

Недавнее самоубийство подростка в Кыргызстане вызвало панику по поводу исходящих от Интернета угроз и подтолкнуло законодателей к рассмотрению возможности ограничения доступа к Сети для детей и подростков.

Буквально через несколько часов после появления новости о самоубийстве мальчика в Бишкеке, произошедшем 1 февраля, СМИ заговорили о пагубном влиянии Интернета и возможной связи между онлайн-играми и этой трагедией.

Сотрудники правоохранительных органов стали проводить несанкционированные обыски детей и подростков на улицах, чтобы убедиться, что те не пытаются нанести себе вред. Также они ищут потенциальные доказательства причастности к вышеупомянутому самоубийству.

Следует отметить, что панические разговоры об онлайн-играх начались за несколько дней до трагедии. В частности, 30-31 января многие местные СМИ стали публиковать подробные сообщения о появлении виртуальных игр, продвигаемых при помощи хэштегов #морекитов, #голубыекиты, #китывсплывают и #разбудименяв420.

В основном эти игры описывались таким образом: анонимные администраторы дают участникам – «китам» – набор странных заданий. Например, нарисовать голубого кита на руке и сделать фотографию рисунка в качестве доказательства. Затем задания усложняются. По сообщениям, в игру играют в рамках закрытых групп в соцсетях, вроде «Вконтакте» или «Инстаграм».

Упомянутый в СМИ хэштег #разбудименяв420 наполнился особым значением после того, как 1 февраля милиция сообщила, что подросток сбросился с пятого этажа в 4 утра. Пока связи между инцидентом и онлайн-играми не установлено.

Первой жертвой последствий самоубийства стала нравившаяся многим жителям Бишкека огромная картина с изображением кита на стене офиса туристического агентства. Сначала группа милиционеров пришла ее осмотреть, а потом, с наступлением темноты, пришли люди с ведрами краски и затерли настенную роспись.

Директор турфирмы заявил, что приказал замазать изображение по собственной воле, но один работник сказал EurasiaNet.org на условиях анонимности, что картину уничтожили по рекомендации милиции.

Дмитрий Мотинов, работающий в редакции мультимедийного сайта Living Asia, выразил озабоченность по поводу уничтожения картины, отметив, что данный факт является примером легкости, с которой можно манипулировать вниманием общества. «Внимание людей быстро переключилось с самих групп [самоубийц] на картину. Такие перемены [в социальных сетях] происходят пугающе легко», – сказал он EurasiaNet.org.

Уже 2 февраля депутат от партии Республика-Ата Журт Максат Сабиров призвал своих коллег по парламенту добиться закрытия доступа к сайтам, пропагандирующим связанные с самоубийствами игры. Другие депутаты также призвали ввести запрет на пользование сотовыми телефонами в школах.

Бишкекская милиция также бросилась в бой. Сотрудники, в сопровождении работников городской администрации и учебных заведений, обошли Интернет-кафе города в поисках детей. Сайт KNews сообщил, что сотрудниками милиции «при исполнении заданий провокационной игры в социальной сети «Инстаграм» были выявлены и переданы в УВД района пятеро несовершеннолетних. Примерно в 18:00 часов УВД района предотвращена попытка лишения себя жизни по виртуальной игре несовершеннолетними, которые находились в нетрезвом состоянии».

Некоторые наблюдатели выразили озабоченность относительно того, что развернувшаяся паника может вылиться в ограничения свободы самовыражения. Директор бишкекского НПО «Психическое здоровье и общественность» Бурул Макенбаева заявила, что происходящее может дать властям повод «закрутить гайки в социальных сетях».

Ряд недавних событий и без того уже позволяет говорить об ухудшении ситуации со свободой слова в Интернете. В частности, в январе в письме заместителя председателя ГКНБ говорилось, что данная спецслужба начала розыск 45 лиц, открыто критиковавших президента Алмазбека Атамбаева в Facebook. Адресат письма, депутат Ирина Карамушкина, подтвердила его подлинность.

В целом ситуация с самоубийствами в стране стоит остро.

Депутат Сабиров сказал в парламенте, что в Кыргызстане в 2016 году было зарегистрировано 1571 самоубийство. Правда, неизвестно, какая доля приходится на детей. По причине отсутствия соответствующих исследований пока неясно, как онлайн-игры могут влиять на людей, страдающих от депрессии и склонных к членовредительству.

Данная тема стала предметом обсуждения в российских СМИ, которые охотно читают в Кыргызстане. Популярное новостное издание Gazeta.ru подвергалась в мае 2016 года острой критике за свой сенсационный материал по поводу онлайн-групп. Как утверждалось в статье, большая часть из свыше 130 самоубийств, совершенных детьми в период с ноября 2015 года по апрель 2016 года, была напрямую связана с определенной игрой.

На первый взгляд, некоторые организующие игры онлайн-группы не имеют никаких опасных целей и служат просто местом для общения. Некоторые пользователи сети «Инстаграм» в шутку выставляют различные мемы на тему китов.

Но тревога нарастает. И в Сети действительно много вызывающих беспокойство и не предназначенных для детей материалов.

Как сообщила EurasiaNet.org одна жительница Бишкека, она обнаружила на телефоне своей дочери сообщение со ссылкой на видео с инструкциями по поводу того, как вскрыть себе вены. «Моя дочь сказала мне, что слышала об этой игре, но не знает никого, что бы в нее играл, – сказала женщина. – Она мне солгала».

По словам Макенбаевой, пока чиновники гонятся за исходящими из Интернета опасностями, многие действительно насущные проблемы, включая депрессию, остаются без внимания. «Нам попросту не хватает квалифицированных специалистов для оказания помощи детям, которые в ней нуждаются, и это вызывает беспокойство», – сказала она.