Journal of Visual Culture*, 18(2), 187–208. <https://doi.org/10.1177/1470412919841018>
- Balanzategui, J. (2021). The digital gothic and the mainstream horror genre. In E. Falvey, J. Wroot, & J. Hickinbottom (Eds.), *New Blood: Critical Approaches to Contemporary Horror* (p. 288). University of Wales Press.
- Blank, T. J., & McNeill, L. S. (2018). *Slender man is coming: Creepypasta and contemporary legends on the internet*. University Press of Colorado. <https://doi.org/10.7330/9781607327813>
- Brzostek, D. (2016). Praktyka grozy i praktyki narracyjne. Creepypasta: Niesamowitości (w) sieci. *Literatura Ludowa*, 3, 53–61. <https://doi.org/10.12775/ll.3.2016.005>

- Christophe, V. (1993). *Le récit d'un épisode émotionnel: réponses émotionnelles et comportements sociaux de l'auditeur* [Unpublished master's thesis]. Université Charles de Gaulle.
- Denis, D., French, C. C., & Gregory, A. M. (2018). A systematic review of variables associated with sleep paralysis. *Sleep Med Rev*, 38, 141–157. <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2017.05.005>
- duketurng. (2020, September 27). *I found a hidden compartment in my new house, filled with thousands of credit cards and one weird notebook* [Online forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/j0thxs/i_found_a_hidden_compartment_in_my_new_house
- Duprez, C., Christophe, V., Rimé, B., Congard, A., & Antoine, P. (2014). Motives for the social sharing of an emotional experience. *Journal of Social and Personal Relationships*, 32(6), 757–787. <https://doi.org/10.1177/0265407514548393>
- Eusebius, S., Parackal, M., & Gnoth, J. (2014, December). *Luhmann's Theory of Social Systems — A New Foundation for Research on Social Media* [Conference session]. Australian and New Zealand Marketing Academy Conference (2014): Agents of Change, Griffith University, Brisbane, Australia.
- Freitas, C., & Amaro, M. (2016). Slender Man: creepypasta, mimeose e realidade. *Temática*, 12(1), 33–48. <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/27399/14713>
- García-Roca, A. (2020). Creepypasta as metafictional textualities: training opportunities for media and information literacy. *Tonos Digital*, 40. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/2715/1195>
- Girim, G. (2017). A Critical Review of Luhmann's Social Systems Theory's Perspective on Mass Media and Social Media. *Insan & Toplum*, 7(2), 141–154. <https://doi.org/10.12658/human.society.7.14.M0218>
- Henriksen, L. (2018). "Spread the word": Creepypasta, Hauntology, and an ethics of the curse. *University of Toronto Quarterly*, 87(1), 266–280. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>
- Hicks, Chris (writechriswrite). (2020, September 4). *My sleep paralysis demon is actually a pretty chill guy* [Online forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/imhzg1/my_sleep_paralysis_demon_is_actually_a_pretty/
- Kemp S. (2021, January 21). Digital 2021: *The latest insights into the 'state of digital'*. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-the-latest-insights-into-the-state-of-digital>
- Kyrylova, O., & Chornobylskyi, A. (2021). "Sotsialna merezha" yak metafenomen: dosvid funktsionuvannia onlainovoi platformy Reddit ["Social network" as a meta phenomenon: the experience of the online platform Reddit]. In *Mediasfera: lokalne ta hlobalne* (pp. 60–87). Juorfond.
- Laura (hercreation). (2020, September 15). *When I was a kid, my dad kept a second family in our basement* [Online forum post]. Reddit. https://www.reddit.com/r/nosleep/comments/it8166/when_i_was_a_kid_my_dad_kept_a_second_family_in/
- Ondrak, J. (2018). Spectres des monstres: Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction. *Horror Studies*, 9(2), 161–178. https://doi.org/10.1386/host.9.2.161_1
- Rauw, M. C., & Rimé, B. (1990). *Le partage social chez les adolescents*. Non-published manuscript.
- Rimé, B. (1995a). Mental rumination, social sharing, and the recovery from emotional exposure. In W. Pennebaker (Ed.), *Emotion, disclosure, & health* (pp. 271–291). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/10182-013>
- Rimé, B. (1995b). The social sharing of emotional experience as a source for the social knowledge of emotion. In J. A. Russell, J. M. Fernandez-Dols, A. S. Manstead, & J. C. Wellenkamp (Eds.), *Everyday conceptions of emotions. An introduction to the psychology, anthropology and linguistics of emotion* (pp. 475–489). Kluwer. https://doi.org/10.1007/978-94-015-8484-5_27
- Rimé, B. (2007). Social Sharing of Emotion as an Interface Between Individual and Collective Processes in the Construction of Emotional Climates. *Journal of Social Issues*, 63(2), 307–322. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.2007.00510.x>
- Rimé, B. (2009). Emotion elicits the social sharing of emotion: Theory and empirical review. *Emotion Review*, 1(1), 60–85. <https://doi.org/10.1177/1754073908097189>
- Rimé, B., & Zech, E. (2001). The social sharing of emotion: Interpersonal and collective dimensions. *Boletín de Psicología*, 70, 97–108. <http://hdl.handle.net/2078.1/92733>

- Rimé, B., Mesquita, B., Boca, S., & Philippot, P. (1991). Beyond the emotional event: Six studies on the social sharing of emotion. *Cognition & Emotion*, 5(5–6), 435–465. <https://doi.org/10.1080/02699939108411052>
- Rimé, B., Philippot, P., Boca, S., & Mesquita, B. (1992). Long-lasting cognitive and social consequences of emotion: Social sharing and rumination. *European review of social psychology*, 3(1), 225–258. <https://doi.org/10.1080/14792779243000078>
- Rodríguez Hidalgo, C., Tan, E., & Verlegh, P. (2015). The social sharing of emotion (SSE) in online social networks: A case study in live journal. *Computers in Human Behavior*, 52, 364–372. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.009>
- Sánchez, S. (2018). Folklore digital: la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas. *Heterotopías*, 1(1). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/19993>
- Wholesomenosleep. (2017, March 25). *Wholesomenosleep: Scary stories with sweet endings* (Social media community). Reddit. <https://www.reddit.com/r/Wholesomenosleep/>
- Wiles, W. (2013, December 20). *Creepypasta. With a flood of dark memes and viral horror stories, the internet is mapping the contours of modern fear*. Aeon. <https://aeon.co/essays/creepypasta-is-how-the-internet-learns-our-fears>
- Williams, C. (2015, February 2). How has Creepypasta transformed folklore? *Digital Humanities Symposium*. <https://newprairiepress.org/digitalhumanities/2015/LitPanel/4>
- Willsey, K. (2020). Deer Trevor. In A. Peck & T. J. Blank (Eds.), *Folklore and social media* (p. 256). Utah State University Press.
- Zech, E., Rimé, B., Nils, F., & Feldman, R. S. (2004). Social sharing of emotion, emotional recovery, and interpersonal aspects. In P. Philippot (Ed.), *The regulation of emotion* (pp. 157–185). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Anton Chornobylskyi

Oles Honchar Dnipro National University, Ukraine

Oksana Kyrylova

Oles Honchar Dnipro National University, Ukraine

SOCIAL SHARING OF EMOTIONS IN SOCIAL MEDIA SYSTEM: RESULTS OF THE ANALYSIS OF CREEPYPASTA'S COMMENTS ON REDDIT

The relevance of the article is explained by the communicative significance and the functions that the social media system has today. American platform Reddit is not only a platform for world-class communication but also it's a space for possible implementation of offline interaction models. Currently, both the popularity of Reddit and its influence on the physical world are growing. The object of the study is users' comments to the highly talked creepypasta "My Sleep Paralysis Demon is Actually A Pretty Chill Guy". This creepypasta is published in *NoSleep* community that is the most popular subreddit for sharing horror posts. We use a creepypasta as a convenient material for research due to its communicative nature. This is digital fictional content that is perceived as real (through the internal rules of the *NoSleep* community) and is not temporal. The article studies the process of social exchange of emotions, their re-experience during the description of the event that caused them. The aim of the study is to find out whether Reddit allows the laws of real social interaction to be transferred to the online space. To solve the problem was used a set of methods, chief among them was the intent analysis.

Results. The study has shown that user feedback can be represented by one of three forms (or their certain combination): direct emotional feedback that expresses a certain emotion obtained after reading the creepypasta, commenting on a story that is predominantly a rational expression of thoughts about a story, and a personal experience that is a presentation of information about users commenting on creepypasta. Their calculation showed the existence of common features between offline social sharing of emotions and its digital counterpart. The ratio of different forms of comments depends on the degree of discussion of creepypasta and the specifics of the central topic.

Creepypasta is currently actively attracting the attention of scientists around the world, but its formation and formation as a genre of the digital environment is mainly studied. This study focused on the specifics of Creepypasta on Reddit, taking into account the internal rules of the community. For further research, it seems promising to study other genres of the digital environment from the perspective of social sharing of emotions.

Keywords: social sharing of emotions; social media; Reddit; creepypasta.

Стаття надійшла до редколегії 05.11.2021