

**Анализ и моделирование динамики
деструктивных интернет-сообществ как проблема
медиабезопасности современного образования**

Одной из актуальных проблем обеспечения медиабезопасности современного образования является оценка характера распространения и тематического содержания молодежных интернет-сообществ деструктивной направленности, прежде всего, сопряженных с популяризацией и культивированием моделей суицидального поведения. Данная проблема касается практически всех слоев современного информационного общества. Причем наименее защищенной его частью является молодежь. Отсутствие медиабезопасности, как правило, приводит к массированному негативному и манипулятивному информационному воздействию как на отдельную личность, так и на целые социальные группы через средства массовой информации (СМИ) и Интернет [2]. Подростковый суицид – огромная социально-педагогическая и социально-психологическая проблема, обусловленная множеством факторов.

Цель работы – анализ и моделирование факторов динамики молодежных деструктивных интернет-сообществ суицидальной направленности как проблема медиабезопасности современного образования.

Модели «моральной паники». Термином «моральная паника» социологи обозначают ситуацию, при которой восприятие реальной или вымышленной группы как угрозы для сообщества провоцирует агрессию по отношению к любым объектам, которые могут быть ассоциированы с этой группой. Неотъемлемый признак социокультурного феномена «моральной паники» – вера в существование сверхмогущественного врага, который разрушает нашу жизнь. Причинами наиболее известных в истории «моральных паник» были проблемы внутри самого сообщества, идеи ксенофобии и мнимой угрозы от «чужаков», с которыми боролись и которых изгоняли. Например, в Новое время в Европе религиозная ситуация и бедность ресурсов стали причиной для массового обвинения женщин в колдовстве и сговоре с дьяволом. В эпоху нацизма в Германии экономический кризис, вызванный первой мировой войной, и рессентимент привели к поражению евреев в правах, а затем и к Холокосту. Экономические трудности и глобальные сдвиги в социальной структуре советского общества 1930-х гг. вылились в масштабные кампании по разоблачению «вредителей», на которых перекладывалась ответственность за неудачи в социалистическом строительстве. В случае с сетевыми «группами смерти» обсуждение череды подростковых самоубийств вылилось не в попытки поиска

социальных и психологических причин этого явления, а привело к конструированию образа медийного мифического образа – «групп смерти» в социальных сетях, которые управляют подростковыми суицидами на территории России, Беларуси и других стран ближнего зарубежья. Этот «образ врага» формировался в процессе многомесячного обсуждения проблемы в социальных сетях и СМИ. Такой образ медийной угрозы конструируется по определенным механизмам формирования «моральной паники». При этом исследователи выделяют две ключевые модели «моральной паники» – статическую и динамическую [1].

Статическая модель, предложенная Э. Гудом и Н. Бен-Иегудой, нацелена на описание основных элементов моральной паники:

1) беспокойство из-за неопределенности и риска угрожающей ситуации;

2) формирование медийного «образа врага» в отношении сообществ, которые связаны с созданием угрозы;

3) дисбаланс между ощущением угрозы и реальным ущербом от нее;

4) неустойчивость и преходящий характер моральной паники.

Динамическая модель, предложенная С. Коэном, описывает последовательность ее развития:

1) возникновение ситуации и ее осознание в качестве угрозы;

2) стереотипизация угрожающей ситуации в СМИ;

3) комментарии со стороны «лидеров мнений» в области морали в социальных сетях и других СМИ;

4) социально одобренные эксперты предлагают свои решения;

5) некоторые из них принимаются и реализуются;

6) ситуация угрозы исчезает или к ней утрачивается интерес.

В обеих моделях социальная значимость моральной паники заключается в пересмотре и утверждении определенных общественных норм и закреплении их репрессивными актами власти. Обе эти классические модели разделяют ряд общих недостатков, не позволяющих напрямую применять их для описания наблюдаемых сегодня ситуаций. При этом важным информационным каналом является видеоблоггинг – своеобразное «телевидение от подростков и для подростков» на основе развития технологий Web 2.0.

Очевидно, феномен сетевых «групп смерти» может быть рассмотрен с позиций «эффекта Даннинга-Крюгера», который описывает метакогнитивное искажение, которое заключается в том, что люди, имеющие низкий уровень квалификации, делают ошибочные выводы, принимают неудачные решения и при этом неспособны осознавать свои ошибки в силу низкого уровня своей квалификации [5].

Это приводит к возникновению у них завышенных представлений о собственных выводах, которые приобретают абсолютный характер для авторов, тогда как высококвалифицированные люди, наоборот, склонны занижать значимость своих оценок вследствие недостаточной уверенности в своих силах, считая других более компетентными. Таким образом, менее компетентные люди в целом имеют большее преимущество над более компетентными в области самооценки, которые, кроме того, склонны предполагать, что окружающие оценивают их способности так же низко, как и они сами [4].

Главной причиной моральной паники стали изменения в характере взаимодействия детей и молодежи с Интернетом. В России проникновение Интернета в этой возрастной группе достигает 96%. Взаимодействие молодежи в Интернете оказывается весьма интенсивным: по результатам совместного исследования «Ipsos» и «Google», четверть респондентов в возрасте от 13 до 24 лет проверяет информацию в социальных сетях через смартфон каждые 30 минут или чаще, а 27% респондентов этого возраста проводят в социальных сетях больше 5 часов в день. Все они не просто привыкли взаимодействовать с этой средой с детства: многие родились в период бурного развития социальных сетей (середина 2000 – начало 2010-х гг.) и по определению ориентируются в них лучше своих родителей (по данным исследования, проведенного «High-Tech.Mail.ru», 46% детей получают в руки планшет или смартфон в возрасте от 1 до 3 лет). Именно поэтому это поколение называют «digital natives» [3].

Математическое моделирование динамики суицидальных интернет-сообществ. Для анализа текущего состояния и прогнозирования динамики сетевых интернет-сообществ суицидальной направленности использован аппарат множественного линейного регрессионного анализа по данным агрегаторов социальных сетей за период с января 2010 г. по октябрь 2019 г. Также выполнено прогнозирование с помощью методов анализа тенденций и экспоненциального сглаживания на период с ноября 2019 г. по декабрь 2025 г. Множественная регрессионная модель динамики поисковых запросов (тегов) интернет-пользователей «игра тихий дом» и «синий кит ВК» в зависимости от других запросов-тегов, таких как «беги или умри», «#няпока», «#f57», «#f58», «огненная фея», «игра 24 часа», «аниме Наруто», «аниме Тетрадь смерти», «50ддмс», «играй или умри». Кроме того, системные исследования запросов пользователей интернета по риск-хештегам в блогосфере, выполненные с использованием агрегаторов социальных сетей, показывают, что заинтересованность в участии в сетевых «группах смерти» коррелирует с интересом к медиапродукции, предрасполагающей к суицидальному поведению, включая видеофильмы «В моей смерти прошу винить Клаву К» (1979), «Вероника решает умереть» (2009), «Вечерний экспресс Сансет Лимитед» (2011), «Грязь» (2013), «Девственницы-самоубийцы»

(1999), «Жизнь Дэвида Гейла» (2003), «Король-рыбак» (1991), «Куда приводят мечты» (1998), «Прежде чем я уйду» (2014), «Простая формальность» (1994), книг Стейси Кремер «50 дней до моего самоубийства» и Джея Эшера «13 причин почему», сериал «13 причин почему» режиссеров Дианы Сон и Брайана Йорки, а также аниме «Наруто» и «Тетрадь смерти», содержащие элементы романтизации суицидальных культов.

Результаты регрессионного моделирования запросов по тематике сообществ суицидальной направленности за период с января 2010 по октябрь 2019 представлено в уравнении (1):

$$\begin{aligned} [\text{Игра Тихий дом}] = & 0,426 [\text{беги или умри}] - 0,043 [\text{\#няпока}] + \\ & + 0,048 [\text{\#f57}] - 0,095 [\text{\#f58}] - 0,018 [\text{огненная фея}] + 0,087 [\text{игра 24 часа}] - \\ & - 0,006 [\text{аниме Наруто}] + 0,03 [\text{аниме Тетрадь смерти}] - 0,057 [\text{50ддмс}] + \\ & + 0,008 [\text{играй или умри}]. \quad (1) \end{aligned}$$

Динамика запросов по хештегу «Игра Тихий дом» за весь исследуемый период с ноября 2010 г. по декабрь 2025 г. может быть представлена математической множественной регрессионной моделью (2):

$$\begin{aligned} [\text{Игра Тихий дом}] = & 0,38 [\text{беги или умри}] + 0,053 [\text{\#няпока}] + 0,051 [\text{\#f57}] - \\ & - 0,093 [\text{\#f58}] + 0,007 [\text{огненная фея}] + 0,093 [\text{игра 24 часа}] + 0,029 [\text{аниме Тетрадь смерти}] - \\ & - 0,073 [\text{50ддмс}] + 0,009 [\text{играй или умри}]. \quad (2) \end{aligned}$$

Прогнозирование динамики хэштегов поисковых запросов с суицидальной направленностью на период с ноября 2019 г. по декабрь 2025 г. позволило установить, что наибольшими коэффициентами корреляции обладает хештег «#няпока», который исторически связан с медийным образом Рины Паленковой – одной из первых жертв сетевых «групп смерти». При этом предполагаемая динамика запроса по данному «хештегу» может быть представлена следующей множественной линейной регрессионной моделью (3):

$$\begin{aligned} [\text{\#няпока}] = & -0,03 [\text{Игра Тихий дом}] - 0,014 [\text{беги или умри}] + 0,09 [\text{\#f57}] + \\ & + 0,2 [\text{\#f58}] + 0,004 [\text{огненная фея}] + 0,02 [\text{игра 24 часа}] - 0,0003 [\text{аниме Наруто}] + \\ & + 0,0004 [\text{аниме Тетрадь смерти}] - 0,0034 [\text{50ддмс}] + 0,013 [\text{играй или умри}]. \quad (3) \end{aligned}$$

В период с января 2010 г. по октябрь 2019 г. динамика запросов по теме «синий кит ВК» может быть удовлетворительно описана множественной линейной регрессионной моделью (4):

$$\begin{aligned} [\text{синий кит ВК}] = & 1,032254 [\text{беги или умри}] - 0,1624 [\text{\#няпока}] - \\ & - 0,18198 [\text{\#f57}] + 0,995 [\text{\#f58}] + 0,104 [\text{огненная фея}] + 0,16 [\text{игра 24 часа}] - \\ & - 0,02 [\text{аниме Тетрадь смерти}] + 0,007 [\text{50ддмс}] + 0,015 [\text{играй или умри}]. \quad (4) \end{aligned}$$

В период с января 2010 г. по декабрь 2025 г. динамика запросов по теме «синий кит ВК» описана линейной регрессионной моделью (5):

$$\begin{aligned} [\text{синий кит ВК}] = & 0,95 [\text{беги или умри}] - 0,1 [\text{\#няпока}] - 0,162 [\text{\#f57}] + \\ & + 0,94 [\text{\#f58}] + 0,096 [\text{огненная фея}] + 0,153 [\text{игра 24 часа}] - 0,02 [\text{аниме Тетрадь смерти}] + \\ & + 0,028 [\text{50ддмс}] + 0,016 [\text{играй или умри}]. \quad (5) \end{aligned}$$

В период с ноября 2019 г. по декабрь 2025 г. можно предположить некоторое повышение интереса интернет-пользователей к запросам по

хештегу «синий кит ВК». Динамика данного запроса может быть представлена множественной линейной регрессионной моделью (6):

$$[\text{синий кит ВК}] = 0,32[\text{беги или умри}] - 1,65[\text{\#няпока}] + 0,08[\text{\#f57}] + 0,584[\text{\#f58}] - 0,05[\text{огненная фея}] - 0,01[\text{игра 24 часа}] + 0,002[\text{аниме Наруто}] - 0,002[\text{аниме Тетрадь смерти}] + 0,123[\text{50ддмс}] + 0,067[\text{играй или умри}]. \quad (6)$$

Обращает на себя внимание, что на динамику запроса по этому хештегу существенное влияние оказывают запросы по хештегам «беги или умри», «\#няпока», «\#f58», «50ддмс», «играй или умри».

Таким образом, на основании имитационного исследования предложенных регрессионных моделей (1)–(6) можно предположить повышение интереса интернет-аудитории к проблематике, обозначаемой хештегами «\#няпока», «\#f57», «беги или умри». Это косвенно указывает на процессы коммеморации истории сетевых «групп смерти», что может быть обусловлено механизмами ритуализации опыта переживания «страшного», включая посещение мест гибели или могил самоубийц. В условиях виртуализации коммуникативного опыта это может выражаться в росте интереса к виртуальным сетевым сообществам суицидальной направленности, пусть даже прекратившим свою активную деятельность. Очевидно, что подобная коммеморация приобретает перформативную составляющую и память о виртуальных суицидальных сообществах может включать проживание какой-то части их опыта. Это может сопровождаться реверсивным переживанием интернет-сообществом недавнего опыта подростковых пабликов суицидальной направленности, что целесообразно учитывать при кратко- и долгосрочном планировании профессиональной подготовки и практической деятельности социальных педагогов и психологов в условиях современных социокультурных трансформаций.

Список литературы

1. Архипова, А. «Группы смерти»: от игры к моральной панике» / А. Архипова, М. Волкова, А. Кирзюк, Е. Малая, Д. Радченко, Е. Югай. – М., 2017. – 26 с.
2. Городская легенда. Что стоит за игрой «Синий кит» и всплеском интереса к «суицидальным пабликам». – [Электронный ресурс]. – URL: <https://meduza.io/feature/2017/02/17/gorodskaya-legenda-chto-stoit-za-igroy-siniy-kit-i-vspleskom-interesa-k-suitsidalnym-pablikam> (дата обращения: 17.12.2017).
3. Поколение digital natives. Почему цифровые аборигены не хотят взрослеть? – [Электронный ресурс]. – URL: <https://bestlavka.ru/pokolenie-digital-natives/> (дата доступа: 16.04.2019).
4. Burson, K.A. Skilled or unskilled, but still unaware of it: How perceptions of difficulty drive miscalibration in relative comparisons / K.A. Burson, R.P. Larrick, J. Klayman // Journal of Personality and Social Psychology. – 2006. – Vol. 90, Issue 1. – P. 60–77.
5. Kruger, J. Unskilled and Unaware of It: How Difficulties in Recognizing One's Own Incompetence Lead to Inflated Self-Assessments / J. Kruger, D. Dunning // Journal of Personality and Social Psychology. – 1999. – Vol. 77. – N 6. – P. 1121–1134.