

DOI: 10.17689/psy-2017.1.4

УДК 159.99

**Деструктивная интернет-игра «Смний кит» как девиантологический феномен: постановка проблемы**

© 2017 Клейберг Юрий Александрович,\*

\*доктор психологических наук, доктор педагогических наук, профессор кафедры психологии труда и организационной психологии Московского государственного областного университета, академик РАЕН (г. Москва, Россия), [klab03@rambler.ru](mailto:klab03@rambler.ru)

**Аннотация:** В статье рассмотрена виртуальная детская интернет-игра «Синий кит» как актуальный деструктивный девиантологический феномен и механизм манипулятивного воздействия на сознание и поведение личности подростка, приводящий его к суициду. Указывается, что современное общественное развитие усилило тенденции использования современных информационных технологий для манипулятивного воздействия на несформировавшуюся психику подростков и молодежи, вызывающее деструктивные поведенческие паттерны. Автор констатирует: детская игра «Синий кит» может стать большой социальной и психологической опасностью, способной уничтожать подрастающие поколения без всяких политических идеологем и войн; она опасна тем, что демонстрирует в социальных сетях полную схожесть их методов с методами идеологов «Исламского государства» («ИГ»), запрещенного в России и других странах.

**Ключевые слова:** интернет-игра «Синий кит», манипулятивное воздействие, сознание подростка, моральная деградация общества, суицид, профилактика.

**Destructive Internet game «The Blue Whale» as a Deviantological  
Phenomenon: Statement of the Problem**

© 2017 Kleyberg Yuri Alexandrovich\*

\*Doctor of Psychology, Doctor of Education, professor of work psychology and organizational psychology at Moscow State Regional University, the Academy of Natural Sciences (Moscow, Russia), [klab03@rambler.ru](mailto:klab03@rambler.ru)

**Annotation:** The article considers children's online game «the Blue whale» as the relevant deviantological destructive phenomenon and the mechanism of manipulative influence on the consciousness and behavior of adolescent is personality, leading him to suicide. States that modern social development has strengthened the trends in the use of modern information technologies for manipulative effect on unformed the psyche of adolescents and young people that causes destructive behavioral patterns. The author warns that children's game «the Blue whale» can be a great social and psychological threat that can destroy the younger generation without any political ideologies and wars; it is dangerous because it shows a social networks full the similarity of their methods with the methods of the ideologists of the «Islamic state», is prohibited in Russia and other countries.

**Key words:** online game «the Blue whale», manipulative effect, the consciousness of the teenager, the moral degradation of society, suicide, prevention.

Ни для кого не секрет, что использование психологических манипуляций в процессе межличностного взаимодействия и общения является достаточно распространенным социально-психологическим явлением и постоянно присутствует в различных культурах и странах как в прошлом, так и в настоящее время.

Логика современного общественного развития характеризуется тем, что это развитие не только не снизило, а, наоборот, усилило тенденции применения новейших приемов и IT-технологий информационного воздействия (массмедиа), как механизм манипулятивного воздействия (манипуляции, манипулирование) на психику людей и особенно подростков и молодежи, провоцирующий дезориентацию их социальной активности, вызывающий психоэмоциональную и социальную напряженность, дезорганизуя деятельность. Человеческая «деятельность породила новую реальность» [Буева, 1978, с.81, 104-105] – тема «Синих китов» возникла либо параллельно, либо сразу вслед за темой «спайсы», как деструктивные поведенческие паттерны подражания. И главной «мишенью» информационно-психологического воздействия, как всегда, стали тинэйджеры (подростки) и молодежь, их психика.

Виртуальная игра «Синий кит» с ее хэш-тегами «Разбуди меня в 4:20», «Кит», «Тихий дом», «Ищу куратора», «Хочу в игру», как источник, повышающий степень неадекватности, иллюзорности информационной среды общества, буквально взбудоражила сознание современных подростков – стала вполне реальной по своему деструктивному результату. С каждым днем количество желающих в среде подростков и юношества поиграть в смерть увеличивается с нарастающей прогрессией. Эта «игровая забава» современных подростков привлекает внимание и правоохранительные структуры, и общественность, и ученых, и администрации социальных сетей.

Из биологии 7 класса (2014) нам известно, что «синий кит (англ. *blue whale*, букв. – синий кит, разговор. – блювал) – морское животное отряда китообразных, самое большое современное животное, крупнейшее из всех животных, когда-либо обитавших на Земле. Синий кит – преимущественно одиночное животное, хотя иногда синие киты и образуют немногочисленные

группы, состоящие из 2-3 голов». Но синие киты известны еще и тем, что ежегодно совершают суициды, иногда коллективные.

В этой связи интересен выбор организаторами игры «Синий кит» символа игры – синего кита. На самом же деле «Кит» – это не что иное, как библейский Левиафан – морское чудовище, упоминаемое в Ветхом Завете. В тексте Исаии Кит выступает как символ зла, воплощением которого в религиозных текстах выступает сам сатана, дьявол. Кстати, по мнению многих исследователей Библии, где речь идет о Левиафане, имеется в виду именно дьявол (поэтому в старину китов и китобоев называли одинаково – «морскими дьяволами»).

Вероятно, эта «девиантологическая» особенность морского животного стала для подростков и молодежи своеобразной привлекательной психологической «приманкой», объединяющей их в группы смерти. Данные криминальных сводок и сообщений СМИ свидетельствуют, что за десять месяцев 2016 года было совершено более 200 самоубийств несовершеннолетних игроков «Синего кита» и около 90 неудавшихся попыток суицида; в Якутии была предотвращена попытка коллективного суицида, в котором планировалось задействовать около 100 молодых людей [5; 6]. Все они выполняли последнее, 50-тое задание, которое получили в социальных сетях от своих кураторов. Рунет буквально разрывает появление все новых и новых группы смерти. Социальная сеть «ВКонтакте» пестрит сотнями суицидальных пабликов, где подростки чатятся на суицидальную тематику. Десятки тысяч подписчиков сообщают своим читателям об одиночестве, безнадежности, несправедливости, отчаянии, бессмысленности жизни.

Но, как это часто у нас бывает, явление «Синий кит» получило широкий резонанс и вызвало ажиотаж только в начале 2017 года, однако это вовсе не означает, что его не существовало раньше. Мы мало или совсем не придаем значения приглашениям в социальных сетях поиграть в те или иные игры, при

этом не задумываемся о настоящей сути этих игр, не догадывается об истинном замысле их организаторов.

Однако, напомним, что Э.Берн (1992), в рамках своего концептуального подхода к межличностному взаимодействию, разработал соответствующий понятийный аппарат и методический инструментарий, позволяющий анализировать межличностные манипуляции, осуществляемые, в том числе, и бессознательно. Он пишет: «Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой повторяющийся набор порой однообразных трансакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих скрытой мотивацией; короче говоря, это серия ходов, содержащих ловушку, какой-то подвох. [...] Игры могут быть нечестными и нередко характеризуются драматичным, а не просто захватывающим исходом» [Берн, 1992, с.37].

«Драматургия» игры «Синий кит» незамысловата и понятна, и от того привлекательна для несовершеннолетних детей – подросток должен выполнить 50 рискованных и опасных заданий: сначала нарисовать на руке ручкой хештеги, затем лезвием – синего кита, вскрыв при этом себе вены, финальное (50-ое) задание – суицид. Если подросток не убьет себя, организаторы игры обещают умертвить его родных и близких. При этом модераторы игры владеют необходимой информацией об игроке, которой умело пользуются для манипуляторного воздействия на его несформировавшуюся психику.

Совершенно очевидно, наше общество упустило очередное новое социальное явление, которое может стать большой социальной и психологической опасностью, способной уничтожать подрастающие поколения без всяких политических идеологем и войн. Эти процессы могут привести и уже приводят к таким отрицательным последствиям, как исключение из

активной социальной жизни части представителей молодого поколения. Это явление грозит обществу и государству в целом социальной катастрофой. Оно опасно еще и тем, что по некоторым данным, исследование суицидальных и околосуицидальных сообществ в социальных сетях демонстрирует полную схожесть их методов с методами идеологов и пропагандистов «Исламского государства» («ИГ»), запрещенного в России и других странах. В зависимости от индивидуально-психологических особенностей личности, подростков незаметно подводят к мысли о самоубийстве (контингент суицидальных групп), либо убийстве других людей (вербуемые в «ИГ»). При этом условно-«игиловский» и условно-суицидальный контингенты частично могут объединиться (феномен террористов-смертников) [6]. Главный вывод, который делает исследователь, состоит в том, что в глобальном плане за обеими направлениями стоят одни и те же силы.

Похоже, мы, как всегда, ждем «грома», когда уже будет поздно «креститься». Однако давайте попытаемся ответить на вопрос: что же это за силы, которые так ловко манипулируют сознанием наших детей, предлагая им «поиграть» в смерть? Предполагаю, что проект под названием «Исламское государство» потерпел фиаско, хотя и достиг своих деструктивных результатов, и поэтому потихоньку «сворачивается». Не исключая, что у идеологов-игиловцев, сектантов и т.п. нечисти появилась новая программа тоталитарного «психологического спайса», направленная на реализацию своих деструктивных амбиций через деформацию самого незащищенного, податливого, а потому открытого для психологических манипуляций и зомбирования – сознания детей и подростков, как правило с заниженной самооценкой. Но совершенно очевидно, что идет апробация новых психосоциальных технологий и внедрение специально ориентированных игротехнологий. Это уже грозит обществу социокультурными и психологическими катаклизмами (я уже не говорю об

экономических и политических катаклизмах), это грозит подрыву государственности, наконец.

Игра «Синий кит» как раз, не что иное, как трансформированная новая форма, по своим идеологическим сценариям близкая к идеологии «ИГ», мимикрирует к благодатной социальной среде – среде детей, подростков и молодежи, у которой имеются проблемы в семье, школе и в себе самой, превращая их в безмозглую жертву, коллективных камикадзе внутри своей страны. Кстати, настоящие камикадзе не были террористами, они отдавали жизнь за Родину и ее идеалы, и уж тем более не убивали детей, женщин и стариков!

Идеологи, модераторы, администраторы и кураторы (часто это старшие подростки с неадекватной психикой, которые не могут выразить себя другим способом), наученные взрослыми наставниками и используя свои деструктивные приемы и психотехнологии, шантаж и возможный некий компромат, ради сокрытия которого ребенок готов пойти на самоубийство, – «играют» не на страхе подростка слыть «слабаком», «трусом», быть клейменным позором, и даже не на чувстве собственного самосохранения, а на страхе нанести моральный или иной вред своей семье.

С девиантологической точки зрения, психологическое насилие, тайное принуждение личности, шантаж в сатанинской, дьявольской игре «Синий кит» выступают своего рода технологией психологического управления сознанием личности и изменения ее поведения, вербовкой модераторов-экстремистов, и построены исключительно на психологических манипуляциях слабостями, страхами, неопытностью и соблазнами детской натуры. Сюда добавляется романтизация образа смерти, уход от проблем, которые имеются у подростков; им предлагают уйти в иной мир одним «здесь и сейчас» – все это

ориентировано на психологию подростков, наиболее внушаемых и менее социально опытных.

К тому же, администраторы, зная психологическое состояние ребенка, связываются с ним каждые сутки в 4:20 – время, когда спят их родители, у ребенка сонное состояние, и он не может адекватно оценить и воспринять информацию. С точки зрения психологии, если каждые 48 часов звонить в одно и то же время, то информация «оседает» в подсознании, человек к этому привыкнет. В этой связи актуальной является проблема информационно-психологической безопасности личности подростка, обеспечивающая ее целостность как активного социального субъекта и возможностей развития в условиях информационного взаимодействия с окружающей средой [3].

Схема рассматриваемого процесса проста и даже примитивна:

ситуация (сценарий) > манипулятор (субъект манипуляции) > ретранслятор (куратор – «третье лицо») > жертва («мишень» манипуляции). Сам процесс манипулирования может быть растянут во времени и представлять пошаговую процедуру (алгоритм) оказания манипулятивного воздействия на человека. У «Синего кита» протяженность игры составляет 50 дней и состоит из 50 заданий. Как видно из нашей схемы, наиболее уязвленной является «мишень» манипуляции, жертва – подросток. В качестве рабочей классификации мишеней манипулятивного воздействия на личность можно использовать следующие пять групп психических образований человека:

1. Побудители активности человека: потребности, интересы, склонности.

2. Регуляторы активности человека: групповые нормы, самооценка (в том числе чувство собственного достоинства, самоуважение, гордость), субъективные отношения, мировоззрение, убеждения, верования, смысловые, целевые, операциональные установки и т.д.



3. Когнитивные (информационные) структуры (в том числе, информационная основа поведения человека в целом) – знания об окружающем мире, людях и другие разнообразные сведения, которые являются информационным обеспечением активности человека.

4. Операциональный состав деятельности: способ мышления, стиль поведения и общения, привычки, умения, навыки и т.п.

5. Психические состояния: фоновые, функциональные, эмоциональные.

С учетом изложенного, целесообразно структурировать источники угроз информационно-психологической безопасности человека в межличностном взаимодействии при оказании на него манипулятивного воздействия на три основные группы.

Первая группа включает угрозы, связанные с возможностями манипулятора влиять на сам процесс межличностного взаимодействия. То есть, в соответствии со своими целями изменять его ход, организацию, процедуру, информационное содержание, используя для этого соответствующие приемы.

Вторая группа включает угрозы, связанные с возможностями использования манипулятором внешних для жертвы факторов. Их можно разделить на следующие подгруппы: а) условия внешней социальной среды (например, возможность использования «третьих лиц» для оказания воздействия, сложившихся социальных связей с жертвой и ее окружением и т.п.); б) собственный личностный потенциал манипулятора (например, такие его статусные преимущества как ролевая позиция, должность, возраст, материальное положение или наличие таких деловых и индивидуально-психологических характеристик как квалификация, образование, способности, знания, коммуникативные навыки и умения и т.п.); в) условия внешней физической среды (например, выбор места и времени проведения

межличностного взаимодействия, создание соответствующей предметно-вещной обстановки и т.п.).

Третья группа включает угрозы, связанные с возможностями использования манипулятором внутренних, психологических, индивидуально-личностных характеристик жертвы (в том числе, его состояния). Используя соответствующие приемы воздействия на различные психологические структуры личности жертвы, манипулятор достигает своих целей [3].

Однако с девиантологической точки зрения манипуляция – это скрытый психологический прием, инструмент целью которого является заставить человека, вопреки его интересам, выполнить нужные манипулятору действия. Немаловажный фактор манипулирования – сделать так, чтобы человек сам захотел это сделать. И ярчайший пример этому – деструктивная интернет-игра «Синий кит», где подросткам обещают свободу и независимость, но на деле они становятся жертвами, безмозглыми рабами.

Таким образом, не оправданные, не обдуманые и не просчитанные (в большинстве своем) радикальные социальные трансформации в российском обществе привели к тому, что почти все субъекты общественной жизни утратили свою прежнюю успешную идентификацию: базовые социальные институты (семья, школа), занимающиеся социализацией подрастающего поколения, находятся в состоянии шоковой реорганизации, «шараханья» из стороны в сторону, стратегического и тактического неведения и безмолвия, некоторые – дезорганизации и дистанцирования; культурные ценности, нормы, социальные взаимосвязи и ориентиры ослабевают или уже отсутствуют вовсе.

При всем разнообразии деструктивных социальных явлений их можно квалифицировать, как «моральная деградация» современного российского общества или, используя известное выражение Э.Гидденса, «испарение моральности» [Giddens A., 1984]. В таких условиях резко снижается

эффективность позитивной социализации подростков и молодежи. И как следствие – проявление устойчивой тенденции к увеличению деструктивной девиации в их сознании и поведении, а также устойчивой криминогенной ситуации в подростково-молодежной среде.

Психологам хорошо известно, что подростковый возраст характеризуется не только стремлением подростков к увеличению амплитуды своей свободы и независимости от взрослых, но и стремлением к коллективному объединению. Именно в референтном подростковом объединении, субкультуре, социальной группе подросток реализует свои потребности в общении, самореализации и уважении, где часто именно сверстники становятся для него авторитетом и образцом для подражания и которые помогут своему ровеснику принять ответственность за свои решения и выборы в кризисной ситуации.

Американский психолог и педагог, один из основателей педологии, Грэнвилл Стэнли Холл (1904) одним из первых описал противоречивость и амбивалентность подросткового периода в жизни человека. Он считал, что подростковый период олицетворяет эпоху романтизма в истории человечества в целом. Подростковый период является промежуточной стадией между детством (эпохой охоты и собирательства в истории развития общества) и взрослым состоянием (эпоха развитой цивилизации). Этот период, с точки зрения Г.С. Холла, связан с хаосом, основанном на противоречиях, присущих подростковому возрасту. Он называл подростковый период в развитии человека периодом бунтарства и бурь. В целом подростковый период насыщен стрессами, конфликтами, пограничными напряженными ситуациями, нестабильностью для человека. Этот период связан с кризисом самосознания подростка, но, преодолевая такой период, человек приобретает индивидуальность [7].

В этой связи, наряду с поднятой нами проблемой, актуальным является скорейшее возрождение разрушенной системы социальной, психологической и специальной профилактики девиантного и противоправного поведения подростков и молодежи. Эта система должна быть ориентирована на создание психолого-педагогических условий, способствующих осуществлению профилактики суицидального поведения в образовательной среде, которая должна включать: проведение диагностики в области прогнозирования суицидального риска, анализ динамики, результатов профилактики и коррекцию всей профилактической деятельности, профилактику суицидов в образовательных учреждениях на основе внедрения единой комплексной программы по формированию навыков адаптивного поведения, совместную деятельность образовательных учреждений и отдельных социальных институтов по предотвращению суицидального поведения молодежи (О.И.Ефимова, В.Б.Салахова, Н.В.Сероштанова, Н.Ю.Синягина, 2015). Эта система должна быть направлена также и на создание реальных условий для полноценного и интересного досуга детей, подростков и молодежи, развития у них способностей в творческой, познавательно-образовательной, спортивной, художественной и иной деятельности, условий, адекватных новым реалиям развития действительно демократического, правового и цивилизованного государства.

#### **Литература:**

1. Буева Л.П. Человек: деятельность и общение. – Москва, 1978.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. – Санкт-Петербург, 1992.
3. Грачев Г. Манипулирование личностью // <http://coollib.com/b/81265/read> (дата обращения 25.02.2017).

4. Giddens A. The constitution of society: Outline of the theory of structuration. - Cambridge: Polity Press, 1984.
5. <http://wordyou.ru/223092-sinij-kit-igra-vedushhaya-k-smerti-spisok-zadaniy-kak-nachat-igrat-gruppa-vk.html> (дата обращения 24.02.2017).
6. <http://kavkazgeoclub.ru/content/siniy-kit-igra-s-dyavolom> (дата обращения 25.02.2017).
7. [http://studme.org/1953111724381/sotsiologiya/klassicheskie\\_sovremennye\\_sotsiologicheskie\\_teorii\\_molodezhi](http://studme.org/1953111724381/sotsiologiya/klassicheskie_sovremennye_sotsiologicheskie_teorii_molodezhi) (дата обращения 03.01.2017).

### **References:**

1. Bueva L.P. Chelovek: deyatelnost i obschenie. – Moskva, 1978.
2. Bern E. Iгры, v kotoryie igrayut lyudi. Psihologiya chelovecheskih vzaimootnosheniy; Lyudi, kotoryie igrayut v igrы. Psihologiya chelovecheskoy sudbyi. – Sankt-Peterburg, 1992.
3. Grachev G. Manipulirovanie lichnostyu //http://coollib.com/b/81265/read (data obrascheniya 25.02.2017).
4. Giddens A. The constitution of society: Outline of the theory of structuration. - Cambridge: Polity Press, 1984.
5. <http://wordyou.ru/223092-sinij-kit-igra-vedushhaya-k-smerti-spisok-zadaniy-kak-nachat-igrat-gruppa-vk.html> (data obrascheniya 24.02.2017).
6. <http://kavkazgeoclub.ru/content/siniy-kit-igra-s-dyavolom> (data obrascheniya 25.02.2017).
7. [http://studme.org/1953111724381/sotsiologiya/klassicheskie\\_sovremennye\\_sotsiologicheskie\\_teorii\\_molodezhi](http://studme.org/1953111724381/sotsiologiya/klassicheskie_sovremennye_sotsiologicheskie_teorii_molodezhi) (data obrascheniya 03.01.2017).