

Обобщенная информация об особенностях популярной субкультуры «Дед инсайд» - dead inside. Особенности и возможные негативные явления.

«Дед инсайд» (от англ. dead inside) - это геймерский мем, породивший субкультуру из «мертвых внутри» подростков. Если ранее депрессивных тинейджеров называли эмо и готами, то сейчас такие личности называют себя «дед инсайд».

«Дед инсайды» - молодежная субкультура дотеров-анимешников, которые считают себя «мертвыми внутри». В мемах этот образ высмеивается с помощью каламбура Dead – «дед» «Дед инсайдом» называют тех, кто опустошен внутри и склонен к апатии.



Дед инсайд - это кто и как его увидеть?

Типичные представители движения отличаются следующим:

1. Играют в Dota 2.
2. Смотрят на Twitch стримы по Dota, но особенно им нравится стример Илья Alohadance Коробкин.
3. Фанатеют от аниме «Токийский гуль».

4. Ставят на аватарки соцсетей Канеки Кена, героя из вышеназванного сериала.
5. Подражают Канеки Кену внешне. Отращивают челку, красят волосы в белый или черный цвет.
6. Слушают грустный реп, опенинги из аниме или тяжелый рок.
7. Все шутки на тему смерти, печали и депрессии.
8. Общаются токсично, любят заканчивать диалог фразой «Мне [плевать], я дед инсайд».
9. Иногда делают татуировки с подписью «Dead inside».

Характерной чертой «дед инсайда» является любовь к МОБА-игре Dota 2 и аниме, в частности к манге «Токийский гуль». В одежде «дед инсайдов» преимущественно темные оттенки.

Справочно:

В центре сюжета «Токийского гуля» противостояние людей и гулей - существ, которые выглядят как люди, но при этом могут питаться только человеческой плотью или другими гулями. Главный герой — Канеки Кен — по воле случая становится получеловеком-полугулем и изо всех сил старается сохранить связь с миром людей, при этом находясь среди гулей. По ходу развития сюжета он преодолевает немало испытаний, в том числе переживает пытки. Вообще, в "Токийском гуле" достаточно много жестоких и кровавых сцен. Весь сериал автор пытается показать атмосферу уныния и безысходности.

В Dota у каждого игрока есть статистика, которая показывается в виде пятиугольника. Соответственно если пятиугольник маленький, то человек плохо играет. Особенностью игры является «унижение» участниками друг друга.

Подростки, относящие себя к «дед инсайд» слушают XXXTentacion, Lil Peep, опенинги из аниме, грустную музыку, тяжелую музыку.

Политические взгляды отсутствуют.

Возможные негативные явления

Социологи отмечают, что в текстах всех «депрессивных» субкультур присутствует образ «мертвого героя», вернувшегося из потустороннего мира, чтобы завершить свои земные дела: месть защита угнетенных, любовь и т.д. Канеки Кен, ставший наполовину гулем после пересадки органов, внутренне меняется после жестокого плена и решает уничтожать тех, кто представляет угрозу для общества. А знаковая фигура для готов — рок-музыкант из фильма «Ворон», восстает из мертвых, чтобы отомстить. Образ мертвого героя влечет за собой депрессивную самоидентификацию у представителей

«депрессивных» субкультур. Они ассоциируют себя с героем, восставшим из мертвых, которому нет места в обществе «нормальных». «Дед инсайды» не являются исключением — они противопоставляют себя остальным за счет безучастности, равнодушия или даже презрения к позитивным эмоциям. С учетом подвижной психики подростка, исключительно индивидуально, субкультура может оказать деструктивное влияние на состояние личности, ввести подростка в состояние депрессии, либо стимулировать депрессию.



Канеки Кен

Большинство представителей субкультуры - подростки. Они находятся в возрасте, когда все проблемы воспринимаются в штыки и, нередко, случается неразделенная любовь. Дед инсайды проводят параллели с Канеки Кеном, который находится в депрессии и испытаниях, но становится сильнее.

Зачастую дети сбегают в субкультуры из-за нехватки внимания родителей, считают эксперты. В семье отсутствуют тепло и близость, а потому подростки ищут это вне дома. В наше время чаще всего происходит поиск в соцсетях. Дети метафорически кричат у себя в профиле, что они ощущают опустошение и безысходность: выкладывают на стену грустные треки, прикрепляют печальные картинки и всячески пытаются привлечь внимание высказываниями о смерти.

Такие игры, как Dota разрабатываются с прицелом на долгое удержание игрока у экрана, и действительно намного эффективнее действуют на подростка. Специфика подростковой нейрофизиологии в том, что мозг всегда будет выбирать те стимулы, которые легче получить. Прогнозирование отложенного вознаграждения в этом возрасте всегда проигрывает, если есть возможность получить вознаграждение легко и быстро. Этим вознаграждением могут быть эмоции от победы или полученный в игре ранг. Однако если у подростка

здоровый климат в семье, есть жизненные цели и интересы (которые могут касаться и игр, сейчас киберспорт действительно может быть источником заработка), подросток обладает навыками здоровой эмоциональной регуляции, то он наверняка поймет, что если из-за игры или аниме у него портится настроение, то это стоит ограничить, чтобы не делать себе хуже.

Подростки - группа риска по психическому неблагополучию, потому что именно в этом возрасте возникают первые испытания, которые человек в дальнейшем проходит многократно. Влюбленности, расставания, экзамены, конфронтация с собой и обществом - все это человек не раз проходит в течение жизни, но именно в подростковом возрасте это случается впервые. Появление субкультур, объединяющих подростков с эмоциональными трудностями, обусловлено потребностью ребят в признании, одобрении и внимании.

Проблемой является то, что в таких сообществах они получают подкрепление именно этого неадаптивного поведения - самоповреждений, агрессивности, избегающего поведения. Это поведение становится предметом внимания и сочувствия, поэтому подсознательно ребята, не обладающие достаточным уровнем навыков эмоциональной регуляции и уже страдающие психическими расстройствами, закрепляют это поведение как предпочтительное.

1000 минус 7

Математический пример «1000 минус 7» стал для поклонников аниме «Токийский гуль» со страданиями. Вскоре фраза перекочевала и в словарь субкультуры дед инсайд. В кругах этих молодых людей, которые любят аниме (главным среди которых является как раз «Токийский гуль»), DotA2 (онлайн игру в жанре MOBA) и социальные сети. Через чат в игре и соцсети фраза «1000-7» стала известна и людям, которые от аниме далеки. **Сейчас при помощи фразы «1000-7» пользователи социальных сетей сообщают о своей тоске, своих муках и страданиях, своём подавленном моральном состоянии.**

Довольно популярное аниме «Токийский гуль» рассказывает нам о студенте Кене Канеки, который становится наполовину гулем, монстром, питающимся человечиною. В одной из серий первого сезона Якумо Оомори, также известный как Джейсон, пытал Канеки, а параллельно заставлял считать. Сначала «1000 — 7», затем – ещё минус 7, потом – ещё минус 7.

Так называемые «смайлики» «Улыбка демона» часто используются подростками, как мерчи на одежде, атрибутика на

рюкзаках, обои для телефона и рабочего стола персонального компьютера.



Если ребенок заявляет, что ему наиболее близка культура, связывающая людей, которые страдают от эмоциональных трудностей, то стоит узнать почему ему это близко и почему ему нравится именно такая компания. Стоит обращать внимание на жалобы подростка: если он говорит о суицидальных мыслях, рассказывает о длительно сниженном настроении, нарушениях сна или утверждает, что его тело или лицо отвратительно - все это признаки психического неблагополучия, которое требует консультации психиатра и психолога. А игнорируя или просто осуждая проблему, родитель защищает себя от неприятных переживаний, связанных с состоянием ребенка.

Обобщение подготовлено комиссией по делам несовершеннолетних Гомельского городского исполнительного комитета для использования в работе социально-педагогическими и психологическими службами учреждений образования, классными руководителями.