

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ»**

**Кафедра психологии  
Институт педагогики и психологии**

**ВТОРОЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ  
ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ НАУЧНЫЙ ФОРУМ  
(с международным участием)**

**ДОКЛАДЫ И ВЫСТУПЛЕНИЯ**

---

**Секция 3. Личность в кризисной ситуации:  
психологическое консультирование и психотерапия**

**Профилактика зависимости от суицидальных игр у младших  
школьников и подростков**

**Якименко Людмила Николаевна,  
кандидат филологических наук,  
доцент кафедры начального образования,  
ГОУ ВО ЛНР «Луганский государственный педагогический университет»**

Коммуникацию в Интернете, особенно в социальных сетях, можно считать медиафеноменом XXI века и интересным объектом для анализа медиакритиков и медиаэкологов. Сеть поглощает внимание и время миллиардов людей, предлагая разнообразный информационный и развлекательный контент, способный удовлетворить требования даже наиболее предвзятого и скептически настроенного пользователя. Еще проще привлечь внимание детей младшего школьного возраста и подростков, ищущих в Интернете и в социальных сетях панацею от одиночества, скуки, семейных проблем и не владеющих навыками медиаграмотности.

Наиболее распространенным инструментом «завлечения» детей, безусловно, является игра. И не случайно. С самого детства нас сопровождают игры. Более того, как считает Стюарт Браун, ведущий эксперт

в области психологии игр: они жизненно необходимы для нашего здоровья, хорошего самочувствия, социального развития, интеллекта, креативности, создания инноваций и способности преодолевать препятствия [10, с. 25]. Но проблема в том, что в прошлом остаются «динамичные», «двигательные» настольные игры и игры в мяч во дворе, а им на смену приходят «сидячие» компьютерные. При этом следует упомянуть, что многие из них, по праву, можно считать настоящими произведениями мирового искусства.

Бюджет рынка видеоигр сравнялся с бюджетом киноиндустрии. Общий эффект от компьютерных игр – это способность человека держать в голове большое количество динамических процессов. Стремясь повысить свой уровень, игроки стараются лучше понять правила игры; анализируя их и выбирая правильное решение, они учатся мыслить аналитически, достигать своих целей в реальной жизни [8, с. 14].

Но большой вред обществу в целом и детям – в частности приносят печально известные игры в социальных сетях, которые получили название суицидальных, например, «Синий кит», «4 : 20», «Тихий дом» и другие. По большому счету, это одна и та же игровая модель – возрождение так называемых «групп смерти», которые всполошили общество в 2015 – 2016 гг. Люди под кодовыми именами – «синие киты» – полностью подчиняют сознание учащихся, а это, в основном, дети младшего школьного возраста и подростки от 10 до 17 лет, в течение 50 дней, предлагая им выполнить задания – от простых и до самых сложных. Финал игры – самоубийство игрока, предотвратить которое практически невозможно, если ребенок дошел до последнего уровня квеста.

Эта игра получила широкое распространение не только в России, но и за рубежом. Дети сами заходят в игру, написав на своих страничках: «синий кит меня спасет в#тихий дом он приведет #f57 нам всем покоя не дает #f58 мы знаем, что помощь придет #явигре раз, два, три #синийкит меня спаси»; «Синий дом, что стоит на волнах. Синий кит, что плывет в облаках. Забери меня, кит, к себе Я жду инструкций. Я в игре». Самые популярные из

хештегов: #кит, #китыплывутвверх, #синийкит, #тихий, #синий, #китом, #жду, #синий\_кит, #хочу, #море, #разбуди, #спасименя, #рина, #полерерамалиен, #тихийднм, #4, #китообразный, #Видья, #я\_в\_игре, #млечный\_путь\_далеко, #кураторнапиши, #гдемойкуратор, #явИгре. После этого на связь с ребенком выходит так называемый куратор – администратор сайта и дает различные указания и задания.

Дальнейшее общение, по имеющимся данным, уже проходит в Viber или WhatsApp, реже в «ВКонтакте», так как по обращению Регионального общественного центра интернет-технологий 6 февраля 2016 г. администрация «ВКонтакте» заблокировала и удалила прежние хэштеги суицидальных групп. По данным РОЦИТ, с начала февраля в инстаграме появилось около 45 тысяч постов с новыми, но очень похожими хэштегами [6].

В чем же секрет особого языка «Синего кита»? Существует ли он? Каким образом его организаторам удастся довести участников до единственного финала – суицида? В результате детального изучения тематики заданий и их видового разнообразия, нами был выявлен широкий спектр разновидностей психотронного оружия [3, с. 62–68], целью которого является воздействие на сознание и подсознание человека для формирования, в данном случае, состояния депрессии.

Бернард Кажинский, изучая человеческий мозг, отмечал, что человеческий организм – это на самом деле большая радиостанция. Головной мозг при этом выполняет функции передатчика и приемника. Когда человек думает, то он излучает электромагнитные волны, которые могут быть приняты на расстоянии другим человеком. Поэтому не случайно в 5:20 утра кураторы принуждают пользователей смотреть видео с фильмами ужасов, которые воздействуют на психику детей и меняют их поведение (подростки вскрывали вены, вырезали лезвием китов на руках).

Также администраторами и кураторами ресурсов широко используется скрытый гипноз [3, с. 62]: ранним утром, во время ослабленного контроля

сознания, через просмотр подобных видео они пытаются поменять внутренние установки детей из позитивных на негативные или еще больше усугубить имеющиеся проблемы психики.

Другой вид психотропного воздействия – зомбирование [3, с. 65]. Кураторы высылают игрокам-жертвам для просмотра психоделические видео, которое не обходится без 25 кадра: его информация доносится на частоте менее 0,3 секунды и воздействует на подсознание. Этот способ является еще одним надежным звеном в цепи заданий, ведущих участников к роковой черте.

В таких заданиях, как выучить и произнести клятву в стихотворной форме, называя себя синим китом, провозгласить призыв забрать себя, встать в 4 часа утра и залезть на крышу самого высокого дома, взобраться на мост, на кран, четко прослеживаются методики нейролингвистического программирования (НЛП) [2, с. 12–15]. Напомним, что НЛП – это область практической психологии, изучающая структуру субъективного опыта людей, занимающаяся разработкой языка, его описанием, раскрытием механизмов и способов моделирования опыта с целью совершенствования и передачи выявленных моделей другим людям. Особых успехов специалисты в НЛП добились в понимании устройства внутреннего восприятия. При этом подчеркивается важность языка в описании особенностей механизмов мышления и поведения, а также в организации процессов коммуникации [3, с. 67]. Но в случае с суицидальными играми НЛП используется злоумышленниками во вред детям.

Кроме того, организаторы квеста высылают целый список трэков, которые дети в обязательном порядке должны слушать перед сном. Учитывая, что трэк – неоднократно воспроизводимая звуковая дорожка, можно обозначить его принадлежность к звуковым наркотикам (бинауральным стереоволнам – звук в цифровом формате, который представляет собой пульсирующие звуки, состоящие из определённого набора частот, соответствующих частотам «мозговых волн» [3, с. 64]),

которые оказывают отрицательное влияние на психическое состояние детей. Также используют монотонный русский рэп с призывами уйти из жизни, порезав вены. Грубое насилие над сознанием маленького человека проявляется также в запретах выходить из дома, с кем-либо общаться, слушать другую, кроме присылаемой, музыку.

На завершающем этапе игры участник должен покончить жизнь самоубийством. Если же он этого не сделает и захочет выйти из игры – сделать это, как его уверяют киберпреступники, не возможно: куратор, узнав IP-адрес ребенка по рассылке, шантажирует подростка расправой над родителями или родственниками. Все это сопровождается внушением наличия постоянной слежки за домом, причем с указанием точного адреса, который злоумышленники узнают через тот же IP-адрес. Как результат, ребенок впадает в истерику и решается на суицид.

В ноябре 2016 года был арестован один из организаторов таких «групп смерти» в «ВКонтакте» Филипп Будейкин. Его обвинили в доведении подростков до самоубийства и заключили в следственный изолятор петербургской тюрьмы «Кресты». Как выясняется, игры с подростками в соцсетях после ареста администраторов суицидальных групп в прошлом году не только не прекратились, а вышли на новый уровень.

Тем не менее, администраторы соцсетей начали борьбу с хештегами и постами – запросами к игре. Так, в «ВКонтакте» блокируют «суицидальные» группы, перенаправляя тех, кто пытается туда попасть, на страницу службы психологической помощи подросткам. В «Инстаграме» хештеги также фиксируются, а те аккаунты, где они появились, берутся на контроль. В Сети распространяют даже специальные социальные ролики об опасной игре. В декабре глава Роскомнадзора Александр Жаров заявил, что с 2012 года в России было заблокировано 10 000 «групп смерти» и сайтов, распространяющих информацию о суициде. После ареста Ф. Будейкина Роскомнадзор совместно с «ВКонтакте» и экспертами-психологами начал

работу над методикой, которая поможет оперативно находить группы, пропагандирующие суицид, и блокировать их в досудебном порядке [6].

На месте одной закрытой тут же, мгновенно, возникают другие. Механизм отточенный и называется «Инвайт». В каждой из этих групп, как только они открываются, вывешивается объявление, например, такое: «Инвайт в Madness. 100 руб. Пожизненный инвайт в частную группу. Скриньте ваши переводы или фотографируйте чеки. При возможном бане группы вы будете восстановлены при предъявлении...». То есть дети сразу же знакомятся с тем, как не выпасть из группы, когда ее закроют. 100 рублей – и играйте в смерть дальше.

Психологи утверждают, что возраст приблизительно от 13 до 16 лет – это удивительное время, когда человек не осознает возможность смерти и поэтому не чувствует ценности жизни. Как результат, подростки легко становятся жертвами подобных акций, флешмобов и манипуляций. А еще потому, что в этом возрасте гораздо проще пойти за толпой, чем найти в себе смелость быть независимым, отстаивать свою индивидуальность.

Но спасти своих детей могут только родители, близкие люди, учителя – общением, вниманием: нужно быть внимательными; проверять, спят ли они в 4.20? Что рисуют на руках? Дома ли все ножи? Следить за страницами «ВКонтакте», которые посещают дети, смотреть вместе с ними ролики и видео, которые смотрят они; попросить их дать послушать те песни, которые звучат сейчас в их наушниках.

Резкая смена настроения, круга общения, имиджа – уже должны насторожить. Если ребенок засиживается допоздна за компьютером – это повод серьезно тревожиться. Важно в подростковом возрасте не потерять контакт с ребенком. Он должен знать, что со своими проблемами, своей болью может прийти к маме или папе, а не выплескивать незнакомым людям в Сети.

В детстве нас учили не открывать дверь незнакомцу, не разговаривать на улице с чужими. Сейчас с детского сада детей надо приучать к правилам безопасности в Сети:

- не общайся в Интернете с незнакомцами,
- добавляй в друзья в соцсетях только тех, кто знаешь лично,
- не выкладывай откровенных фотографий, предназначенных только для близких людей,
- не сообщай свои геоданные, отключи службы геолокации в приложениях,
- соблюдай приватность в чатах, помни, что твои сообщения может прочесть чужой человек.

Существует несколько советов для родителей по профилактике подростковых суицидов:

1. Открыто обсуждайте семейные и внутренние проблемы детей.
2. Помогайте своим детям строить реальные цели в жизни и стремиться к ним.
3. Обязательно содействуйте в преодолении препятствий.
4. Любые стоящие положительные начинания молодых людей одобряйте словом и делом.
5. Ни при каких обстоятельствах не применяйте физические наказания.
6. Больше любите своих подрастающих детей, будьте внимательными и, что особенно важно, деликатными с ними.
7. Полностью исключите доступ детей к лекарственным препаратам.
8. Родителям рекомендуется проверять историю браузера на компьютере или мобильном устройстве ребенка на предмет наличия запросов по вышеуказанным хештегам.

Игры со смертью стали повальным увлечением школьников. «Синий кит» разрастается как спрут в виде многочисленных интернет-клонов: «Беги или умри», «Оранжевый шимпанзе», «Киты плывут вверх»; есть «Космический кит», «Белый кит», «Китовой журнал», «Море китов», «Океан

китов», «Летающий кит» и других. Их преступные руководители для достижения своих низменных целей активно используют все виды новейших технологий и методик психотронного оружия с широким спектром языковых и речевых воздействий. Но основную причину трагедии мы видим во взаимоотношениях родителей с детьми, когда последние, становясь брошенными, одинокими существами, попадают в ловушки «Синих китов» и начинают игры со смертельным исходом. А также в отсутствии медиаграмотности и медиакомпетентности взрослых и детей. Вопрос медиаэкологии остается теоретическим ноу-хау, не имеющим практического применения относительно патогенных текстов СМИ и он-лайн коммуникации в Сети, сеющей смерть.

Ритм современной жизни постоянно ускоряется, но каждый день у родителей должно быть место для дружеского общения и любящих объятий со своими детьми. Только тогда, по утверждению специалистов [1, с. 113], они будут недоступны для таинственного зова «Синего кита». А на уроках учащихся можно и нужно отправлять в путешествие в таинственный, но сказочный, красочный, яркий мир добра, любви, понимания. В этом помогут инсценизации, драматизации, литературное выразительное чтение.

#### **Список литературы**

1. Грачев Г.В. Информационно-психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты / Г.В. Грачев. – М., 1998. – С. 95–113.
2. Дилтс Р. Руководство к курсу «НЛП–Практик» / Р. Дилтс / За Пелехатый М.М., Чекчурин Ю. А. Сертификационный курс НЛП–Практик. – М. : Твои книги, 2014. – 272 с.
3. Дроздов О.Ю. Агрессивное телевидение: социально-психологический анализ феномена / О.Ю. Дроздов // СоцИс. – 2001. – № 8. – С. 62–68. 2
4. Квит С. Массовые коммуникации: Учебник / Сергей Квит. – К.: Изд. дом «Киево-Могилянская академия», 2008. – 206 с.



5. Медиаэкология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://uk.wikipedia.org/wiki/Медиаэкологія>. – Название с экрана.
6. Меры по профилактике / Муниципальное образование Печенгский район [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://pechengamr.ru/news/informacija\\_k\\_zasedaniju\\_kdn\\_i\\_zp/2017-03-14-590](http://pechengamr.ru/news/informacija_k_zasedaniju_kdn_i_zp/2017-03-14-590)
7. Министерство образования и науки РФ Московский государственный гуманитарный университет имени М. А. Шолохова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mic.org.ru/sem-konf/144-ii-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-molodezh-i-media-ekologiya-mediaprostranstva>. – Название с экрана.
8. Потятынык Борис. Особенности национальной медиаэкологии «Нас уничтожает то, что мы любим» / Борис Потятынык [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.franko.lviv.ua/Subdivisions/mediaeco/rich.html>. – Название с экрана.
9. Сколари Карлос. Медиапросвещение. История медиаэкологии [Электронный ресурс] / Карлос Сколари. – Режим доступа: <http://osvita.mediasapiens.ua/material/2458>. – Название с экрана.
10. Стюарт Браун. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / Стюарт Браун, Кристофер Воган; пер. с англ. Т. Мамедовой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 192 с.