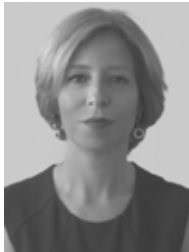


9. Лойко, Л. Е. Правовое регулирование медиасферы и информационная безопасность / Л. Е. Лойко // Журналістыка — 2019 : стан, праблемы і перспектывы : матэрыялы 21-й Міжнар. навук.-практ. канф., Мінск, 14–15 ліст. 2019 г. / Беларус. дзярж. ун-т ; рэдкал. : В. М. Самусевіч (адк. рэд.) [і інш.]. — Мінск, 2019 — С. 60–63.

Models of social communication in the space of digital reality

The article analyzes the methodological capabilities of models of social communication in digital reality. The object of analysis is the tokenization model of social communication. The evolution of the communicative space to legal topics, due to the convergence of the virtual and normative components of activity, is shown. The digital reality of Belarus is also at the stage of convergence of legal practices of social communication.

УДК 343.341



© **Ирина Лукашкова**

доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин Могилевского института МВД (Беларусь), кандидат педагогических наук

© **Irina Lukashkova**

*Associate professor of the social and humanitarian disciplines dept. of the Mogilev Institute of the Ministry of Internal Affairs (Belarus), PhD in Pedagogy
e-mail: fire83@yandex.ru*



© **Андрей Ровнейко**

курсант факультета милиции Могилевского института МВД (Беларусь)

© **Andrey Rovneyko**

*Cadet of the Faculty of militia of the Mogilev Institute of the Ministry of Internal Affairs (Belarus)
e-mail: andre.fintov@mail.ru*

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ДЕСТРУКТИВНЫХ ВИРТУАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ (на примере «групп смерти»)

На примере «групп смерти» представлены особенности функционирования деструктивных виртуальных сообществ. Раскрыты ключевые характеристики технологии изоляции, эксплуатируемой организаторами «групп смерти» в своей деятельности. Приведены признаки, указывающие на схожесть деятельно-

сти «групп смерти» и террористических организаций. На основании обобщения исследовательских позиций различных авторов сделан вывод о том, что механизм деятельности «групп смерти» обладает сложным комплексным характером, сочетающим как элементы игровой технологии, так и совокупности способов информационно-психологического терроризма.

Появление и развитие социальных медиа (веб-сайтов, блогов, видеочатов, социальных сетей, форумов, электронной почты) изменили привычный порядок и правила общения на интерактивный и мгновенный обмен информацией, создаваемой и контролируемой самими пользователями и / или их группами, что привело к размыванию границ личной безопасности и свободы участников сетевого пространства коммуникации [1]. В результате общество столкнулось с неизвестными ранее проблемами в области защиты безопасности личности, которые представляют реальный риск для жизни и здоровья подрастающего поколения. Одна из таких угроз связана с пропагандой в сети Интернет и социальных сетях индивидуальных или расширенных самоубийств (киберсуицида), осуществляемой суицидальными интернет-сообществами, виртуальными «клубами самоубийств», так называемыми группами смерти.

«Группы смерти» — виртуальные сообщества, контент которых акцентирован на суицидальной тематике, романтизации и поощрении идеи смерти. В результате достигается выведение табуированной темы суицида в обсуждаемые и популярные, по принципу «Окна Овертона» [2]. Кураторы групп предлагают участникам для выполнения ряд определенных заданий, связанных с парасуицидальными действиями. Эти задания представляют собой своеобразные уровни достижения цели — совершения реального или вымышленного суицида.

А. И. Бастрыкин выделяет характерные признаки, указывающие на принадлежность «групп смерти» к объединениям, деятельность которых имеет антисоциальные цели (психологическое насилие над личностью, причинение вреда здоровью):

- общая идеология сообщества культивирует бессмысленность человеческого существования, обесценивание жизни;
- специфическое содержание (контент «групп смерти» включает тексты, изображения, аудио- и видеозаписи с суицидальной тематикой);
- употребление специального суицидального сленга («самовыпил» — самоубийство, «шаверма» — обезображенные трупы и др.);
- использование символики, обладающей суицидальным подтекстом (изображения кита — единственного животного, совершающего суицид;

бабочки, живущей один день и символизирующей перерождение, обещание лучшей жизни; единорога — символа возрождения после смерти) или завуалированным сакральным смыслом (символы оккультизма, мистические знаки);

– целенаправленная популяризация «икон суицида» (одним из таких кумиров является Рената Камболина, известная в социальной сети под псевдонимом Рина Паленкова, ставшая после самоубийства объектом фанатичного поклонения для тысяч подростков);

– применение хештегов как стандартных способов информирования и вовлечения пользователей в «суицидальный квест» (хештеги #Синий-Кит, #ЯВИгре и др. являются способами заявления о своем желании стать участником «игры» или предложения для вступления в нее);

– использование типичных психологических приемов манипуляции сознанием участников (навязывание последовательного выполнения ряда заданий, вызывающее постоянное чувство внутреннего напряжения и тревоги; эксплуатация страха; шантаж; групповое давление; внушение и т. д.) [3].

Деятельность деструктивных сетевых сообществ, девальвирующих ценность человеческой жизни, представляет особую опасность для детей и подростков, что обусловлено их возрастной личностной незрелостью. Склонность к проявлению реакций подражания и группирования в совокупности с характерным для них устойчивым негативным отношением к общественной морали создает благоприятные предпосылки для легкого усвоения деструктивных идей самоуничтожения как лично приемлемых и допустимых, формирования готовности к их практической реализации [4; 5].

Актуальным аспектом исследования проблемы киберсуицида является изучение деструктивной технологии влияния «групп смерти» на детей и подростков. Анализ работ, посвященных определению особенностей функционирования суицидальных сообществ, свидетельствует о наличии нескольких исследовательских позиций. Так, ряд авторов относят киберсуицид к типу игрового самоубийства [6–9], в котором «добровольный уход из жизни не предстает формой розыгрыша или разыгрывания (предполагая вполне реальные последствия), но связан именно с технологиями игроизации данного события, [основан на] своеобразном драматургическом его оформлении: сценарий, зрители, предписанная роль» [6, с. 214]. В рамках этой позиции А. И. Семенова определяет киберсуицид как четко и целенаправленно спланированный другим лицом сценарий совершения самоубийства, который предполагает выполнение

определенного количества игровых заданий, квест-ритуалов, направленных на реализацию поставленной цели [6].

Выделяют ключевые характеристики технологии игроизации, эксплуатируемой организаторами «групп смерти» в своей деятельности.

1. Ритуализация действий. Так, важным условием вступления подростка в группу является прохождение им своеобразного ритуала инициации. Для этого несовершеннолетний должен разместить на странице социальной сети свою фотографию с названием «группы смерти» (ключевым словом) или ряд хештегов суицидальных сообществ, сигнализирующих о его желании участвовать в «игре». После включения подростка в группу за ним закрепляется куратор, который осуществляет непосредственное общение с ним, выдает задания. Ритуальным характером обладает и последующий алгоритм выполнения квеста, состоящего из 50 уровней, последний из которых предусматривает совершение участником суицида. В основу идеи о количестве дней до самоубийства положен сюжет книги С. Крамер «50 дней до моего самоубийства», согласно которой главной героине за 50 дней следует принять решение — жить дальше или совершить суицид. По аналогии с данным сюжетом участникам «групп смерти» предлагается в течение 50 дней выполнять ежедневные задания, усложняющиеся с каждым уровнем. Сначала подростку даются простые задания (нарисовать кита на листе бумаги или руке, разгадать таинственную шифрограмму, просмотреть большое количество изображений со сценами насилия и смерти, сделать фото на краю крыши), затем связанные с физическими самоповреждениями (татуировки с определенными символами или знаками, проколы частей тела иглой, шрамы и порезы), степень которых к концу игры усиливается, и финальное задание квеста — суицид. Технология игры поддерживается практикой ритуального испытания страха и преодоления опасности. Кроме того, в «группах смерти» существуют свои правила. Например, предоставление куратору фото- или видеоотчета о каждом выполненном задании, систематическая поддержка связи с куратором — выход в сеть каждые 24 часа, запрет на лишние вопросы куратору и др. За нарушение свода правил участник исключается из группы [6; 8; 9].

2. Тайное сообщество единомышленников. «Группы смерти» имеют закрытый характер, для вступления в них требуется не только выполнение определенных условий, но и обязательное получение одобрения администратора. Перед подтверждением заявки на вступление персональные страницы потенциальных участников в социальных сетях подвергаются тщательной проверке. В случае низкого уровня уязвимости подростка

к деструктивным воздействиям его желание принять участие в «игре», как правило, игнорируется. Организаторами суицидальных сообществ культивируется идея избранности тех, кто является их участником. Эксплуатируется мифологическое представление путем имитации владения неким тайным знанием представителями сообщества, а также приобретения ими символической власти над собственным страхом и страхом других людей. Например, распространяется информация о существовании в Интернете особого скрытого уровня, так называемого Тихого дома, достигнув которого человек переживает «информационное перерождение» и остается в Сети навечно. Проникновение на этот уровень доступно лишь для избранных — участников группы [6; 10].

3. Собственная философия и идеология. Суицидальные сообщества продвигают специфическую групповую идеологию, ориентированную на культ смерти, ее романтизацию и эстетизацию, добровольный уход из жизни. Она поддерживается депрессивными идеями, шутками про смерть, неоднозначно интерпретируемыми цитатами из художественных произведений, разгадыванием суицидальных фраз, демонстрацией привлекательных для подростков медийных персонажей («кровавого» аниме) и т. д. Философия бесцельности существования подкрепляется инспирированием примеров собственного суицидального поведения организаторами и некоторыми участниками «групп смерти» [6; 10].

4. Символические образы. Суицидальными сообществами для визуального воздействия используются не только изображения кита, но и различные магические символы. В «группах смерти» распространена религиозная символика, оккультные знаки, замысловатые буквенные символы. Это создает у подростка представление, что он является хранителем важной, ритуальной и доступной лишь ограниченному кругу лиц информации. Символы «групп смерти» часто воспринимаются участниками как тотемы, которые наделяют их могуществом и безнаказанностью [6; 8].

В отличие от выделяемых ключевых характеристик сетевых суицидальных игр, Н. Д. Узлов и М. Н. Семенова механизм их деструктивного воздействия связывают с феноменом трансгрессии [7]. Исследователи полагают, что трансгрессивность свойственна любой игре. Вместе с тем сетевым играм она присуща в гораздо большей степени, поскольку они разворачиваются в виртуальном пространстве, на котором фиксировано сознание игрока, тогда как физически человек присутствует в реальном мире. Вовлекаясь в суицидоопасную игру и следуя указаниям, полученным в виртуальном мире, подросток стремится к репрезентации себя в нем (быть принятым в сообщество, получить признание и т. д.), при этом

подвергая опасности собственную жизнь. Сознание играющего, совершающего суицидальный акт, «инфицировано» трансгрессией, оно флюктуирует в виртуальном и реальном пространствах, но находится во власти игры, которая требует соблюдения правил. Для подростка сетевой суицид является продолжением виртуальной игры, совершив самоубийство, он прекращает существование в своем физическом теле, но остается в виртуальном мире, который не рассматривается им как «небытие». Прохождение испытания конечностью существования и трансгрессивный переход создают у участников суицидальных игр иллюзию виртуального бессмертия. Личность подростка-суицидента продолжает долгое время презентовать себя в виртуальном пространстве, заявляя о себе. В результате он становится «героем», у него появляются сторонники и последователи среди детей и подростков [7]. Таким образом, трансгрессивный характер игры, который заложен в механизм воздействия «групп смерти», выступает одним из условий, побуждающих их участников преступить грань саморазрушения.

Проведенный анализ научных работ по исследуемой проблематике свидетельствует о наличии иного взгляда на механизм деятельности «групп смерти», несвязанного с технологией игроизации. Так, В. В. Новиков рассматривает деструктивное воздействие «групп смерти» как вид информационно-психологического терроризма [2].

На основе изучения особенностей функционирования «групп смерти» автор констатирует наличие в их деятельности признаков, характерных для информационно-психологического терроризма:

1. Информация является основным средством воздействия. Организаторы «групп смерти» создают и используют свои информационные каналы для пропаганды и вовлечения несовершеннолетних в свое сообщество. Кроме того, подростки часто сообщают персональные данные на страницах социальных сетей, другую часть информации кураторы «групп смерти» получают в процессе общения с несовершеннолетними или собирают без их ведома. В последующем эта информация умело используется организаторами суицидальных сообществ для манипулирования, шантажа и угроз.

2. Комплексное сочетание информационного и психологического воздействия. «Группами смерти» применяется система визуальных воздействий. Подростка, ставшего участником суицидальной группы, атакуют рассылками фраз о бессмысленности жизни; картинок с изображениями ножей, бритв, порезов, шрамов, капель крови; фотографий тоннелей, рельс, уходящего человека; видео со сценами насилия, смерти.

За философскими стихами, фразами о разочарованиях и утратах маскируются призывы к самоубийству. В результате, с одной стороны, подросток чувствует значимость, общность с другими, принадлежность к группе, а с другой — все это навязывает несовершеннолетнему мысли о смерти, безысходности, страданиях, одиночестве, формирует суицидальные намерения. Своеобразная цветовая гамма (красно-черные, серые оттенки) также оказывает угнетающее воздействие на психику.

3. Сознательно-волевые компоненты личности, группы выступают объектом воздействия. Для повышения внушаемости подростку предлагается выполнение заданий, нарушающих режим сна и бодрствования, ухудшающих самочувствие, снижающих волевые и аналитические способности, критичность. За счет постепенного увеличения степени физических самоповреждений в заданиях суицидального квеста достигается поэтапное повышение толерантности несовершеннолетних к преодолению естественных сдерживающих факторов, что приводит к снижению витальности.

4. Цель воздействия — изменить имеющиеся или сформировать новые стереотипы мышления, направленные на трансформацию поведения в заданных рамках. «Суицидальная среда» в «группах смерти» ориентирована на манипуляционное реформирование мышления. Подростку целенаправленно внушают, что его прошлое поведение, желания и мысли ошибочны. Это приводит к неуверенности и сомнениям в правильности жизни до вступления в суицидальное сообщество, критичность восприятия новых идей у несовершеннолетнего снижается. Для избавления от сомнений он с легкостью принимает новые идеи, транслируемые лидером и остальными участниками группы, меняет свое поведение. В дальнейшем посредством социального ostracism или угрозы потери статуса в группе в сознании подростка закрепляются новые групповые идеи суицидальной направленности. Для усиления реформирования мышления кураторы «групп смерти» поощряют социальную изоляцию участников, что приводит к разрыву связей подростка с близкими и друзьями. Незыблемые человеческие ценности подвергаются критике и обесцениванию, как средства воздействия активно эксплуатируются страх и шантаж [2].

Наличие схожих признаков в деятельности «групп смерти» и террористических организаций позволяет отнести определенные способы воздействия суицидальных сообществ на детей и подростков к гибриднему информационно-психологическому терроризму.

Таким образом, опасность последствий функционирования «групп смерти» подчеркивает актуальность и значимость исследования

проблемы киберсуицида, в частности изучения деструктивной технологии влияния суицидальных сообществ на подрастающее поколение. На основании обобщения исследовательских позиций различных авторов можно констатировать, что механизм деятельности «групп смерти» обладает сложным комплексным характером, сочетающим как элементы игровой технологии, так и совокупности способов информационно-психологического терроризма. В целом это содействует распространенности суицидальных сообществ в глобально-виртуальном пространстве, усиливает увлеченность подростков «смертельной игрой», глубину деструктивного воздействия на их сознание и поведение, затрудняет работу по пресечению деятельности «групп смерти».

Понимание особенностей функционирования суицидальных сетевых сообществ и систематизация представлений о способах их деструктивного воздействия на несовершеннолетних позволят более точно определять маркеры для анализа контента в социальных сетях с целью выявления координаторов групп смерти и потенциальных жертв киберсуицида, разрабатывать комплексные меры борьбы с данным социально опасным явлением.

Список основных источников

1. Любов, Е. Б. Комментарий. Двудликая паутина: Вертер vs Папагено / Е. Б. Любов, Е. Ю. Антохин, Р. И. Палаева // Суицидология. — 2016. — Т. 7. — № 4 (25). — С. 41–51.

2. Новиков, В. В. Гибридный информационно-психологический терроризм — «групп смерти» / В. В. Новиков // Научное обеспечение психолого-педагогической и социальной работы в уголовно-исполнительной системе : сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф., посвященной 25-летию со дня образования психологической службы уголовно-исполнительной системы, Рязань, 31 марта 2017 г. / под общ. ред. Д. В. Сочивко. — Рязань : Академия ФСИН России, 2017. — С. 40–48.

3. Бастрыкин, А. И. Преступления против несовершеннолетних в интернет-пространстве: к вопросу о виктимологической профилактике и уголовно-правовой оценке / А. И. Бастрыкин // Всероссийский криминологический журнал. — 2017. — Т. 11. — № 1. — С. 5–12.

4. Luxton, D. D. Social media and suicide: a public health perspective / D. D. Luxton, J. D. June, J. M. Fairall // American Journal of Public Health. — 2012. — V. 102. — Suppl. 2. — P. 195–200.

5. Попов, Ю. В. Суицидальное поведение у подростков / Ю. В. Попов, А. А. Пичиков. — СПб. : СпецЛит, 2017. — 366 с.

6. Семенова, А. И. «Группы смерти»: деструктивная технология игроизации самоубийства / А. И. Семенова // ADVANCED SCIENCE : сб. ст. Междунар. науч.-

практ. конф., Пенза, 23 нояб. 2017 г. : в 3 ч. / отв. ред. Г. Ю. Гуляев. — Пенза : МЦНС «Наука и Просвещение», 2017. — Ч. 3. — С. 213–215.

7. Узлов, Н. Д. Игра, трансгрессия и сетевой суицид / Н. Д. Узлов, М. Н. Семенова // Суицидология. — 2017. — Т. 8. — № 3 (28). — С. 40–53.

8. Клейберг, Ю. А. Деструктивная интернет-игра «Синий кит» как девиантологический феномен: постановка проблемы / Ю. А. Клейберг // Пенз. психолог. вестн. — 2017. — № 1 (8). — С. 70–82.

9. Чуева, Е. Н. Психологическое сетевое насилие как фактор аутодеструктивного поведения детей и подростков / Е. Н. Чуева // Личность в экстремальных условиях и кризисных ситуациях жизнедеятельности. — 2017. — № 7. — С. 261–271.

10. Миронова, М. Н. О психологических аспектах «групп смерти» / М. Н. Миронова // Социализация человека в современном мире в интересах устойчивого развития общества: междисциплинарный подход : сб. материалов Междунар. науч.-практ. конф., Калуга, 18–20 мая 2017 г. / КГУ им. К. Э. Циолковского ; под ред. И. П. Краснощеченко. — Калуга : КГУ им. К. Э. Циолковского, 2017. — С. 436–444.

Features of functioning of destructive virtual communities (for example, “death groups”)

The risk of impacts from the “group of death” emphasizes the relevance and significance of the research problem cybersuicide, in particular, study of the destructive technology influence suicidal communities on the younger generation. Based on the generalization of research positions of various authors, it can be stated that the mechanism of activity of “death groups” has a complex complex character, combining both elements of game technology and a set of methods of information and psychological terrorism. In General, this contributes to the prevalence of suicidal communities in the global virtual space, increases the enthusiasm of teenagers for the “death game”, the depth of destructive influence on their consciousness and behavior, and makes it difficult to stop the activities of “death groups”. Understanding the functioning of suicidal network communities and systematization of ideas about the ways of their destructive impact on minors will allow us to more accurately identify markers for analyzing content in social networks in order to identify the coordinators of death groups and potential victims of cybersuicide, and develop comprehensive measures to combat this socially dangerous phenomenon.