РАЗДЕЛ XV. КУЛЬТУРОЛОГИЯ

Степанцева О.А.

«Субкультура смерти», как новый цивилизационный «вызов истории»

НОУ ПО «Санкт-Петербургский
Гуманитарный университет профсоюзов»
(Россия, Санкт-Петербург)

doi: 10.18411/sr-10-06-2019-88

idsp: sciencerussia-10-06-2019-88

Аннотация

Возрастание моды на «субкультуру смерти» и ее фактическое оформление в киберпространстве (система ценностей, особая «картина мира», ранги и статусы, символика, формирование характерных черт «социального портрета» типичного представителя данного сообщества и т.д.) связано с общекультурным кризисом современного Российского общества. С культурологической точки зрения, причина в слабой и недостаточно оформленной «картине мира» у современного подрастающего поколения, отсутствия сильных духовно-нравственных ценностных ориентиров, трансформации института семьи и образования, как основ социализации.

Цель данного исследования – обозначить проблемное научное поле объекта исследования, сформулировать основные цели и задачи будущего прикладного исследования.

Ключевые слова: субкультура смерти, «картина мира», ценности, молодежные субкультуры и подростки, суицид, Интернет

Abstract

Trend expansion for "the subculture of the death" and its actual shaping in the cyberspace (value system, special "world picture", ranking and status, symbolic, making up of specific features of the "social portrait" for a typical community representative and etc.) is connected with the common cultural crisis of today's Russian society. From the culturological point of view the reason is weakness and insufficient establishment of the "world picture" for the today's younger generation, lack of strong reference values motivated mentally morally, transformation of the institution of the family and education as the basis for the socialization.

Goal of research is to define challenging scientific field for the object of research, to formulate the main goals and objectives towards applied research.

Keywords: the subculture of the death, "world picture", values, youth subculture and teenagers, suicide, Internet.

Субкультура смерти – явление далеко не новое, проблематика суицида достаточно хорошо исследована в культурологии, социологии, психологии и других науках. Всплеск интереса к данной проблематике связан с нашумевшими «группами смерти» и с появлением суицидальных компьютерных игр в Интернет-пространстве («Синие киты», «Беги или умри» и др.). Естественно, что основным «потребителем», и потенциальным «адептом» данного явления стала молодежь и подростки, как наиболее морально и психологически уязвимая часть общества. На вопрос почему – давно ответили психологи и причины очевидны – пубертатный период связан с эмоциональной и гормональной нестабильностью, поисками своего «я», агрессивностью и т.д. Молодость – период начала становления личности, профессиональных и иных начинаний, период преодоления трудностей и максимализма, экспериментов, начала формирования ценностных ориентаций. Эти же две категории являются наиболее активными пользователями Интернет, «социальных сетей» и компьютерных игр». Проблема скорее в том, что на наших глазах формируется совсем новая особая субкультура, качественно отличная

от ранее известных социально-опасных суб- и контркультур, которые опирались на культ смерти (панки, готы, эмо и др). Вопрос больше не стоит о эстетическом возвышении культа смерти или особом способе «проживания жизни» до смерти, в современных реалиях – смерть подростка или молодого человека – фактическая цель. А это значит, что меняется сама архитектура субкультуры, меняются ее системные характеристики и возможные последствия для культуры, в целом, может значительно измениться сама «картина мира» современного человека.

Объект исследования – субкультура смерти в киберпространстве: истоки и перспективы развития.

Предмет исследования – выявить основные «системные» особенности подобных «суицидальных социальных игр», условия и характер их взаимодействие с потенциальными «адептами».

Цель данного исследования – обозначить проблемное научное поле объекта исследования, сформулировать основные цели и задачи будущего прикладного исследования.

Задачи исследования конкретизируют цели исследования:

- сформировать источниковую и статистическую базу по данному вопросу;
- выявить ретроспективную составляющую данного процесса (история возникновения сообществ, имена, даты, события, и др.)
- сформулировать характеристики объекта и предмета исследования, исходя из источниковой базы, сформировать цели и задачи дальнейших исследований (количественных и качественных).

Гипотеза – возрастание моды на «субкультуру смерти» и ее фактическое оформление в киберпространстве (система ценностей, особая «картина мира», ранги и статусы, символика, формирование характерных черт «социального портрета» типичного представителя данного сообщества и т.д.) связано с общекультурным кризисом современного Российского общества. С культурологической точки зрения, причина в слабой и недостаточно оформленной «картине мира» у современного подрастающего поколения, отсутствия сильных духовно-нравственных ценностных ориентиров, трансформации института семьи и образования, как основ социализации.

Методы – общеполитические(синтез, анализ и др.), историко-сравнительный, статистический, контент-анализ источников и Интернет-ресурсов.

Итак, классики культурологии и социологии учат нас, что рост и причина самоубийств в обществе связаны с кризисным состоянием самой структуры общества (социо-политическим, экономическим, духовным и т.д.), с разрозненностью и раздробленностью системы, ослаблением социальных связей. Об этом писал Эмиль Дюркгейм в своем этюде «Самоубийство», Теннис «Общность и общество» и др. Данная аномия – индикатор, что общество переживает время глобального качественного и количественного изменения всех систем. Данные теории доказаны практикой, кривая самоубийств резко идет вверх во время социальных катаклизмов в обществе (пример –1990-ые в России).

Смертность же среди подростков и молодежи, показатели которой в РФ за последние 5 лет опять начинают неуклонно подниматься (), сигнализируют нам, в первую очередь, о кризисе именно духовно-нравственных, ценностных ориентиров, о необходимости глубинных изменений в современной картине мира, где цели – создание экономически успешного индивидуалиста-трудоголика разбиваются о социальную разобщенность, одиночество и кризис экономики.

Как же связаны подростковые и молодежные самоубийства, Интернет и компьютерные игры? Связь здесь достаточно очевидна. Индивид – если он не социопат, тяготеет к созданию социальных связей, чему способствует виртуальное пространство, которое быстро, удобно и легко позволяет создать с помощью тех же «социальных сетей» любые сообщества по интересам, оперативно передавать информацию и организовать с помощью тех же компьютерных сетевых игр, например, любое социальное действие,

при этом, вовлечь в него сколько угодно индивидов (масштабность – первая системная характеристика новой субкультуры). Индивиды не ограничены фактическими расстояниями, странами, языком и т.д. Важны – лишь общие ценности, разделяемыми многими (универсальность – еще одна важнейшая характеристика). Ценности при этом, должны быть громко заявлены и потенциально нужны всем, касаются каждого (просто и понятно – базовый закон PR). Ощущение причастности, групповая идентификация – вот то, что всегда, по мнению специалистов, подкупает «адептов».

История самоубийств, организованных с помощью интернета, уходит к моменту возникновения самого интернета. Суицидальные чаты, группы, новостные ленты появились в эпоху Фидо и сети Юзнет, задолго до формата www. Тогда сеть представляла собой серию конференций (сейчас мы называем это форумами), на которых можно было общаться и обмениваться файлами. Конференции сетевой иерархии Alt.* использовались для обсуждений «альтернативных тем», включая секс, наркотики, хакерство.

Наибольшей популярностью пользовалась платформа для обсуждений суицидов - Alt.suicide.holiday, или сокращенно ASH (пепел). Она была основана в октябре 1990 года уроженцем Калифорнии, предпочитающим по сей день сохранять анонимность.

ASH приветствовала новичков сообщением «нам жаль, что вы здесь». Группа сравнивала себя с автобусной остановкой, на которой можно пообщаться в ожидании автобуса. Самоубийство там называли буквально «catch the bus» (сесть в автобус), или сокращенно stb. Фактически, за короткий период, группа обросла инфраструктурой — несколько чатов, сайтов, новостных рассылок. В ASH можно было поделиться самыми темными мыслями, обсудить способы самоубийства и договориться о совместном суициде [1].

В сентябре 2006 года британская газета Independent начала серию расследований о связи самоубийств подростков и деятельности онлайн-групп. Журналист Джонатан Оуэн сообщил, что смерти по крайней мере 16 подростков и молодых взрослых в Англии за последние несколько лет были связаны с интересом погибших к чатам и сайтам о самоубийствах. В 2008 году национальная благотворительная организация «Папирус», занимающаяся предотвращением самоубийств, объявила, что за последние шесть лет зарегистрировала как минимум 27 случаев самоубийств, связанных с онлайн-группами. Самой младшей погибшей было 13 лет [1].

Далее страны попытались создать юридические препоны распространению новой «инфекции» - в 2006 году Австралия стала первой страной, которая криминализовала такие сайты специальным законом. Через два года парламент Канады принял специальный закон, преследующий доведение до самоубийства через интернет. К мониторингу суицидальных веб-сайтов подключились Южная Корея и Япония и многие другие страны [1].

Наиболее шумевшем событием стала игра – «Синий кит» и «группы смерти». После публикации «Новой газеты» о «группах смерти» игру «Синий кит» обнаружили в самых разных странах: Иран, Бразилия, Китай, США. Реакции государств и обществ были разные — от изменения законов до объявления игры чистым случаем безосновательной «моральной паники». Кураторы были задержаны в нескольких странах, но единственной страной, где суд приговорил их к реальным срокам, по-прежнему остается Россия [1].

Так, в Бангладеш в 2017 году на время расследования Комиссии по регулированию телекоммуникаций Верховный суд постановил ввести шестимесячный запрет на специальные ночные интернет-пакеты, что должно было создать экономические препоны для создания «групп смерти» в Интернете.

В Бразилии, где «Синий кит» распространялся в основном через WhatsApp-группы, власти объявили о восьми жертвах. Смерти были зафиксированы в семи городах, количество выявленных полицией участников игры перешло за сотню. Полиция Бразилии начала операцию «Водолей», которая предполагала внедрение в группы, идентификацию и арест кураторов. (2017 год).

Оперативная работа велась полгода и закончилась в июле 2017 года, при этом, власти Бразилии публично обвинили Facebook в отказе от сотрудничества — компания отказалась выдавать информацию о кураторах даже по решению суда [1]. Впоследствии правительство страны провело совещание с региональными директорами социальных сетей и интернет-каналов: Google, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, YouTube, Yahoo и Tumblr [1].

Болгария, Италия, Египет, Индия, Уругвай, США, Украина, Тунис, Венесуэла и другие страны, где официально были признаны факты подросткового и молодежного суицида по вине «групп смерти» [1].

Группа ASH — с которой когда-то начались суицидальные паблики — была закрыта в 2010 году после серии скандалов и смертей. Пользователи (на тот момент их было 5500) переместились на Reddit — самый популярный анонимный форум англоязычного интернета, пока Reddit не начал удалять суицидальный контент. Позже, сообщество ушло в DarkWeb — то самое темное неконтролируемое пространство Интернета. Фактически, само виртуальное пространство предоставляет возможности для существования таких групп — сервера в офшорных зонах, и др.

Сама игра то же «эволюционирует» — теперь она называется «Новый путь», хотя идея — выполнять задания куратора, вплоть до «итогового задания — фактической смерти, осталась той же (Известия).

Итак, у нас есть в наличии — ценностная база, цели, иерархия статусов (кураторы, «адепты»), пространство существования и построения социальных контактов — Интернет, символика — красная пентаграмма на черном поле с загадочными символами, синий кит и хештеги, и т.д. [2].

Таким образом, большинство признаков уже состоявшейся субкультуры мы можем наблюдать. Вопрос будущего данной субкультуры. Для этого требуются дальнейшие исследования, построение «социального портрета» типичного представителя данной субкультуры и др.

Мы вошли в новую информационную эру, меняются способы и скорость восприятия информации, меняется сама «картина мира» и ценностные ориентиры современного человека, меняется принцип формирования и манипуляции реальности (виртуальная реальность). Подростки и молодые люди, как самая «прогрессивная группа» пользователей «виртуального пространства», первыми столкнулась с его вызовами. Все это напоминает некий цивилизационный урок, почти как теория «вызова-ответа» у Н.Я. Данилевского («Россия и Европа»), вот только цивилизации, которые не смогли ответить на «вызов истории» у Данилевского умерли. Символично.

1. Игры в темноте [Электронный ресурс]. — Электрон. дан. — Режим доступа: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80521-igry-v-temnote>.
2. «Синий кит» вернулся в новом обличье [Электронный ресурс]. — Электрон. дан. — Режим доступа: <https://iz.ru/697537/anzhelina-grigorian-vladimir-zykov/sinii-kit-vernulsia-v-novom-obliche>.

Черкасская М.К.

Ванхуны и их влияние на китайскую молодёжь

*Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)
(Россия, Ростов-на-Дону)*

doi: 10.18411/sr-10-06-2019-89

idsp: sciencerrussia-10-06-2019-89

Аннотация

В данной статье анализируются особенности влияния китайских интернет-селебрити «ванхун» на китайскую молодёжь. Рассматриваются основные причины выбора ванхунов в качестве объектов для подражания. Делается вывод о том, что ванхуны являются олицетворением идеалов, к которым стремиться молодёжь Китая.

Ключевые слова: интернет, социальные сети, молодёжь, Китай.