**НЕБЕЗПЕЧНІ ГРУПИ В ІНТЕРНЕТІ ТА ЇХ СУТНІСТЬ**

Бажання зробити неординарний вчинок, опинитися в небезпечній ситуації та показати себе героєм серед однолітків – характерні риси, притаманні дітям підліткового віку (13-18 років). Сучасні підлітки живуть в інформаційному суспільстві, де відбувається інтенсивний розвиток науки, техніки і комунікаційних технологій, який впливає на поведінку молодого покоління. Негативними проявами дорослішання є: песимістичний настрій; підвищена чутливість та дратівливість; фізичне і душевне нездужання (капризи і бійки); мрійливість і невизначеність; амбітність; нервозність; незадоволеність собою. У сучасних умовах вони проявляються в нових формах, які кілька років тому батьки та педагоги навіть уявити не могли.

Останнім часом у мережі Інтернет поширеними стали так звані групи смерті, які доводять дітей і підлітків до самогубства. Ігри зі смертю завжди були цікавими для підлітків. Ще до появи інтернету існували ігри-випробування: постояти на рейках перед поїздом і зіскочити в останній момент, стрибнути з моста у воду, зачепитися за тролейбус і проїхати до наступної зупинки. Ці так звані перевірки на хоробрість дозволяли сміливцям отримати заряд адреналіну та підвищити свій авторитет серед підлітків. Багато речей і процесів, які колись були секретними, сакральними, інтимними, в інтернеті стали публічними. Відеоблогери обговорюють відносини з батьками, сваряться, переживають, роблять дурні витівки на камеру. Форми самовираження, часто не найкращі, стали доступними для спостереження та наслідування. У соцмережах останнім часом можна знайти багато постів про небезпечну віртуальну гру серед підлітків «Синій кит». Підлітки грають у цю гру з тієї ж причини, з якої ріжуть собі руки та залазять на занедбані або недобудовані небезпечні споруди. Ними, зазвичай, рухають або бажання отримати адреналін, або прагнення самоствердитися, або дитяча цікавість, або все це разом.

Наводимо неповний список назв можливих груп смерті у соціальних мережах: «Кити пливуть угору», «Розбуди мене о 4:20», «f57», «f58», «Тихий дім», «Рина», «Няпока», «Море ки- тів», «50 днів до мого ...». Хештеги: #дімкитів, #морекитів, #ЧумацькийШлях, #150зірок, #ff33, #d28, #хочувгру, #біжиабовмри. Записи в акаунті соцмереж цифр 50 і менше, а також зображення китів, зокрема які літають, метеликів та єдинорогів. Йдеться про закриті групи в соцмережах і закриті акаунти в Інстаграм, де підлітки втягуються у гру, сутність якої полягає у виконанні певних завдань, які дають учасникам адміністратор групи або власник акаунту. Бажаючі взяти участь у грі діти розміщують на своїх сторінках у соціальних мережах пост із запитом на гру і супроводжують його певним хештегом. Відомі такі рядки-запити: «Синій кит за мною повернеться, Він прийде і гра почнеться», «Забери мене, кит, у свій #тихий дім. Пограємо з тобою удвох». Чому кити? Кити належать до тих ссавців, які можуть добровільно самостійно померти. Ці тварини асоціюються в ідеологів груп смерті зі свободою, в тому числі з усвідомленим вибо- ром піти з життя. Підлітки порівнюють себе з китами, яких викинув океан. Під океаном розуміється суспільство, сім’я або близька людина. Згідно з описами з груп смерті, кити пробуджуються або вмирають о 04:20. Саме у цей час підлітки прокидаються, щоб отримати нове завдання. Чому виникає інтерес до ігор? Для «Синього кита» інтерес, цікавість – базові механізми поширення, особливо серед підлітків: з одного боку, страшно, з іншого, – дуже цікаво дізнатися, що станеться, якщо на- писати кодове слово. Додатковими чинниками є загадковість організаторів і нерозуміння їх мотивів. Одним із простих перших завдань для учасників може бути запросити до групи 50 друзів, і учасники розсилкою надсилають своїм друзям запрошення. Адміністратори групи активно моніторять сторінки нових учасників, орієнтуючись на так званих загублених дітей – дітей, які мають проблеми в сім’ї, з друзями, депресивні стани, не можуть себе реалізувати. Виконуючи завдання адміністраторів, діти відчувають підтримку, адміністратори навіть можуть бути для дітей авторитетами. Групи смерті постійно еволюціонують. З’являються нові та більш витончені способи схилити підлітків до суїциду. У мережі існує багато смертельних ігор на зразок «Синього кита». Інтерактивна гра «Momo» поширюється через мобільні додатки. Анонімний номер надсилає запрошення до спілкування. На аватарці Momo стоїть моторошна жіноча фігура, створена японським ляльковим майстром Мідорі Хаяши. Після цього учаснику гри починають надходити моторошні фотографії, найчастіше зі сценами насильства. Потім пропонується виконувати різні завдання. Якщо людина відмовляється, їй починають надсилати погрози. Куратори нових груп за допомогою ілюстрацій в жанрі аніме (японська анімація) нав’язують дітям думки про самогубство. Як відомо, багато підлітків захоплюються японськими мультиками. Тому не так важко з’ясувати, які з героїв аніме більше подобаються дитині. Потім куратори вигадують різні ситуації, в які може потрапити герой, і просять дитину це намалювати. Поступово завдання наповнюють мотивами смерті, чим нав’язують підлітку думку про суїцид. Є подібні квести також для дітей молодшого віку, наприклад, «Квест феї Вінкс» або «Квест Рожеві феї». Назва «чіпляє», адже в багатьох дівчат є мрія стати красивою та доброю феєю. Нешкідливі на перший погляд феї переконують дітей, що це все – великий секрет, який не можна розповідати дорослим. Починається квест з нешкідливого завдання такого змісту: «Підійди до вікна, подивися вниз та опиши, що ти бачиш». Останнє завдання звучить так: «Ти повинна прокинутися вночі, коли всі сплять, обійти своє ліжко три рази, прочитати спеціальне заклинання, потім піти на кухню, ввімкнути газові конфорки, не запалюючи сірників, щоб не обпалити свої крильця, і лягти спати, нікому про це не розповідаючи. А на ранок ти станеш феєчкою». У цих ігор принцип дуже схожий. Коли підліток реєструється в них, то отримує так званого куратора, який ставить перед дитиною завдання. Сутність гри в тому, що після виконання всіх вказівок дитина має померти. Адміністратори подібних груп смерті іноді настільки залякують дітей і ламають їх нестійку психіку, що це і без виконання завдань може призводити до серйозних негативних наслідків. Дітям, які хочуть вийти з гри, погрожують можливою розправою із сім’єю. погрозою також може бути повідомлення, що про участь у грі стане відомо батькам і педагогам підлітка. На першому етапі гри від дитини вимагають відправляти геодані свого місцезнаходження й адресу, що робить погрози більш конкретними та страшними для гравця. Крім конкретно суїцидально небезпечних ігор, існують такі, що не пов’язані безпосередньо зі смертю, наприклад, квест «Біжи або помри». Сутність його у тому, щоб якомога швидше пробігти поруч із транспортом, що рухається, і зняти це на відео. На тлі інтересу до «синіх китів» у соцмережах з’явилися групи та персональні акаунти, які жодного відношення до гри не мають, але намагаються за рахунок дивних хештегів залучити додаткову аудиторію і викликати інтерес. Замість однієї закритої групи миттєво виникають нові. Цей відточений механізм, називається «інвайт». У кожній із цих груп розміщується оголошення, наприклад, такого змісту: «Інвайт в Madness (вказується певна сума)». Це так званий довічний інвайт у приватну групу. Від дітей вимагаються скрінити їх фінансові перекази або фотографувати чеки. У випадку можливого закриття групи підліткам надається можливість бути відновленими за умови підтвердження оплати. Тобто діти відразу дізнаються про те, як не зникнути з групи, якщо її закриють, і грати в смерть далі. Дитячий вік – це вік, коли для людини не існує смерті. Дитина просто не може її усвідомити, а тому не відчуває цінності життя. Через це підлітки легко стають жертвами небезпечних ігор, флешмобів і маніпуляцій. А також через те, що в цьому віці набагато простіше піти за натовпом, ніж знайти в собі сміливість бути незалежним, відстоювати свою індивідуальність. Для боротьби з групами смерті психологи та волонтери створили рух «Дельфіни проти китів». У так званих дельфінаріях небайдужі люди спільними зусиллями намагаються блокувати контент про самогубства. Вони знаходять у соцмережах дітей, які вже захоплені смертельної грою, та розмовами, музикою або простим розумінням намагаються вберегти їх від необдуманого кроку. Також у багатьох групах із пропагандою суїциду під адміністраторів маскуються так звані китобої, які намагаються відмовити підлітків від останнього кроку. Потенційним жертвам вони пояснюють, що життя прекрасне, а будь-яку проблему можна вирішити іншим шляхом. Однак тут також можна потрапити в чергову пастку