

что люди, читая об одном и том же событии, видят диаметрально противоположную картину. Возникает вопрос: может ли редактор издания или сам журналист полностью заменить оценочные слова в тексте на нейтральные? По нашим наблюдениям, сделать это практически невозможно. Во-первых, как бы современные СМИ ни стремились к абсолютной объективности, материалы пишут обычные люди, которые так или иначе высказывают своё отношение к ситуации. И во-вторых, редактор любого издания знает, какую новость хочет увидеть его аудитория – отсюда навязанные выводы и оценки.

Выход из этой ситуации для читателя только один – проверять всю информацию в разных источниках, поскольку «посыл» слова и самого материала полностью зависит именно от контекста. Мы живём в эпоху информационных технологий, в мире знаков и слов, поэтому за объективную информацию приходится платить своим временем, силами и ресурсами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. М.: УРСС, 2001. 360 с.
2. Иссерс О.С. Речевое воздействие. М.: Флинта: Наука, 2011. 224с.
3. Копнина Г.А. Речевое манипулирование. М.: Флинта: Наука, 2007. 176 с.
4. https://life.ru/t/%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8/983485/oppozitsionier_ildar_dadin_zadierzhan_za_niesanktsionirovannyi_pikiet_v_moskvie
5. <http://echo.msk.ru/news/1959522-echo.html>

*А. Б. Синева (Россия, Самара)
Научный руководитель О.А. Малаканова*

СУИЦИД И СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ: ИГРА В СМЕРТЬ

В настоящее время в социальных сетях наблюдается распространение особых сообществ, предлагающих пользователям вступить в игры, конечная цель которых – самоубийство. Наибольший резонанс данные группы получили среди подростков, которые не всегда понимают, что такое смерть, и не могут критично отнестись к «правилам» предлагаемой игры. По мнению профессиональных психологов, довести человека до суицида при помощи интернета невозможно, однако вопрос влияния подобных медиа-проектов на юношеское сознание остается открытым.

***Ключевые слова:** суицид, социальные сети, подростки, новые медиа, игра «Синий кит».*

В глобальной сети уже несколько лет существуют так называемые «группы смерти» и сайты, посвященные тематике суицида. Эксплуатируя эстетику смерти и загробного мира, эти сообщества приводят аргументы в пользу суицида и

вырабатывают у детей толерантное отношение к собственному физическому разрушению. Кроме того, СМИ, привлекая внимание общественности к создавшейся ситуации, ненамеренно оказываются еще одним из каналов, распространяющих информацию о группах, посвященных подростковым самоубийствам.

Изучая проблему суицида, Э. Дюркгейм выдвинул предположение, что самоубийство есть социальный факт – продукт тех значений, ожиданий и соглашений, которые возникают в результате общения людей друг с другом. Он рассматривал самоубийство как результат существенного сбоя психической функции, ведущего к преодолению базовых инстинктов человека и последующему саморазрушению [1, с. 12].

Например, запущенные в социальные сети в 2016-2017 гг. игра «Синий кит» и ее производные системно подходят к вопросу об уничтожении страха подростка перед собственной смертью. По легенде, любой желающий «поиграть» должен оставить на своей страничке в социальной сети записи с хэштегами #синийкит, #тихийдом, #разбудименяв4:20 и т.д. По этим постам потенциальных «игроков» находят «кураторы» игры и предлагают выполнить ряд определенных заданий, некоторые из которых направлены на причинение себе физического вреда. Что примечательно, такие «задания» приходят подросткам ранним утром, в 4.20 – время, когда мало кто бодрствует и может отговорить молодого человека от сумасшедшей затеи.

По статистике, наиболее частые причины юношеского суицида – это обиды и непонимание в семье, несчастливая любовь, плохие отношения с друзьями или отсутствие таковых, комплексы и психологические проблемы. Подросток испытывает чувство несправедливости, желание отомстить за обиду, проучить близких и заставить их страдать. Обращаясь к классификации самоубийств по Дюркгейму, можно сказать, что подростки совершают «самоубийства меланхоликов» – они радикально противопоставляют себя миру, чрезмерно индивидуализируют себя, при этом находятся в состоянии глубокой депрессии [1, с. 25].

Социальные сети – это пространство, где можно и спрятаться под любой маской, и, пользуясь возможностью анонимности, высказать все, что думаешь, выбросить негативные эмоции, проиграть ролевые ситуации, и в некоторых случаях избавиться от эмоционального напряжения. Но именно анонимность позволяет подросткам свободно обсуждать идеи и методы суицида.

В рамках заявленной темы был проведен анализ материалов социальной сети «ВКонтакте»: так называемых «групп смерти», а также «антисуицидальных» групп, групп поддержки подростков, созданных равнодушными пользователями и профессиональными психологами. Кроме того, в исследование были включены и личные страницы пользователей, состоящих в вышеуказанных группах.

Общее количество групп, связанных тематикой самоубийства среди подростков, в названии которых фигурируют слова и словосочетания «синий кит», «разбуди меня в 4:20», «бездна синего кита», «самоубийство», «суицид», на-

считывает более 10 000 наименований. Из этих сообществ только около половины – это «антисуицидальные» группы. Однако в комментариях к их постам можно обнаружить просьбы участников сообществ найти им кураторов в игре «Синий кит», сообщников, а также заявления о вступлении в игру. Но в этих же группах созданы списки личных страниц желающих вступить в игру или уже состоящих в ней, для того чтобы как можно больше пользователей пытались отговорить подростков от участия в опасной игре.

Единственное сообщество, в котором содержится исключительно позитивный контент – группа «Твоя Территория», где предлагается профессиональная психологическая помощь подросткам. Доступны различные способы коммуникации с психологами – электронная почта, скайп, телефон, мессенджеры. Примечательно, что данное сообщество содержит более 46,5 тысяч участников, в то время как самые популярные группы «синего кита» едва добирают до 2,5 тысяч человек.

Также «ВКонтакте» можно обнаружить и группы, посвященные памяти тех, кто ушел из жизни якобы в результате «успешного» прохождения всех заданий игры «Синий кит»: например, «В память о Зое Нечипоренко». Однако нельзя с уверенностью говорить о достоверности информации в группе, так как, возможно, сообщество создано для продвижения игры.

По мнению социальных психологов, абсолютное большинство всего депрессивно-суицидального контента, который генерируют участники сообществ, посвященных тематике суицида, представляет собой демонстративно-шантажное суицидальное поведение. Также они говорят о том, что действительно довести человека до самоубийства с использованием одного лишь интернета – задача невыполнимая. Ведущий научный сотрудник Института этнологии и антропологии РАН, доктор исторических наук Дмитрий Громов в интервью журналистам интернет-портала «Медуза» сказал, что истории о подростках, которые убивают себя после общения с кураторами игры «Синий кит», – это фейк. «Надо понимать, что молодые люди, которые интересуются суицидом, в подавляющем большинстве случаев к нему вовсе не стремятся. Для подросткового сознания это что-то вроде страшилок про Черную Руку, такая экстремальная грань, подходя к которой, можно пощекотать себе нервы, а потом обсудить это в кругу сверстников. Для подростков такая деятельность – часть процесса освоения мира. Подростковый суицид – большая социальная проблема, обусловленная множеством факторов; она существует независимо от игр и мало с ними связана» [2]. Таким образом, публикация постов с атрибутикой игры, с согласием на участие в ней – не что иное, как попытка обратить на себя внимание, обрести популярность в своей среде, почувствовать себя значимым и интересным в глазах окружающих.

Несмотря на то, что специалисты отрицают влияние «групп смерти» на статистику подростковых самоубийств, силу воздействия виртуальной реальности на сознание современного человека нельзя не принимать во внимание.

Отсутствие четкой грани между реальностью и виртуальным миром является не только особенностью современной культуры, но и отличительной чертой восприятия мира подростковым сознанием.

На данный момент, пока не проведены специальные исследования, однозначных выводов сделать нельзя. С одной стороны, подобные группы смерти могли быть хорошо проработанным медийным проектом, рассчитанным на взрослого, на родителя, чтобы вызвать панику, разрушить чувство защищенности и переключить его внимание от тем мировой политики, экономики и т.д. на поиск защиты от опасности с неопределенной стороны. Но, с другой стороны, нельзя быть уверенным в том, что проект, созданный сейчас для создания шумовых помех в информационном пространстве, в следующий раз не будет реализован как реальный.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дюркгейм Э. Самоубийство: социологический этюд. Москва: Мысль, 1994. 300 с.
2. Городская легенда. Что стоит за игрой «Синий кит» и всплеском интереса к «суицидальным пабликам // Meduza. 2017. 17 февраля.

*А.Р. Шарифуллина (Россия, Самара)
Научный руководитель Н.А. Захарченко*

«АТТРАКЦИОН РИСКА» В СОВРЕМЕННОМ TRAVEL-ШОУ «ОРЕЛ И РЕШКА»

В данной статье рассматриваются проблемы функционирования современного travel-шоу на примере телевизионной программы «Орел и решка». В частности, уделяется внимание процессу «шоутизации», который затрагивает многие современные развлекательные передачи. Один из драматургических приемов, на который идут создатели travel-шоу как рейтингового телевизионного продукта, – это прием, получивший название «аттракцион риска». Моделирование реальных ситуаций, связанных с риском, делает программу «Орел и решка» чрезвычайно популярной среди зрителей.

***Ключевые слова:** телевидение, travel-шоу, «шоутизация», «аттракцион риска», эскапизм.*

В современном телевизионном контенте большое место занимает гедонистическая составляющая. «Шоутизация» бытия становится ключевым принципом создания телевизионного продукта. Как следствие, яркой чертой многих шоу-путешествий на российском телевидении является такой драматургический прием, как «аттракцион». Один из них – «аттракцион риска». Travel-шоу «Орёл и решка», программа, неотъемлемой частью драматургии кото-