

УДК 316

А. А. Савкин,факультет истории, философии и права,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. ист. наук, доц. И. В. Цыганова

Социальные сети и суицидальные игры в жизни современных подростков

Аннотация. Статья посвящена одной из разрушительных тенденций, появившихся вместе с широким распространением социальных сетей, — суицидальным играм. Приводятся результаты исследования, проведенного в августе 2021 г. среди подростков, отдыхавших в ДОЛ «Березка» Омского района. Исследование показало, что наряду с большой популярностью в подростковой и молодежной среде социальных сетей игры суицидальной направленности занимают незначительное место.

Ключевые слова: группы смерти, социальные сети, суицидальные игры, подростки.

Современное общество уже невозможно представить без сети Интернет, значительную часть аудитории которой составляют подростки. Наблюдается тенденция к снижению возраста юных пользователей, при этом объемы информации растут и контролировать этот информационный поток становится сложнее. Если взрослые могут осознанно оградить себя от негативного контента, то дети, в силу своей восприимчивости и незрелости критического мышления, крайне уязвимы. Таким образом, Интернет, с одной стороны, огромный источник знаний, который помогает познавать мир, с другой стороны, опасность, которая кроется в пропаганде нетерпимости, насилия и жестокости, различных форм наркотической зависимости, в кибербуллинге, игромании, порнографических ресурсах, сектах и ресурсах суицидальной направленности [3, с. 3].

Суицидальные чаты, группы, новостные ленты появились с момента возникновения интернета. Самая известная первая платформа ASH (пепел) была основана в октябре 1990 г. уроженцем Калифорнии. Немного позднее появились игры. В 2016 г. во многих странах мира (Бангладеш, Иран, Бразилия, США, Египет, Китай, Россия и др.) заговорили об игре «Синий кит». В 2018 г. в WhatsApp появилась игра «Момо». В 2017 г. в Америке получило широкое распространение (хотя появилось еще в 2014 г.) такое явление, как «Эльзагейт» (видеоролики в YouTube). Несмотря на громкие судебные дела в различных странах мира, игры суицидальной направленности, «группы смерти» в Интернете не исчезли (их количество уменьшилось, участники стали осторожнее) [2, с. 17].

Проблемой распространения опасности суицидальных игр занимаются и отечественные ученые: А. С. Архипова, М. Д. Волкова, А. А. Кирзюк, Е. К. Малая, Д. А. Радченко, Е. Ф. Югай, Н. М. Миронова [1, с. 2].

В данной работе мы попытались выяснить, как подростки, проживающие на территории Омска и Омской области, относятся к играм суицидальной направленности и сколько времени они посвящают общению в социальных сетях.

Социологическая информация была собрана с 17 по 20 августа 2021 г. с помощью анкетного опроса группы подростков в возрасте от 11 до 17 лет, отдыхавших в детском оздоровительном лагере «Березка» на территории Омской области. В опросе приняли участие 30 человек. Мальчики составили 53 % опрошенных (16 человек), девочки — 47 % (14 человек). Большинство респондентов (80 %) — подростки в возрасте от 11 до 15 лет (12 мальчиков и 12 девочек), возраст оставшихся 20 % респондентов — 16–17 лет (4 юноши, 2 девушки). Половина опрошенных проживает в Омске, другая половина — в районах Омской области.

С каждым годом количество и популярность социальных сетей растет, появляются новые форматы общения. Сами платформы всё активнее конкурируют между собой, развивая и улучшая свой продукт. Поэтому один из вопросов был сформулирован следующим образом: «Перечислите, пожалуйста, какими из социальных сетей вы чаще всего пользуетесь?». Вопрос был открытым, т. е. респонденты могли написать свое мнение, предусматривалась запись нескольких ответов подряд. Подростки отмечали, что часто пользуются сразу несколькими социальными сетями (Instagram, TikTok, «ВКонтакте»).

Самыми популярными социальными сетями оказались: «ВКонтакте» выбрал 21 респондент (70 %); отметили TikTok 12 опрошенных (40 %); предпочли Instagram 11 подростков (36 %); 7 участников опроса (23 %) остановились на WhatsApp; Telegram отметили 4 опрошенных (13 %); «Одноклассники» указали 3 человека (10 %); отметили Facebook 2 респондента (6 %). Таким образом, среди подростков наиболее популярными социальными сетями являются «ВКонтакте», Instagram, TikTok и WhatsApp.

На вопрос «Сколько времени в день в среднем Вы проводите в социальных сетях?» 16 % подростков (6 % мальчиков, 10 % девочек) ответили, что пользуются социальными сетями 1 ч в день, 24 % респондентов (6 % мальчиков, 18 % девочек) проводят в социальных сетях от 2 до 3 ч в день. Оставшиеся 60 % разделились поровну: 30 % опрошенных пользуются социальными сетями в день от 1 до 2 ч, столько же отметило, что проводят в социальных сетях больше 3 ч в день. Таким образом, половина респондентов ежедневно 3 ч и более тратят на общение в социальных сетях.

На вопрос анкеты «В какую сетевую игру Вы играете?» ответы респондентов были такими: из 16 опрошенных мальчиков половина отметила Minecraft, другая половина отметила такие игры, как Counter-Strike: Global Offensive, Brawl Stars, Genshin Impact, PlayerUnknown's Battlegrounds, больше всего девочек предпочитают играть в Brawl Stars (5 респондентов), Minecraft (4 опрошенных) и в Genshin Impact (4 участника опроса).

Анкетирование показало, что 43 % респондентов ничего не слышали об игре «Синий кит», 57 %

ребят знают о существовании этой игры. При этом о существовании игр суицидальной направленности знают большинство опрошенных подростков (60 %).

На вопрос, связанный с отношением к вопросу суицида, респонденты ответили так: 27 % считают, что каждый человек сам решает, жить ему или нет, большинство подростков 61 % с осуждением относятся к вопросу суицида.

Таким образом, исследование показало, что подростки являются активными пользователями сети Интернет, в частности социальных сетей. Они играют в компьютерные игры, но при этом многие из них не знают о существовании игр суицидальной направленности, в частности игры «Синий кит». Этому может быть двойное объяснение. С одной стороны, есть повод порадоваться тому, что совместными усилиями общества и государства приостановлено широкое распространение данного явления в России и, в частности, в Омской области. С другой стороны, нет оснований считать полученные в результате анкетного опроса данные абсолютно объективными, так как респонденты могли давать неправдивые ответы. Тот факт, что более половины опрошенных с осуждением относятся к вопросу суицида, вселяет уверенность и надежду на благополучное будущее молодежи в нашем регионе. Однако тот факт, что 27 % опрошенных считают, что каждый человек решает сам, жить ему или умереть, обязывает взрослых быть бдительными и заниматься решением возникающих проблем, предпринимать активные каждодневные действия по сохранению каждой маленькой жизни.

1. Группы смерти: от игры к моральной панике / А. С. Архипова, М. Д. Волкова, А. А. Кирзюк [и др.]. — М. : Рос. акад. нар. хоз-ва и гос. службы при Президенте Российской Федерации, 2017. — 24 с.

2. Костюченко Е. Игры в темноте. Тридцатилетняя история «групп смерти» — от Юзнета до наших дней (18+) // Новая газета в Петербурге. — 2019. — № 51. — С. 17–21.

3. Миронова Н. М. Интернет и субкультура смерти: война против подростков. — М. : Братство святого апостола Иоанна Богослова, 2018. — 48 с.