רגשות חיוביים ושליליים בשיח אוהדים ברשתות חברתיות כמנבאים אלימות של שחקנים במגרשי ספורט – ממצאים מתחומי הכדורגל וכדורסל

עוזי בן-שלום, נדב גבאי, משה לוי, עמית דביר, איתן אורקיבי ומוטי צווילינג

הגורמים לאלימות במהלך אירועי ספורט נחקרו רבות בעבר. עם זאת, הקשר בין פעילות אינטרנטית של אוהדים ברשתות החברתיות לבין אלימות במגרשים נותר עדיין לא ברור. המאמר מציג ממצאים אמפיריים משני מחקרים על קשר בין שיח אוהדים ברשתות חברתיות לבין התנהגות אלימה של שחקנים במגרשי ספורט בליגת-העל בכדורגל ובליגת-העל בכדורסל בעונה המשחקים 2016-2017. תעבורת התקשורת של האוהדים ברשתות החברתיות במהלך 24 השעות שלפני כל משחק נאספה אוטומטית באמצעות אלגוריתמים מתאימים וסווגה לביטויים רגשיים שליליים ולביטויים רגשיים חיוביים. המשתנים התלויים במחקר הכדורסל היו מספר העבירות הכולל בקבוצה, מספר העבירות הבלתי ספורטיביות והטכניות בקבוצה ומספר שחקני הקבוצה שהוצאו מן המשחק לאחר שביצעו 5 עבירות. המשתנים התלויים במחקר הכדורגל היו מספר כרטיסי העבירה שהשופטים הציגו לשחקני הקבוצה. ממצאי המחקר מורים כי בשני תחומי הספורט, שיח אינטרנטי שלילי של אוהדי הקבוצה לפני המשחק עשוי לנבא אלימות של שחקניה במשחקי חוץ, אך לא במשחקי הבית שלה. נמצא כי תקשורת שלילית בין האוהדים תורמת לעלייה ברמת האלימות של השחקנים במשחקי החוץ בכל מדדי האלימות שנבדקו, ואילו תקשורת חיובית בין האוהדים תורמת לירידה ברמת האלימות של השחקנים בכמה מן המדדים. מן הממצאים עולה כי אוהדים ושחקנים הם שותפים לאווירה במועדון, והיא באה לידי ביטוי ברשת החברתית. אווירה זאת מפורשת על-ידי השחקנים במגרש ויכולה להגיע להשקעת יתר ואף לכדי אלימות בעת המשחק. ממצאים אלו מורים על דרכים יעילות לפקח על האפשרות של התנהגות אלימה בספורט.

מילות מפתח: אלימות, ספורט, רשתות חברתיות, כדורגל, כדורסל, ישראל

ד"ר משה לוי, המחלקה לסוציולוגיה ולאנתרופולוגיה, אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: moshele@ariel.ac.il

ד"ר עוזי בן שלום, המחלקה לסוציולוגיה ולאנתרופולוגיה, אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: uzibs@ariel.ac.il

ד"ר נדב גבאי, המחלקה לסוציולוגיה ולאנתרופולוגיה, אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: ngabay123@gmail.com

ד"ר עמית דביר, המחלקה למדעי המחשב, אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: amitdv@ariel.ac.il

ד"ר איתן אורקיבי, המחלקה לסוציולוגיה ולאנתרופולוגיה, אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: orkibi@gmail.com

ד"ר מוטי צווילינג, המחלקה לכלכלה ומנהל עסקים אוניברסיטת אריאל בשומרון.

דואר אלקטרוני: ngabay123@gmail.com

© כל הזכויות שמורות

מדיה חברתית וספורט

חוקרים מתחומי ידע מגוונים מבקשים בשנים האחרונות לעמוד על השפעות הרשתות החברתיות באינטרנט על שדה הספורט. חוקרים אלו גורסים, כי האפשרויות הטכנולוגיות שהרשתות החברתיות מציעות הובילו לשינוי דפוסי התקשורת בין אוהדי ספורט, ספורטאים, מנהלי ובעלי קבוצות ובעלי עניין נוספים בשדה הספורט. הרשתות החברתיות מאפשרות לבעלי העניין בשדה הספורט לוותר על התיווך של המדיה המסורתית ולהעביר מסרים באופן פשוט, מהיר וחופשי יותר. דפוסי התקשורת החדשים מאפשרים לאוהדי ספורט לחוש חלק בלתי נפרד מן הקבוצה, לקדם פעילות משותפת במגרשי הספורט ומחוץ להם, ולצרוך תכנים בזמן, במקום ובתדירות המתאימה לכל אוהד ואוהד (Constantino at el, 2014). אופיה הבלתי אמצעי של התקשורת במדיה החברתית מספק אף יתרונות לספורטאים ולבעלי עניין נוספים בשדה הספורט. מחקרים שנערכו על דפוסי האינטראקציה ברשתות החברתיות של פייסבוק וטוויטר גילו כי המרחב התקשורתי הפתוח סייע לספורטאים, לבעלי קבוצות ולמנהליהן לבסס את המותג של הקבוצה או של ספורטאי יחיד, לחזק את ההזדהות של האוהדים עם הקבוצה או עם הספורטאי הממותג ולגייס את האוהדים לפעילויות שונות (Hambrick et al., 2010; Waters et al., 2011).

על-אף היתרונות שצוינו לעיל, יש מחלוקת בין החוקרים באשר להשלכות של השינויים הללו על ענף הספורט. מחד גיסא, יש הטוענים כי השינויים הללו מאפשרים שיח חופשי ופתוח בין הגורמים השונים בשדה הספורט ובראשם האוהדים. שיח זה מאזן ואף מחליף את השיח התקשורתי במדיה המסורתית, אשר מטעמים מסחריים נועד לעורר סנסציות ונחשב לשיח העשוי להוביל לאלימות, ואף ליצור סטיגמה שלילית לגורמים שונים בשדה הספורט (Weis, 1986). מאידך גיסא, גישות ביקורתיות מדגישות את המניפולציות התקשורתיות הנעשות בעמודי המדיה החברתית של ספורטאים ומועדוני ספורט על-ידי בעלי עניין כלכלי ואחרים ואת הניכור שהפעילים חשים באתרים הללו (Mclean & Wainwright, 2009). למרות חילוקי הדעות היסודיים הללו, לא ניתן להתכחש לכך שהשינויים בדפוסי התקשורת בשדה הספורט מסייעים ליצור בקרב אוהדים, שחקנים ואחרים חוויה של שייכות לקהילה מדומיינת (Murrell & Dietz, 1992). חוויה זאת, בין אם היא נובעת מאידאלים או מאינטרסים משותפים ובין אם היא תוצר של אסטרטגיות שיווק מתוחכמות, יכולה להטיל אור על היבטים שונים בשדה הספורט ובכללם על אלימות של אוהדים ושל ספורטאים.

תקשורת ברשתות חברתיות ואלימות בספורט

מחקרים רבים מצאו כי ברשתות החברתיות מוצגות בבוטות ובתדירות גוברת התנהגויות אגרסיביות שקשה לאתרן בחיי היום-יום. גולשים רבים ברשתות החברתיות חשופים אפוא יום-יום לאלימות במגוון של אופנים וצורות ביטוי (Eraslan & Kukuoglu, 2019). תופעה זאת שכיחה במיוחד בשדה הספורט. היכולת לבחור באנונימיות יחסית במדיה האינטרנטית מאפשרת לבטא רגשות ועמדות הקשורות לאלימות בקרב אוהדי ספורט (Cleland, 2014), לצד ביטויים של נאמנות, גבריות הקרבה ורעות (Radmann, 2009). פעילות אינטרנטית כזאת אינה מוגבלת למיקום מסוים והיא יכולה לטשטש בין הממד הדיגיטלי-וירטואלי לבין הממד "הפיזי" של אהדת ספורט (Jordan, 2009). האם ייתכן כי פעילות האוהדים ברשתות החברתיות קשורה לאלימות במגרשים? ואם כן, האם ניתן לאמוד אותה מראש ולנטרה?

לאחרונה מצאו בן-שלום ועמיתיו (Ben-Shalom et al., 2019) קשר בין ביטויים אינטרנטיים ברשתות חברתיות לבין אלימות הקהל ואלימות השחקנים במגרשי כדורגל בישראל. המחקר ניטר את תקשורת האוהדים ברשת הפייסבוק בימים שלפני המשחק והצביע על קשר מובהק בין שיח המאופיין, בין היתר, בקללות או בהבעת תסכול לבין התנהגות אלימה במגרשים. מן המחקר עלה שיש קשר סיבתי בין פעילות ברשתות חברתיות לפני המשחק לבין ההתרחשות במשחק עצמו, מאחר שאוהדים ושחקנים חולקים "הכרה משותפת" (Durkheim, 1893/1997) הנוצרת מתוך תחושת שייכות למועדון הספורט שלהם והזדהות עמו. אוהדים, שחקנים, צוותים מקצועיים ובעלי המועדון מעריכים כל העת את סיכויי הניצחון וההפסד של קבוצתם (Delaney, 2015), מגיבים לתוצאות המשחק ולהתרחשויות במגרש, ותוך כדי כך יוצרים אווירה של קהילה (Ward, 2002), ומפתחים תקוות וחששות לקראת התחרויות הבאות. תחושות כאלו בקרב האוהדים באות לידי ביטוי ברשתות החברתיות ערב המשחק, ומעקב שיטתי אחריהן הוא מקור חשוב להבנת האווירה במועדון.

הסברים אפשריים לקשר בין הזירה האינטרנטית לבין ההתנהגות במגרשי הספורט

מחקרים חלוציים על תרבות הכדורגל הישראלית מצאו שבקבוצות שרמת האלימות בקהל שלהן גבוהה, גם אלימות שחקניהן רבה יותר (Semyonov & Farbstein, 1989). חוקרים אלו סברו כי אלימות נוצרת קודם כל על-ידי השחקנים במגרש ולאחר מכן מועברת לקהל, אך עם זאת, כיוון ההשפעה עשוי להשתנות.

מחקרים שנערכו בישראל הראו כי האנונימיות של הרשת החברתית תורמת לחיזוק השימוש בשפה פוגענית בקרב האוהדים (Tamir et al., 2016). רשתות חברתיות מאפשרות לקבוצות גדולות של מנויים שאין ביניהם כל היכרות להתארגן באמצעים טכנולוגיים להשגת מגוון של מטרות כלכליות, חברתיות או פוליטיות (Shirky, 2010). רשת חברתית מאפשרת להעביר מסרים מהירים וליצור פעולה מתואמת, בלא מנהיגות ובלי התארגנות פורמלית, אף לא התארגנות המתהווה "מלמטה למעלה" (Nahon & Hemsley, 2013). פעילות כזאת מעבירה במהירות רגשות כגון זעם, ייאוש ותסכול, וכן ציפיות ותקווה. עוצמת הרגשות ברשת החברתית עשויה ליצור אווירה שתביא הן את האוהדים והן את השחקנים להתנהג באלימות במגרש. אלימות זאת יכולה להתהוות הן באופן ספונטני על רקע התנהגויות הנחשבות כבלתי לגיטימיות או חורגות מן הכללים והן מתוך תכנון וארגון מראש. רוב הפעילות שניתן לאתר ברשת החברתית שייכת לסוג הראשון, הספונטני, שכן התארגנות ממוסדת לפעולה אלימה היא בלתי חוקית, והשותפים לה עושים מאמץ להסתירה. בראייה זאת, הרשת החברתית מאפשרת לנטר את העלייה במתח ובהתרגשות לקראת משחקים, והדבר בא לידי ביטוי בהיקף התקשורת, בתכניה ובעיתוי שבו היא מופיעה. מחקרים מצאו קשר בין בנייה מהירה (build-up) של מתח ושל רגשות שליליים לבין התנהגות אלימה במגרש (Ben-Shalom et al., 2019). התפרצות ספונטנית של אלימות יכולה להיות מוסברת על רקע של רמת תסכול גבוהה במיוחד לנוכח הפסד צפוי של הקבוצה. שחקנים ואוהדים הצופים הפסד לקבוצתם חשים איום על הערכתם העצמית. תחושות שליליות מלובות לקראת המשחק באמצעות שפה פוגענית, לרבות איומים ומילות גנאי (Spaaij, 2014), הנפוצים מאוד ברשתות חברתיות של אוהדי ספורט בישראל (Levental et al., 2016), ועשויים להוליך לביטויים של אלימות במגרש (Spaaij, 2014; Ward, 2002). חשוב לציין כי

השיח ברשתות אלו כולל גם מסרים חיוביים של אושר, שמחה והתרגשות במובנה החיובי, ואף מסרים מכוונים שמטרתם למנוע אלימות (Ben-Shalom et al., 2019).

מטרת המחקר וההשערות

מטרת המחקר הייתה לבסס טענות של בן שלום ועמיתיו (Ben-Shalom et al., 2019) על השפעה של תקשורת חברתית בין אוהדי ספורט על רמת האלימות במשחקי כדורגל. לאור הסקירה לעיל, נראה כי שחקנים ואוהדים מגיבים לאותם מסרים שהם מפרשים כמסר קולקטיבי הקורא לנצח את הקבוצה היריבה. מסרים קולקטיביים אלו מועברים ברשתות החברתיות ומניעים את המועדון כולו – אוהדים, שחקנים ומאמנים – ליתר השקעה ולסירוב להפסיד (Delaney, 2015). מסרים שליליים עשויים אפוא להוביל להתנהגות אלימה במגרש, שאף עלולה לעמוד בסתירה לאינטרסים של בעלי המועדון (Levental et al., 2016).

על סמך האמור לעיל נוסחו השערות על קשר בין פעילות ברשתות חברתיות לבין אלימות שחקנים במגרשים, ואלו הן:

השערה 1: יימצא קשר חיובי בין היקף התקשורת השלילית (פרסום תגוביות שליליות) על-ידי אוהדי הקבוצה לבין רמת האלימות של השחקנים במגרש.

השערה 2: יימצא קשר שלילי בין היקף התקשורת החיובית (פרסום תגוביות חיוביות) על-ידי אוהדי הקבוצה לבין רמת האלימות של השחקנים במגרש.

גישה מחקרית: בחינת הזיקה בין הזירה האינטרנטית לבין ההתנהגות במגרשי הספורט

מחקרים שונים בחנו את משמעות התעבורה ברשתות חברתיות וזיהו את חשיבותה להבנת האווירה במועדוני ספורט. רובם התמקדו בניתוח התכנים העוברים ברשתות אלו (Levental et al., 2016, p. 11; Tamir et al., 2016), אך היקף המידע העצום הזורם ברשת מקשה מאוד על ניתוח כמותי של התכנים ועל יצירת קישור ברור בין המידע הזה לבין ההתרחשויות במגרש.

לטענתנו, אפשר להבין את מקורות האלימות במגרש באמצעות ניטור ממוחשב של תקשורת האוהדים ברשתות החברתיות בטווח הימים המצומצם שלפני המשחק. במחקר ראשוני (Ben-Shalom at al., 2019) איתרנו בעזרת אלגוריתם ממוחשב מילות מפתח שזוהו בספרות המחקר כבעלות קשר אפשרי לאלימות. איתור רטרוספקטיבי של מילים אלו אִפשר לחשב מדדים לתכנים ברשת ולעיתוי הופעתם, לסווגם לפי התייחסותם לתוצאות המשחק הקודם ולבחון את הקשר שלהם לדיווחים על אלימות במגרשים שנאספו מתוך דיווחי הקרן החדשה לישראל, העוקבת אחר אלימות במגרשי כדורגל בכל שבוע. המידע על הפעילות האינטרנטית נדלה מתוך שישה דפי פייסבוק של אוהדי שש קבוצות בליגת-העל הישראלית בכדורגל במשחקי עונת 2015-2016. כמות התעבורה נמדדה באמצעות מספר התגוביות (פוסטים) שפרסמו אוהדי כל קבוצה לפני המשחק. ממצאי המחקר הראשוני הצביעו על קשר חיובי מובהק סטטיסטית בעוצמה חלשה ($.14 \leq r \leq .20$, $p \leq .05$) בין עיתוי הפעילות האינטרנטית והיקפה לבין אלימות השחקנים במגרש (Ben-Shalom et al., 2019).

בעקבות המחקר הראשוני, עשינו שני מחקרים נוספים שנועדו לבסס את ההשערות על קשר בין פעילות ברשתות חברתיות לבין התנהגות אלימה של שחקנים במגרשים. המחקרים בוצעו על שני הענפים הפופולריים ביותר בספורט הישראלי: הכדורגל והכדורסל (Tamir & Galily, 2010).

באמצעות ניתוח אלגוריתמי של מילות המפתח חולקו התגוביות של אוהדי הקבוצה בהתאם לתקשורת הרגשית שהן מבטאות: תגוביות שליליות (מבטאות רגשות שליליים) ותגוביות חיוביות (מבטאות רגשות חיוביים). כמו כן, הוגדל היקף המחקר לעומת המחקר הראשוני: מדגם הקבוצות הוגדל לכלל הקבוצות בליגות-העל ונבחן מגוון של משתנים תלויים כדי לבטא טווח רחב של התנהגויות אגרסיביות של שחקנים במגרש (מעבירות קלות ועד עבירות חמורות).

מחקר 1 – תחום הכדורסל – שיטה

מדגם

בליגת-העל בכדורסל מתחרות 12 קבוצות. המחקר התבסס על ניתוח המידע של פעילות אוהדים ב-8 קהילות מקוונות ברשת הפייסבוק ("דפים") בעונת הכדורסל של שנת 2016-2017. הקבוצות הנותרות, 4 במספר, הוסרו מן הניתוח עקב פעילות נמוכה מדי של אוהדיהן ברשתות החברתיות. המידע על פעילות אינטרנטית של אוהדים והתנהגות שחקנים נאסף אפוא עבור 149 משחקים של 8 קבוצות המחקר.

מקורות הנתונים

תעבורת המידע בין האוהדים ברשתות החברתיות נאספה מדפי פייסבוק, המהווים את הרשת החברתית המרכזית המשמשת אוהדים. איסוף תעבורת המידע נעשה אוטומטית באמצעות אלגוריתם חיפוש נאיבי[2] למאגר נתונים מסוג MYSQL, הנפוץ באתרי אינטרנט המבוססים על קוד פתוח. מטרת הקוד של תוכנת הסריקה (הזחלן) הייתה לאסוף את נתוני התעבורה ואת התפלגותם לאורך זמן. השתמשנו בפקודת התכנות (אופרטור) LIKE בשפת SQL, לצורך יצירת הליכי חיפוש של רצפי תווים (תת-מחרוזות) המבטאים מילים או צירופי מילים.

המידע על **התנהגות השחקנים במגרש** נאסף מרישומים פורמליים של צוות השיפוט של התאחדות שופטי הכדורסל. רישומים אלו נאספו ונשמרו בארכיון של התאחדות שופטי הכדורסל וקודדו על-ידי שני שופטים בלתי תלויים.

דוחות השיפוט הפורמליים כוללים גם פרטים על **התנהלות המשחק**: תוצאת המשחק, אורכו, כמות ההארכות שנפסקו, מספר מדויק של שחקנים בכל קבוצה ומספר השחקנים ששותפו במשחק בפועל. כמה מהם שימשו כמשתני בקרה במחקר.

כמו כן נאסף מידע שוטף שפרסם איגוד הכדורסל בישראל (ללא תאריך) על מיקום המשחק וזהות הקבוצה המארחת או המתארחת.

---

[2] **חיפוש נאיבי** הוא סריקה לינארית של כל הנתונים לפי סדרם, עד למציאת הנתון המבוקש.

כלים

מדדים להתנהגות השחקנים במגרש

דוחות השיפוט הפורמליים כוללים כמה אינדיקטורים אפשריים לאלימות שצוינו ונעשה בהם שימוש בספרות המחקר (Bredemeier & Shields, 1984; Koh et al., 2011), ומהם נכללו במחקר זה המספר הכולל של עבירות השחקנים בקבוצת המחקר, מספר העבירות הטכניות והעבירות הבלתי ספורטיביות, וכן מספר השחקנים שהוצאו מן המשחק עקב ביצוע חמש עבירות.

מדדים לפעילות האוהדים ברשתות החברתיות

קידוד הפעילות האינטרנטית התייחס כאמור לתוכן, לעיתוי ולהיקף הפעילות בדפי הפייסבוק של אוהדי קבוצת המחקר. בדפים הללו מתקיימת ביניהם תקשורת חופשית ומדי פעם – כך התרשמנו – מועברים בהם גם מסרים מהנהלת הקבוצה. עם זאת, הדפים הרשמיים של המועדון מובחנים מן הדפים של האוהדים. עבור כל קבוצה התמקדנו רק בדפי האוהדים, ומבין כל הדפים בחרנו בדף המרכזי ביותר מבחינת היקף הפעילות ומספר החברים הפעילים בו.

הקבוצות שבדקנו ברשתות החברתיות הן פתוחות ומספר המשתמשים בהן גדול מאוד. המידע שנאסף מהן קודד לנתונים סטטיסטיים מקובצים ובלתי מזוהים, ולאחר מכן נותח בתוכנת SPSS. יש להדגיש כי לא התייחסנו למידע הממוקד בקבוצה מסוימת או במשתמש מזוהה, וממילא לא ניתן לקשר בין תגובית מסוימת שנאספה וקודדה לבין משתמש מסוים.

היקף הפעילות האינטרנטית של אוהדי הקבוצה נמדד באמצעות מספר התגוביות שנרשמו עד 24 שעות לפני תחילת המשחק. כדי להבטיח קידוד מהיר וללא רבב, הורכבה רשימה של מילים שבאמצעותה סווגו התגוביות לשני מדדים: מדד תגוביות חיוביות ומדד תגוביות שליליות. **מדד התגוביות החיוביות** כולל ביטויים של שמחה, התרגשות והתעלות, כגון ניצחון, מעולה, מסיבה. **מדד התגוביות השליליות** מורכב מביטויים של רגשות שליליים הכוללים ביטויים של תוקפנות מילולית כלפי היריבים, כגון פחדנים, אידיוטים, חלאות, ביטויים התורמים ליצירת אווירה מתוחה, כגון מתח או אש, ביטויים התורמים לפריקת תסכול או הסתה, כגון נקמה, הפעל נוהל חורני, חסלו אותם, וביטויים של תסכול, ייאוש ויגון, כגון דיכאון, ריקבון, אפסים, הכול אבוד!, לבכות.

בין שני המדדים נמצא קשר חיובי חלש ($r = .20, p \leq .05$). קשר שלילי בין המדדים היה עשוי להעיד על כך שביטויים חיוביים ושליליים מבטלים זה את זה. הקשר הנמוך שנמצא מעיד, כי שני המדדים מודדים עולמות תוכן נפרדים וכי ניתן לנתח ולבדוק את השפעתם של שני משתנים אלו באותו מודל תסוגה (רגרסיה) בלי לחשוש למולטיקולינאריות[3] (multicollinearity).

משתני בקרה

משתני הבקרה שנכללו במחקר זה הם נתונים על תוצאת המשחק מנקודת מבטן של קבוצות המחקר (ניצחון, תיקו, הפסד), מיקום המשחק (פנים, חוץ), אורכו (מספר דקות) ומספר השחקנים ששותפו בו. כאמור, נתונים אלו נאספו מדוחות השיפוט.

---

[3] **מולטיקולינאריות** היא מתאם גבוה בין המשתנים הבלתי תלויים העלול להוביל למקדמי תסוגה שאינם אמינים.

מחקר 1 – תחום הכדורסל – ממצאים

לוח 1 מציג סטטיסטיקה תיאורית של משתני המחקר ובלוח 2 מוצגים מתאמי פירסון בין כל המשתנים.

לוח 1: סטטיסטיקה תיאורית של משתני המחקר (ממוצע למשחק, סטיית תקן, ערכי מינימום ומקסימום)

משתנה	*M*	*SD*	*Min*	*Max*
משתנים תלויים				
מספר עבירות כולל של קבוצת האוהדים	40.50	5.711	29	57
מספר שחקנים עם חמש עבירות	1.11	1.140	0	5
מספר עבירות לא ספורטיביות	1.69	2.187	0	9
משתני בקרה				
משחק פנים	0.48	0.501	0	1
ניצחון	0.52	0.501	0	1
משך המשחק (דקות)	40.34	1.383	40	50
מספר השחקנים שהשתתפו במשחק	18.96	1.652	15	27
משתנים בלתי תלויים				
מספר התגוביות השליליות	1.11	2.021	0	11
מספר התגוביות החיוביות	6.34	10.299	0	67

לוח 2: מתאמי פירסון בין משתני מחקר 1 (משחקי כדורסל)

משתנה	1	2	3	4	5	6	7	8
1. מספר עבירות כולל של קבוצת האוהדים	1.000							
2. מספר השחקנים עם חמש עבירות	**.562****	1.000						
3. מספר עבירות בלתי ספורטיביות	**.325****	**.254****	1.000					
4. משחק פנים	-.009	-.068	-.087	1.000				
5. ניצחון	-.023	-.064	.001	**.250****	1.000			
6. משך המשחק (דקות)	**.244****	**.448****	**.201***	-.041	-.011	1.000		
7. מספר השחקנים	-.145	**-.231****	.045	.056	.034	**-.216****	1.000	
8. מספר תגוביות שליליות	**.175***	**.238****	**.263****	-.092	**-.163***	.132	.098	1.000
9. מספר תגוביות חיוביות	.028	.112	-.112	.029	-.039	.132	-.040	**.276****

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$

מלוח 1 עולה כי 48% מן המשחקים היו משחקי בית ו-52% מן המשחקים היו משחקי חוץ. במשחק השתתפו בממוצע 19 שחקנים, נעברו 40.5 עבירות, מהן בממוצע 1.69 עבירות בלתי ספורטיביות או עבירות טכניות, ובממוצע הורחקו 1.1 שחקנים במשחק עקב ביצוע 5 עבירות. בממוצע נרשמו 1.107 תגוביות שליליות ו-6.342 תגוביות חיוביות במהלך 24 השעות לפני המשחק.

מלוח 2 עולה כי יש קשר בין שלושת משתני ההתנהגות האלימה לבין תגוביות שליליות. הקשר המשמעותי ביותר נמצא בין מספר התגוביות השליליות לבין מספר העבירות הבלתי ספורטיביות ($r = .263, p \leq .01$). נמצא גם קשר שלילי מובהק סטטיסטית בין מספר התגוביות השליליות לבין תוצאת ניצחון ($r = -.163, p \leq .05$). ככל שהאוהדים מפרסמים תגוביות שליליות רבות יותר לפני משחק, כך קטנה ההסתברות שקבוצתם תנצח במשחק. לא נמצאו קשרים בין שלושת מדדי האלימות לבין מספר התגוביות החיוביות והשגת ניצחון.

לוח 3: מקדמים מתוקננים (β) במודלים של תסוגה לינארית לניבוי אלימות במשחקי כדורסל (מספר עבירות כולל)

משתנה	מודל					
	כל המשחקים		משחקי בית		משחקי חוץ	
	1	2	3	4	5	6
מספר תגוביות שליליות	**.181***	**.178***	-.001	-.069	**.336****	**.373****
מספר תגוביות חיוביות	-.022	-.052	-.021	-.004	-.002	-.094
מספר השחקנים		-.123		-.171		-.081
משך המשחק (דקות)		**.201***		.230		**.259***
ניצחון קבוצת האוהדים		.016		-.028		.037
משחק פנים של קבוצת האוהדים		-.002				
משחק פנים X ניצחון		.013				
R^2	.031	.097	.001	.091	.112	.187
F	2.344*	2.152*	.017	1.320	4.687**	3.266**
N	149	149	72	72	77	77

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$ *** $p \leq .001$

על סמך הקשר שנמצא בין פעילות האוהדים ברשת החברתית לבין התנהגות השחקנים במגרש, ועל סמך סדר הזמנים הברור בין שני המשתנים הללו, התבקש לבחון את מידת ההשפעה של הפעילות ברשת על התנהגות השחקנים. לפיכך, בוצעו ניתוחי תסוגה עם משתנים מתוקננים עבור כל אחד משלושת משתני ההתנהגות האלימה: מספר עבירות כולל, מספר שחקנים שהוצאו מן המשחק לאחר שביצעו חמש עבירות ומספר העבירות הבלתי ספורטיביות. המשתנים המנבאים היו מספר התגוביות החיוביות ומספר התגוביות השליליות, ונעשתה בקרה על המשתנים הבאים: משך

המשחק, מספר השחקנים, מיקום (בית או חוץ) ותוצאה (ניצחון או הפסד). הניתוח בוצע עבור כלל המדגם ($N = 149$) ובנפרד עבור משחקי הבית ($n = 72$) ומשחקי החוץ ($n = 77$). לוח 3 מציג מקדמי תסוגה מתוקננים בשישה מודלים המציגים את התרומה היחסית של כל משתנה לניבוי המספר הכולל של העבירות במשחק.

כמשוער בהשערה 1, נמצא קשר חיובי בין מספר התגוביות השליליות לבין מספר העבירות במשחק. עם זאת, שלא כמשוער, הקשר נמצא רק במשחקי חוץ של קבוצת האוהדים ($\beta = 0.373$, $p \leq .01$). בניגוד להשערה 2, לא מצאנו קשר חיובי בין מספר התגוביות החיוביות לבין מספר העבירות הכולל.

לוח 4 מציג מקדמי תסוגה מתוקננים בשישה מודלים המייצגים את תרומתם היחסית של המשתנים הבלתי תלויים לניבוי מספר השחקנים שהוצאו מן המשחק עקב ביצוע חמש עבירות.

לוח 4: מקדמים מתוקננים (β) במודלים של תסוגה לינארית לניבוי אלימות במשחקי כדורסל (מספר שחקנים שהוצאו מן המגרש לאחר שביצעו חמש עבירות)

משתנה	מודל					
	כל המשחקים		משחקי בית		משחקי חוץ	
	1	2	3	4	1	2
מספר תגוביות שליליות	**.225****	**.198***	.124	.024	**.302****	**.323****
מספר תגוביות חיוביות	.050	.027	-.005	.054	.127	.017
מספר השחקנים		**-.163***		**-.233***		-.101
משך המשחק (דקות)		**.360*****		**.390****		**.393*****
ניצחון קבוצת האוהדים		**-.198***		.126		-.136
משחק פנים של קבוצת האוהדים		-.168				
משחק פנים X ניצחון		**.304****				
R^2	.059	.285	.015	.279	.126	.332
F	4.590**	3.110**	.527	5.116**	5.340**	7.072***
N	149	149	72	72	77	77

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$ *** $p \leq .001$

מלוח 4 עולה דפוס ממצאים דומה לזה שנמצא בניבוי המספר הכולל של העבירות במשחק. כמשוער בהשערה 1, נמצא קשר חיובי בין מספר התגוביות השליליות לבין מספר השחקנים שהוצאו מן המשחק לאחר ביצוע חמש עבירות ($\beta = 0.323$, $p \leq .01$), אך שלא כמשוער, הקשר מתקיים רק במשחקי החוץ של קבוצת האוהדים. בניגוד להשערה 2, גם בניבוי מספר השחקנים שהוצאו מן המשחק, לא נמצא קשר בין מספר התגוביות החיוביות לבין אלימות השחקנים. מודל 2 מציג אפקט אינטראקציה מעניין של הקשר בין מיקום המשחק ותוצאותיו לבין מספר השחקנים שהוצאו מן

המשחק לאחר ביצוע חמש עבירות: מספר השחקנים שהוצאו מן המשחק גבוה יחסית כאשר קבוצת האוהדים מנצחת במשחקי בית ונמוך יחסית כאשר קבוצת האוהדים מנצחת במשחקי חוץ. כלומר, ניצחונות הקבוצה במשחקי בית מלווים בְּיֶתֶר אגרסיביות של השחקנים במגרש.

לבסוף בדקנו את הקשר בין הפעילות ברשתות החברתיות לבין מספר העבירות הבלתי ספורטיביות. הממצאים מוצגים בלוח 5.

לוח 5: מקדמים מתוקננים (β) במודלים של תסוגה לינארית לניבוי אלימות במשחקי כדורסל (מספר עבירות לא-ספורטיביות)

משתנה	מודל					
	כל המשחקים		משחקי בית		משחקי חוץ	
	1	2	3	4	1	2
מספר תגוביות שליליות	**.151***	.115	.017	.032	**.230***	**.222***
מספר תגוביות חיוביות	**-.154***	**-.154***	-.165	-.141	-.139	**-.236***
מספר השחקנים		.080		-.094		.202
משך המשחק (דקות)		**.210***		.037		**.361****
ניצחון קבוצת האוהדים		-.162		.171		.004
משחק פנים של קבוצת האוהדים		-.043				
משחק פנים X ניצחון		.149				
R^2	.034	.092	.026	.069	.056	.182
F	2.747*	2.040*	.914	.974	2.214**	3.150*
N	149	149	72	72	77	77

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$ *** $p \leq .001$

הממצאים בלוח 5 תומכים בשתי השערות המחקר במשחקי החוץ בלבד: מספר העבירות הבלתי ספורטיביות במשחקי חוץ של קבוצת האוהדים קשור בקשר חיובי למספר התגוביות השליליות שפרסמו אוהדי הקבוצה לפני המשחק ($\beta = 0.222, p \leq .05$), ובקשר שלילי למספר התגוביות החיוביות ($\beta = -0.236, p \leq .05$).

מחקר 2 – תחום הכדורגל – שיטה

מדגם

בעונת 2016-2017 שיחקו בליגת-העל הישראלית 14 קבוצות. במחקר נכללו כל המשחקים של כל הקבוצות, מלבד אלו של "איחוד בני סכנין". הנתונים על "איחוד בני סכנין" הושמטו עקב הבדלי השפה,

משום שמעקב בשפה הערבית (ובכל שפה אחרת) מחייב מחקר נפרד. המידע על פעילות אינטרנטית של אוהדים והתנהגות שחקנים נאסף עבור 432 משחקים של קבוצות המחקר ("קבוצות האוהדים").

כלים ומקורות הנתונים

התנהגות השחקנים במגרש

נתונים על התנהגות השחקנים במגרש נדלו מן הדיווחים של ההתאחדות הישראלית לכדורגל. כמדד להתנהגות השחקנים במגרש שימש **מספר העבירות שבוצעו במשחק** והוא יוצג על-ידי מספר משוקלל של כרטיסי עבירה שהשופטים הוציאו לשחקנים: כרטיס אדום נספר כשווה ערך לחמישה כרטיסים צהובים (כלומר נספרו הכרטיסים הצהובים ועוד מכפלה של מספר הכרטיסים האדומים ב-5).

פעילות האוהדים ברשתות החברתיות

תעבורת האוהדים ברשתות החברתיות נמדדה אוטומטית במחקר זה באמצעות כלים זהים לכלים שבהם השתמשנו במחקר הראשון. הפעילויות החיוביות והשליליות במחקר זה, שהיו בסיס למדדי התגוביות החיוביות והשליליות, סווגו באופן דומה למחקר הראשון. גם בתחום הכדורגל נמצא קשר חיובי חלש בין שני המדדים ($r = .239, p \leq .01$).

משתני בקרה

משתני הבקרה במשחקי הכדורגל נאספו מאתרי ספורט באינטרנט, כגון "ספורט 5" ו-"One". המשתנים הם אלו: **מיקום המשחק** מנקודת מבטה של קבוצת האוהדים (בית, חוץ) **ותוצאת המשחק** (ניצחון, תיקו, הפסד).

מחקר 2 – תחום הכדורגל – ממצאים

לוח 6 מציג ממוצעים וסטיות תקן עבור משתני המחקר ומתאמי פירסון ביניהם.

לוח 6: סטטיסטיקה תיאורית (ממוצע וסטיית תקן) ומתאמי פירסון בין משתני מחקר 2 (משחקי כדורגל)

משתנה	*M*	*SD*	1	2	3	4
1. אלימות שחקנים (מדד מספר העבירות)	5.205	3.105	1.000			
2. משחק פנים של קבוצת האוהדים	0.495	0.501	-.027	1.000		
3. ניצחון קבוצת האוהדים	0.348	0.477	-.002	-.064	1.000	
4. מספר תגוביות שליליות	14.400	24.602	**.126****	-.011	-.002	1.000
5. מספר תגוביות חיוביות	32.597	65.533	**-.108***	.112	**.161****	**.239****

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$ (דו-זנבי)

ממוצע ההתנהגות האלימה עומד על קצת יותר מ-5 כרטיסי עבירה למשחק. כפי שניתן לראות, היקף הפעילות האינטרנטית של אוהדי כדורגל גדול בהרבה מהיקף הפעילות של אוהדי הכדורסל. עם זאת, בדומה לכדורסל, מספר התגוביות החיוביות גדול ממספר התגוביות השליליות. במהלך

היממה שלפני המשחק, אוהדי הקבוצה מפרסמים בממוצע כ-14 תגוביות שליליות וכ-32 תגוביות חיוביות. כמשוער, אלימות השחקנים במגרש (מספר העבירות) נמצאה במתאם חיובי עם מספר התגוביות השליליות ($r = .126, p \leq .01$) ובמתאם שלילי עם פרסום תגוביות חיוביות ($r = -.108, p \leq .05$). כמו כן, נמצא קשר חיובי בין מספר התגוביות החיוביות של אוהדי הקבוצה לבין ניצחון קבוצתם ($r = .161, p \leq .01$). ככל שהאוהדים מפרסמים תגוביות חיוביות רבות יותר, כך הסיכוי של קבוצתם לנצח במשחק גבוה יותר. עם זאת, ובדומה לממצאים בתחום הכדורסל, לא נמצא קשר בין רמת הפעילות האינטרנטית לבין מיקום המשחק (בית/חוץ).

לוח 7 מציג מודלים של תסוגה לינארית שנועדו לבחון באיזו מידה פרסום תגוביות חיוביות ושליליות על-ידי אוהדי הקבוצה תורם לניבוי התנהגות אלימה של השחקנים במשחק של קבוצתם (המיוצגת על-ידי מדד מספר העבירות). בניתוח זה נעשתה בקרה על מיקום המשחק (בית/חוץ) ועל תוצאתו (ניצחון, תיקו או הפסד קבוצתם של האוהדים).

לוח 7: מקדמים מתוקננים (β) במודלים של תסוגה לינארית לניבוי אלימות שחקנים במשחקי כדורגל (מדד מספר העבירות)

	מודל					
	כל המשחקים		משחקי בית		משחקי חוץ	
משתנה	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
מספר תגוביות שליליות	**.164****	**.160****	.134	.131	**.188****	**.183****
מספר תגוביות חיוביות	**-.149****	**-.152****	-.124	-.121	**-.173***	**-.182****
ניצחון קבוצת האוהדים		-.002		-.035		.132
משחק פנים של קבוצת האוהדים		.058				
משחק פנים X ניצחון		-.055				
R^2	.032	.039	.023	.023	.052	.056
F	8.141***	3.437**	2.530	1.700	5.879**	4.189**
N	432	432	216	216	216	216

* $p \leq .05$ ** $p \leq .01$ *** $p \leq .001$

בדומה לניתוח משחקי הכדורסל, האפקטים נבחנו בכלל משחקי הקבוצה (מודלים 1 ו-2), ובחלוקה למשחקי הבית שלה (מודלים 3 ו-4) ולמשחקי החוץ (מודלים 5 ו-6). הממצאים במודלים 1 ו-2 תומכים בהשערות. נמצא כי לפרסום תגוביות שליליות יש קשר חיובי עם התנהגות אלימה של השחקנים ($\beta = 0.160, p \leq .01$), ולפרסום תגוביות חיוביות יש אפקט שלילי על אלימות שחקנים ($\beta = -0.152, p \leq .01$). עם זאת, תוצאות ניתוח התסוגה בחלוקה למשחקי בית וחוץ מגלה כי בדומה

לממצאים על משחקי הכדורסל, הקשרים בין פרסום התגוביות של אוהדי הקבוצה לבין התנהגות אלימה של השחקנים מתקיימים רק במשחקי החוץ של קבוצתם.

דיון מסכם

מטרת המחקר הייתה להרחיב ולבסס טענות של מחקר קודם (Ben-Shalom et al., 2019) על השפעה של תקשורת חברתית בין אוהדי ספורט על רמת האלימות במשחקי כדורגל. המחקר התמקד בקשר שבין אוהדי קבוצה לבין התנהגות שחקניה מתוך הנחה כי אוהדים ושחקנים שותפים לאווירה במועדון הספורט (Ward, 2002) ומשפיעים אלו על אלו. התפתחות הרשתות החברתיות מאפשרת להעמיק את הטענות בדבר קשר כזה, טענות שהועלו בעבר במחקר על הכדורגל הישראלי (Semyonov & Farbstein, 1989), על-ידי שימוש בתוכנות לכריית מידע לצורך בדיקה כמותית.

דפוס הממצאים בשני תחומי הספורט שנבדקו תומך בטענה המרכזית של המחקר. בהתאם להשערות, מצאנו כי בשני תחומי הספורט השיח האינטרנטי של האוהדים לפני המשחק תורם לניבוי רמת האלימות של השחקנים במשחק. תקשורת שלילית בין האוהדים תורמת להעלאת רמת האלימות של השחקנים בכל מדדי האלימות שנבדקו ואילו תקשורת חיובית בין האוהדים תורמת להורדת רמת האלימות של השחקנים במקצת המדדים. דרך אחרת לנסח את ההבדלים בין סוגי התקשורת היא שתקשורת שלילית ברשתות קשורה לעלייה הן במספר העבירות הנתפסות כחלק ממהלך המשחק והן במספר העבירות הקשות והבלתי-לגיטימיות (עבירות בלתי ספורטיביות בכדורסל), בעוד שתקשורת חיובית קשורה רק לירידה במספר העבירות הקשות. עם זאת, מצאנו שקשרים אלו מתקיימים רק במשחקי חוץ של קבוצת האוהדים, אף שמיקום המשחק עצמו אינו קשור להתנהגות השחקנים. לתקשורת האוהדים לפני המשחק יש אפוא קשר עם התנהגות השחקנים במגרש יחד עם מיקום המשחק, ולפיכך אפשר לומר כי מיקום המשחק (בית/חוץ) הוא משתנה ממתן (moderates) בקשר בין פעילות האוהדים ברשתות חברתיות לבין התנהגות השחקנים במגרש. ממצאים אלו, שנמצאו באופן עקיב במדדים מגוונים ובשני ענפי ספורט נפרדים, מצביעים על חשיבות הלימוד והמעקב השיטתי אחר תקשורת האוהדים באינטרנט כחלק מן המאמץ להתמודד עם אלימות במגרשי ספורט.

תהליך יצירת האלימות המגרשים

בעקבות דורקהיים אפשר להניח כי השחקנים והאוהדים חולקים אווירה משותפת של המועדון ותקשורת האוהדים היא מעין ייצוג קולקטיבי של אווירה זאת (Durkheim, 1893/1997), המסוגלת לנבא את העתיד להתרחש על כר הדשא. אווירה זאת כוללת את התקוות המשותפות, החששות והציפייה לקראת תחרויות, והללו משתקפים באופן אותנטי ברשתות החברתיות. דורקהיים ראה בטקסים חברתיים לא רק מכניזם ללכידות חברתית, אלא סיסמוגרף של תודעה קולקטיבית וכלי לניטור רמת האלימות בחברה. בעקבותיו אנו מציעים להתייחס לשיח האוהדים ברשתות החברתיות כאל טקס חברתי המתרחש לפני כל משחק ומנטר את התנודות הרעידות והזעזועים המתרחשים במעמקים, ומתרגם אותם לאווירה הכללית העתידית במגרש (שלילית ואלימה או חיובית ורגועה).

את האופן שבו האווירה הכללית מתרגמת לאלימות בפועל אפשר להסביר באמצעות תהליכים מיקרו-חברתיים של פעולה ותגובה (Cleland, 2014). לאווירה זאת יש ביטוי בהתנהגות

האינטרנטית של האוהדים, ובעקבותיה השחקנים נדחפים על-ידי האווירה במועדון, מפרשים התגרויות הקיימות בכל משחק, עבירות או מחוות פוגעניות ואף "דיבור זבל" (trash talk) והעלבות (Rainey & Granito, 2010), מפתחים רף תגובה נמוך יחסית ומגיבים כלפיהן באגרסיביות רבה יותר מן המקובל.

האווירה ברשת החברתית מבטאת את האווירה הכללית במועדון עצמו ויכולה להוביל להתנהגות אלימה של השחקנים בדרכים שונות. דרך אחת, באמצעות שיקוף של הערכת הסיכויים לניצחון או להפסד. ממצאי המחקר מורים כי במשחקי כדורסל יש קשר חיובי בין תקשורת שלילית של אוהדים לבין סיכויי קבוצתם להפסיד במשחק (לוח 2) ואילו במשחקי כדורגל יש קשר חיובי בין תקשורת חיובית של אוהדים לבין סיכויי קבוצת לנצח במשחק (לוח 6). כשהאוהדים מעריכים שקבוצתם עומדת להפסיד במשחק, שיעור התגובות השליליות עולה, ואילו כאשר הם מעריכים שקבוצתם עומדת לנצח, שיעור התגובות החיוביות עולה. האוהדים, השחקנים והצוותים המקצועיים שותפים להערכה מתמדת של סיכויי הניצחון (Delaney, 2015). לכן, האווירה במועדון יכולה להוביל את הקבוצה להשקיע בהשגת ניצחון ולעתים אף להשקעת יתר המעוגנת בסירוב לקבל הפסדים (Delaney, 2015). כלומר, האווירה ברשת אינה רק ביטוי רגשי, אלא קשורה גם בהערכה רציונלית של הסיכויים להפסיד או לנצח, וכן למידת חשיבותם של משחקים מסוימים. השחקנים מגיבים לאווירה במועדון בדרכים שונות, ובכלל זה בהשקעה מוגברת, בנחישות ובמאמץ. כל אלו מובילים לעתים לעלייה באגרסיביות שלהם במהלך המשחק.

גורם נוסף שעשוי לתווך בין תקשורת אוהדים לבין אלימות השחקנים במגרש הוא התנהגות האוהדים במשחק. מחקרים מצאו קשר חיובי בין רמת האלימות של האוהדים באצטדיון לבין רמת האלימות של השחקנים במגרש. קשר כזה הוצע בספרות (למשל, Smith, 1983; Ward, 2002). אפשר להניח שהתקשורת האינטרנטית בין האוהדים לפני המשחק משקפת את רמת האלימות שלהם במשחק עצמו. כמו כן, אפשר להניח שבין הקהל לבין השחקנים מתרחש תהליך של "הדבקה רגשית", בדומה לזאת המתרחשת בתהליכים של שלהוב ותסיסה קולקטיבית (collective effervescence), שדורקהיים תיארם כמאפיין מרכזי של טקסים דתיים (Durkheim, 1912/1995). כמו כן, ידוע שהדבקה חברתית של רגשות שליליים מתרחשת מהר יותר ובאינטנסיביות רבה יותר מהדבקה של רגשות חיוביים (Baumeister et al., 2001). תופעה זאת עולה בקנה אחד עם ממצאי מחקר זה, ולפיהם לעומת תקשורת חיובית, תקשורת שלילית בין אוהדים קשורה בקשר חיובי למגוון רחב יותר של מדדי אלימות (לרבות עבירות קלות ולגיטימיות ועבירות קשות ובלתי לגיטימיות).

האפקט הממתן של מיקום המשחק

הממצא העקיב, שלפיו מיקום המשחק ממתן את הקשר בין תקשורת האוהדים לבין אלימות השחקנים, אינו פשוט להסבר. אפשר שהלחצים במשחקי חוץ מוסיפים לאווירה הכללית במועדון ומגדילים הן את השפעתה על השחקנים והן את נכונותם להתנהג באגרסיביות. אמנם לא מצאנו קשר ישיר בין מיקום המשחק לבין רמת האלימות של השחקנים, אולם מחקרים אחרים מצאו קשר כזה (Jones et al., 2005). אפשר שהיעדר קשרים ישירים בין תקשורת האוהדים לפני משחק חוץ

לבין רמת האלימות של השחקנים במגרש, מקורו בקשר או בתיווך של משתנים מתערבים אחרים שלא נבדקו במחקר זה, כגון התנהגות האוהדים, המאמנים והשופטים במשחק עצמו.

ראשית, מספר אוהדי הקבוצה היריבה המתארחת במשחק בית של קבוצת האוהדים לא נבדק במחקר זה כמשתנה מתערב. ייתכן שתרומתו של שיח האוהדים ברשתות החברתיות לניבוי התנהגות האוהדים במשחקי חוץ עולה על תרומתו במשחקי בית, מאחר שבמשחקי בית אוהדי הקבוצה המארחת נוטים להתנהגות מרוסנת יותר ואלימה פחות (Brechbuhl et al., 2017) כאשר מספר אוהדי הקבוצה המתארחת אינו גדול מאוד (Paasonen & Aaltonen, 2017).

שנית, ידוע ששופטים נוטים לפסוק פסיקת יתר לרעת הקבוצה המתארחת ושנטייה זאת מושפעת מן האווירה הכללית במגרש ובייחוד מהתנהגות הקהל. מאחר שכל מדדי האלימות במחקר זה מבוססים על החלטות שיפוט, התנהגות השופטים עשויה להיות משתנה מתווך המחזק את המתאם בין תקשורת האוהדים לפני המשחק לבין מדדי האלימות של השחקנים במשחק עצמו (Johnston, 2008).

שלישית, הערכת הסיכוי לניצחון היא גורם מתערב נוסף שעשוי לחזק את הקשר בין שיח האוהדים לבין התנהגותם בפועל במשחק. סטטיסטית, סיכוייה של הקבוצה המארחת לנצח במשחק גבוהים מאלו של הקבוצה המתארחת (Kilduff et al., 2016). לפיכך, אפשר להניח כי התקשורת בין האוהדים לפני משחקי חוץ של קבוצתם מתבססת על הסתברות גדולה יחסית להפסד, ובמשחק החוץ עצמו הם משקיעים מאמץ יתר להשפיע על מהלך המשחק. בעקבות קוזר (Coser, 1959), שהציג את הפונקציות החברתיות של קונפליקטים, אפשר לטעון כי קונפליקטים במשחקי חוץ ממלאים פונקציה בקשר בין אוהדי המועדון ושחקניו בעת שהוא מתארח. הקונפליקט המלובה ברשתות החברתיות, ואף במגרשים ובאולמות הספורט בקרב האוהדים והשחקנים הנודדים למשחק חוץ, עשוי לחדד את הלכידות החברתית ואת התודעה הקולקטיבית, שבאופן מובן מתרופפות במשחקי חוץ כאשר קהל אוהדים בהם קטן יחסית ונעדרת מהם התפאורה הקבועה של משחקי הבית (כגון יציעים ומושבים קבועים לאוהדים וכרזות עידוד ענקיות).

רביעית, אפשר שהאפקט הממתן של מיקום המשחק הוא ביטוי למאמץ מודע של המועדון למתן את האלימות במשחקי בית, בייחוד אם האווירה לפני המשחק היא אלימה. מאמצים כאלו עשויים להחליש את הקשר בין תקשורת האוהדים לפני משחקי בית לבין האווירה בפועל במשחקים עצמם. מחקרים הראו כיצד מאמנים פועלים במכוון למתן רגשות של תסכול בין השחקנים, במטרה לוודא התנהגות ראויה במגרש (Trejo et al., 2015). לעומת זאת, לחץ על השחקנים מצד המאמן והנהלת המועדון להשיג הישגים במשחקי חוץ עשוי להחליש את חסינותם מפני השפעה של האווירה הכללית במגרש, משום שהדרישה למאמץ נוסף עשויה לחזק את נחישותם ואת האסרטיביות שלהם. השחקנים חולקים את המסרים של האוהדים ומפרשים אותם לאור המגבלות והקשיים המאפיינים משחקי חוץ, וכך אפשר שמקצתם נענים לדרישה זאת ומגיבים אליה בנכונות להפגין מאמץ יתר ולעבור על הכללים הפורמליים, גם במחיר של הרחקה מן המשחק לאחר ביצוע חמש עבירות או בקבלת כרטיס אדום.

לסיום, הממצא העקיב על ההשפעה הממתנת של מיקום המשחק על הקשר בין תקשורת אוהדים לבין אלימות השחקנים מאפשר לנו להציע נדבך נוסף לתאוריה הפיגורטיבית של אליאס ודאנינג (Elias & Dunning, 1966). אליאס ודאנינג מציעים ארבעה צמדי קטבים המעצבים את המתח במשחקי כדור תחרותיים: קונפליקט בין שתי הקבוצות המתחרות, קיטוב בין הגנה

להתקפה, קיטוב בין שיתוף פעולה לתחרותיות בתוך הקבוצה, קיטוב בין שיתוף פעולה לתחרותיות בין הקבוצות. לכל אלו נוכל להוסיף קיטוב בין משחקי בית למשחקי חוץ.

מגבלות המחקר ומחקרי המשך

משחקי כדורגל וכדורסל הם ענפי ספורט פופולריים ביותר ובעלי משמעות חברתית ומסחרית נרחבת. המחקר מצביע על דרכים יעילות לפקח על האפשרות של התנהגות אלימה בהם. אפשר להעמיק את המחקר באמצעות מדידה כמותית של אלימות האוהדים, כגון על סמך דוחות משטרה, ובאמצעים איכותניים, כגון תצפית משתתפת במגרשים, ואף לבצע אותו באופן פרוספקטיבי, תוך כדי מעקב רצוף אחר משחקי עונה שלמה בשילוב עם מעקב אינטרנטי יום-יומי. בדרך זאת ניתן יהיה לקשר טוב יותר בין ביטויים מיוחדים השגורים בפי האוהדים לבין ההתרחשויות במגרשים.

נוסף על כך, ברשתות החברתיות יש גם התבטאויות מרסנות שתפקידן לווסת אלימות או למנוע התפרצויות. טענות כאלו נשמעו באחרונה על-ידי חוקרים שהראו כי תקשורת אינטרנטית רוחבית בין אוהדים יכולה ליצור פעולה ללא מנהיגות (leaderless) ואף מחאה נגד אלימות בכדורגל (Hill et al., 2016). נראה כי מסרים כאלו מופיעים פעמים רבות יותר ברשתות החברתיות הרשמיות של המועדונים, ולכן יש לבחון אותם במחקר נפרד. בחינה זאת צריכה להתייחס בנפרד למילים או לפעולות שיוזמים מועדונים, כגון מעורבות בקהילה, חתימה על אמנות למניעת אלימות וגזענות או מסרים מרגיעים מצד מאמנים ובעלי קבוצות.

גורם נוסף הראוי למעקב בתחום זה הוא תקשורת הספורט, ובפרט תוכניות העוקבות אחר הנעשה בליגות השונות תוך כדי יצירת שיח ייחודי, ולעתים מתלהם. ייתכן שיש בשיח זה יכולת להביא לרגשות שליליים בקרב אוהדים, וראוי להקדיש לו מחקר נפרד.

ועוד, מחקר זה התמקד באופן טבעי בתקשורת חברתית בלתי פורמלית בין אוהדים ולא באלימות מאורגנת. חלק ניכר מן התופעות החמורות יותר במגרשי ספורט מחייב התארגנות מוקדמת של קבוצות אוהדים קטנות והגישה המחקרית שאנו מציעים אינה מאפשרת ניטור שלהן. לשם כך יש לבחור בשיטות מחקר אחרות.

מקורות

איגוד הכדורסל בישראל (ללא תאריך). ספר המשחקים 2016/2017. אוחזר מתוך https://ibasketball.co.il/%d7%a1%d7%a4%d7%a8-%d7%94%d7%9e%d7%a9%d7%97%d7%a7%d7%99%d7%9d

Baumeister, R. F., Bratslavsky, E., Finkenauer, C., & Vohs, K. D. (2001). Bad is stronger than good. *Review of General Psychology*, *5*(4), 323-370.

Ben-Shalom, U., Dvir, A., Levy, M., Zwilling, M., Orkibi, E., Pele, O., & Gabay, N. (2019). From internet swear words to stadium violence in football (soccer) games: An Israeli case study. *International Review for the Sociology of Sport, 54*(3), 348-360.

Brechbuhl, A., Dimech, A. S., Schmid, O. N., & Seiler, R. (2017). Escalation vs. non-escalation of fan violence in football? Narratives from ultra-fans, police officers and security employees. *Sport in Society*, *20*(7), 861-879.

Bredemeier, B. L., & Shields, D. (1984). The utility of moral stage analysis in the investigation of athletic aggression. *Sociology of Sport Journal*, *1*, 138-149.

Cleland, J. (2014). Racism, football fans, and online message boards: How social media has added a new dimension to racist discourse in English football. *Journal of Sport and Social Issues, 38*(5), 415-431.

Constantino, S., Meng, M., Westberg, K., & Francis, F. (2014). Understanding fan motivation for interacting on social media. *Sport Management Review, 17*(4), 455-469.

Coser, L. (1959). *The functions of social conflict*. London, England: Routledge and Kegan Paul.

Delaney, T. (2015). The functionalist perspective on sport. In R. Giulianoyty (Ed.), *Routledge handbook of the sociology of sport* (pp. 42-52). London, England: Routledge.

Durkheim, E. (1995). *The elementary forms of religious life.* New York, NY: Free Press. (First published 1912)

Durkheim, E. (1997). *The division of labour in society* (W. D. Halls, Trans.). New York, NY: Free Press. (First published 1893)

Elias, N., & Dunning, E. (1966). Dynamics of group sports with special reference to football. *The British Journal of Sociology*, *17*(4), 388-402.

Eraslan, L., & Kukuoglu, A. (2019). Social relations in virtual world and social media aggression. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, *11*(2), 1-11.

Hambrick, M. E., Simmons, J. M., Greenhalgh, G. P., & Greenwell, T. C. (2010). Understanding professional athletes' use of Twitter: A content analysis of athlete tweets. *International Journal of Sport Communication, 3*(4), 454-471.

Hill, T., Canniford, R., & Millward, P. (2016). Against modern football: Mobilizing protest movements in social media. *Sociology*, *52*(4), 1-21.

Johnston, R. (2008). On referee bias, crowd size, and home advantage in the English soccer premiership. *Journal of Sports Sciences*, *26*(6), 563-568.

Jones, M. V., Bray, S. R., & Olivier, S. (2005). Game location and aggression in rugby league. *Journal of Sports Sciences*, *23*(4), 387-393.

Jordan, B. (2009). Blurring boundaries: The "real" and the "virtual" in hybrid spaces. *Human Organization*, *68*(2), 181-193.

Kilduff, G. J., Galinsky, A. D., Gallo, E., & Reade, J. J. (2016). Whatever it takes to win: Rivalry increases unethical behavior. *Academy of Management Journal*, *59*(5), 1508-1534.

Koh, K. T., John, W., & Mallett, C. (2011). Discriminating factors between successful and unsuccessful teams: A case study in elite youth olympic basketball games. *Journal of Quantitative Analysis in Sports, 7*(3), 1-13.

Levental, O., Galily, Y., Yarchi, M., & Tamir, G. (2016). Imagined communities, the online sphere, and sport: The internet and Hapoel Tel Aviv football club fans as a case study. *Communication and the Public*, *1*(3), 323-338.

McLean, R., & Wainwright, D. W. (2009). Social networks, football fans, fantasy and reality: How corporate and media interests are invading our lifeworld. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, *7*, 54-71.

Murrell, A. J., & Dietz, B. (1992). Fan support of sport teams: The effect of a common group identity. *Journal of Sport & Exercise Psychology, 14*(1), 28-39.

Nahon, K., & Hemsley, J. (2013). *Going viral*. Cambridge, England: Polity Press.

Paasonen, J., & Aaltonen, M. (2017). Does Finland need an entry-ban system for football matches (and similar public events)? *Security Journal*, *30*(4), 1064-1079.

Radmann, A. (2009). The new media and hooliganism: Constructing media identities. In T. Roksvold & R. Krøvel (Eds.), *We love to hate each other: Mediated football fan culture* (pp. 171-189). Goteborg, Sweden: Nordicom.

Rainey, D. W., & Granito, V. (2010). Normative rules for trash talk among college athletes: An exploratory study. *Journal of Sport Behavior, 33*, 276-294.

Semyonov, M., & Farbstein, M. (1989). Ecology of sports violence: The case of Israeli soccer. *Sociology of Sport Journal*, *6*(1), 50-59.

Shirky, C. (2010). *Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age*. London, England: Penguin.

Smith, M. (1983). *Violence and sport*. Toronto, Canada: Butterworths.

Spaaij, R. (2014). Sports crowd violence: An interdisciplinary synthesis. *Aggression and violent behavior*, *19*(2), 146-155.

Tamir, I., & Galily, Y. (2010). Women's sports coverage in Israel: Perception versus reality. *International Journal of Sport Communication, 3*(1), 92-112.

Tamir, I., Galily, Y., & Yarchi, M. (2016). "Here's hoping we get pummeled": Anti-nationalist trends among Israeli sports fans. *Journal of Sport and Social Issues*, *40*(1), 3-21.

Trejo, S., Attali, M., & Magee, J. (2015). The experience of defeat: Applying Goffman to examine a football tournament for socially excluded homeless individuals. *International Review for the Sociology of Sport*, *16*, 615-630.

Ward, R. E. (2002). Fan violence: Social problem or moral panic? *Aggression and Violent Behavior, 7*(5), 453-475.

Waters, R. D., Burke, K. A., Jackson, Z. J., & Buning, J. D. (2011). Using stewardship to cultivate fandom online: Comparing how national football league teams use their websites and Facebook to engage their fans. *Internawional Journal of Sport Communication, 4*(2), 163-177.

Weis, K. (1986). How the Print Media Affect Sports and Violence: The Problems of Sport Journalism. *International Review for the Sociology of Sport*, 21(2-3), 239-252.