

«Группы смерти» и «колумбайн-сообщества» в онлайн-культуре и реальном социуме

Статья рекомендована Т.В. Ершовой 12.04.2019.



БАЕВА Людмила Владимировна
Доктор философских наук, профессор, декан факультета социальных коммуникаций Астраханского государственного университета

Аннотация

Условия современной онлайн-культуры (электронной, цифровой, кибер) вызывают трансформации в важнейших сферах жизни человека, имеющих как позитивное, так и негативное, рискованное воздействие. Значительную роль в формировании мировоззрения и социализации современной молодежи играют виртуальные сообщества, роль которых так же может быть неоднозначной. Виртуализация коммуникации и образа жизни человека создает комплекс угрожающих безопасности человека проблем, в том числе экзистенциальных и связанных с разочарованием в жизни, эскапизмом и бегством от реальности. Объектами данного исследования являются «группы смерти» (такие как «Синий кит», «Разбуди меня в 4.20» и их аналоги), ставшие популярными в социальных сетях в России с 2015 г., подталкивающие подростковую аудиторию к совершению самоубийств, а также так называемые «колумбайн-сообщества», пропагандирующие акты агрессии и убийств в учебных заведениях, совершаемые по аналогичному сценарию событий в американской школе Колумбайн в 1999 г. Актуализация исследования обусловлена серией терактов, совершенных в учебных заведениях в России в 2018 г., имеющих сходные механизмы и проявления. Эти события, как и предшествующие, связанные с серией суицидов подростков-«синих китов», вызвали широкий резонанс в обществе и повлекли за собой изменения в федеральном законодательстве, связанном с информационными ресурсами.

Ключевые слова:

виртуальные сообщества, «группы смерти», «колумбайн-сообщества», суицид, преступления-копии, медиа, прайминг.

Введение

18 декабря 2018 года в Государственной Думе РФ были приняты поправки в два федеральных закона, связанные с усилением мер по противодействию кибервоздействия на молодежь и подростков. Поправки коснулись Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» и Федерального закона от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Внесение этих поправок вызвано требованиями немедленной блокировки интернет-страниц, содержащих информацию, направленную «на склонение или иное вовлечение несовершеннолетних в совершение противоправных действий, представляющих угрозу для их жизни и (или) здоровья либо для жизни и (или) здоровья иных лиц» (149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации») [1]. Принятие этих поправок было очередной мерой в системе действий, направленных на противодействие киберугрозам в цифровой среде, которые имеют реальные последствия для жизни и здоровья детей, подростков и молодежи. Причинами для этого стали популярные в последние годы в соцсетях деструктивные виртуальные сообщества и группы, призывающие к агрессии или суицидам, ориентированные на детскую, подростковую и молодежную аудитории. Наиболее значимыми среди них по своим трагическим последствиям оказались «группы смерти» и «колумбайн-сообщества», имеющие на первый взгляд различную

направленность, но сходные по методам и целевой аудитории и финальным этапам. Изучению этих угроз и факторам риска и будет посвящена данная статья.

Изучение фактора киберугроз и кибервоздействия в философском и социально-антропологическом разрезе ведется сравнительно недавно, по сравнению с изучением проблем защиты информации и вопросов национальной безопасности. Их актуализация была обусловлена процессом самоорганизации деструктивных виртуальных групп, пропагандирующих агрессию и суицид, ставшим своеобразным трендом в онлайн-культуре. По мере развития виртуальной коммуникации и становления электронной-культуры (онлайн, цифровой) возникали разнообразные факторы риска для человека и его безопасности.

Большинство современных и развитых стран уже столкнулись с определенными последствиями виртуализации культуры и межличностного общения. Наряду с повышением уровня жизни и значительными прорывами в медицине, электронике и робототехнике появились новые девиации, связанные с деформацией отношений между человеком и миром, сверхценным отношением к виртуальной среде и коммуникации, усилением отчужденности человека в реальной сфере. Европейские страны, США, Япония, Китай и Россия уже столкнулись с явлениями «бегства от реальности», связанными с интернет-культурой (зависимые геймеры, хиккикомори и др.), ростом количества подростковых и молодежных самоубийств, вспышек неконтролируемой агрессии, ухода в виртуальные миры, усиления зависимости от гаджетов и онлайн-присутствия в виртуальной реальности, которая сейчас называется одной из угроз для модернизированных культур и экзистенциальной безопасности.

Анализ влияния информационной эпохи, электронной и медиа культуры на современный социум, человека и его мировоззрение в наиболее обобщенном виде и по отдельным проблемам проводили Ж. Бодрийяр [2], М. Хейм [3], Б. Хеллер [4], А. Козник [5], Дж. Маршалл [6], С. Фергюссон и др. [7]. В свою очередь Ф. Шефер [8] и Е. Кастронова [9] непосредственно обращались к анализу экзистенциальных аспектов и рисков развития информационного общества и киберкультуры. Этические и ценностные проблемы, связанные с интернет-культурой, социальными сетями, виртуальными сообществами и виртуальной коммуникацией изучали П. Брэй [10], Р. Капурро [11], А. Дафф [12], Б. Миллер [13], Р. Гилберт и соавторы [14] и др.

Однако вопросам, связанным с изучением деструктивных угроз в электронной культуре, все еще уделяется недостаточно внимания, несмотря на их высокую актуальность. Попробуем отчасти восполнить данный пробел и обратиться к изучению таких острых социальных явлений информационно-глобального мира, как «группы смерти» и колумбайнеры, вызвавших высокий резонанс в российском обществе в последние годы. Информационные материалы для данной работы были получены на основе мониторинга молодежных видеоблогов, сетевых сообществ (сегодня они подвергаются блокировкам), материалов СМИ, как российских, так и зарубежных. Основными методами исследования выступают контент-анализ материалов с сайтов виртуальных сообществ и блогов, экзистенциально-ценностный подход и теория прайминга в изучении факторов преступлений-копий.

«Группы смерти» — феномен направляемого саморазрушения

Одним из крайне опасных в молодежной среде явлений, распространяемых в цифровой среде, стало появление так называемых «групп смерти», ориентирующих участников на самоизоляцию и совершение самоубийства. Эти сообщества ориентированы в первую очередь на детей и подростков, чей возраст связан с неустойчивой психикой и легкой подверженностью различным влияниям. «Группы смерти» впервые появились в России и распространились в социальных сетях в течение 2015–2016 гг., что привело к ряду преступлений, последующих за ними расследований, изменениям в законодательстве РФ и ужесточению мер наказания за доведение лиц до самоубийства, в частности через использование интернета. Подобные сообщества появились и в других странах (включая Украину, Казахстан, Индию), хотя масштабы распространения в них были гораздо меньше.

Начало продвижения «групп смерти» было связано с самоубийством девочки-подростка из сибирского города Уссурийска, которая 22 ноября 2015 бросилась под поезд. Филипп Фокс, администратор виртуальной группы «F 57», связал этот суицид и ряд самоубийств подростков с влиянием своей группы. Затем он связал свою группу с группами «Море китов» и «Тихий дом», в итоге объединив 8 групп, в которых участники интересовались историями смерти, самоубийства, представленных в ореоле мученичества, жертвенности и героизации их образов. Тема суицида, которая традиционно привлекает внимание молодежи, находящейся в переломном возрасте и кризисных ситуациях, быстро стала популярной в социальных сетях и электронных СМИ, где приводятся данные о сотнях подростковых самоубийств [15]. «Группы смерти» — общее название для интернет-сообществ, которые под видом выполнения заданий в игровой форме заставляли участников (детей и подростков) в конечном счете совершать самоубийства. Сообщества использовали игровую форму, где день за днем участник должен был выполнять все более сложные задачи, от царапин на руках в форме кита (известного среди млекопитающих своей способностью к самоубийству) до падения с высотных блочных крыш и других форм самоубийства. Таким образом, в 2015–2016 гг. в России покончило собой около 130 детей. За этот период в ВКонтакте насчитывалось не менее 1500 групп, пропагандирующих суицид.

В ноябре 2016 г. в результате расследования 15 случаев смерти детей и подростков (последнее из которых в г. Астрахани удалось предотвратить) 21-летний Филипп Будейкин (Фокс) был арестован, а в 2017 г. приговорен к 3 годам и 4 месяцам колонии общего режима (статья «Доведение до самоубийства и покушение на него»). Впоследствии расследование было продолжено в Краснодарском крае России, республиках Коми, Башкортостане, Москве, Волгоградской, Воронежской, Тульской, Кемеровской, Новосибирской и Омской областях, где так же были выявлены факты принуждения подростков к совершению самоубийства через интернет. В 2017 г. в социальной сети ВКонтакте было зарегистрировано более 4000 групп, имевших своей целью направить подростков на совершение самоубийства. По данным российского уполномоченного по правам ребенка в России Анны Кузнецовой, количество детских самоубийств с 2015 по 2017 год увеличилось на 57 % [16]. При этом следует отметить тот печальный факт, что среди европейских стран в последние годы Россия является лидером

по подростковому самоубийству, по общим суицидам — на 15 месте в мире (по данным рейтинга 2018 года).

Популярность «групп смерти» во многом была связана с использованием игровой формы, где были совмещены онлайн и оффлайн уровни и виртуальные задания должны были реализовываться в жизни. Требования администратора группы «Синий кит», например, задавали такой алгоритм действий для подростка: 1) на своей странице в группе сделать пост с хэштегом #Я в игре, 2) связаться с куратором для получения задач, 3) невыполнение задания приводит к угрозам здоровью и жизни членов его семьи. За каждым членом группы якобы установлен супервайзер, который постоянно за ним наблюдал. Задания приходили каждый день, их было 50 (по аналогии с книгой С. Крамера «50 дней до моего самоубийства»). Первые задания были связаны с тем, что нужно было сделать порезы на руке с изображением кита, встать на край крыши и сделать фотографию, доказывающую, что ты это сделал. Последней задачей было «спасти мир от его присутствия», совершив самоубийство в той или иной форме (спрыгнуть с крыши, нырнуть под поезд, повеситься и многое другое). Типичный возраст членов «групп смерти» составлял в основном 10–14 лет. Для усиления воздействия на аудиторию использовались резкие звуки, призывы, психоделическая музыка, видео смертной казни, а также другие требования по усилению эффектов и действий в ночное время. Подросткам предлагались для просмотра и чтения пессимистичные аниме, романы и фильмы трагического содержания, включающие самоубийство героев. Основными мемами «группы смерти» были синий кит, бабочки, живущие 1 день, надпись «4.20». Последняя надпись была связана с группой «Разбуди меня в 4.20», так же имевшей направленность на совершение самоубийства, где задания подросток получал в 4.20 ночи, находясь в пограничном состоянии сознания, на завершающих этапах практически в состоянии постоянного бодрствования, расшатывающего его психику. Для многих подростков и детей участие в группах воспринималось как экстремальное развлечение. Как и все запретное, связанное с тайной, страхами, участие в группе выглядело как игра, а сами задания были похожи на квест или миссию. Этот механизм был направлен на привлечение все большего числа участников в свои ряды.

После суда над Ф. Будейкиным волна самоубийств подростков начала утихать, а «группы смерти» стали блокироваться администраторами и волонтерами социальных сетей (в первую очередь родителями умерших детей). Однако само явление не исчезло окончательно, оно начало трансформацию. Деятельность администраторов суицидальных групп переместилась на Instagram и в мессенджеры, где контроль за контентом извне был существенно ниже. В обществе уже невозможно было вступить каждому желающему, поскольку все страницы сообществ были удалены согласно ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации». Вход в подобные группы претерпел изменения, для этого подросток (желающий) направлял запрос «Хочу играть» или «Ищу куратора» с хэштегом в социальные сети. Кураторы сами приглашали их в группы, проверяя, чтобы по возрасту участник действительно был подростком или ребенком.

В феврале 2018 г. появились вирусные сообщения об игре «Беги или умри», где детям давалось задание перебежать дорогу перед движущимся транспортом. В январе 2018 г. появилась игра «24-часовое исчезновение», подстрекающая

детей покинуть свои дома. Все эти модификации суицидальных сообществ по-прежнему действуют в интернете под различными новыми вывесками. По мнению психологов, информация о совершенных самоубийствах становится вирусной для молодежной аудитории и может стать катализатором совершения подобного акта, поэтому в этих массовых рассылках скрыты механизмы привлечения внимания подростков к этим темам, что уже само по себе имеет деструктивное воздействие. В то же время полагаем, что если угроза является скрытой и администраторы групп действуют не напрямую, а через ассоциативный ряд, то может иметь место эффект прайминга, когда через определенные знаки, мемы запускаются в сознании ассоциации, ведущие к тревожным, саморазрушительным наклонностям. В этом случае принятые в России в 2016–2018 гг. поправки в федеральные законы о немедленной блокировке «групп смерти» и ужесточение уголовного наказания за доведение до самоубийства с использованием интернета — чрезвычайно важные шаги на пути их распространения и воздействия на аудиторию [17].

В мире «группы смерти» также получили свое продвижение, в том числе на Украине, Казахстане, Индии. В 2016–2018 гг. в СМИ неоднократно звучали призывы к усилению бдительности против подобных угроз. Так, в 2017 г. информация об игре суицидальной направленности «Blue Whale Challenge» распространилась в США, Великобритании, Новой Зеландии, Африке, где полиция предупреждала о подобной опасности родителей и детей в школах. В Индии высокий процент детских самоубийств был связан с влиянием «групп смерти» в 2017 г. [18]. Правоохранительные органы Индии предупреждали учителей, что подростки демонстрируют высокий уровень вовлеченности в игру «Момо», иных, подобных группе «Синий кит», просили усилить контроль над детьми [19].

Каковы же источники и основания продвижения подобных групп? Прежде всего они основаны на психологических факторах манипуляции сознанием и поведением. Люди, склонные присоединяться к группам смерти, подвергаются такому же риску, как и последователи тоталитарных сект, высоко восприимчивые к внешним манипуляциям своим сознанием. В группы риска в данном случае попадают те, кто склонны к частой депрессии, имеют слабую волю, кому не хватает социальной поддержки. Еще одним фактором, усиливающим эти особенности, является критический период подросткового возраста, когда люди испытывают острое чувство одиночества, непонимание близких. И, наконец, еще одним важным фактором, способствующим вхождению детей в группы смерти, является тенденция к формированию сильных эмоций, принятию риска, поиску новых острых и опасных ощущений [20]. В «группах смерти» имеет место не просто самоубийство, а манипуляции, навязанные поведенческие сценарии и использование определенных психотехник, что, фактически, делает их формами скрытого насилия. Эти психотехники используют особенности подросткового возраста, интерес к теме смерти, таинственности, а также высокую чувствительность, восприимчивость к насилию и запугиванию, ориентир на взрослого друга (куратора), желание быть взрослым и исключительно сильным. Экзистенциальная «пограничная ситуация», в которой могли оказаться подростки, члены таких сообществ, зачастую были использованы в качестве источника самоуничтожения, приводящего к намеренному самоубийству.

Если «группы смерти» направлены на внутреннее разрушение, то «колумбайн-сообщества» имеют целью внешнюю агрессию, хотя механизмы движения этих сообществ во многом сходны, как и финальная точка, связанная с самоубийством.

Колумбайн-сообщества и эффект прайминга

Возникновение «колумбайнеров» связано с массовой стрельбой в школе Колумбайн (Колорадо, США), совершённой подростками Эриком Харрисом и Диланом Клиболдом 20 апреля 1999 года, жертвами которой стали 13 человек и пострадали еще 24. После неудавшегося минирования столовой они расстреляли школьников и учителей, а затем расстреляли друг друга в помещении школьной библиотеки. Их преступление стало источником для многих последующих подражаний, терактов-копий, совершенных подростками в США, а затем и других странах. Преступлений подражателей Колумбайн в США насчитывают уже более 70. В Европе массовые убийства в школах были в Швеции в 2015 г. (там во многом причиной стала расовая нетерпимость, преступник выбрал школу, в которой около 90% учеников были детьми мигрантов), в Финляндии подобные преступления имели место несколько раз (в 2007, 2008 и 2012 годах), в Эстонии — в 2014 г. и во Франции — в 2017 г.

В России с 2014 г. было совершено 7 подобных преступлений. Первое из них произошло в феврале 2014 г., когда десятиклассник московской школы № 263, вооруженный винтовкой и карабином, застрелил учителя географии, взял в заложники одноклассников. После приезда полиции он убил одного и тяжело ранил другого полицейского, затем сдался, а позже был объявлен невменяемым и избежал приговора. Начиная с 2017 г. подражание «колумбайнерам» стало активно продвигаться в России в виртуальных сообществах через социальные сети. Так, в четырех сообщества «ВКонтакте» «Эрик Харрис и Дилан Клиболд», «True columbine», «Columbine edits» и «Тупо колумбайнер» в 2017 г. состояло более 6,5 тысячи подписчиков (ныне заблокированы). Они сами называли себя «мафией плащей», обменивались в группах советами, где купить очки и плащи как у их кумиров, какое оружие лучше и для чего, обсуждали свою ненависть к школе, учителям и одноклассникам. В группах размещались фото и видео из дела Колумбайн, действия Харриса и Клиборда романтизировались и героизировались как подростков, замученных окружением и решившихся на вызов обществу. Среди участников сообществ были популярны игры-шутеры, в том числе Doom (в которую играли Харрис и Клиборд), с высоким уровнем насилия, ведение дневников и блогов, восхищение массовыми терактами.

Расстрел «ивантеевского стрелка», девятиклассника из Ивантеевки Московской области в сентябре 2017 г. так же был проведен по сценарию «Колумбайна», внешне он так же пытался подражать Харрису и Клиборду. В ходе расследования выяснилось, что подросток был зарегистрирован в социальной сети «ВКонтакте» под именем одного из стрелков Колумбайна и активно размещал на своей странице видеозаписи и фотографии стрельбы в школе Колумбайн. Прежде чем его страницу заблокировали, на неё успели подписаться почти 14 000 пользователей [21].

В 2018 г. теракты в стиле Колумбайн были совершены в целом ряде российских школ. В Перми в школе № 127 после нападения двух старшеклассников пострадали 15 человек, в том числе сами нападавшие, нанешие друг другу намеренные ранения. В марте 2018 г. в школе № 15 города Шадринска Курганской области 13-летняя ученица открыла стрельбу из пневматического оружия по одноклассникам, в результате инцидента пострадали семь подростков. Наиболее массовой стала бойня в Керченском политехническом колледже в октябре 2018 г., когда от действий 18-летнего студента погибли 21 человек, 50 были ранены, сам он застрелился в библиотеке характерным для колумбайнеров способом. Керченский стрелок был одет подобно школьникам из Колумбайна — в белую футболку (с надписью «Ненависть»), черные брюки, высокие ботинки, тактические перчатки. Как и Э. Харрис, студент стрелял из помпового ружья, заминировал буфет (где произошел взрыв), использовал самодельные взрывные средства.

Причины, факторы, источники

Преступления-копии в стиле Колумбайн во многом связаны с широкой распространенностью запускаящих их причин, в том числе с культом насилия в медиакультуре, повышенной агрессивностью среди молодежи, доступностью оружия, глобальной коммуникацией, культивируемым в соцсетях стремлением привлечь к себе внимание. Колумбайнеры, по их собственному мнению, это результат травли и унижений подростков (со стороны одноклассников, учителей, улицы, родителей), они считают себя никому не нужными и ненавидят свое окружение. Так же, как в «группах смерти», подросток ненавидит свою жизнь и хочет от нее избавиться, только в случае с колумбайнерами еще и отомстив обидчикам. Психологический портрет колумбайнера, составленный нами на основе изучения молодежных видеоблогов, во многом похож на участника суицидальных групп: неустойчивая психика, слабая воля, высокая чувствительность, асоциальность, некоммуникабельность, отстраненность, неудовлетворенность собой, ненависть к окружающим, стремление обвинить других в собственных проблемах. С одной стороны, колумбайнеры оказываются жертвами, с другой — преступниками, а в конечном счете — самоубийцами. В то же время, если обратиться к позиции психологов-криминалистов, то колумбайнеры будут представлены не как затравленные жертвы, решившиеся на месть, а скорее как наиболее агрессивные и асоциальные подростки, переносившие в реальность игру в насилие и желающие привлечь максимум внимания. В таких сложных социальных явлениях однозначных ответов быть не может, однако попробуем выделить основные версии, аргументы и их сильные и слабые стороны:

1. Это подростки, доведенные до крайности издевательствами окружающих (одноклассниками, учителями, родителями, уличными хулиганами), которые решились на месть в форме теракта (не имеющего политического характера). Аргументы: все преступления совершались подростками, у которых действительно были конфликты с их окружением, либо они были значительно обособлены от остальных. Это своего рода мученики, которые вынужденно стали радикалами [22].

2. Это следствие состояния современного общества с культом насилия, транслируемого через медиакультуру. Аргументы: легитимация насилия, пропагандируемая массмедиа и связанная с коммерциализацией, в результате чего в сознании молодежи формируется образ героя, убивающего всех, кто стоит у него на пути, навязываемого через фильмы и видеоигры. Все молодые люди, совершившие преступления, играли в шутеры с высоким порогом насилия, стремились к максимуму внимания к себе в интернете, утверждению своего образа-героя, распространенного в современной онлайн-культуре [7].
3. Трагедия в школе Колумбайн была совершена психически нездоровыми подростками, имевшими проблемы с гневом, высокой агрессивностью, конфликтовавшими с окружающими по причине их собственного неприятия мира. Последующие копии совершены подростками, тоже имеющими проблемы с нестабильной психикой. Этот фактор накладывался на другие: увлеченность видеоиграми с высоким порогом насилия, конфликты с окружающими, переходный возраст и др. [23].
4. Продвижение суицидальных групп и колумбайнеров является скрытой формой манипуляций, осуществляемых с вредоносными, преступными целями. Аргументы: механизмы действия групп основаны на знании подростковой психологии, принципов внушения, управления поведением, прайминга и др., что не может быть стихийным или созданным случайными людьми.

Особо следует выделить фактор вирусного распространения информации о совершенных преступлениях и суицидах, которая становится источником для новых актов («эффект Вертера», согласно которому информация о суициде вызывает подражания). По мнению исследователей, фактор медиа (видеоигр, а также современных соц. сетей) выступает в данном случае не как источник, а как дополнительный импульс, связанный с вирусным влиянием информации о насилии. Так, Л. Берковиц в работе «Агрессия: причины, последствия и контроль» связывает рост агрессии в обществе с теорией прайминга [24], согласно которой восприятие насилия вызывает у зрителя ассоциативный ряд и укрепляется в сознании, расширяясь подобно эпидемии. Источником агрессии являются негативные воспоминания, ассоциации, которые воскресают в памяти человека при восприятии контента с насилием в СМИ. Запускать подобные реакции может не только контент с реальным насилием, но и игровые практики, что получает усиленный эффект в случае, когда складываются и иные неблагоприятные факторы (социальные, психические, экономические, межличностные).

Изучение двух типов деструктивных интернет-сообществ показывает целый комплекс стоящих за ними проблем, главными из которых можно назвать следующие:

- *внутренние факторы* — высокий уровень психологической неустойчивости молодежи, отсутствие позитивных смысло-жизненных ориентиров и ценностей в реальной жизни, склонность к саморазрушению и агрессии под влиянием легитимации насилия в культуре;

- *внешние факторы* — социальная напряженность в учебных заведениях, семьях, на улицах, высокий уровень насилия в подростково-молодежной среде, культ насилия, навязываемый СМИ и медиакультурой, как способ преодоления любых проблем, намеренное навязывание с помощью манипулятивных психотехник сценариев для разрушения личности или вовлечение в преступную деятельность, отсутствие возможностей для позитивного саморазвития.

Эти факторы оказывают наибольшее влияние на тех, кто входит в «группы риска» (неустойчивая психика, слабая воля, высокая чувствительность, асоциальность, тяга к экстремальным ощущениям, высокая восприимчивость и т.д.). Серьезные риски связаны также с переносом ценностей в виртуальные миры, социальные сети, что усложняет реальное общение и способность решать жизненно важные задачи, а значит, развивает деструктивный образ мышления и саморазрушительное поведение.

Статья написана в рамках исследования, финансируемого Российским фондом фундаментальных исследований (РФФИ), грант № 18-011-00056.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 18.03.2019) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»** http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_103797/a12e592436009d6119af2egf9239cec795ce53f8/#dst100035
2. BAUDRILLARD J. **Simulacra and Simulation**. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 1994.
3. HEIM, M. **The Metaphysics of Virtual Reality**. New York: Oxford University Press, 1993.
4. HELLER, P. B. **Technoethics: The Dilemma of Doing the Right Moral Thing in Technology Applications**. *International Journal of Technoethics*, 3(1), pp/ 14–27, 2012.
5. KOSNIK, A. **Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom**. MIT Press, 2016.
6. MARSHALL, J. P. **Culture, Disorder, and Death in an Online World. Virtual Community Participation and Motivation: Cross-Disciplinary Theories**. I-Global, Hershey, PA: Information Science Reference, pp. 330–347, 2012.
7. FERGUSON, C.J., GARZA, A., JERABECK, J., RAMOS, R., & GALINDO, M. **Not Worth the Fuss af-ter All? Cross-sectional and Prospective Data on Violent Video Game Influences on Aggression, Visuospatial Cognition and Mathematics Ability in a Sample of Youth**. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, pp.109–122, 2013.
8. SCHÄFER, F. **Ludic Philosophy: Subjectivity**, Choice and Virtual Death in Digital Media. *Digital Culture & Education*. Vol. 1, 2009. URL http://www.digitalcultureandeducation.com/uncategorized/dce1016_schafer_html.
9. CASTRONOVA, E. **Synthetic Worlds**. University of Chicago Press, 2008.
10. BREY, P. **The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality**. *Ethics and Information Technology*, 1(1), pp. 5–14, 1999.
11. CAPURRO, R. **Towards an Ontological Foundation of Information Ethics**. In: *Ethics and Information Technology*, 8(4), pp. 175–186, 2006. Retrieved from <http://www.capurro.de/oxford.html>
12. DUFF, A. **The Normative Crisis of the Information Society. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace**, 2(1), 2008. Retrieved December 2017, from <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3>
13. MILLER, V. **Understanding Digital Culture**. London: Sage, 2013.
14. GILBERT, R.L., MURPHY, N.A., & ÁVALOS, C. M. **Communication Patterns and Satisfaction Levels in Three-Dimensional Versus Real-Life Intimate Relationships**. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. October 2011, 14(10), pp. 585–589.
15. **«В 2016 году более 700 подростков в России совершили самоубийство»**. [Electronic resource] <http://tass.ru/obschestvo/4018394> (in Russian)
16. GARETH, D. **Social media 'teen death groups' encouraging suicides sweep across Russia prompting 57 percent increase in youngsters taking their own lives**. 07.04.2017. Retrieved February 2018, from <http://www.dailymail.co.uk/news/article-4374978/Social-media-death-groups-prompts-57-rise-suicides.html#ixzz57Rb7E6gz>
17. УГОЛОВНЫЙ КОДЕКС. СТ. 110. **Доведение до суицида**. http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10699/ee13dabebo/ (in Russian)
18. SRIVASTAVA, D. **What the Blue Whale Challenge's popularity tells us about vulnerable teen-agers?** 2017. Retrieved October 2018, from <https://www.firstpost.com/living/what-the-blue-whale-challenges-popularity-tells-us-about-vulnerable-teenagers-3924181.html>

19. **Press Trust of India. «Momo Challenge: ICSE association in West Bengal warns schools about 'game', suggests awareness drives for parents and students».** 2018. Retrieved November 2018, from <https://www.firstpost.com/india/terrorists-who-killed-bjp-leader-anil-parihar-in-kishtwar-have-been-identified-claims-jammu-and-kashmir-governor-satya-pal-malik-5504271.html>

20. KUSS, D.J., GRIFFITHS, M.D., KARILA, L., & BILLIEUX, J. **Internet Addiction: a Systematic Re-view of Epidemiological Research for the Last Decade.** *Current Pharmaceutical Design*, 20, pp. 4026–4052, 2014.

21. **Парламентская газета. 2018.** <https://www.pnp.ru/social/vozmozhen-li-kolumbayn-v-rossii.html>.

22. WATSON, JUSTIN. **The Martyrs of Columbine: Faith and Politics in Tragedy.** New York: Palgrave Macmillan, p. 25, 2002.

23. TOPPO G. **10 Years Later, the Real Story behind Columbine.** *USA Today* (14.04. 2009)

24. БЕРКОВИЦ Л. **Агрессия: причины, последствия и контроль.** СПб.: Prime Euro Sign? 2007. 510 с.

71% москвичей пользуются цифровыми платформами почти каждый день

Департамент информационных технологий города Москвы и городская платформа о цифровых технологиях столицы ICT.Moscow провели исследование цифровых экосистем столицы. Анализ показал, что цифровые платформы стали привычным инструментом в повседневной жизни москвичей.

Почти все жители Москвы в возрасте от 18 до 60 лет, опрошенные онлайн, знают (99,5%) и пользуются (99%) цифровыми платформами. Бизнес же видит в экосистемной бизнес-модели большой потенциал, а 75% экосистем планируют экспансию в течение 2–3 лет. Согласно опросу, в использовании экосистем москвичи видят экономию денег (71%), но больше ценят удобство (75%) и экономию времени (72%). 53% опрошенных готовы полностью перейти на цифровые сервисы для решения повседневных задач. 7% горожан уже работают или подрабатывают с помощью цифровых платформ, 52% рассматривают такую возможность. Москвичи выделили самые популярные отрасли применения цифровых платформ: финансовую (78%), онлайн-покупки (76%), транспортную (67%), медиа и развлечения (62%). Женщины значительно чаще совершают онлайн-покупки (82%) и пользуются услугами доставки еды (51%). Наиболее популярные цифровые платформы в сфере онлайн-покупок — Avito (34%), Ozon (32%), в финансовой отрасли лидирует Сбербанк (65%), в транспорте — "Яндекс.Такси" (53%). В области поиска работы наиболее популярны HeadHunter (34%) и SuperJob (17%), в недвижимости — ЦИАН

(25%) и Avito (17%). В качестве эталонных цифровых платформ чаще всего москвичи называли Яндекс (10%), Avito (10%), "Сбербанк Онлайн" (8%) и Ozon (6%). Эталонные платформы, с точки зрения аудитории, обладают следующими характеристиками: удобство, большой выбор, все в одном месте, а также простота использования и скорость работы.

В рамках исследования был проведён опрос более 40 крупных цифровых платформ столицы ("Сравни.ру", ДОС+, "Почта Банк", В2В-Center, краудфандинговая платформа Planeta.ru, Foodmap, Renty.me, "Заработал.ру" и другие), который показал, что большая часть экосистемных сервисов (71%) хотят развиваться в активном диалоге с городом. Также авторы исследования получили экспертные комментарии представителей порядка 20 компаний из разных сфер бизнеса ("Авито", CarPrice, Hitachi Vantara, IBM, REG.RU, МГТС и другие). Среди основных тенденций развития цифровых экосистем эксперты выделили автоматизацию процессов, персонализацию предоставляемых услуг, конкуренцию непосредственно между самими экосистемами и предсказали значительный рост экосистем в ближайшие годы.