



DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-660-668

УДК 316.77.001

«СИНИЙ КИТ»: ПЯТЬ АСПЕКТОВ НОВОСТНОГО НАРРАТИВА

Л.О. Алгави, Ш.Н. Кадырова, Н.Е. Расторгуева

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 10/2, Москва, Россия, 117198

В статье рассматриваются особенности трансформации локальных происшествий в глобальную новость на основе концепции американской исследовательницы Дж. Сонневенд о пяти аспектах транснационального сторителлинга. Авторами высказывается предположение о возможности экстраполяции данной теории на незаконченные новостные истории, события которых развиваются в настоящем времени. Эмпирической основой исследования послужили публикации в российских и зарубежных медиа об игре «Синий кит», которая из разряда локальных событий превращается в транснациональную новостную историю и всемирно обсуждаемую новость.

Ключевые слова: игра «Синий кит», новостной нарратив, новостная история, сторителлинг, мифологизация, миф, медиа, мейнстрим СМИ, социальные медиа, игры в альтернативной реальности

Общеизвестно, что именно СМИ превращают происшествие в новостную историю, изменяя, таким образом, его смысл и значение. Более того, СМИ способны придать локальному событию транснациональный характер. Несмотря на очевидную неоднородность современного медиaprостранства, некоторым явлениям удается преодолеть культурные барьеры и привлечь внимание профессиональных журналистов, рассказчиков-любителей и огромной аудитории со всего мира [13. С. 24]. В качестве примеров можно привести высылку 755 американских дипломатов из России, испытание баллистической ракеты Северной Кореей 4 июля 2017 года или теракт на Лондонском мосту в июне того же года.

Ученые задаются вопросом, как локальное происшествие становится транснациональной новостью и пытаются найти методы, позволяющие осуществить подобную трансформацию [1; 5]. Американская исследовательница коммуникаций Джулия Сонневенд выявила пять нарративных аспектов, способствующих превращению события в мировую новость:

- 1) опора на фундамент;
- 2) мифологизация;
- 3) кристаллизация;
- 4) контрповествование;
- 5) преображение [13. С. 25].

Автор утверждает, что относительное значение и влияние каждого аспекта зависят от характера и обстоятельств определенного события. Свою теорию исследу-

довательница проверила на истории падения Берлинской стены — «завершившемся» событии, представление о котором уже оформилось в сознании широкой мировой общественности. В свою очередь, авторы статьи проверяют ее на развивающейся, пока еще незаконченной истории игры в альтернативной реальности *ARG* (англ. — *Alternate Reality Games*) «Синий кит». Отметим, что реальность игрового действия в данном случае имеет особое значение: основной постулат *ARG* — *TINAG* (от англ. *This is not a game* — «Это не игра»). Участники не находятся в изолированном игровом пространстве и не до конца знают правила. Телефонные номера, упоминаемые в игре, действительно существуют, а вот руководители, направляющие *ARG*, игрокам, как правило, неизвестны.

Предполагается, что финальная цель «Синего кита» — совершение самоубийства на 50-й день игрового периода. Обозреватель «Новой газеты» утверждает: к маю 2016 года подростки российских «групп смерти», предшествовавших появлению «Синего кита», совершили 130 самоубийств [9]. Благодаря широкому освещению в массмедиа, история о «Синем ките» быстро получила известность не только у нас в стране, но и за рубежом, в настоящее время она приобретает транснациональный характер.

Рассмотрим подробнее, нашли ли отражение все пять нарративных аспектов, выделенных Д. Сонневенд, в данном случае.

Аспект № 1. Опора на фундамент. «Опора на фундамент» указывает на уже имеющиеся у нас знания о месте и истории события, а также его интерпретирующем контексте, который влияет на смысловое содержание. Иными словами, рассказывая о произошедшем, мы подстраиваемся под уже существующие в нашем сознании сценарии. В случае с игрой «Синий кит», это, прежде всего, касается ее предыстории, связанной в основном с деятельностью нетсталкеров — представителей субкультуры, занимающихся изучением компьютерных сетей, поиском скрытых смыслов в Интернете и мемопроектированием. Они искали в компьютерных сетях загадочные артефакты и пытались описать законы и правила виртуального мира. Большинство найденных материалов содержало шок-контент: сцены насилия, жестокости, убийств, самоубийств во всех их неприглядных подробностях. Для размещения шок-контента и стали создаваться первые так называемые «группы смерти», в частности «F57». Именно деятельность этих групп спровоцировала слух, что среди шок-контента встречаются «файлы смерти», содержание которых «затягивает внутрь экрана, гипнотизируя, лишает воли» и доводит до самоубийства [11].

В процессе создания «фундамента» для «Синего кита» обнаруживаются исключительные, запоминающиеся особенности этой истории. Информация о нетсталкинге помогает понять, откуда взялись «группы смерти», например, «F57», «Тихий дом», и какова была их цель. Знание о «Цикаде 3301», таинственной организации, публикующей головоломки в Интернете в целях поиска гениев, приближает к ответу на вопрос, откуда появились 50 заданий «Синего кита». Рассказ о покончившей с собой Рине Паленковой, сообщение о двойном самоубийстве Вероники Волковой и Юлии Константиновой (их гибель была снята на видео и выложена в Сеть), а также информация о смерти нескольких американских под-

ростков — все это делает историю более захватывающей, как бы цинично это не звучало.

Информация о суицидальных клубах и доведении людей до самоубийств в Интернете попадала в ленту новостей и до «игры», но «Синий кит» поражает воображение масштабами и охватом. Если верить прессе, то сегодня в нее играют подростки не только в бывших республиках Советского Союза, но также в США, Франции, Испании, Индии, Латинской Америке и других странах (список стран ведется и пополняется в английской Википедии). Таким образом «Синий кит» выделяется из общего процесса социализации в виртуальной реальности в самостоятельный элемент.

Аспект № 2. Мифологизация. Согласно Джулии Сонневенд, мифотворчество — это процесс упрощения и универсализации, который позволяет большой и разнородной международной аудитории понять событие. Для создания мифологической истории журналистам приходится оставлять без внимания необъяснимые факты и непонятные для широкой аудитории процессы. Как и другие мифы, транснациональные новостные истории — громкие, резонансные, потому что, с одной стороны, воздействуют на наши эмоции, а не обращаются к нашему разуму, а с другой, — затрагивают универсальные проблемы [13. С. 61—83].

Процесс разработки и распространения универсального идеологического посыла, касающегося «суицидальных игр в социальных сетях», начинается после расследования, проведенного родителями нескольких покончивших с собой подростков. Они свели воедино следующие три уже сформировавшихся к тому моменту дискурса: игры в поисках тайных смыслов, «файлы смерти» и «группы смерти». В результате получилась история о некоем таинственном «клубе самоубийц», созданном с единственной целью — отобрать наиболее умных детей и склонить их к самоубийству. Именно эти идеи были отражены в статье Г. Мурсалиевой в «Новой газете» [9].

Когда история о «группах смерти» переместилась из виртуальной среды в мейнстрим медиа, состав рассказчиков значительно расширился [14]. 20 января 2017 года Региональная общественная организация «Центр Интернет-технологий» (РОЦИТ) опубликовала доклад, в котором был отмечен новый всплеск активности в социальных сетях (к пабликам во ВКонтакте добавляются группы в Instagram) «групп смерти» в связи с появлением новой «суицидальной игры» «Синий кит».

Таким образом, история приняла новое направление и начала строиться вокруг ARG-игры «Синий кит» [7]. Игра стала информационным поводом для широкой дискуссии вокруг угрозы для молодого поколения, которую несет в себе «неконтролируемый Интернет». О самом квесте и его правилах информации в СМИ было немного: она сводилась к 50-ти заданиям, последнее из которых — самоубийство. Важно заметить, что первое упоминание в официальных СМИ о «группах смерти» не содержало столь обширного списка испытаний (в статье Г. Мурсалиевой упоминалась книга «50 дней до моего самоубийства» Стейси Крамер [9], возможно, именно в ней кроется причина появления именно такого количества заданий).

Аспект № 3. Кристаллизация. Под кристаллизацией Сонневенд подразумевает нарративный «брендинг», который объясняет следующим образом. Благодаря многочисленным повторениям и пересказам, информация о событии со временем сжимается до одной простой фразы — названия, короткого нарратива — аннотации и узнаваемого изображения. Название позволяет нам обозначить событие и использовать его в новых контекстах. Аннотация ускоряет мифологизацию события, облекая идейный посыл в сжатую и более стабильную форму. Визуальный образ способствуют быстрому распознаванию события и его воспроизведению в различных форматах и модификациях [13. С. 28—29]. Например, словосочетание «игра «Синий кит»» сразу пробуждает в сознании нарратив о виртуальном квесте, доводящем подростков до самоубийства, и визуальный образ парящего в небе кита.

В целом кристаллизация представляет собой процесс уточнения и повторяющегося воспроизведения, в ходе которого сокращаются содержательные детали события, и удаляются противоречия и неясности, чтобы сделать смысл общедоступным. Кроме того, Сонневенд указывает на то, что кристаллизация также обозначает сжатие всемирно-знаковых событий до ключевых фигур, символических объектов и знаковых мест, которые поддерживают длительный резонанс события [13. С. 84—98].

В процессе кристаллизации игры «Синий кит» на первый план выходят несколько ключевых фигур: Филипп Лис (Филипп Будейкин, администратор «F57») и присоединившийся к нему Море Китов (Филипп Челов, создатель одноименной группы «Море Китов»). Они выступают как «ловцы душ», принимающие на себя ответственность за решение, кому следует оставаться в игре, а кому уйти из нее, как бы примеряя на себя образы антигероев, характерные для большинства драматургических жанров [14].

Из-за путаницы имен Лис сумел присвоить себе известность организатора «китовых» групп и пытался выдать себя за Море Китов. Со временем Филипп Челов—Море Китов постепенно ушел в своих пабликах от суицидальной темы, а Филипп Лис—Будейкин, в соответствии с избранным амплуа, продолжил «игру». Сам Будейкин в интервью, которое он дал корреспонденту электронного издания «Санкт-Петербург.ру» Михаилу Грачеву накануне ареста 16 ноября 2016 года, так рассказывает о своей роли в истории с «группами смерти»: «Я действительно это делал... Они умирали счастливыми. Я дарил им то, чего у них не было в реальной жизни: тепло, понимание, связь... Есть люди, а есть биомусор. Это те, кто не представляет никакой ценности для общества и несет или принесет обществу только вред. Я чистил наше общество от таких людей. Началось (все) в 2013 году. Тогда я создал «F57» (одно из названий «групп смерти» «Вконтакте» — прим. ред. эл. изд.). Просто создал, посмотреть, что будет. Позаливал туда шок-контента, это начало привлекать людей. В 2014 году ее забанили. Долго смеялся, когда видел, как все пытаются понять, что же значит «F57». Все просто. *F* — Филипп, мое имя. *57* — последние цифры моего тогдашнего номера. Идею обдумывал на протяжении пяти лет. Можно сказать, готовился. Я продумывал концепцию проекта, конкретные уровни и этапы. Нужно было отделить нормальных от биомусора» [11].

Постепенно медийная версия событий стала канонической и, в соответствии с литературными традициями, потребовала дальнейшего развития «сюжета» и развязки. В данном случае речь наряду с «выявлением сил зла» идет и о «справедливом возмездии». Как авторам представляется, вовлекаясь в сюжет, где главным действующим лицом является антигерой, общество подсознательно ждет «героев-спасителей», которые смогут наказать виновного и «спасти мир». В данном случае, в России, силами, «противостоящими злу», выступают главный контролирующий орган в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций в России — Роскомнадзор и законодатели РФ [14].

Символические объекты также играют большую роль в истории и визуализации новостных событий. В нашем случае изображения синих китов (особенно выцарапанные лезвием на руках) стали своеобразными символическими объектами и, вместе с названием игры, способствовали созданию так называемого «бренда» события.

События, через процессы текстовой и визуальной концентрации, также превращаются в пространственно-временной сгусток: они часто начинают обозначать нечто большее и длительное, чем сами эти события. Так, парящий в небе кит символизирует не только саму игру, но и экзистенциальное подростковое одиночество.

Исключив все противоречия, процесс «кристаллизации» сделал историю «Синего кита» понятной для всех. Особенно ясно это можно видеть на примере иностранных медиа, в которых информация об игре сжата до коротких, однотипных текстов с использованием слов с эмоционально-экспрессивной окраской.

Аспект № 4. Контрповествование. Появление альтернативных версий, которые иначе интерпретируют событие, свидетельствует о мифологическом характере истории.

В случае с «Синим китом» они возникли буквально сразу после выхода в свет статьи Г. Мурсалиевой. В Интернете появилось множество роликов и постов, в которых люди пытались выдвинуть свою версию происходящего: от полного отрицания существования игры до приуменьшения/преувеличения масштаба события. Например, существует популярная в Интернете версия о том, что так называемые «группы смерти» представляют собой единую систему во главе с «центром управления». Такой точки зрения придерживается, в частности, клинический психолог К.В. Небытов, возглавляющий Центр судебной психиатрии им. Д.Р. Лунца. Он считает, что «Синий кит» — это «бихевиористическая военная разработка, основанная на контроле поведения» [8]. По словам Небытова, «общество, видя волну детских суицидов, постепенно вводится в состояние массового шока. Формируется коллективное неприятие норм, и прежде всего норм правовых, неприятие политической системы, которая неспособна обеспечить безопасность нового поколения» [8]. Итогом этого, считает психолог, есть усиление политической апатии среди населения, что может привести к снижению явки на выборах.

Аспект № 5. Преображение. Согласно Джулии Сонневенд, под преобразованием следует понимать переход от одной медийной платформы к другой, от одного социально-политического контекста к другому. При этом наблюдаются различные

формы изменения нарратива, которые варьируются в зависимости от места и времени действия, а также социальных и культурных условий [13. С. 140].

Сейчас «Синие киты» выходят на новый уровень — в большей степени становятся предметом смеховой культуры: пародии, «троллинга». Смех всегда действенное оружие борьбы с личными или социальными страхами и, в данном случае, он также существенно повлиял на спад моральной паники, возникшей в российском и западном обществе в 2017 году [14].

В марте 2017 года молдавский психотерапевт Штефан Попов предложил альтернативу игре «Синий кит» — «Розовый кит». Так же как и в «Синем ките», участникам игры предложили выполнить 50 заданий, основная цель которых была сделать что-то доброе для себя и окружающих. Однако это была скорее растиражированная СМИ шутка, а предложенные Поповым шаги были адресованы, в основном, взрослой аудитории: «Примите душ, идите на работу», «Купите коллеге кофе и сладкий крендель», «Примите себя! Примите Додона, Ионела Истрати, Игоря Кучука... они тоже люди!» [6].

Игра «Розовый кит» с заданиями, рассчитанными на детей, появилась в апреле 2017 года в Бразилии. Ее создателями стали специалисты по рекламе и графическому дизайну Ана Хоппе и Рафаэль Тилтшер из Сан-Паулу. На посвященной игре сайте baleiarosa.com.br участники размещают фотографии с выполненными заданиями: написанными на руке с помощью маркеров признаниями в любви и нарисованными розовыми китами. Существуют португальская, английская и испанская версии сайта.

Со временем в зарубежном интернет-пространстве появились и другие «пародии» на игру с похожими названиями, общим смысловым тоном и однотипными заданиями — «Зеленый кит», «Желтый кит», «Красный кит», «Белый кит» и др. Их основная цель — провести четкую дифференциацию между «чужой» и «своей» смысловыми зонами, побудить игроков к совершению добрых поступков, вызывающих позитивные эмоции у участников и их окружения.

Новым поворотом в истории о «Синем ките» стало желание известной бразильской сценаристки Глории Перес затронуть эту тему в сериале «Сила желания», который транслируется на бразильском телевидении с 3 апреля 2017 года. Таким образом, произошел не только переход истории из одной медийной платформы в другую, но и ее использование в новом формате — в качестве основы для сюжетной линии игрового кино [10].

На основании изложенного можно сделать вывод, что после того, как история приобрела известность за рубежом, она была существенно видоизменена, значительно утратив свою «зловещую» составляющую. Вмешательство огромного количества людей превратило ее из эпатажной, смертельной игры «посвященных» в растиражированный массовый продукт, а появление различных пародий детерминировало принципиальные отличия вымышленных ценностей от реальных.

Как видно из проведенного авторами исследования, в истории о «Синем ките» нашли отражение все пять нарративных аспектов, выделенных Д. Сонневенд, — вероятно, все они могут быть применены для анализа развивающихся транснациональных историй.

Новостной нарратив «Синий кит» потенциально интересен для массмедийного изучения в контексте и других теорий. Например, для проверки гипотезы «виральность против игры (о вариантах распространении контента в социальных медиа)» [4] или тестирования функций социальных медиа применительно к конкретному сторителлингу [2]. Но это тема уже следующей статьи.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- [1] Алгави Л.О., Аль-Ханаки Д.А.-Н. Новости как развлечение в коллаборативной журналистике // Журналистика России в условиях перехода к информационному обществу: сб. науч. ст. М.: РУДН, 2016. С. 12—21.
- [2] Алгави Л.О., Аль-Ханаки Д.А.-Н. Функции социальных медиа // Вестник РУДН. Серия «Литературоведение. Журналистика». 2012. № 3. С. 56—62.
- [3] Архипова А., Волкова М., Кирзюк А. и др. «Группы смерти»: от игры к моральной панике // Центр социального прогнозирования и маркетинга [Электронный ресурс]. URL: <http://socioprognoz.ru.lgb.ru/files/File/2017/1493324735929662.pdf> (дата обращения: 14.08.2017).
- [4] Будовская Ю.В., Волкова И.И. Распространение медиаконтента в социальных медиа и социальных сетях: теория игр против виральности // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2012. № 5. С. 69—74.
- [5] Волкова И.И. *Nomoludens* эпохи экранных коммуникаций. М.: РУДН, 2014. 271 с.
- [6] В Молдове запустили новую игру для подростков «Розовый кит» // Actualitati.md [Электронный ресурс]. URL: <http://actualitati.md/ru/sobytiya/v-moldove-zapustili-novuyu-igru-dlya-podrostkov-rozovyy-kit> (дата обращения: 14.08.2017).
- [7] Грачев М. Администратор «групп смерти». Чистосердечное признание (аудиозапись) // Санкт-Петербург.ру [Электронный ресурс]. URL: <https://saint-petersburg.ru/m/society/grachev/353694/> (дата обращения: 14.08.2017).
- [8] Канцанс Ю. Эксперт: «Синий кит» — военная технология контроля за поведением // Медицинский центр им. Д.Р. Лунца [Электронный ресурс]. URL: http://www.nmc-lunc.ru/n_01_05_17nmc.htm (дата обращения: 14.08.2017).
- [9] Мурсалиева Г. Группы смерти // Новая газета [Электронный ресурс]. URL: <https://www.povayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18> (дата обращения: 14.08.2017).
- [10] Персональный Twitter-аккаунт Глории Перес [Электронный ресурс]. URL: <https://twitter.com/gloriafperez> (дата обращения: 16.08.2017).
- [11] Файлы смерти или вы уже мертвы // Shtorm777.ru [Электронный ресурс]. URL: <http://shtorm777.ru/fajly-smerti-ili-vy-uzhe-mertvy.html> (дата обращения: 14 августа 2017).
- [12] Katz E., Tamar L. “No More Peace!”: How Disaster, Terror and War Have Upstaged Media Events. *International Journal of Communication* 1.1 (2007): 157—166.
- [13] *Sonnevend J.* Stories without borders. The Berlin Wall and the Making of a Global Iconic Event. OxfordUniversity Press, 2016: 217.
- [14] Volkova I., Kadyrova Sh., Rastorgueva N., Algavi L. From The Silent House memeto The Blue Whale-Game: the story world’s transformation / 4th International Multidisciplinary Scientific Conferenceson Social Sciences & Arts SGEM. 22—31 August, 2017 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sgemsocial.org/> (дата обращения: 18.08.2017).

© Алгави Л.О., Кадырова Ш.Н., Расторгуева Н.Е., 2017

История статьи:

Дата поступления в редакцию: 10 сентября 2017

Дата принятия к печати: 3 октября 2017

Для цитирования:

Алгави Л.О., Кадырова Ш.Н., Расторгуева Н.Е. «Синий Кит»: пять аспектов новостного нарратива // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика*. 2017. Т. 22. № 4. С. 660–668. DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-660-668

Сведения об авторах:

Алгави Лейла Омаровна, кандидат филологических наук, доцент кафедры теории и истории журналистики филологического факультета Российского университета дружбы народов. *Контактная информация:* e-mail: algavi_lo@pfur.ru

Кадырова Шуанат Набиевна, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры теории и истории журналистики филологического факультета Российского университета дружбы народов. *Контактная информация:* e-mail: kadyrova_shn@pfur.ru

Расторгуева Наталья Евгеньевна, кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры теории и истории журналистики филологического факультета Российского университета дружбы народов. *Контактная информация:* e-mail: rastorgueva_ne@pfur.ru

THE BLUE WHALE GAME: THE FIVE DIMENSIONS OF NEWS STORYTELLING

L.O. Algavi, Sh.N. Kadyrova, N.E. Rastorgueva

Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 10/2, Moscow, Russia, 117198

Based on the American researcher Julia Sonnevend's concept of the five dimensions of transnational storytelling, the article examines the consistent patterns of the transformation of local incidents into global news. Authors speculate the possibilities to extrapolate the named concept to unfinished stories of events that are unfolding at the moment. The subjects of the study are the mass-media narratives on the Blue Whale game that transforming before our eyes from the series of local controversial incidents into a transnational news story.

Key words: Blue Whale game, news narrative, news story, storytelling, mythologization, myth, mass-media, mainstream media, social media, Alternate Reality Games

REFERENCES

- [1] Algavi L.O., Al'-Hanaki D.A.-N. Novosti kak razvlechenie v kollaborativnoj zhurnalistike [News as Entertainment in Participatory Journalism]. *Zhurnalistika Rossii v usloviyah perehoda k informacionnomu obshchestvu. Sbornik nauchnykh statej [Journalism in Transition to an Information Society. Collection of scientific papers]*. M.: RUDN, 2016. S. 12–21.
- [2] Algavi L.O., Al'-Hanaki D.A.-N. Funkcii social'nykh media [Functions of Social Media]. *Vestnik RUDN. Seriya «Literaturovedenie. Zhurnalistika» [Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series "Literary Studies. Journalism"]*. 2012. № 3. S. 56–62.
- [3] Arhipova A., Volkova M., Kirzjuk A., Malaja E., Radchenko D., Jugaj E. «Gruppy smerti»: ot igry k moral'noj panike ["Death Groups": from the Game to the Moral Panic]. *Centr social'nogo prognozirovaniya i marketinga [Center for Social Forecasting and Marketing]*. Available at: <http://socioprognoz-ru.1gb.ru/files/File/2017/1493324735929662.pdf> (Accessed: 14 August 2017).

- [4] Budovskaja Ju.V., Volkova I.I. Rasprostranenie mediakontenta v social'nyh media i social'nyh setjah: teorija igr protiv viral'nosti [Distribution of Media Content in Social Media and Social Networks: Game Theory Against Virality]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Moscow State University of Culture and Arts]. 2012. № 5. S. 69—74.
- [5] Volkova I.I. Homo ludens jepohi jekrannyh kommunikacij [Homo Ludens Of The Screen Communication Age]. M.: RUDN, 2014. 271 s.
- [6] V Moldove zapustili novuju igru dlja podroستkov «Rozovyj kit» [The New Game For Teens “Pink Whale” Was Launched In Moldova]. *Actualitati.md* Available at: <http://actualitati.md/ru/sobytiya/v-moldove-zapustili-novuyu-igru-dlya-podroستkov-rozovyj-kit> (Accessed: 14 August 2017).
- [7] Grachev M. Administrator «grupp smerti». Chistoserdechnoe priznanie (audiozapis') [The “Death Group” Admin. Confession. Audio]. *Sankt-Peterburg.ru*. Available at: <https://saint-petersburg.ru/m/society/grachev/353694/> (Accessed: 14 August 2017).
- [8] Kancans Ju. Jekspert: «Sinij kit» — voennaja tehnologija kontrolja za povedeniem [The Blue Whale is the Military Technology to Control Behavior]. *Medicinskij centr imeni D.R. Lunca* [D.R. Lunts Medical Center]. Available at: http://www.nmc-lunc.ru/n_01_05_17nmc.htm (Accessed: 14 August 2017).
- [9] Mursaliev G. Gruppy smerti [The Death Groups]. *Novaja gazeta*. Available at: <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18> (Accessed: 14 August 2017).
- [10] Gloria Perez's Twitter account. Available at: <https://twitter.com/gloriafperez> (Accessed: 14 August 2017).
- [11] Fajly smerti ili vy uzhe mertvy [The Death Files, or You are already dead]. *Shtorm777.ru*. Available at: <http://shtorm777.ru/fajly-smerti-ili-vy-uzhe-mertvy.html> (Accessed: 14 August 2017).
- [12] Katz Elihu, and Tamar Liebes. “No More Peace!”: How Disaster, Terror and War Have Upstaged Media Events. *International Journal of Communication* 1.1 (2007): 157—166.
- [13] Sonnevend Julia. *Stories without borders: The Berlin Wall and the making of a global iconic event.* Oxford University Press, 2016.
- [14] Volkova I., Kadyrova Sh., Rastorgueva N., Algavi L. From The Silent House meme to The Blue Whale-Game: the storyworld's transformation. 4th International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences & Arts SGEM. 22—31 August 2017. URL: <https://www.sgemsocial.org/> (Accessed: 18 August 2017).

Article history:

Received: 10 September 2017

Revised: 25 September 2017

Accepted: 3 October 2017

For citation:

Algavi L.O., Kadyrova Sh.N., Rastorgueva N.E. (2017). The Blue Whale game: Five dimensions of news storytelling. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 22 (4), 660—668. DOI 10.22363/2312-9220-2017-22-4-660-668

Bio Note:

Algavi Leila Omarovna, Candidate of Philology, Assistant professor of the Department of theory and history of journalism. PFUR. *Contacts*: e-mail: algavi_lo@pfur.ru

Kadyrova Shuanat Nabievna, Candidate of Philology, Assistant professor of the Department of theory and history of journalism. PFUR. *Contacts*: e-mail: kadyrova_shn@pfur.ru

Rastorgueva Natalya Evgenevna, Candidate of Philology, Assistant professor of the Department of theory and history of journalism. PFUR. *Contacts*: e-mail: rastorgueva_ne@pfur.ru