

КОНЦЕПТУАЛЬНО-СТИЛИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ФЕНОМЕНА АУТОАГРЕССИИ В СРЕДЕ ЛИЦ, СТРАДАЮЩИХ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТЬЮ

Запорожский государственный медицинский университет

Проведен концептуально-стилистический анализ отражения феномена аутоагрессии среди участников танатоцентрических интернет-сообществ, страдающих интернет-зависимостью. Анализ контента «групп смерти» выявляет множество общих атрибутов с более ранним явлением — сообществами, стилизованными под оккультизм, которые инициировали игру альтернативной реальности, что приобрела вирусное распространение за счет ангажирования ее элементов СМИ. Факт декларации участия в «группах смерти» привлекает внимание педагогических и медицинских кругов, а нанесение самоповреждений (или даже публикация чужих фотографий, скриншотов сцен фильмов) предстает формой мученичества, активно освещаемой одновременно на всех уровнях и предусматривающей перекалывание ответственности на анонимных «третьих» лиц.

Ключевые слова: интернет-зависимость, аутоагрессия, суицид, «группы смерти».

В настоящее время одна из широко обсуждаемых проблем — реальность угрозы, исходящей от сообществ в социальных сетях, транслирующих идеологию аутоагрессии (и самоповреждений, вплоть до суицида). Направленность контента преимущественно на лиц пубертатного возраста при декларируемой угрозе суицида как итога участия в подобных сообществах сближает фабулу с классическим фольклорным нарративом — «Гамельнским (Хамельнским) дудочником», 26 июня 1284 г. безвозвратно увлекшим колдовским звучанием своего музыкального инструмента городских детей, никогда более не вернувшихся [1].

Ныне широкую огласку получили так называемые «группы смерти» («Море китов», «Тихий дом», «F57», «Разбуди меня в 4:20» и пр.) — открытые сообщества социальных сетей русскоязычного сегмента Интернета, преимущественно «ВКонтакте», имитирующие индукцию аутодеструктивных либо суицидальных форм поведения и использующие политику агрессивного «прозелитизма», основанную на инициации адептов по модели «игры альтернативной реальности» (Alternative reality game, ARG).

«Игра альтернативной реальности» представляет собой маркетинговую стратегию, используемую по крайней мере с 2001 г. при подготовке рынка к внедрению информационных продуктов (художественных фильмов, видеоигр) [2]. Ее реализация осуществляется через глобальную сеть в два этапа: первый эксплуатирует кооперацию членов интернет-сообществ в поиске информации, второй — предполагает массовое «вирусное» распространение контента. Сутью «игры альтернативной реальности» является инсценировка не-

ких событий, взаимосвязь между которыми может быть выявлена по заранее внедренным косвенным признакам. Данная стратегия предполагает вовлечение в интерактивную имитацию «расследования» волонтеров, которые с целью кооперации в поиске информации вовлекают в процесс все новых участников. С каждым отысканным фактом «система событий» в игре становится все более упорядоченной, вызывая все больший интерес у участников, а ее распространение приобретает массовый характер, реализуя задачу подготовки рынка.

Цель данного исследования — концептуально-стилистический анализ отражения феномена аутоагрессии среди участников танатоцентрических интернет-сообществ, страдающих интернет-зависимостью.

Контингент исследования составили 36 участников анонимных танатоцентрических интернет-сообществ. Исследование проходило в рамках дистанционного сессионного интервьюирования продолжительностью 40–60 мин, проводимого с целью установления индивидуальных мотивов участия в интернет-сообществах и реального характера поведенческих нарушений и наличествующих паттернов аутоагрессии. На этапе отбора все участники исследования прошли тестирование с использованием опросника Internet-UDIT (И. В. Линский, А. И. Минко, А. Ф. Артемчук и соавт., 2009), по результатам которого было подтверждено наличие сформированной интернет-зависимости, что выступило критерием отбора. В ходе исследования использовались методы: психодиагностический, контент-анализ дискурса.

Анализ контента современных танатоцентрических сообществ выявляет множество общих атрибутов с более ранним явлением — сообществами, стилизованными под оккультизм (где последний, по-видимому, выступает культурно-историческим оправданием патологического влечения к парамортальной тематике). Подобные сообщества эксплуатируют «шок-контент» — видеозаписи и фотоматериалы, содержащие эксплицитные, откровенные изображения сцен насилия, травм, катастроф, исходов деформирующих внешность заболеваний. В силу тенденций к блокированию подобного контента появилась и закрепились практика обозначения, номинации этих сообществ с использованием ярлыка-индикатора или «тега» (среди наиболее известных: *baffometi*, *no birth, no death*, *δείτε τα έντερα*), а также единого визуального образа — стилизованного изображения Бафомета на одной из карт Таро авторства Элифаса Леви (настоящее имя — Альфонс-Луи Констан) [3]. «Вирусное» распространение получили компиляции, созданные членами данных сообществ или стилизованные под таковые. Они были организованы в виде ритмической смены фрагментов видеозаписей продолжительностью 5–10 с, которые изображали моменты насильственной смерти с музыкальным сопровождением в стиле *witch house* (оккультно-ориентированного стиля музыки) или, что характерно для более поздних материалов, — аранжированные мелодиями из современных мультипликационных фильмов производства РФ.

Массовая блокировка доступа к таким сообществам в связи с ужесточением контроля за интернет-контентом в РФ, а также переходом социальной сети «ВКонтакте» из частных рук в собственность Mail.Ru Group начиная с 2014 г. вынудила администрацию сообществ к ликвидации эпатажного контента и отказа от стилизации под сатанизм, что повлекло за собой усиление акцента на эстетической составляющей танатоса с соответствующими изменениями в музыкальном оформлении и графическом воплощении. Сохранив аутентичную стилистику утрированной эклектики танатоцентрического толка, такие сообщества продолжили существование в виде *sui generis* паноптикума, общедоступного обозрения, не претендуя на реализацию коммуникативных практик. Лишенные какого бы то ни было ценза, они побуждали к вступлению в свои ряды разномастных людей «со странностями» и среди них — лишь незначительного числа лиц пубертатного периода, для которых сопричастность к эпатажным интернет-сообществам являлась скорее декларацией противопоставления себя окружающим, конфронтации с общепринятыми этическими нормами,

нежели способом инициации, характерным для «групп смерти».

Концептуальная организация, как и стилистика «групп смерти», разнородна и содержит ряд заимствований, которые зачастую имеют одни источники. Так, концепция злонамеренного дистанционного воздействия, реализуемого посредством нейролингвистического программирования, а также варианты «заданий» с принуждением «жертв» к просмотру «программирующих» видеороликов, прямо заимствована из нарратива интернет-легенды, датированной 2006 г., описывающей так называемый Вайомингский инцидент (*The Wyoming Incident*). Вариации текстов легенды в документальной манере описывают перехват в 1987 г. телевизионного сигнала, якобы появившегося в эфире некоего регионального телеканала на территории штата Вайоминг. Текст легенды подкрепляется ссылкой на фрагмент эфира перехваченной трансляции. Видеокompиляция представляет собой ритмичную смену изображений моделей лиц с акцентированной статичной мимикой, выполненных в 3D-редакторе, и коротких текстовых сообщений в сопровождении звуковой дорожки, содержащей высокочастотные шумы и инвертированные фрагменты музыкальных композиций из видеоигр. Указывается, что после просмотра перехваченной телевизионной трансляции в местные больницы стали массово обращаться люди с жалобами психовегетативного характера.

Нарратив легенды, в свою очередь, является прямым заимствованием из романа К. Судзуки «Звонок» (1991), повествующего о случайной записи видеоматериала, просмотр которого приводит к отсроченной гибели зрителя, а единственным средством спасения является тиражирование содержащей ее видеокассеты. В описании видеозаписи, приведенном в романе, она состоит из чередующейся смены лиц, пейзажей и иероглифических знаков, что в целом соответствует своему позднему аналогу, представленному в качестве приложения к интернет-легенде.

Основываясь на популярности интернет-легенды, повествующей о Вайомингском инциденте, в русскоязычной социальной сети образовалось сообщество «333-333-333» (сочетание символов, многократно повторяющихся в видеозаписи), объединяющее лиц, интересующихся интернет-фольклором в жанре *creepypasta* (эксплуатирует тематику паранормальных явлений, представленный текстами в форме малой повествовательной прозы, преимущественно рассказов, с использованием приема «разрушения четвертой стены» Дени Дидро, который состоит в вовлечении читателя в нарратив, повествование; одним из распространенных клише является имитация текстовых

сообщений посредством использования акростихов, анаграмм, шрифтов с подменой символов или дополненных сторонними, небуквенными элементами, а также вычурными синтаксическими конструкциями) [4, 5].

Происходящий из японского сегмента Интернет-периода 1990-х гг. метанарратив жанра *сгееру* использует в качестве средства устрашения традиционную семиотику синтоизма, или синто (традиционная японская религия, для которой характерны анимистические верования, в частности, в духовную сущность большинства вещей окружающего мира, при этом объектами поклонения являются многочисленные божества и духи умерших).

К концу первого десятилетия XXI в. чрезмерная клишированность жанра при отсутствии механизма изживания, элиминации неудачных и намеренно утрированных, гротескных текстов привела к его переходу в разряд комических, в настоящее время он и вовсе утратил черты хоррора.

На данный момент именно сообществу «333-333-333» приписывается авторство проекта «групп смерти», реализованного посредством ангажирования аудитории танатоцентрических сообществ, утративших доступ к шок-контенту.

23 ноября 2015 г. в анонимных интернет-сообществах и социальных сетях было опубликовано сообщение о самоубийстве несовершеннолетней Рины Паленковой, бросившейся под поезд. Девушка предварительно опубликовала на странице социальной сети фотографию типа *selfie* с пометкой «ня.пока» («ня» — звукоподражание мяуканью кошки в японском языке, популярное в среде подростков, увлекающихся японскими анимационными фильмами, или субкультурой «анимэ»). В виде «хэш-тега» (способ индексирования публикаций в социальных сетях, заключающийся в использовании текстовых подписей с добавлением впереди знака «#», произносится как «хэш») «ня.пока» приобретает вирусное распространение, становясь «мемом» (вид сетевого фольклора, в котором в форме фразы или иконического изображения передаются сложные эмоциональные переживания в строго детерминированном контексте), замещая по смыслу и экспрессии активно употребляемую в сленге анонимных интернет-сообществ фразу-мем «такие дела» (англ. *so it goes*). Последняя представляет собой авторский комментарий относительно чьей-либо смерти в романе Курта Воннегута «Бойня № 5, или Крестовый поход детей» и в контексте повествования выступает маркером нивелирования экзистенциального значения смерти, указывает на ее бессмысленность и порожденную этим обстоятельством эмоциональную отрешенность. Употребляемая в контексте суицида эта фраза

характеризовала его как проявление глупости, как поступок, лишенный смысла.

Используя популярность данного мема, администрация одной из групп танатоцентрических сообществ, заимствуя фабулу из книги Стейс Крамер (настоящее имя — Анастасия Хохлова) «50 дней до моего самоубийства» [6], подготовила концепцию «игры альтернативной реальности». На искусственно созданных («фэйковых») страницах в социальных сетях (о чем свидетельствует отсутствие публикаций, датированных ранее 2015 г.), а также на реальных страницах волонтеров администрацией сообществ были инсценированы акты суицида — путем публикации от имени ряда интернет-пользователей фотографий самоповреждений (в открытом доступе), снабженные предложениями участия в некоей игре, с дальнейшим прекращением обновления материалов и поддержки страницы, как бы подтверждающим факт гибели участника.

Демаргинализация подобных сообществ и получение ими пугающей номинации «группы смерти» начинается 16 мая 2016 г. после выхода претендующей на сенсацию статьи в «Новой газете» [7], где, ссылаясь на самоубийство 25 декабря 2015 г. несовершеннолетней Ангелины Давыдовой, состоявшей в сообществе «Разбуди меня в 4:20», автор приводит материалы «расследования», в котором устанавливается связь факта ее гибели с деятельностью ряда подобных сообществ в социальных сетях.

Следует отметить социально ангажированный характер статьи, по степени экспрессии близкий к «гонзо-журналистике». Данный стиль относится к так называемой «новой журналистике», для него характерно преобладание авторских оценочных суждений над объективным освещением материала, в частности, использование патетической, эмотивной лексики, избыточной образности, императивных конструкций, содержащих прямую суггестию, т. е. внушение. Так, в предисловии к статье от редакции акцентируется, что «этот текст ДОЛЖНЫ ПРОЧЕСТЬ ВСЕ РОДИТЕЛИ, чтобы успеть спасти своих детей...». Автор описывает «130» (!) случаев суицидов несовершеннолетних, связанных с деятельностью сетевых сообществ, которые были совершены в период с ноября 2015 по апрель 2016 г. (поразительным является точное совпадение декларируемого количества суицидов с таковым у детей, uvedenных упомянутым «пестрым крысоловом», а именно 130 — в большинстве версий с начала XIV в.) [1]. Однако установить точное количество «виртуальных суицидентов» в многомиллионном кластере страниц, где присутствуют, помимо прочего, анкеты погибших лиц, принципиально невозможно. Это свидетельствует в пользу того, что автор

использовала информацию, полученную напрямую от организаторов «игры», где заранее в качестве маркера присутствовала аллюзия. Безусловно, речь идет об инсценировках, выдаваемых за реальные события.

Описываются основные атрибуты «групп смерти» — использование визуальных образов китов и бабочек, а также как бы «окультурного» символа-анagramмы «оно» (de facto являющейся несколько видоизмененным логотипом компании — производителя нижнего белья «V.O.V.A.»). В качестве иллюстраций в статье приведены образцы текстовых сообщений учредителей сообщества, адресованных его участникам. Анализ их стилистики указывает на обилие текстовых клише, принадлежащих жанру сгееру.

Сочетание подчеркнуто абсурдных элементов, таких как использование бренда нижнего белья в дизайне «окультурной» символической композиции, заимствование фольклорной юмористической стилистики указывает на значительную долю иронии; кроме того, в концептуальной стилистике и символике «групп смерти» содержатся элементы саморазоблачения. Все это свидетельствует о том, что их назначением, помимо привлечения интереса к конкретным интернет-сообществам, является «троллинг» (англ. *trolling* означает «ловля рыбы на блесну») — практика социальной провокации, издевательства посредством манипуляции, направленная на получение удовольствия, развлечение.

Тем не менее этот парамортальный коллаж, пусть даже содержащий абсурдные и дискредитирующие элементы, за счет ауры страха и социальной опасности, за которой уже неразличимы разоблачающие детали, приобрел устрашающие очертания. Не принимается в расчет и то, что при анонимности авторов и произвольной эмоциональной коннотации публикуемой информации невозможно отличить экстремизм от пародии на него.

Публикация материала вызвала общественный резонанс, что повлекло за собой переход этой «игры самоповреждений и смерти» в фазу вирусного распространения с вовлечением в процесс лиц детского возраста, — ангажируемых, в том числе и подчеркнуто серьезным тоном изложения в средствах массовой информации, а также эмоциональными комментариями вовлеченных пользователей социальных сетей, прямо указывающими на табуированность тематики. Запретный плод сладок, согласно библейскому фразеологизму, а современной его интернет-версией является Streisand effect.

Базовым феноменом в структуре «групп смерти» выступает образ сообщества, пропагандирующего реализацию аутодеструктивных форм поведения. Их ближайшим аналогом выступают

деструктивные секты, наиболее известной из которых, по крайней мере в локальном дискурсе, является секта «Скопцы» (самоназвания «агнцы Божьи», «белые голуби», конец XVIII — начало XX в.). В основе идеологии скопчества лежала маргинальная трактовка библейского императива усмирения плоти, реализуемая посредством многоступенчатого обряда инициализации — «убеления» (оскопления). В качестве первого шага приобщения к скопцам практиковалась так называемая «первая печать» («огненное крещение», «малая печать», «первое убеление», «сесть на пегого коня», «первая чистота»), состоявшее в ампутации тестикул с последующим прижиганием раны. Далее следовал обряд «второй печати» («царская печать», «вторая чистота», «второе убеление», «сесть на белого коня»), состоявший в ампутации полового члена. В качестве «третьей печати» проводилась ампутация грудных или молочных желез [9, 10]. Данное действие в эволюционном ерго-инстинктивно-мотивационном контексте является формой экзистенциальной элиминации, тождественной суициду, что при последовательной реализации, декларирующей все большую причастность к сообществу посредством актов самоповреждения с нарастающей интенсивностью, в некоторой мере выступает историческим эквивалентом «игры», реализуемой в «группах смерти».

При фактически тотальной реализации обряда «убеления» среди скопцов и массовости их сообщества, достигшего на своем пике (вторая половина XIX в.) более 6 тысяч адептов, вербовка и инициация новых членов секты происходила в специфических условиях. Прежде всего это целостная идеология, спекулирующая на почве старообрядческих верований, локально довлеющих в среде существования культа, где была развита традиция реализации суицида в защиту религиозной неприкосновенности, а идеологические суициденты воспевались как мученики (коллективные самосожжения в защиту церковного обряда); изолированность среды действия культа, а именно старообрядческих поселений на территории Сибири, а также Орловской, Тамбовской и Курской губерний, лишенных инфраструктуры и внешней коммуникации, что создавало возможность нагнетания и поддержания эмоционального и идеологического напряжения при невозможности физического дистанцирования; монотонность и безальтернативность мировоззрения, порожденная отсутствием доступа к письменным текстам, исключавшая дистанцирование на идеологическом уровне. Важную роль играли социально-экономические условия, при которых появлялась возможность «коммерческого прозелитизма» — выкупа крепостного крестьянина при условии оскопления,

шантажа, основанного на долгом обязательстве, выкупа ребенка у родителей, оферты.

Все эти условия принципиально не реализуются в рамках дистанционной коммуникации, что фактически исключает возможность сценария реализации идеологием «групп смерти».

Важным аспектом являются механизмы реализации аутодеструктивных действий участниками подобных сообществ. В первую очередь следует разграничить мотивацию сторон участников «групп смерти»: тех, кто занимает разные позиции, — авторитарно-доминантную («кураторы») и субмиссивную, подчиненную, виктимную («жертвы»). Изначально круг участников, занимавших авторитарно-доминантную позицию, был сравнительно узок и представлял собой анонимную интернет-конференцию с использованием в групповом полилоге средств голосовой и текстовой коммуникации, и таковым он оставался вплоть до перехода в фазу массового распространения информации о «группах смерти». Ее тиражирование в средствах массовой информации привело к возникновению номинации «кураторы» с приписыванием им высокого уровня подготовки в сфере эмотивно-поведенческой психологии, нейролингвистического программирования, манипулятивных техник и суггестивных практик. Учитывая модель вербовки, или ангажирования, предполагающую наличие со стороны будущей жертвы predispositional инициального сигнала о согласии получить информацию («вступить в игру»), занять позицию «куратора» может любое лицо, обнаружившее условный сигнал среди массива информации, публикуемой пользователями социальных сетей. Именно колоссальное количество так называемых «кураторов», общающихся с претендентами, прямо исключает какую бы то ни было серьезность их подготовки либо наличия особых способностей, кроме, пожалуй, способности к подражанию коммуникативной стилистике, паттерны которой предоставляются СМИ в рамках «заботы» о ее нераспространении. Так, известный парадокс О. Уайльда «Жизнь имитирует искусство» в данном контексте обрел свое прямое значение.

Возведя проблему существования «групп смерти» в ранг общественной опасности с достижением консенсуса в однозначном ее порицании, журналисты создали исключительно эффективный инструмент манипуляции, доступный даже подростку. Сам факт декларации участия в чем-либо подобном привлекает сосредоточенное педагогическое и медицинское внимание, а нанесение самоповреждений (или даже публикация чужих фотографий, скриншотов сцен фильмов) предстает формой мученичества, активно освещаемой одновременно на всех уровнях и предусматривающей

перекалывание ответственности на неких анонимных «третьих» лиц. В подтверждение тому — снижение «порога самоповреждений», т. е. уменьшение их количества и облегчение глубины и травматичности. Теперь для признания серьезности суицидальных либо аутоагрессивных намерений требуются совсем незначительные, несерьезные идентифицирующие повреждения — скарификации либо даже их рисунки. В контексте участия в «группах смерти» любая царапина или даже ее имитация, будь она ассоциирована с изображением кита, искусственно приобретает характер и резонанс суицидальной попытки.

Танатоцентрическая направленность сообществ данного круга способствует привлечению в свои ряды истероидно-сенситивных личностей. Это происходит в рамках парадоксального механизма психологической защиты, объектом которой выступает угроза, исключая возможность дистанцирования. В данном случае таковой выступает экзистенциальное переживание страха неотвратимости смерти (в дискурсе С. О. Кьеркегора — «angst» [10]), невозможность выработки эффективного психологического механизма совладания с которым приводит к стремлению «идентификации с агрессором» (сближение в попытке наладить коммуникацию, вызвать эмпатию), в данном случае — виртуально-метафизическим. Устанавливая коммуникацию с анонимными доминантными участниками «групп смерти», подросток как бы идет на «сотрудничество» с «куратором» — персонифицированным представителем смерти.

Кроме того, восприятие деятельности «групп смерти» лицами пубертатного периода искажено, прежде всего в силу намеренной трансформации значения суицида — дистанцирование от его натуралистической сущности и прононсирование романтического контекста, отождествление с актом самопожертвования, а также нобилизация, облагораживание в информационных продуктах массовой культуры.

Опасность вовлечения подростков и детей в танатоцентрические сообщества преувеличена, она заключается в том, что при поддержке СМИ «группы смерти» сделали притягательными и вознесли на некую фаталистически-экзистенциальную высоту, которая недостижима для традиционных форм педагогики и психологии.

Список литературы

1. *Buchheim E. S.* The Pied Piper of Hameln / E. S. Buchheim // *The Folklore Journal: Folklore Society.*— 1884.— Vol. 4.— P. 207–210.
2. *Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001–2009* [Electronic publication] / J. Kim,

- E. Lee, T. Thomas, C. Dombrowski // *First Monday*.— 2009.— Vol. 14, № 6.
3. *Levi E.* Dogme et Rituel de la Haute Magie / E. Levi.— Paris, H. Baillere, 1861.— 404 p.
 4. *Roy J.* Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme / J. Roy // *Time*.— 2014.— 3 June.
 5. *Caitlin D.* The complete, terrifying history of Slender Man, the Internet meme that compelled two 12-year-olds to stab their friend [Electronic publication] / D. Caitlin // *The Washington Post*.— 2014.— 6 June.
 6. *Крамер Стейс.* 50 дней до моего самоубийства / Стейс Крамер.— М.: АСТ, 2015.— 576 с.
 7. *Мурсалиева Г.* Группы смерти (18+) [Электронный ресурс] / Г. Мурсалиева // *Новая газета*.— 2016.— № 51.— 16 мая.
 8. *Пеликан Е.* Судебно-медицинское исследование скопчества с краткими историческими сведениями / Е. Пеликан.— 2-е изд-е, доп. и испр.— СПб.: Типография М. Стасюлевича, 1875.— 241 с.
 9. *Буткевич Т. И.* Скопчество / Т. И. Буткевич.— Харьков: Типография Губернского Правления, 1909.— 36 с.
 10. *Кьеркегор С.* Страх и трепет (сборник из трех произведений); пер. Н. В. Исаевой, С. А. Исаева / С. Кьеркегор.— М.: Культурная революция, 2010.— 488 с.

КОНЦЕПТУАЛЬНО-СТИЛІСТИЧНИЙ АНАЛІЗ ФЕНОМЕНУ АУТОАГРЕСІЇ У СЕРЕДОВИЩІ ОСІБ, ЯКІ СТРАЖДАЮТЬ НА ІНТЕРНЕТ-ЗАЛЕЖНІСТЬ

В. В. ЧУГУНОВ, А. Д. ГОРОДОКІН, А. М. СТОЛЯРЕНКО

Проведено концептуально-стилістичний аналіз відображення феномену аутоагресії серед учасників танатоцентричних інтернет-спільнот, які страждають на інтернет-залежність. Аналіз контенту «груп смерті» виявляє безліч загальних атрибутів з більш раннім явищем — спільнотами, стилізованими під окультизм, що ініціювали гру альтернативної реальності, яка набула вірусного поширення за рахунок ангажування її елементів ЗМІ. Факт декларації участі в «групах смерті» привертає увагу педагогічних і медичних кіл, а завдання самоушкоджень (або навіть публікація чужих фотографій, скріншотів сцен фільмів) постає формою мучеництва, що активно висвітлюється одночасно на всіх рівнях і передбачає перекладання відповідальності на анонімних «третіх» осіб.

Ключові слова: інтернет-залежність, аутоагресія, суїцид, «групи смерті».

CONCEPTUAL AND STILISTIC ANALYSIS OF AUTOAGGRESSION PHENOMENON IN PERSONS WITH INTERNET ADDICTION

V. V. CHUGUNOV, A. D. HORODOKIN, A. M. STOLIARENKO

Conceptual-stylistic analysis of the reflection of autoaggression phenomenon was performed in participants of tanatocentric Internet communities with Internet addiction. Content analysis of the «groups of death» revealed many common attributes with an earlier phenomenon — occultism-stylized communities, which initiated an alternative reality game that, in 2016, acquired a viral spread by engaging its elements by media. Declaration of participation in the «groups of death» attracts pedagogical and medical attention, and infliction of self-harm (or even the publication of other people's photos or film scene screenshots) became a form of martyrdom that is actively featured at all levels and provided transfer of responsibility to anonymous «third» persons.

Key words: Internet addiction, autoaggression, suicide, «groups of death».

Поступила 08.11.2017