

THE ROLE OF ARGOT IN CYBERBULLYING IN SECRET GROUPS

არგოს როლი კიბერბულინგის გასაიდუმლოებულ ჯგუფებში

Taliko Davitadze

PhD student at Batumi Shota Rustaveli State University
Batumi, 35/32 Ninoshvili/Rustaveli str., 6010, Georgia,
+995 555 98 03 48, talikodavitadze@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9435-6195>

Abstract. Social media plays a significant role in communication between people; through personal profiles, individuals can easily get to know each other, form friendships, and find the common interests. Social media also has a "group creation function," where users can join to groups at the discretion of an "admin" or group creator; membership is depend on the group creator's approval. Our research focuses not on cyberbullying itself as a crime, but rather on a specific aspect of it—the role of argot in covert cyberbullying groups. Examining their interactions shows that, despite of their different origins, these two concepts are closely interconnected. The use of argot elements in cyberbullying makes the text more obscure and incomprehensible to outsiders, while it remains easily understandable to members of a specific social group.

Keywords: Argot, Cyberbullying, Internet communication, Social networks.

თალიკო დავითაძე

ბათუმის შოთა რუსთაველის სახელმწიფო
უნივერსიტეტის დოქტორანტი,
ქ. ბათუმი, ნინოშვილის/რუსთაველის ქუჩა 35/32, 6010, საქართველო,
+995 555 98 03 48, talikodavitadze@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-9435-6195>

აბსტრაქტი. სოციალური ქსელი დიდ როლს თამაშობს ადამიანთა შორის კომუნიკაციაში, იქ განთავსებული პირადი პროფილის საშუალებით ადამიანები ადვილად ეცნობიან ერთმანეთს, მეგობრდებიან და საერთო ენასაც ჰპოულობენ. სოციალურ ქსელს აქვს „ჯგუფის შექმნის ფუნქცია“, რომელშიც წევრდებიან მომხმარებლები „ადმინის“ ანუ ჯგუფის შემქმნელის სურვილისამებრ; მასში გაწევრება ჯგუფის შემქმნელის თანხმობაზეა დამოკიდებული. ჩვენი კვლევის საგანი, ცხადია, არის არა საკუთრივ კიბერბულინგი, როგორც ასეთი დანაშაული, არამედ მისი კონკრეტული ასპექტი - არგოს როლი კიბერბულინგის გასაიდუმლოებულ ჯგუფებში. მათი ურთიერთმიმართების შესწავლა აჩვენებს, რომ ეს ორი კონცეფცია, მიუხედავად მათი განსხვავებული ფესვებისა, მჭიდროდ არის დაკავშირებული ერთმანეთთან. არგოტული ელემენტების გამოყენება კიბერბულინგის დროს, ტექსტს უფრო მეტად ბუნდოვანს და გაუგებარს ხდის სხვებისთვის, ადვილად გასაგებს კი კონკრეტული სოციუმის წევრებისთვის.

საკვანძო სიტყვები: არგო, ინტერნეტ კომუნიკაცია, სოციალური ქსელები, კიბერბულინგი.

შესავალი. უძველესი დროიდან მოყოლებული „პირობითი საიდუმლო ენა“ უამრავი გასაიდუმლოებული სოციალური ჯგუფის კომუნიკაციის საშუალებაა. ზეპირ მეტყველებაში არგო, ჟარგონისგან განსხვავებით, სპეციალურად იქმნება წინასწარ განსაზღვრული მიზნით, რათა მოცემული სოციალური ჯგუფის მეტყველება სხვებისთვის გაუგებარი იყოს.

სოციალური ქსელი დიდ როლს თამაშობს ადამიანების კომუნიკაციაში; იქ განთავსებული პირადი პროფილის საშუალებით ადამიანები ადვილად ეცნობიან ერთმანეთს, მეგობრდებიან და საერთო ენასაც მარტივად ნახულობენ. სოციალურ ქსელში კომუნიკაციას დადებითთან ერთად ბევრი უარყოფით მხარეც აქვს. ინტერნეტის საშუალებით ადამიანები რეგისტრირდებიან სხვადასხვა სოციალურ ქსელებში („ფეისბუქი, ინსტაგრამი, ტიკტოკი, ტვიტერი“ და სხვა), რაც არანაირ ხარჯებთან არ არის დაკავშირებული. აღნიშნულ სოციალურ ქსელებში იქმნება უამრავი დახურული ჯგუფი, რომლებშიც ერთიანდებიან საერთო ინტერესის მქონე ადამიანები. ბევრი მათგანი მკაცრად გასაიდუმლოებულია. იდეალური პირობები შეექმნა ე.წ. „გასაიდუმლოებული ჯგუფების“ გავრცელებას, რომლებიც ხშირად არიან „კიბერბულინგის“ ორგანიზატორები.

მიზანი. ჩვენ მიერ ჩატარებული კვლევის მიზანია არგოტული ელემენტების როლის განსაზღვრა კიბერბულინგის შემთხვევების დროს, კერძოდ ის, თუ როგორ ჰქმნიან ახალგაზრდები სოციუმს ონლაინ სივრცეში, სადაც არგოს გამოყენება ერთის მხრივ, ტექსტს უფრო მეტად ბუნდოვანს და გაუგებარს ხდის სხვებისთვის, მეორეს მხრივ კი ადვილად გასაგებს კონკრეტული სოციუმის წევრებისთვის.

ამოცანები. დასახული მიზნის მისაღწევად განვახორციელეთ შემდეგი ამოცანები: არგოს კონცეფციის განხილვა და იმის შესწავლა, თუ როგორ ჰქმნიან მოზარდები სოციალურ ქსელში დახურულ ჯგუფებს? რომელ პლატფორმაზე და რა ფორმით შეიძლება განხორციელდეს კიბერბულინგი? როგორ ხდის არგოტული ელემენტების გამოყენება არსებულ ინფორმაციას ბუნდოვანს კიბერბულინგის დროს სხვა სოციუმის წარმომადგენლებისთვის?

მეთოდები. ემპირიული მასალის მოძიებისას გამოვიყენეთ შემდეგი კვლევის მეთოდები: დაკვირვება, აღწერა და ანალიზი.

შედეგები და მსჯელობა. სოციოლინგვისტიკა (ლინგვისტიკის დარგი) არის დარგთაშორისი დისციპლინა, რომელიც შეისწავლის არგოს და სხვა მსგავს სოციალურ დიალექტებს; ამერიკელი სოციოლინგვისტის უილიამ ლაზოვის სიტყვებით რომ ვთქვათ, ის იკვლევს „ენას მის სოციალურ კონტექსტში“ (ლადარია, 2002: 5).

ტერმინი არგო პირველად საფრანგეთში გაჩნდა, XVIII საუკუნეში, თუმცა გაცილებით გვიან, ვიდრე ტერმინი „ჟარგონი“ - ის დამკვიდრდა ისევ და ისევ კრიმინალური სამყაროს წარმომადგენლების, მათხოვრების და სხვა მარგინალების მეტყველების აღსანიშნავად და ეტიმოლოგიურად უნდა უკავშირდებოდეს ძველ ფრანგულ სიტყვას *argot* - „ლანძღვა“, „ჩხუბი“ (ლომთაძე, 2010: 25).

უახლეს სოციოლინგვისტურ ლიტერატურაში მოცემულ განმარტებებზე დაყრდნობით გვსურს გამოვკვეთოთ ამ უაღრესად მნიშვნელოვანი და საინტერესო სოციოლინგვისტური მოვლენის ძირითადი ნიშნები. ესენია:

1. „არგო ჩაკეტილი სოციალური ჯგუფების ჟარგონია და იხმარება დანარჩენი საზოგადოებისგან იზოლაციის მიზნით, მაგალითად: აზარტული თამაშების მოყვარულთა, ქურდების, ხულიგნების და სხვა კრიმინალური დაჯგუფებების ჟარგონები, რომლებიც ქმნიან ე.წ. „დამნაშავეთა ენას“, რომლებსაც ზოგჯერ არგოს (ფრ. argot) უწოდებენ (კენჭიაშვილი, 2012: 15).

2. არგო პირობითი ენაა. მას ხშირად მიმართავენ კონსპირაციის მიზნით, არალეგალური მუშაობის, კრებების, შეთქმულების დროს. არგოტიზმის ცოცხალი ნიმუშია პაროლი (საიდუმლო კოდი) და/ან „თავისიანის“ სიმბოლო - გარკვეულ წრეებში წინასწარ შემუშავებული საიდუმლო სიტყვა ან გამოთქმა (კენჭიაშვილი, 2012: 16).

3. სასაუბრო ენაში არგოს აღქმის საკითხი განისაზღვრება გამოყენების სფეროთი (ჯაში, 2002 :73).

4. „არგო არის მეორადი კომუნიკაციის ხერხი, პარაზიტული, რომელიც გულისხმობს საერთო ენის გამოყენებას. არგო განსაზღვრული სოციალური კომუნიკაციის საშუალებაა და ასახავს სუბიექტის პირად დამოკიდებულებას ადრესატისა და მეტყველების ობიექტისადმი (ჯაში, 2002: 74).

სოციალური ქსელის მომხმარებლები ვირტუალურ სამეგობრო წრეში იმატებენ თანატოლებს, აზიარებენ ინფორმაციას, განათავსებენ ფოტოებსა და ვიდეოებს, თამაშობენ ვირტუალურ თამაშებს, საუბრობენ ჩატში... თითქოს უწყინარი ჩამონათვალია, თუმცა... ისინი, ამავდროულად, ასაჯაროებენ თავიანთ პერსონალურ ინფორმაციას (ასაკს, მისამართს, ტელეფონის ნომერს, სკოლას) და ხშირ შემთხვევაში იმ ადგილებს, სადაც მათ უწყვეტ სიარული, იქნება ეს სპორტული მოედანი, კინოთეატრი, სანაყინე თუ სხვა.

როგორც ცნობილია, კიბერ დაშინების პლატფორმები შეიძლება იყოს:

- სოციალური მედია პლატფორმები;
- შეტყობინებების პროგრამები;
- ონლაინ თამაშების თემები;
- ონლაინ ფორუმები და კომენტარების სექციები;
- ტექსტური შეტყობინებები. (Kirkby, 2024).

მკვლევარი თ. რაზმაძე გამოყოფს ბულინგის ოთხ ტიპს, ესენია: ფიზიკური, ფარული, ვერბალური და კიბერბულინგი. განვიხილოთ თითოეული მათგანი:

1. ფიზიკური ბულინგი - ბულინგის ყველაზე ძალადობრივი ფორმა, რომელიც გულისხმობს ფიზიკური ზიანის მიყენებას, ან მის მცდელობას. მისი ფორმებია: ჩხუბი, თმის მოქაჩვა, პირადი ნივთების განზრახ დაზიანება და სხვა;

2. ფარული ბულინგი - ეს არის მორალური და ემოციური ძალადობის ფორმა, რომელიც პირდაპირ არ არის მიმართული ობიექტისადმი. მაგალითად: ტყუილები, ჭორების გავრცელება, სხვა პირებთან დამცირება, პიროვნების სოციალურ იზოლაციაში მოქცევა და სხვა;

3. ვერბალური ბულინგი - არის ბულინგის ყველაზე გავრცელებული ფორმა. ამ შემთხვევაში ობიექტის დამცირებას და მასზე ძალადობას აქვს ვერბალური ხასიათი. მისი ფორმებია: დაცინვა, შეურაცხყოფა, ღირსების შელახვა, დაშინება;

4. კიბერ-ბულინგი – განსხვავდება ბულინგის სხვა ფორმისაგან, რამეთუ ის სექსუალურ მიზნებს უკავშირდება, თუმცა ტრადიციული „ბულინგის“ მსგავსად, შესაძლოა მოიცავდეს დამამცირებელი სახელების შერქმევას, თავდასხმასა და შანტაჟის სერიოზულ საფრთხეებს (რაზმაძე, 2019: 26)

კიბერბულინგს არ გააჩნია საზღვრები და კონკრეტული სოციუმი, მისი მსხვერპლი შეიძლება იყოს ნებისმიერი ასაკის, სქესის, პროფესიის ადამიანი, თუმცა „ხშირ

შემთხვევაში ტრადიციული ბულინგის ტიპური მსხვერპლი არის არასრულწლოვანი, რომელსაც არ აქვს საშუალება დაიცვას თავი თანატოლებისგან ან უფროსებისგან, რომლებიც აღნიშნულ ვითარებას ზეწოლის განსახორციელებლად იყენებენ“ (Nozadze, 2017: 47).

ჩვენი კვლევის საგანი, ცხადია, არის არა საკუთრივ „კიბერბულინგი“, როგორც დანაშაული, არამედ კიბერბულინგის მონაწილეები, როგორც კონკრეტული სოციუმის წევრები და მათ შორის კომუნიკაციის ფორმები, როგორც სოციოლექტები. კომუნიკაციის პროცესში გამოიყენება როგორც ვერბალური, ისე არავერბალური საშუალებები: ფოტოები, ვიდეოები, ხმოვანი შეტყობინებები, ჭორები, ფოტომონტაჟი, დეზინფორმაცია. კონკრეტული სოციუმის წევრები იყენებენ ასევე „ჰემთეგებს“. მოცემული ჩამონათვალი გახლავთ კონკრეტული ჯგუფისთვის გასაიდუმლოებული, რაც ასევე ნიშნავს და გულისხმობს იმას, რომ გამოყენებულია „პირობითი საიდუმლო ენა“ და როგორც არგო, თავისი ბუნებიდან გამომდინარე, ინფორმაციას მეტად ბუნდოვანს ხდის სხვა დანარჩენისთვის.

კონკრეტული სოციუმის წევრები, სოციოკულტურული გარემოდან გამომდინარე, ყოველთვის ცდილობდნენ გამოეყენებინათ კომუნიკაციის ალტერნატიული საშუალებები. ხაზგასმით უნდა აღინიშნოს, რომ ზეპირმეტყველების დროს გამოყენებულ ენას, რომელიც მხოლოდ კონკრეტული სოციუმის წევრებისთვის იყო და არის გასაგები, სხვებისთვის კი გაუგებარია ან ამოუცნობი - არგოს ვუწოდებთ, ხოლო წერილობითი კომუნიკაციის პროცესში გამოყენებულ „წერილობით საიდუმლო ენას“ - კრიპტოგრაფიას. აღსანიშნავია, რომ არგოტული ელემენტების ხშირი გამოყენება განსაკუთრებით შესამჩნევია ინტერნეტ სივრცეში, „გასაიდუმლოები ჯგუფების“ მიერ გამოყენებული ენის კვლევისას.

კიბერბულინგის მონაწილე ბიჭები და გოგონები ერთმანეთისგან ქცევის მახასიათებელი სტილის მიხედვით განსხვავდებიან, რაც გულისხმობს შემდეგს:

➤ ბიჭები, ხშირად მიმართავენ ისეთ ხერხებს, როგორიცაა: ქილიკი, მუქარა, დაშინება, შანტაჟი, გამოძალვა;

➤ გოგონები კი: პირადი ინფორმაციის გაზიარება, გაჭორვა, დაბრალება;

კიბერბულინგი ხორციელდება შემდეგი სარბიელის მიხედვით:

- ✓ სოციალური ქსელები;
- ✓ მოკლე-ტექსტური შეტყობინებები;
- ✓ ელექტრონული ფოსტა;
- ✓ ონლაინ თამაშები;
- ✓ ფორუმები;

კიბერბულინგის გავრცელებულ ფორმას და ტაქტიკას წარმოადგენს სიძულვილის ენის შემცველი/დამცინავი კონტენტის გავრცელება - სიძულვილის, დაცინვის, დამცირების, მუქარის შემცველი შეტყობინების ან პოსტის გავრცელება, რომელიც ეხება:

- ადამიანის სოციალურ მდგომარეობას;
- რასას;
- რელიგიას;
- ეთნიკურ წარმომავლობას;
- კულტურულ თავისებურებებს;
- პოლიტიკურ შეხედულებებს;
- ადამიანის პირად თვისებებს;
- გარეგნობას;
- ჩაცმულობას და სხვა მისთანანი.

კიბერაგრესორები ბულინგის დროს სხვადასხვა სოციალურ პლატფორმებზე, ხშირად იყენებენ ცრუ (“Fake”) ანგარიშებს. ონლაინ კონფიდენციალურობა აუცილებელია

იმისათვის, რომ დავიცვათ ჩვენი პირადი ინფორმაცია ისეთი შესაძლო თავდასხმებისგან, როგორცაა მაგალითად დოქსინგი. იგი ეხება ინტერნეტში გამოყენებულ ტექნიკას, რომელიც მოიცავს პიროვნების შესახებ პირადი ინფორმაციის შეგროვებას და გამოქვეყნებას მათი თანხმობის გარეშე, რასაც დაზარალებულისთვის შეიძლება სერიოზული შედეგები მოჰყვეს, მაგალითად: შეიძლება გამოიწვიოს კონფიდენციალობაში შეჭრა, შევიწროება, შანტაჟი.

მოზარდებში კიბერბულინგი სხვადასხვა ფორმით შეიძლება განხორციელდეს, ესენია: „შევიწროება“, „შანტაჟი“, „გარიყვა“, „იმპერსონიზაცია“, „ქეთფიშინგი“.

კიბერბულინგის თვალსაზრისით, ონლაინ თამაშების კიდევ უფრო მძიმე ფორმაა ე.წ. თამაში-გამოწვევები (Challenge), რომლებიც ბოლო ათწლეულის მანძილზე შეიქმნა და ბავშვთა თვითდაზიანებები და თვითმკვლელობები გამოიწვია. ასეთი თამაში-გამოწვევებია:

- "ლურჯი ვეშაპი",
- "მომო",
- "ჩარლი-ჩარლი",
- "მარილისა და ყინულის გამოწვევა",
- "დარიჩინის გამოწვევა" და სხვა.

ინტერნეტსაფრთხეებზე საუბრისას უნდა ვახსენოთ ძალადობის კიდევ ერთი უსასტიკესი ფორმა, რომელსაც მართული სუიციდური თამაშები ეწოდება. ასეთ თამაშებს ზრდასრული ადმინისტრატორები წინამძღოლობენ, რომელთა მიზანსაც მოზარდების გამოწვევა, თამაშში ჩათრევა, მათი ზეგავლენის ქვეშ მოქცევა, მათი მართვა და კონტროლი წარმოადგენს, რასაც, ასევე, მოზარდთა თვითდაზიანებამდე, უარეს შემთხვევაში კი თვითმკვლელობამდე მივყავართ. მსოფლიოში ყველაზე ფართოდ გავრცელებულ სუიციდურ თამაშს წარმოადგენს „ლურჯი ვეშაპი“ ან ზოგიერთ ქვეყანაში „ლურჯი ვეშაპის გამოწვევა“.

„ლურჯი ვეშაპის“ (რუს. „Синий кит“. ინგ. „Blue Whale“) შესახებ, რომელიც მთლიანად სოციალური ქსელის ფენომენია, ჯერჯერობით ძალიან მწირი ცნობები მოიპოვება; თამაში შეიქმნა 2013 წელს, ერთ-ერთი უნივერსიტეტის ფსიქოლოგიის სპეციალობიდან გარიცხული, ვინმე ფილიპ ბუდეიკინის (ფსევდონიმი ფილიპ „ლისი“) მიერ. როგორც თვითონ ამტკიცებს, მისი მიზანი იყო „საზოგადოების გაწმენდა“ იმ ადამიანებისაგან, რომლებსაც, მისივე აზრით, არანაირი ღირებულება არ გააჩნიათ. ის 2016 წლის 15 ნოემბერს დააკავეს. (ვიკიპედია, თ.გ.). აღნიშნული სუიციდური თამაში პირველად მოხსენიებული იყო რუსეთში, 2013 წელს.

ტერმინი „ლურჯი ვეშაპი“ მომდინარეობს ნაპირზე გამორიყული ვეშაპების ფენომენისაგან, რომელიც თვითმკვლელობის სიმბოლოდაა მიჩნეული. თამაში დაფუძნებულია მონაწილეებსა და კურატორებს შორის დახურულ სოციალურ სივრცეში ვერბალურ ურთიერთობაზე. იგი მოიცავს დავალებების სერიას, რომლებსაც კურატორები იძლევიან. ზოგიერთი დავალება მოთამაშის თვითდაზიანებამდე მიყვანასაც გულისხმობს; უკანასკნელი დავალებაა თვითმკვლელობის განხორციელება. დავალებების სერია, რომელთა შესრულებაც 50 დღეში უნდა დასრულდეს თვითმკვლელობით, მოიცავს დილის 4:20 სთ-ზე გაღვიძებას, სხვადასხვა ტიპის დავალების შესრულებას. თამაშის მონაწილეები ვალდებული არიან პარალელურად უსმინონ მუსიკასა და უყურონ ვიდეოს, რომლებსაც მათ კურატორები უგზავნიან. რომელიმე პირობის შეუსრულებლობა მთავრდება მოთამაშის გარიცხვით, რომელსაც მკაცრად ეკრძალება თამაშთან დაკავშირებული ნებისმიერი დეტალის გასაჯაროება. წინააღმდეგ შემთხვევაში მას ემუქრებიან ახლობლების მკვლელობით. თამაშთან დაკავშირებული თვითმკვლელობის პირველი შემთხვევა 2015 წლის მიწურულს, რუსეთში მოხდა და თანდათან გავრცელდა პოსტსაბჭოურ ქვეყნებში.

„ლურჯი ვეშაპი“ არ არის არც აპლიკაცია და არც ინტერნეტზე დაფუძნებული რაიმე თამაში. აღნიშნულ თამაშში ჩასართველაად მომხმარებლებს ეგზავნებათ ბმული სოციალური მედიის დახურული ჯგუფების საშუალებით;

თამაშში ჩართვისთვის კურატორები, საგანგებოდ, სუსტი ფსიქოლოგიის მოზარდებს ირჩევენ; „მსხვერპლის“ მოსამებნად ისინი აკეთებენ საჯარო პოსტებს, ჰემთეგებს/საკვანძო სიტყვებს, რითიც მათ ყურადღებას მარტივად იქცევენ.

„ლურჯი ვეშაპის“ თამაშის კონტექსტის შესწავლისას მნიშვნელოვანია გავითვალისწინოთ ის, თუ რომელი სოციალური მედიის პლატფორმა ან ვებსაიტი გამოიყენება.

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, დავალებების სერია მოიცავს 50 დღეს და ამ პერიოდის მანძილზე მომხმარებლებს არ აქვთ უფლება გამოვიდნენ თამაშიდან თავიანთი სურვილით, რადგან აუცილებელი პირობაა, რომ თამაში ბოლომდე დაასრულონ. გთავაზობთ გამოწვევის მანძილზე გაცემული, ყველაზე ხშირად გამოყენებული დავალებების სიას:

1. ხელზე გამოკვეთეთ საპარსით "f57", გაუგზავნეთ ფოტო კურატორს.
2. გაიღვიძეთ 4.20 საათზე და უყურეთ საშინელ ვიდეოებს, რომლებსაც კურატორი გიგზავნით.
3. დაიჭერი მკლავი საპარსით ვენების გასწვრივ, მაგრამ არც ისე ღრმად, მხოლოდ 3 ჭრილობა; გაუგზავნე ფოტო კურატორს.
4. დახატეთ ვეშაპი ფურცელზე; გაუგზავნეთ ფოტო კურატორს.
5. თუ მზად ხართ „ვეშაპად გადაიქცეთ“ ფეხზე გამოკვეთეთ „ღიახ“.

შემდეგ ეტაპზე გადასვლის დავალება :

1. ხელზე ამოკვეთეთ "f40", გაუგზავნეთ ფოტო კურატორს.
2. ჩაწერეთ „#i_am_whale“ თქვენს VKontakte სტატუსში.

უნდა დაძლიო შენი შიში:

1. გაიღვიძეთ 4:20 საათზე და წადით სახურავზე (რაც უფრო მაღალი იქნება, მით უკეთესი).
2. საპარსით ხელზე გამოკვეთეთ ვეშაპი და გაუგზავნეთ ფოტო კურატორს.
3. უყურეთ საშინელებათა ვიდეოებს მთელი დღის მანძილზე.
4. მოუსმინეთ მუსიკას, რომელსაც "ისინი" (კურატორები) გიგზავნიან.
5. ტუჩის მოჭრა.
6. ნემსით ხელი ბევრჯერ დაისერეთ.
7. გაუკეთე რამე მტკივნეული საკუთარ თავს.
8. ადით ყველაზე მაღალ სახურავზე, რაც შეგიძლიათ და ცოტა ხნით დადექით კიდეზე.
9. გადადით ხიდეზე და დადექით კიდეზე.
10. ადით ამწეზე ან თუ ვერ ახვალთ, მაინც სცადეთ ამის გაკეთება.

კურატორი ამოწმებს სანდო ხარ თუ არა.

1. ისაუბრე „ვეშაპთან“ (სხვა მოთამაშესთან, ისეთთან, როგორც თქვენ ხართ ან კურატორთან სკაიპში).

2. ადი სახურავზე და დაჯექი კიდეზე ჩამოკიდებული ფეხებით.

კიდევ ერთი დავალება:

1. საიდუმლო დავალება.
2. გამართეთ შეხვედრა "ვეშაპთან".

3. კურატორი გეტყვიტ თქვენი გარდაცვალების თარიღს და თქვენ უნდა მიიღოთ იგი.

4. გაიღვიძეთ 4:20 საათზე და წადით ლიანდაგზე (ეწვიეთ ნებისმიერ რკინიგზას, რომელიც შეგიძლიათ ახლო-მახლოს იპოვოთ).

5. არავის დაელაპარაკო მთელი დღე.

6. დადევნი ადრე, რომ "ვეშაპი ხარ".

7. ყოველდღე იღვიძებ 4:20 საათზე, უყურებ საშინელებათა ვიდეოებს, უსმენ მუსიკას, რომელსაც "ისინი" გიგზავნიან, დღეში ერთ ჭრილობას იყენებ სხეულზე, ესაუბრები" ვეშაპს".

8. გადახი მაღალი შენობიდან. „წაიღე შენი სიცოცხლე“. (Mukhra, Baryah, Krishan & Kanchan, 2019)

მიუხედავად იმისა, რომ ამ აღნიშნულმა თამაშმა მასობრივი საინფორმაციო სამსახურების მნიშვნელოვანი ყურადღება მიიპყრო, ამ დრომდე ძალიან ცოტა, სანდო დამამტკიცებელი საბუთი მოიპოვება თამაშის არსებობის შესახებ. სოციალურ ქსელებში გავრცელებული იყო თვითმკვლელობის ჭრილობების ფოტოსურათები და თამაშის ჰეშთეგები. „ლურჯი ვეშაპის“ არსებობა საქართველოს ხელისუფლებას ოფიციალურად ამ დრომდე არც ერთხელ არ დაუდასტურებია. ამავე დროს, გამოვლენილია რამდენიმე შემთხვევა თვითმკვლელობისა, რაც მსხვერპლის აღნიშნული მომაკვდინებელი გასაიდუმლოებული ჯგუფის წევრობაზე გვაფიქრებინებს.

ერთ-ერთი შემთხვევა დაფიქსირდა 2017 წელს, გარდაცვლილი 13 წლის ბავშვის მშობელი ნანა ბერძენიშვილი წერს: „2017 წელს ჩემმა 13 წლის ქალიშვილმა თვითმკვლელობით დაასრულა სიცოცხლე, ეს იყო მაღალი სართულიდან ნახტომი. აღიძრა საქმე თვითმკვლელობამდე მიყვანის მიზნით, ორი წელი და ერთი თვე არის გასული, საქმე მიმდინარეობს, არ არის გახსნილი. უამრავი ვერსია განიხილება, ერთ-ერთი არის „ლურჯი ვეშაპი“. ბავშვები რომლებიც არიან ასეთი თამაშების მსხვერპლნი, სწრაფად იცვლიან დამოკიდებულებას გარესამყაროს მიმართ და ხდებიან უფრო ჩაკეტილები, მათ უჭრებათ ინტერესი ყველაფრის მიმართ, არა აქვს მნიშვნელობა ცეკვაა თუ ხატვა, ხშირ შემთხვევაში ძალიან მალე ჩამოშორდებიან თავიანთ მეგობრებს და უფრო მეტ დროს ატარებენ ონლაინ სივრცეში.

გოგონების შემთხვევაში „ლურჯი ვეშაპის“ ერთ-ერთი დავალებაა თვითდაზიანება; გოგონები ხშირად იცვლიან ტანისამოსის სტილს და იწყებენ შედარებით დახურული ტანისამოსის ტარებას, რათა ნაკაწრები არ გამოჩნდეს; ბიჭების შემთხვევაში, უმეტესად, თვითდაზიანებები შეინიშნება ფეხზე. ყველაზე მეტად მენტორები ზაფხულის განმავლობაში აქტიურდებიან. ზაფხულის დროს ბავშვი არის ყველაზე მოწყვლადი, იმ თვალსაზრისით, რომ მას მეტი დრო აქვს ონლაინ სივრცეში გასატარებლად. ხშირად პოტენციური მსხვერპლისგან გაგვგონია: ვთამაშობ ლურჯ ვეშაპს, მაგრამ მაინც, ბოლომდე ვერ გამიყვანენ, მე თავს არ მოვიკლავო...

დილის საათებში, განსაკუთრებით კი ორ, სამ და ოთხ საათზე, თუ კი ბავშვი არის ონლაინ, ან ცდილობს ტელეფონი მასთან ახლოს ჰქონდეს, ეს უკვე გვაფიქრებინებს იმაზე, რომ ბავშვი შეიძლება ჩართული იყოს მსგავსი სახის თამაშებში. ტელეფონთან განსაკუთრებული მიჯაჭვულობა, სკოლაში სწრებადობის კლება და ყველაფრის მიმართ ინტერესის გაქრობა - ეს უკვე არის მშობლისთვის ნიშანი, რომ განგაში ატეხოს.

ერთ-ერთი ორგანიზატორი, ვინც ეს თამაში შექმნა, ასეთ ბავშვებს მოიხსენიებს როგორც „გენეტიკურ ნაგავს“. თქვენ გგონიათ რომ ამ ადამიანებმა ძალიან ბევრი იციან თქვენს შესახებ? არა! ისინი მუდმივად გიკავშირდებიან და გესაუბრებიან იმაზე, თუ სად ცხოვრობთ, რომელ სკოლაში დადიხართ, რა ჰქვიათ თქვენს მშობლებს, რა ჰქვიათ თქვენს თანაკლასელებს, ამ ყველა დეტალს მათ თქვენ აწვდით თავის დროზე, რადგანაც ისინი

ღამე გიკავშირდებიან და გთხოვენ, რომ რაღაც კონკრეტულ შეკითხვებზე პასუხი გასცე“ (ნანუკას არხი, 2019).

როგორ ახერხებენ კურატორები, თამაშის ადმინები, მსხვერპლის შესახებ ინფორმაციის მოძიებას? როგორც მკვლევრები აღნიშნავენ, სქემა მარტივია: დახურულ ონლაინ ჯგუფებში, სადაც თინეიჯერები ერთმანეთს ხშირად უზიარებენ ინფორმაციას მათი ყოველდღიური ცხოვრების შესახებ, ისეთი როგორცაა: სკოლა, სპორტი, ინტერესები - ხშირად საუბრობენ ასევე დეპრესიაზე, მარტობაზე და თვითმკვლევლობაზე; ადმინები გზავნიან „ვირუსულ ბმულს“, რომლის საშუალებითაც კურატორები ადვილად ახერხებენ მსხვერპლის შესახებ ყველა ინფორმაციის მოპოვებას: „თამაში იწყება „ვირუსული ლინქით“ საიდუმლო ჩატიტ ჯგუფში – ეს არის ვირუსის ფორმა, რომელიც კითხულობს და ინახავს ყოველწუთიერ დეტალს, რომელიც დაკავშირებულია სმარტფონზე. შედეგად, ყველა პირადი მონაცემი, მათ შორის ბრაუზერის ისტორია, ელექტრონული ფოსტის ანგარიშები და პაროლები, კონტაქტები, ფოტოები და ვიდეოები ხელმისაწვდომი ხდება კურატორებისთვის“ (Mukhra, Baryah, Krishan & Kanchan, 2017: 285–289).

დასკვნა. სხვადასხვა საკომუნიკაციო სივრცეში არგო განსხვავებულად ყალიბდება. ჩვენი აზრით, *ინტერნეტ სივრცეში მოქმედი დახურული და გასაიდუმლოებული ჯგუფებიც კომუნიკაციის დროს არგოტულ ელემენტებს გამოიყენებენ.*

ზემოთ განხილული, კიბერბულინგის ერთ-ერთი სახეობის, „ლურჯი ვეშაპის“ შემთხვევაში არგოს თვალსაზრისით ჩვენთვის განსაკუთრებით *ყურადსაღები ნიშნებია:*

1. თამაშის მონაწილეთა გასაიდუმლოებული კავშირი;
2. თამაშის წესები, რომელიც ერთ დიდ რიტუალს ემსგავსება;
3. ფინალი, თვითმკვლელობით დასრულება.
4. მენტორები მონაწილეებზე ზემოქმედებას ახდენენ საშიში ვიდეოებით, ხმოვანი შეტყობინებებით და სხვა ვერბალური საშუალებით, ჯგუფის წევრების ფსიქიკაზე ზემოქმედებით, დაშინებით, დაშანტაჟებით. იქიდან გამომდინარე, რომ მონაწილეები დიდი შიშის და ზეგავლენის ქვეშ ექცევიან, ხშირად ვერავის უზიარებენ თავიანთ განცდებს მოსალოდნელი საფრთხის შესახებ, რადგანაც ჰგონიათ, რომ თუ დახმარებას ვინმეს სთხოვენ, მენტორი ოჯახის წევრებს დაუხმარებს.

5. დახურულ სოციალურ სივრცეში, რომელიც თამაშის მონაწილეთა და მენტორთა სახითაა წარმოდგენილი, ენის უმთავრესი დანიშნულებაა არა იმდენად წმინდა საკომუნიკაციო ფუნქციის შესრულება, არამედ მონაწილეთა შეკვრა, ერთ დახურულ ჯგუფში გაერთიანება და სხვა სოციალური ჯგუფისგან განსხვავება.

გამოყენებული ლიტერატურა

ვიკიპედია. (თ.გ.). *ლურჯი ვეშაპი (თამაში)*. მოძიებულია ვებგვერდიდან: [https://ka.wikipedia.org/wiki/ლურჯი_ვეშაპი_\(თამაში\)](https://ka.wikipedia.org/wiki/ლურჯი_ვეშაპი_(თამაში))

კენჭიაშვილი, ნ. (2012). *სოციალური დიალექტის ფუნქციონირების საკითხისათვის*. საკონფერენციო მოხსენება. თბილისი: ივ. ჯავახიშვილის უნივერსიტეტის გამომცემლობა.

ლაღარია, ნ. (2002). *სოციოლინგვისტიკა*. თბილისი: გამომცემლობა „მეცნიერება“.

ლომთაძე, თ. (2010). *თანამედროვე ქართული სოციოლექტები*. თბილისი: გამომცემლობა „მერიდიანი“.

ნანუკას არხი. (3 ოქტომბერი, 2019). *სხვა ნანუკა - ბურუსით მოცული ამბები*. [ვიდეო]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7V1cXgl17gg>

- რაზმაძე, თ. (2019). *კიბერბულინგი ინტერნეტის გავლენა ბავშვებზე და მოზარდებზე*. თბილისი: გამომცემლობა „მატიანე“.
- ჯაში, ქ. (2002). თანამედროვე ფრანგული სასკოლო არგო და მისი სტილისტურ-კომუნიკაციური ფუნქციები. *ენა, თარგმანი, ლიტერატურა. სამეცნიერო შრომათა კრებული*. VIII.
- Kirkby, A. (2024). *Cyberbullying: The Digital World, a Cyber Bullies Playground*. Retrieved from <https://www.more4kids.info/15429/a-guide-to-cyberbullying/>
- Nozadze, D. (2017). Cyber bullying – violence of online world. *Scientific and Practical Cyber Security Journal (SPCSJ)* 1.
- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2017). 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime?. *Science and Engineering Ethics*. 25(4).
- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2019). 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime?. *Sci Eng Ethics*. 25(1). pp. 285-291. Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29129013/>

REFERENCES

- vik'ip'edia [Wikipedia]. (n.d.). *lurji veshap'i (tamashi) [„Blue Whale“ game]*. Retrieved from [https://ka.wikipedia.org/wiki/lurji_veshap'i_\(tamashi\)](https://ka.wikipedia.org/wiki/lurji_veshap'i_(tamashi))
- k'ench'iashvili, n. (2012). *sotsialuri dialekt'is punktsionirebis sak'itkhisatvis [For the issue of the functioning of social dialect]*. Conference report. Tbilisi: Iv. Javakhishvili State University Publishing House.
- ladaria, n. (2002). *sotsiolingvist'ik'a [Sociolinguistics]*. Tbilisi: Publishing House „Metsniereba“.
- lomtadze, t. (2010). *tanamedrove kartuli sotsiolekt'ebi [Modern Georgian Sociolects]*. Tbilisi: Publishing House „Meridiani“.
- nanuk'as arkhi [Nanuka's Channel]. (3 okt'omberi, 2019). *skhva nanuk'a - burusit motsuli ambebi [Another Nanuka - News that Came Through the Mist]*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7V1cXgl17gg>
- razmadze, t. (2019). *k'iberbulingi int'ernet'is gavlena bavshvebze da mozardebze [Cyberbullying: The impact of the Internet on children and adolescents]*. Tbilisi: Publishing House „Matiane“.
- jashi, k. (2002). *tanamedrove pranguli sask'olo argo da misi st'ilist'ur-k'omunik'atsiuri punktsiebi [Modern French School Argo and Its Stylistic-Communicative Functions]*. *ena, targmani, lit'erat'ura. sametsniero shromata k'rebuli [Language, Translation, Literature. Collection of scientific papers]*. VIII.
- Kirkby, A. (2024). *Cyberbullying: The Digital World, a Cyber Bullies Playground*. Retrieved from <https://www.more4kids.info/15429/a-guide-to-cyberbullying/>
- Nozadze, D. (2017). Cyber bullying – violence of online world. *Scientific and Practical Cyber Security Journal (SPCSJ)* 1.
- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2017). 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime?. *Science and Engineering Ethics*. 25(4).
- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2019). 'Blue Whale Challenge': A Game or Crime?. *Sci Eng Ethics*. 25(1). pp. 285-291. Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29129013/>