

ГУМАНИСТИЧЕСКИЕ ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

HUMANISTIC TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF MODERN SOCIETY

Научная статья

УДК 316.624

DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-77-85

Философия суицида в виртуальном пространстве

Роман Георгиевич Ардашев

*Сибирский юридический институт МВД России, г. Красноярск, Россия
ardachev.rg@bk.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2286-8711>*

В работе проводится изучение формирования философии суицида, вовлечения в группы смерти участников разного возраста и статуса, а также выявляется специфика развития философии суицида в цифровом мире. Теоретическим основанием развития философии суицида в виртуальном мире становится концепция игры и человека играющего Йохана Хейзинга. Игрализация как принцип работы виртуального мира накладывает отпечаток на иррациональные основы работы сознания, где стираются грани между реальным и нереальным, между жизнью и смертью, между готовностью начать заново проживать жизнь после смерти как в компьютерной игре и возможностью также воспринимать самоубийство, после которого возможна другая жизнь в этом же мире. В качестве подтверждения выдвинутых гипотез, приводятся результаты качественного исследования, проведенного методом структурно-символического анализа 1820 публикаций в сети Интернет, на сайтах и страницах социальных сетей, где отражена психология и философия суицида. Полученные данные анализировались при помощи кластерного анализа пакета AskNET, а также экспертного опроса психологов, психотерапевтов, философов, культурологов, священников, работающих по теоретическому осмыслению вопросов суицида или с теми, у кого были попытки суицида. В результате получены данные об иррациональных основах мышления тех, кто подвержен суицидам или суицидальному поведению, неготовности решать свои социальные страхи и ограничения, присутствие поведенческой стигматизации, отсутствии критического мышления, эмоциональной, когнитивной и интеллектуальной ригидности. Выделяются три стратегии развития философии суицида в виртуальном мире: аутоагрессии, навязанных представлений о смерти, заразительности (подражательности) поведения членов групп смерти. Также обосновывается структура развития философии суицида, максимально раскрывающаяся в виртуальном мире: опора на имеющиеся здания, мифологизацию, кристаллизацию, альтернативные варианты, перерождение. Перспективной развития дальнейших исследований выступает необходимость противостояния внешнему давлению, готовности подчиняться и нахождению поддержки в закрытых сообществах смерти и исследования виртуально-опосредованной философии суицида.

Ключевые слова: философия суицида, виртуальный мир, суицидальное поведение, сообщества смерти, социальные сети, стигматизация

© Ардашев Р. Г., 2023





Original article

Philosophy of Suicide in Virtual Space

Roman G. Ardashev

Siberian Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia, Krasnoyarsk, Russia
ardachev.rg@bk.ru, <https://orcid.org/0000-0002-2286-8711>

The paper studies the formation of the philosophy of suicide, the involvement of participants of different ages and statuses in death groups, and also reveals the specifics of the development of the philosophy of suicide in the digital world. The theoretical basis for the development of the philosophy of suicide in the virtual world is the concept of the game and the person playing by Johan Huizinga. Playing as a principle of the virtual world leaves its mark on the irrational foundations of the work of consciousness, where the lines between real and unreal, between life and death, between the willingness to start re-living life after death as in a computer game and the ability to also perceive suicide, after which another life is possible, are blurred in the same world. As a confirmation of the hypotheses put forward, we present the results of a qualitative study conducted by the method of structural-symbolic analysis of 1820 publications on the Internet, on sites and pages of social networks, which reflect the psychology and philosophy of suicide. The data obtained were analyzed using cluster analysis of the AskNET package. As well as an expert survey of psychologists, psychotherapists, philosophers, culturologists, priests working on the theoretical understanding of suicide issues or with those who have had suicide attempts. As a result, data were obtained on the irrational foundations of thinking of those who are prone to suicide or suicidal behavior, unwillingness to solve their social fears and limitations, the presence of behavioral stigmatization, the absence of critical thinking, emotional, cognitive and intellectual rigidity. There are three strategies for the development of the philosophy of suicide in the virtual world: auto-aggression, imposed ideas about death, contagiousness (imitation) of the behavior of members of death groups. The structure of the development of the philosophy of suicide, which is maximally revealed in the virtual world, is also substantiated: reliance on existing buildings, mythologization, crystallization, alternative options, rebirth. Further research is needed to study resistance to external pressure, readiness to obey and find support in closed communities of death and to analyze virtual-mediated philosophy of suicide.

Keywords: philosophy of suicide, virtual world, suicidal behavior, communities of death, social networks, stigmatization

Введение. Развитие цифрового пространства привело к тому, что увеличивается количество способов психологического давления на пользователей сети Интернет, прежде всего, молодых людей, что приводит к суицидальному поведению. Со временем данное поведение обрастает своей философией и влияет на формирование мировоззрения представителей различных сообществ.

В основе философии суицида в виртуальном мире лежит игра, квест-проект, цель которого – смерть. Игра как стратегия и форма осмысления реальности существует не одно тысячелетие. Люди играли чтобы научиться жить, думать, понимать (игра как вид деятельности); игра как инструмент коммуникации (обмен опытом, мнениями, чувствами); игра как форма манипуляции (через навязывание особенностей протекания и завершения игры); игра как личная и игровая динамика, обладающая зрелищностью (как кино, праздник или карнавал).

На сегодняшний день онлайн игры становятся более значимой альтернативой реальным играм. Более того, игризация

является основой развития бизнеса и инновационных технологий. А это означает, что игра как форма мышления и способ управления универсальна и применима ко всем сообществам.

Сейчас эти же принципы используются для того, чтобы для определённых сообществ и их членов найти максимальную форму реализации в виде самоубийства. Этому способствует ещё и то, что в цифровом мире существует множество игр (игры-стратегии, игры-стрелялки, игра-профессии и т. д.), поэтому, игра как квест суицида лаконично встраивается в обыденную реальность тех, кто много времени проводит в сети Интернет. У них нет критического восприятия заданий и условий данных игр, что приводит к слепому следованию (подражанию) и в итоге к суициду. Геймификация общества привела к формированию игрового мышления в виртуальном мире, где есть своя логика, динамика, особенности прохождения уровней и т. д.

По определению Й. Хейзинга [1], классика философского осмысления игры – игра – это свободная деятельность внутри ограни-

ченного пространства и времени, протекает по определённым правилам, имеет свою логику, активизирует участие различных социальных групп, имеющих явные или тайные отличия от остальных членов общества. По его мнению, в любой игре есть смысл, забава (веселье), свобода выбора, таинственность.

В философии суицида в виртуальном мире есть те же признаки. Смысл групп смерти в цифровом мире – доведение до самоубийства. Забава – выступает критерием «отбора достойных» «чести умереть» через прохождение этапов (подготовительных заданий). Свобода выбора – каждый участвует добровольно, но подтверждая свою готовность довести все до конца. Таинственность – соблюдение тайны, вовлечение в сообщество не всех, а избранных (лучших, мотивированных, достойных). Игра в виртуальном мире, как и в классическом понимании Й. Хейзинга, позволяет выйти из обыденного повседневного мира и войти в мир загадочности, необычности, яркости проживания сейчас и смерти потом.

Важным моментом любой игры выступает её трансгрессия, т. е. возможность выхода за собственные границы. Игры смерти в сети Интернет априори становятся играми – выхода за пределы жизни, за пределы сообщества, влияют на социальное воспроизводство в принципе. Более того, сам виртуальный мир является выходом за пределы реальности, что усиливает данное восприятие трансгрессивности поведения человека и группы. Этот момент отражён в работах О. А. Полюшкевич [2; 3], С. Ж. Рыспаева [4], Н. Д. Узлова и М. Н. Семёновой [5], V. Carli, C. W. Hoven, C. Wasserman, F. Chiesa, G. Guffanti, M. Sarchiapone [24], Н. Casiano, J. D. Kinley, L. Y. Katz, M. J. Chartier [25]. Суицид как характеристика современного общества отражена в работе Ю. В. Буровой и Л. Ф. Айзятовой [6] и позволяет раскрыть игровые моменты выхода за границы обыденного и привычного, даже если они граничат с переходом за черту жизни и смерти.

В сети Интернет, коммуникации с незнакомцами, яркое вовлечение в дискуссию выступают актами трансгрессии. Это позволяет пользователю выйти за границы своего Я, вовлечься в симуляции и ощутить драйв от своей избранности и участия в конкретной игре, а также активизации эффекта подражания, когда человек видит, что не он один играет, возникает конкуренция и же-

вание доказать, что всё получится. Более того, стирание грани между реальностью и виртуальностью приводит к тому, что убийство во время игры, а потом возрождение на том же уровне (наследие компьютерных игр) становится нормой, и когда молодые люди начинают «Играть в смерть», возможность фатального исхода они воспринимают как игру, после которой можно сделать запуск еще одной жизни, потратив баллы, фишки, артефакты. Это становится основой для суицидального поведения – это отражено в более ранних работах автора [7; 8].

В продолжении раскрытия данных идей, публикации А. М. Бычковой и Э. Л. Раднаевой [9], а также Н. Ю. Демдоуми и Ю. П. Денисова [10], Л. О. Алгави, Ш. Н. Кадырова, Н. Е. Расторгуева [23] посвящены анализу конкретной тематики контента, способному вовлечь молодых людей в сообщества смерти и привести к суициду виртуальных сообществ в социальных сетях. Об интересе и способах узнавания о суициде изложено в работах зарубежных коллег R. A. Fleming-May и L. E. Miller [11], а также J. Horne и S. Wiggins [12]. Особенности компьютерных коммуникаций рассмотрены J. Lamerichs, H. te Molder [13], поиск информации о суицидах в системах поиска проанализирован в работе Y. F. Lee, P. K. Yeh, P. S. Ho, D. S. Tzeng [14], суицидальное поведение в социальных сетях отражено в работе В. С. Тибиркиной и Г. М. Шигабетдиновой [15].

Отдельно выделяются исследования о членовредительстве и самоубийствах под влиянием интернете (K. Daine и др. [16]; C. Hay и R. Meldrum [17]), а также о суицидальных мыслях, отраженных в социальных сетях (P. Harrison [18]), о кибербуллинге (A. John и др. [19]; S. Hinduja и J. W. Patchin [20], P. Г. Ардашев [21]) и др.

Данное проблемное поле стало основой для проведения нашего исследования, целью которого выступают мировоззренческие и экзистенциально-поведенческие основы суицида, спровоцированные взаимодействием в виртуальном мире.

Методы и материалы исследования. Мы отобрали 1820 сообщений о суициде, где в том или ином виде отражается его философское обоснование. Сообщения брались с сайтов и социальных страниц различных сообществ и личных страниц пользователей. Обработка проводилась через программу AskNET, благода-



ря которой мы смогли провести структурно-символический анализ публикаций.

Также мы провели экспертный опрос (психологов, психотерапевтов, философов, культурологов, священников), кто в процессе практической работы и теоретического осмысления сталкивался с вопросами философии суицида и выявления особенностей его развития и разработки в виртуальном мире (20 человек в возрасте от 30 до 65 лет, работающих в данном сегменте от 5 до 20 лет).

Результаты исследования. Философия суицида опирается на иррациональные страхи людей и отсутствие критического осмысления реальности, когнитивные и интеллектуальные ограничения, эмоциональная ригидность и поведенческую стигматизацию. В цифровом пространстве к этому добавляется размытость восприятия границы жизни и смерти, готовность и стремление проживать в придуманном мире, а не реальном (так как виртуальный мир предлагает второй, третий, десятый шанс все сделать заново или как-то иначе, в реальной жизни такого шанса нет практически ни у кого). Результатом этого становится придание большего смысла и значимости суициду и принадлежности к сообществам смерти, где уникальность и важность каждого члена сообщества поддерживается визуальными и текстовыми сообщениями, постоянной поддержкой и вниманием и предлагается радикальный вариант решения всех трудностей – суицид.

Психологическая слабость. Не готовность противостоять тем трудностям, с которыми сталкивается человек. Суицидальное поведение становится актом привлечения внимания к себе, способом показать, что сам человек не справляется. Для одних – это возможность вызвать чувство вины у окружающих, для других – способ показать свою уникальность и непонятность окружением или современниками.

Когда человеку плохо – он говорит на том языке, на котором ему проще и понятнее. Попытки суицида становятся понятным языком для подготовленных специалистов и обывателей в контексте того, что что-то не так и надо изменить отношение к человеку (И. Б., психолог, 44 года).

Попытки суицида – это крик о помощи, но, чтобы её оказать, надо понимать, почему он возник, и какая основа, какая философия за этим стоит. Если не смо-

жем найти этот путь в общем поле понятий, в общем пространстве философских трактовок жизни и смерти, то ничего не получится изменить (О. Л., психотерапевт, 54 года).

В виртуальном мире соблюдается придуманность, игрализация всего, во что вовлекается человек, поэтому акт смерти, суицид воспринимается как нечто ненастоящее. Невозможность или неготовность его критически оценивать, не видеть угрозу для себя лично становится нормой. Иллюзорное (не по-настоящему) восприятие себя в группах смерти убирает страхи, даёт веру во всевластие и возможность продолжения жизни в реальном мире, так же как и в виртуальном (возрождение на том же уровне после смерти). Происходит мифологизация человека, событий и самой истории суицида, что привлекает тех, кто столкнулся с данным опытом тем, что преподносится ярко и одновременно просто, увлекательно и близко каждому, кому это откликается.

Неверие в реальность того, что происходит становится отличительной чертой тех, кто состоит в группах смерти. А желание «играть» дальше, азарт и драйв остается, поэтому один за другим вовлекаются в массовый или индивидуальный суицид члены данных сообществ (Г. С., философ, 42 года).

Непонимание греха, не знание опыта наказания за действия приводит к печальным последствиям. Не знание Божественного закона, не освобождает от кары за его нарушение. Поэтому необходимо повышать духовную и светскую грамотность людей и усиливать уровень осознанности, где самоубийство – смертный грех, разрушающих личность самоубийцы и членов его семьи (Т. Ю., настоятель Храма, 57 лет).

Примеры людей, которые вошли в историю, о которых говорят, снимают фильмы, пишут песни – становятся ориентирами для обычных членов групп смерти. Их мифологизация, через поклонение и восхищение формирует ориентир личного развития. Это доказательство психологической слабости, когда человек видит пример для подражания в акте суицида, а не проживания интересной и насыщенной жизни. И тем страшнее, чем больше тех, кто готов этому следовать и подражать. Тут формируются яркие краткие истории, дополненные разными сюжетами, примерами развития – порой они начинают

жить своей жизнью, увлекая последователь своей внутренней событийностью.

Смерть и герой, павший за свои убеждения, всегда воспевался в балладах и был признан посмертно в культурах разных стран мира. И жажда быть таким героем есть у многих людей, но далеко не все, готовы уйти за грань, совершив самоубийство, чтобы стать героями. При самоубийстве срабатывает эгоистический мотив – желание того, чтобы другие считали меня героем, указывает на низкую самооценку и не готовность реализовать свои возможности в других областях, где можно оставить свой след (В. А., философ, 40 лет).

Поклонение умершим героям – избитый сюжет даже для мифа, но он работает и в наши дни. Поэтому суицид – это форма рождения новых героев, пусть для зарытых сообществ, но это возможность вовлечься и остаться навсегда в чреде избранных (Т. А., культуролог, 36 лет).

Когнитивная и интеллектуальная ограниченность. Формальное непонимание работы организма, как и когда наступает смерть, к каким последствиям могут привести попытки суицида. Причём важна оценка последствий, как для самого человека (в случае нереализованного суицида возможна инвалидность), так и для родственников, окружения. Не готовность понимать, что суицид убирает все возможные варианты развития личности, все возможности проживания жизни, нового опыта, творчества, реализации способностей и т. д.

Банальное незнание работы организма, не готовность изучать особенности функционирования в экстремальных условиях, общая неготовность находить для себя альтернативный выход из ситуации порождает когнитивную ограниченность, где простым и понятным способом решения любой проблемы выступает суицид. (С. С., культуролог, 33 года).

Интеллектуальная ограниченность проявляется среди прочего и в том, что человек единственным вариантом решения своих проблем видит суицид, а не поиск других вариантов изменения ситуации. Упертость и готовность видеть только этот сценарий тормозит развитие и указывает на неразвитость суждений. (В. С., психолог, 32 года).

Эмоциональная ограниченность. Не готовность понять эмоции и чувства тех, кто

будет жить после суицида, не возможность оценивать собственные эмоциональные состояния и чувственные проживания собственных разных этапов жизни. Зацикленность в негативном и мало разнообразном спектре эмоций не позволяет развиваться эмоциональному интеллекту человека.

Проживание отрицательных эмоций становится основой для поиска тех, кто может поддержать и направить. Поэтому не готовность видеть более расширенный спектр эмоций указывает на эмоциональную ограниченность человека, подверженного суицидальному поведению (П. А., психотерапевт, 39 лет).

Эмоции, не позволяющие излить душу, которые держатся все время внутри – рано или поздно ее изедают и человек становится эмоционально пустым или в лучшем случае эмоционально ограниченным. Тогда легко воспользоваться другим людям, чтобы подчинить волю и чувства такого человека в угоду своих желаний (Т. Ю., священник, 50 лет).

Поведенческая стигматизация. То, что человек не может решить вопросы социальных коммуникаций, подвержен стигматизации показывает его внутреннюю слабость, отсутствие стержня, на который он может опираться для заявления о себе и тем самым он предпочитает убежать в придуманный виртуальный мир. Но вовлекаясь в сообщества смерти он тем ещё больше вовлекается в стигматизацию (так как он искусственно ограничивается от взаимодействия с внешним миром и ему не даётся шанса выйти из сообществ смерти, кроме как умерев). Он загоняет сам себя в двойной тупик ограничений.

Неразвитость социальных коммуникаций – знак внутренней ограниченности человека. Следствием этого становится поведенческая ограниченность и противостояние с отдельными людьми или группами людей, что вызывает внутреннюю тревожность и раздражение. Это показатель для развития внутриличностных и межличностных конфликтов в будущем и основа для суицида (О. А., психолог, 40 лет).

Когда группа не принимает человека, ответ не только в группе, но и самом человеке. Потенциал конфликта заложен в каждом, но одни его энергию направляют на снятие напряжения, а другие становятся изгоями и постоянно провоцируют кон-



фликтное поведение, становятся изгоем в сообществе (К. Е., культуролог).

Разрушение реального восприятия мира под воздействием виртуальности. Мир теряет привычные рациональные формы и примеры развития, оценки и суждения становятся не такими, как мы привыкли воспринимать. Стирается грань реального и виртуального, что сказывается на особенностях психического восприятия себя и окружающего мира, оценок реального и придуманного поведения, их последствий и оценок восприятия со стороны.

Виртуальность разрушает привычный мир, позволяя жить более яркой, наполненной и насыщенной жизнью в виртуальном мире. Выбирая иную реальность, человек убегает от решения настоящих задач, которые стоят перед ним в жизни, он выбирает сон, а не явь (О. О., философ, 45 лет).

Виртуальный мир расширяет горизонты и стирает границы между фантазиями и реальностью, это приводит к тому, что грани миров разрушаются и нет четкого деления, где я играю, а где живу и наоборот. Для одних – это дает возможность безграничных возможностей для реализации, а для других потери своей личности как в виртуальном, так и реальном мире, что зачастую заканчивается суицидом, так как если человек престаёт себя осознавать собой, то он умирает (Р. Б., священник, 54 года).

Полученные данные позволяют выявить общую систему воздействия на сознание тех, кто вовлекается в сообщества смерти. Это комплекс воздействия на слабости и страхи людей, которые предпочитают цифровое пространство реальному миру. И где их «подводят» к тому, что суицид становится инструментом решения любого сложного вопроса.

Обсуждение результатов исследования. Обобщая полученные данные, можно выделить несколько философских стратегий: 1) философия аутоагрессии – желания притянуть к себе внимание (реализуются в демонстративных суицидах, с возможностью спасти человека), в каком-то варианте срабатывают эгоистические мотивы; 2) навязанные представления о смерти (строющиеся на отсутствии реального понимания смерти как явления), зачастую строятся на игровом понимании смерти (предполагающем возрождение спустя какое то время

за что-либо); 3) заразительность (пародийность) игрового поведения, где пародией выступает суицид (реализация эффекта Вертера¹).

В проанализированных нами сообществах, а также при анализе ответов респондентов из массового опроса выяснилась следующая структура вовлечения в философию суицида.

1. Опора на базу, на знания, которые уже есть у человека, то, что нельзя будет опровергнуть. Зачастую это личные переживания человека (вызванные одиночеством, преследованием отдельными людьми или группами людей, насилием в семье и т. д.). На основе «проблемной зоны» формируется «воронка затягивания» в квест-суицид.

2. Мифологизация (эффект упрощения и универсализации), что позволяет понимать суть, сюжет и стратегию без особых пояснений, на символическом языке. Мифологизация происходит через «группы смерти», «файлы смерти», т. е. поиск тайных знаков сообществ, позволяющих узнавать своих членов и неявно руководить их поведением.

3. Кристаллизация. Благодаря многократному тиражированию какой-либо истории суицида, происходит его «брендинг» или «кристаллизация» и выражается в ёмком названии, визуальном образе (картинке или меме) и краткой аннотации вопроса.

4. Альтернативное повествование. Это косвенное доказательство существования мифологизации, когда есть разные варианты описания исхода игры (вариантов суицида).

5. Перерождение, сопровождающееся философским осмыслением каждой предыдущей ступени. Наступает не всегда, а лишь тогда, когда находятся последователи, которые пытаются возродить, воссоздать былую систему на новых виртуальных ресурсах, понять или придать новую логику и систему вовлечения в сообщество и реализацию целей этого сообщества.

Понимание этой структуры позволяет выявить восприятие суицида как игры, который проходит последовательную систему развития и после этого становится фило-

¹ Эффект Вертера – волна подражающих массовых самоубийств, возникших после широкого освещения в СМИ того или иного самоубийства. Впервые данный эффект был зафиксирован в 18 в. после выхода книги Гёте «Страдания юного Вертера», когда по Европе прошла волна самоубийств, аналогичных тому, что описано в книге.

софией суицида. Специфика развития философии суицида в цифровом мире порождается его многоуровневостью (установки на то, что можно еще раз пройти данный уровень, после смерти), что обесценивает смерть и не позволяет серьезно к ней относиться (т. к. в других играх был приобретен другой навык, опыт восстановления жизни). Акт самоубийства в данном случае выступает реализацией максимальных (предельных) возможностей героя, который получает уникальный опыт, присваивает себе новые качества и может начать все с начала.

Данное развитие опирается на недостаток знаний, ограниченность суждений и нежелание обращаться за помощью к реальным людям (в случае одиночества, преследования или стигматизации [22]). Иными словами, основой философии суицида становится нежелание преодолевать внешнее давление и внутренние страхи. Виртуальный мир усиливает возможность альтернативного варианта развития личного сценария, хотя и опирается на ограниченности знаний и манипулировании страхами и мнимой поддержкой тех, кто вовлечен в общества смерти.

Заключение. Таким образом, философия суицида строится на общей социальной нестабильности, которая порождает тревожность и неуверенность в себе и завтрашнем дне. Но на практике она усиливается через реальные действия отдельных людей, которые на символическом и реальном поведенческом уровне входят в систему осмысления суицида как способа решения всех проблем.

Самый простой способ, не всегда самый правильный. Но именно этот принцип становится основой функционирования многих групп смерти. Суицид как способ завершения жизни или как форма привлечения внимания работает лишь тогда, когда есть те, кто это могут зафиксировать, обсудить и транслировать дальше, как опыт и практику, тем самым вовлекая новых адептов. С каждым новым участником группы смерти философия суицида становится все более практичным и реальным рычагом изменения реальности.

Философия суицида в виртуальном пространстве становится реальной после нахождения опоры и поддержки, а впоследствии и информировании о последствиях суицида всех членов сообщества. Она опирается на подмену ценностей и логическую систему осмысления происходящих процессов, формирует иррациональные принципы принятия и реализации решений.

На основе этого, перспективами исследования философии суицида в виртуальном мире могут служить гендерные и возрастные особенности реализации, социально-стратификационные и культурно-религиозные условия осуществления суицида. Более того, новыми точками профилактики суицидального поведения может служить разработка искусственного интеллекта, позволяющего на основе анализ видео и текстового ряда сообщений выявлять потенциально подверженных суициду людей и вовлекать их в сообщества поддержки и работы с психологом, для снятия суицидальных наклонностей.

Список литературы

1. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
2. Полюшкевич О. А. Мораль и игра в современном обществе // Проблема соотношения естественного и социального в обществе и человеке. 2022. № 13. С. 41–48.
3. Полюшкевич О. А. Современное прочтение социологии морали // Гуманитарный вектор. 2021. Т. 16, № 5. С. 50–58.
4. Рысаева С. Ж. Суицид – экзистенциальный выбор (социологический анализ) // Проблемы науки. 2019. № 5. С. 90–94. DOI: 10.25205/2658-4506-2020-13-1-148-161.
5. Узлов Н. Д., Семёнова М. Н. Игра, трансгрессия и сетевой суицид // Суицидология. 2017. Т. 8, № 3. С. 40–53.
6. Бурова Ю. В., Айзятова Л. Ф. Суицид как деструкция современного общества // Общество: политика, экономика, право. 2021. № 8. С. 66–70.
7. Ардашев Р. Г. Иррациональные основы суицида // Гуманитарный вектор. 2022. Т. 17, № 2. С. 58–68.
8. Ардашев Р. Г. Иррациональные основы суицидального поведения молодежи // Социология. 2022. № 3. С. 39–46.
9. Бычкова А. М., Раднаева Э. Л. Доведение до самоубийства посредством использования интернет-технологий: социально-психологические, криминологические и уголовно-правовые аспекты // Всероссийский криминологический журнал. 2018. Т. 12, № 1. С. 101–115.



10. Демдоуми Н. Ю., Денисов Ю. П. Распространение «суицидального контента» в киберпространстве русскоязычного интернета как проблема мультидисциплинарных исследований // Суицидология. 2014. Т. 5, № 2. С. 47–54.
11. Fleming-May R. A., Miller L. E. "I 'm Scared to Look. But I 'm Dying to Know": Information Seeking and Sharing on Pro-Ana Weblogs // Proceedings Am. Society Inform. Sci.d Technol. 2010. Vol. 47. P. 1–9.
12. Horne J., Wiggins S. Doing being 'on the edge': Managing the dilemma of being authentically suicidal in an online forum // Soc. Health Illness. 2009. Vol. 31. P. 170–184.
13. Lamerichs J., te Molder H. Computer-mediated communication: From a cognitive to a discursive model // New Media & Society. 2003. Vol. 5. P. 451–473.
14. Lee Y. F., Yeh P. K., Ho P. S., Tzeng D. S. Searching for Suicide Information on Web Search Engines in Chinese // J. Med. Sci. 2017. Vol. 37. P. 86–90.
15. Тибиркина В. С., Шигабетдинова Г. М. Суицид и суицидальное поведение: исследование групп в социальных сетях // Студенческий вестник. 2019. № 24-1. С. 46–47.
16. Daine K., Hawton K., Singaravelu V., Stewart A., Simkin S., Montgomery P. The power of the Web: a systematic review of studies of the influence of the Internet on self-harm and suicide in young people. URL: <http://www.plosone.org/article/info:doi/10.1371/journal.pone.0077555;jsessionid=B7CA6E0D7766BDDF8DC72FFF9FD78E0D> (дата обращения: 11.01.2023). Текст: электронный.
17. Hay C., Meldrum R. Bullying victimization and adolescent self-harm: Testing hypotheses from general strain theory // Youth Adolesc. 2010. Vol. 39. P. 446–459.
18. Harrison P. Suicidal thoughts common among victimized youth. Текст: электронный // Medscape medical news 11.01.23. URL: <http://www.medscape.com/viewarticle/773120>(дата последнего обращения: 11.01.2023).
19. John A., Glendenning A. C., Marchant A., Montgomery P., Stewart 3 A., Wood S., Lloyd K., Hawton K. Self-Harm, Suicidal Behaviours, and Cyberbullying in Children and Young People: Systematic Review // Med. Internet Res. 2018. Vol. 20. P. 129–132.
20. Hinduja S., Patchin J. W. Bullying, cyberbullying, and suicide // Arch. Suicide Res. 2010. Vol. 14. P. 206–221.
21. Ардашев Р. Г. Киберсуицид и кибербуллинг в современном обществе // Социология. 2022. № 6. С. 32–38.
22. Полюшкевич О. А. Стигматизация: анализ в рамках концепции И. Гофмана // Философия здоровья: интегральный подход. Межвузовский сборник научных трудов. Иркутск: Иркутск. гос. мед. ун-т, 2019. С. 24–29.
23. Алгави Л. О., Кадырова Ш. Н., Расторгуева Н. Е. «Синий Кит»: пять аспектов новостного нарратива // Вестник Российского университета дружбы народов. 2017. Т. 22, № 4. С. 660–668. DOI: 10.22363/2312-9220-2017-22-4-660-668.
24. Carli, V., Hoven, C. W., Wasserman, C., Chiesa, F., Guffanti, G., Sarchiapone, M. A newly identified group of adolescents at "invisible" risk for psychopathology and suicidal behavior: findings from the SEYLE study // World Psychiatry. 2014. Vol. 13. P. 78–86.
25. Casiano, H., Kinley, J. D., Katz, L. Y., Chartier, M. J. Media use and health outcomes in adolescents: findings from a nationally representative survey // Can. Acad. Child Adolesc. Psychiatry. 2012. Vol. 21. P. 296–301.

Информация об авторе

Ардашев Роман Георгиевич, кандидат юридических наук, доктор философских наук; Сибирский юридический институт МВД России; 660131, Россия, г. Красноярск, ул. Рокоссовского, 20; ardachev.rg@bk.ru; <https://orcid.org/0000-0002-2286-8711>.

Для цитирования

Ардашев Р. Г. Философия суицида в виртуальном пространстве // Гуманитарный вектор. 2023. Т. 18, № 2. С. 77–85. DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-77-85.

Статья поступила в редакцию 10.02.2023; одобрена после рецензирования 27.03.2023; принята к публикации 29.03.2023.

References

1. Huizinga, J. Homo Ludens; Articles on the history of culture. M: Progress-Tradition, 1997. (In Rus.)
2. Polyushkevich, O. A. Moral and game in modern society. The problem of correlation between natural and social in society and man, no. 13, pp. 41–48, 2022. (In Rus.)
3. Polyushkevich, O. A. Modern reading of the sociology of morals. Humanitarian vector, no. 5, pp. 50–58, 2021. (In Rus.)
4. Ryspaeva, S. Zh. Suicide – an existential choice (sociological analysis). Problems of Science, no. 5, pp. 90–94, 2019. DOI 10.25205/2658-4506-2020-13-1-148-161 (In Rus.)

5. Uzlov, N. D., Semenova M. N. Game, transgression and network suicide. *Suicidology*, no. 3, pp. 40–53, 2017. (In Rus.)
6. Burova, Yu. V., Aizyatova L. F. Suicide as destruction of modern society. *Society: politics, economics, law*, no. 8, pp. 66–70, 2021. (In Rus.)
7. Ardashev, R. G. Irrational foundations of suicide. *Humanitarian vector*, no. 2, pp. 58–68, 2022. (In Rus.)
8. Ardashev, R. G. Irrational foundations of suicidal behavior of youth. *Sociology*, no. 3, pp. 39–46, 2022. (In Rus.)
9. Bychkova, A. M., Radnaeva E. L. Bringing to suicide through the use of Internet technologies: socio-psychological, criminological and criminal law aspects. *All-Russian criminological journal*, no. 1, pp. 101–115, 2018. (In Rus.)
10. Demdoumi, N. Yu., Denisov Yu. P. Distribution of “suicidal content” in the cyberspace of the Russian-speaking Internet as a problem of multidisciplinary research. *Suicidology*, no. 2, pp. 47–54, 2014. (In Rus.)
11. Fleming-May, R. A., Miller, L. E. “I’m Scared to Look. But I’m Dying to Know”: Information Seeking and Sharing on Pro-Ana Weblogs. *Proceedings Am. Society Inform. Sci.d Technol.*, vol. 47, pp. 1–9, 2010. (In Eng.)
12. Horne, J., Wiggins, S. Doing being ‘on the edge’: Managing the dilemma of being authentically suicidal in an online forum. *Soc. Health Illness*, vol. 31, pp. 170–184, 2009. (In Eng.)
13. Lamerichs, J., te Molder, H. Computer-mediated communication: From a cognitive to a discursive model. *New Media & Society*, vol. 5, pp. 451–473, 2003. (In Eng.)
14. Lee, Y. F., Yeh, P. K., Ho, P. S., Tzeng, D. S. Searching for Suicide Information on Web Search Engines in Chinese. *J. Med. sci.*, vol. 37, pp. 86–90, 2017. (In Eng.)
15. Tibirkina, V. S., Shigabetdinova, G. M. Suicide and suicidal behavior: a study of groups in social networks. *Student Bulletin*, no. 24-1, pp. 46–47, 2019. (In Rus.)
16. Daine, K., Hawton, K., Singaravelu, V., Stewart, A., Simkin, S., Montgomery, P. The power of the Web: a systematic review of studies of the influence of the Internet on self-harm and suicide in young people. *Web*. 10.01.2023. URL: <http://www.plosone.org/article/info:doi/10.1371/journal.pone.0077555>. (In Eng.)
17. Hay, C., Meldrum, R. Bullying victimization and adolescent self-harm: Testing hypotheses from general strain theory. *J. Youth Adolesc*, vol. 39, pp. 446–459, 2010. (In Eng.)
18. Harrison, P. Suicidal thoughts common among victimized youth. *Medscape medical news*. Web. 10.01.2023. URL: <http://www.medscape.com/viewarticle/773120>. (In Eng.)
19. John, A., Glendenning, A. C., Marchant, A., Montgomery, P., Stewart, 3 A., Wood, S., Lloyd, K., Hawton, K. Self-Harm, Suicidal Behaviours, and Cyberbullying in Children and Young People: Systematic Review. *J. Med. Internet Res*, vol. 20, pp. 129, 2018. (In Eng.)
20. Hinduja, S., Patchin, J. W. Bullying, cyberbullying, and suicide. *Arch. Suicide Res*, vol. 14, pp. 206–221, 2010. (In Eng.)
21. Ardashev, R. G. Cybersuicide and cyberbullying in modern society. *Sociology*, no. 6, pp. 32–38, 2022. (In Rus.)
22. Polyushkevich, O. A. Stigmatization: analysis within the concept of I. Hoffman. *Health Philosophy: an integral approach*. Interuniversity collection of scientific papers. Irkutsk, IGMU, 2019: 24–29. (In Rus.)
23. Algavi, L. O., Kadyrova, Sh. N., Rastorgueva, N. E. “Blue Whale”: five aspects of the news narrative. *Bulletin of the Peoples’ Friendship University of Russia. Series: Literary criticism. Journalism*, no. 4, pp. 660–668, 2017. DOI: 10.22363/2312-9220-2017-22-4-660-668. (In Rus.)
24. Carli V., Hoven C. W., Wasserman C., Chiesa F., Guffanti G., Sarchiapone M. A newly identified group of adolescents at “invisible” risk for psychopathology and suicidal behavior: Findings from the SEYLE study. *World Psychiatry*, vol. 13, pp. 78–86, 2014. (In Eng.)
25. Casiano, H., Kinley, J. D., Katz, L. Y., Chartier, M. J. Media use and health outcomes in adolescents: findings from a nationally representative survey. *J. Can. Acad. Child Adolesc. Psychiatry*, vol. 21, pp. 296–301, 2012. (In Eng.)

Information about author

Ardashev Roman G., Candidate of Law, Doctor of Philosophy; Siberian Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia; 20 Rokossovsky st., Krasnoyarsk, 660131, Russia; ardachev.rg@bk.ru; <https://orcid.org/0000-0002-2286-8711>

For citation

Ardashev R. G. Philosophy of Suicide in Virtual Space // *Humanitarian Vector*. 2023. Vol. 18, No. 2. P. 77–85. DOI: 10.21209/1996-7853-2023-18-2-77-85.

Received: February 10, 2023; approved after reviewing March 27, 2023; accepted for publication March 29, 2023.