

- Географія та екологія: наука і освіта : мат. конф. – Київ, 2006. – С. 161–163.
14. Шевчик В.Л. Список рідкісних видів судинних рослин, що підлягають охороні в межах Черкаської області / В. Л. Шевчик, А. А. Куземко, Г.А. Чорна // Заповідна справа в Україні. – 2006. – Т. 12, Вип. 1. – С. 11–17.
 15. Ірдинські болота, мандрівка стежками «Залишенця»: [Електронний ресурс]. – Режим доступу <http://ukrainaincognita.com/cherkaska-oblast/irdynski-bolota-mandrivka-stezhkamy-zalyshtentsya>

Оксана Ратушняк, Дмитро Соколинський
Науковий керівник: к. п. н. Підвальна Ю. В.

ГРА В СМЕРТЬ, АБО ЩО ТАКЕ «СИНІЙ КИТ»

Вже багато місяців поспіль у Мережі обговорюють підліткову гру «Синій кит». Або ж «Тихий дім», «Море китів», «Розбуди мене о 4:20». У смертельної гри багато назв, але результат завжди однаковий закінчене життя і зламані горем батьки, які не розуміють, що ж змусило дитину звести рахунки з життям, в чому ж правда і вигадка «китів» [1].

Найперші згадки про «море китів» з'явилися в Мережі ще два роки тому. Тоді ця хвиля прокотилася по всій Росії, про неї писали навіть великі видання, вели власні розслідування. Умовами «гри» було спілкування з адміністраторами чату у 04:20, а також носіння при собі ножів і нанесення порізів на руки.

Основний принцип гри, підліток нібито пише на своїй сторінці в соціальних мережах пару повідомлень синій кит, тихий будинок, я в игре розбуди мене в 4: 20 після чого з ним зв'язується куратор. Символом став саме кит, тому що це ссавець часто викидається на сушу. 4:20 – час, в яке, за статистикою, люди найчастіше скоюють самогубство.

Однак просто порізами на руках не обходиться. Зовсім недавно у підлітків з'явився нові запити. Тепер з «квестів» є «Біжи або помри». Дитина повинна перебігти дорогу впритул до наближення машині. Щоб потрапити в гру необхідно зробити так, щоб «інструктор» або «адміністратор» знайшов тебе. Для цього учасники гри повинні запустити певний набір хештегів і чекати інструкцій. Перше завдання – малюнок кита на власній руці, деякі особливо відчайдушні підлітки вирізають його лезом. Далі «адміністрація» висилає різні онлайн завдання про пошук певних записок або предметів в місті. Фінальний етап гри – суїцид учасника.

Гра починається після публікації повідомлення: з користувачем зв'язується «куратор» гри, зазвичай з аккаунта, який не можна ідентифікувати. Він пояснює правила: «нікому не говорити про цю гру», «завжди виконувати мої завдання, яким би воно не було», «за невиконання будь-якого завдання ти виключати з гри назавжди і тебе чекають погані

наслідки». Також куратор видає завдання; їх, швидше за все, 50 – по одному на день. Існує типовий список завдань – його (текстом і картинкою) надіслали відразу кілька гравців і бажаючих грати в «Синього кита». Завдання пов'язані з нанесенням матеріальних збитків собі («на руці лезом вирізати f57»), китами («намалювати кита на листочку») і страхом («цілий день дивитися страшні відео»). Для виконання деяких завдань гравець повинен забратися на дах висоток. Завдання з 30-го по 49-е такі: «Ти кожен день о 4:20 прокидаєшся, дивишся відео, слухаєш музику, і кожен день робиш по одному порізу на руці, розмовляєш з китом» [2].

Останнє завдання – самогубство. Бувають нетипові завдання, наприклад, деяким користувачам «куратори» пропонують перебігти дорогу перед автомобілем і зняти це на відео (такий вид розваги отримав серед підлітків назву «біжи або помри»). Якщо користувач вирішує покинути гру, «куратор» обіцяє прийти до нього додому і вбити його батьків. Щоб дізнатися адресу, «куратор» відправляє користувачеві посилання на сервіс, що фіксує годинне або ір-адреса. Що змушує підлітків «грати»? Багато хто з хлопців і дівчат підліткового віку вже стикалися з дуже «дорослими проблемами». Нерозуміння, невизначеність майбутнього і нерозділена любов, яка в цьому віці здається єдиною – можуть підкосити і дорослу людину. І до підлітка, пригніченого цими речами приходять думки про те, що тут не так вже й добре, як може бути. Існують також так звані «антикити» або «дельфіни» – підлітками, які намагаються відмовити від гіпотетичного самогубства потенційних гравців за допомогою особистих повідомлень («Я хочу, щоб ти не робив цього») або повідомлень на стіні («Я чув, ти кликав (а) кита?»). Доктор історичних наук Дмитро Громов також вважає, що історії про «Синього кита» – це різновид легенди. «Епідемії чуток» (в тому числі, побудованих за типом міських легенд) ґрунтуються на фобіях, існуючих в суспільстві. Тут може підключатися часто зустрічається у підлітків інтерес до тематики суїциду. Але треба розуміти, що молоді люди, які цікавляться суїцидом, в переважній більшості випадків до нього зовсім не прагнуть.

За словами Громова, самогубства підлітків (включаючи тих, які брали участь в іграх, подібних «Синього кита») відбуваються з інших причин. Підлітковий суїцид – велика соціальна проблема, обумовлена безліччю факторів. Ця проблема існує незалежно від ігор і мало з ними пов'язана [3].

Список використаних джерел:

1. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ukranews.com/ua/news/477891-gra-v-smert-shho-take-syniy-kyt-i-chomu-pidlitky-vykonuyut-smertelni-zavdannya>
2. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.ellegirl.ru/articles/siniy-kit-opasnaya-igra-o-kotoroy-luchshe-ne-znat>
3. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://glavcom.ua/digest/shcho-stojit-za-groyu-siniy-kit-i-spleskom-interesu-do-sujicidalnih-pablik-399356.html>