

# Основные действия подростков в группах суицидальной направленности



Департамент социальной защиты населения  
администрации Владимирской области  
Государственное казенное учреждение социального обслуживания населения  
«Владимирский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних»

## Группы суицидальной направленности в социальных сетях

### ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИЕ ПРИЗНАКИ СУИЦИДА:

#### Вербальные признаки:

- Разговоры о своем душевном состоянии, беспомощности, безнадежном положении.
- Шутки на тему самоубийства;
- Проявление нездорового интереса к вопросам смерти, упоминание об эпизодах суицида в фильмах, книгах, сообществах.

#### Поведенческие признаки:

- Раздача вещей, имеющих большую личную значимость;
- Приведение дел в порядок (возврат взятых вещей и денег и пр.);
- Прощание;
- Демонстрация, радикальные перемены в поведении (слишком короткий или слишком длительный сон, неряшливость, пропуск уроков и пр.).

### ВОЗМОЖНЫЕ ОПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ ГРУПП СУИЦИДАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ НА ЛИЧНОЙ СТРАНИЦЕ ПОДРОСТКА В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ:

✚ **Название** («Киты плывут вверх», «Разбуди меня в 4.20», «f57», «f58», «Тихий дом», «Рина», «Няпока», «Море китов», «50 дней до моего...»);

✚ **Хештеги** (специальные пометки для облегчения поиска записей по интересующей теме или содержанию) (#f53 #f57 #f58 #d28 #море\_китов #тихий\_дом #хочу\_в\_игру #млечный\_путь);

✚ **Хаотичные наборы символов и цифр, записи на иврите;**

✚ **Гипнотические стихотворения, депрессивная музыка, тусклые изображения** (обычно киты, звезды, бабочки).

1. Вступление в группу, знакомство с записями сообщества (*нередко - транслирование записей группы на свою страницу*);

2. Добавление в друзья к подростку других участников группы, установление контакта с ним, общение, обмен душевными переживаниями, намерениями;

3. Добавление в «закрытую» группу в целях участия в игре, приводящей к самоубийству, установление контакта с администраторами;

4. Присвоение подростку номера и меры отсчета дней участия в смертельной игре, получение и выполнение поручений (*участники получают кодовые имена и выполняют задания, придуманные организаторами. В начале игры это что-то незначительное: посещение магазина и покупка определенных вещей, фотографирование с определенными предметами. Задания «высшего» уровня - порезать руки, выпить таблетки снотворного, сделать предсмертные фотографии и видео с собственным самоубийством и пр.*).

5. При отказе подростка от завершения игры (самоубийства) - шантаж, запугивание, давление со стороны администратора.