

МУТИРУЮЩИЕ ОПАСНОСТИ КИБЕРИГР СО СМЕРТЕЛЬНЫМ ИСХОДОМ: ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ И УЧИТЫВАТЬ ВЗРОСЛЫМ

Часть 1

1.

Что важно знать взрослому:

Содержание смертельных игр основано на манипулировании сознанием (задания четко продуманы и структурированы). У ребенка, вовлеченного в игру очень быстро формируется зависимость от «куратора» игры сначала на почве интереса, сформированного с учетом возрастных особенностей ребенка, а затем на почве страха, который заставляет ребенка оставаться в игре.

Что учитывать:

Внимательно подбирать методы профилактики и превенции. Методы, использующиеся традиционно и являющиеся эффективными ранее в лучшем случае, не дадут эффекта, в худшем – обратный эффект.

2.

Что важно знать взрослому:

Разработчиками игр предусмотрен момент активизации профилактической работы со стороны взрослых, педагогов, родителей и заложены четкие указания втянутым в игру детям на этот счет – совершение ребенком суицида раньше, до окончания игры (например, родители ограничили доступ, ребенок не смог в оговоренное время выйти на связь, рассказал родителям или педагогам о «кураторе» и т.д.).

На что обратить внимание:

Резкие ограничительные и запретительные меры могут явиться катализатором (спусковым крючком) суицида, который можно было бы предотвратить, действуя правильно. Родителям и педагогам нужно использовать алгоритмы, применимые в ситуации угрозы суицида, причиной которого является манипулирование.

3.

Что важно знать взрослому:

Организаторы групп начали активно обращаться к детям через СМС, ММС, направлять пугающие «мистические» голосовые сообщения (раньше – приглашения в игру, сейчас – угрозы и принуждение к вступлению в игру). Чаще СМС поступают ночью, примерно в 4.00 - 4.30. Приглашения в игру навязчивы их формулировки продуманы, основаны на психоконструкциях детей разного возраста (в зависимости от того, к кому обращено приглашение).

На что обратить внимание:

Взрослые, особенно родители должны правильно реагировать на поступившее ребенку сообщение, не нагнетать панику, уметь спокойно без возмущений и эмоций обсудить с ребенком все, что в сообщении могло его испугать, заинтересовать, остаться непонятным, показаться мистическим.

4.

Что важно знать взрослому:

Организаторами игр со смертельным исходом продуманы и учтены основные механизмы традиционной профилактики детского суицида (традиционное использование и формирование антисуицидальных установок личности, например, и т.д.). Общение в игре организовано таким образом, что именно запуск этих механизмов (начало традиционной профилактики) становятся катализатором. Дети не хотят умирать, но готовы умереть во имя спасения семьи, мамы, которую любят, младших братьев и сестре и. д.

На что обратить внимание:

Использовать имеющиеся антисуицидальные ресурсы личности – осторожно можно, формировать их в ситуации, когда не знаем точно, играет ребенок или нет – опасно.

5.**Что важно знать взрослому:**

Организаторы, вовлекающие детей в киберигры со смертельным исходом переключились с вовлечения подростков (средний возраст участников раньше был 14-21 год) на вовлечение детей младшего школьного возраста (7-10 лет). Активно используют в манипулировании ведущий вид деятельности – игру, возрастные психологические особенности – доверчивость, психокомплексы детей младшего школьного возраста.

На что обратить внимание:

Раннее выявление детей, только вовлеченных в игру, находящихся на начальных ее этапах и не демонстрирующих явных суицидальных намерений – важная составляющая профилактики. На этом этапе вывести ребенка из игры, без угрозы отсроченных последствий, несложно.

Такие знания нужно обязательно максимально донести до всех родителей. Родители как и педагоги должны знать, как на разных этапах игры (если ребенок в игре), меняется его поведение, знать, что именно он может совершить на каждом этапе, понимать, что чем глубже в игру погружен ребенок, тем меньше возможности на него воздействовать у ближайшего окружения.

6.**Что важно знать взрослому**

Детям активно предлагается «выкупить жизнь семьи и собственную», зарегистрировав в игре весь класс, например, навязывается ответственность за неразглашение участия в игре взрослым. Дети играют целыми классами (группками в классе). В группах организаторы игры договариваются с детьми, что если «вычислили» одного – должны умереть все. (Особенно опасно для подростков - важность принадлежать к группе, сильное психологическое давление на неокрепшую психику и т.д.).

На что обратить внимание:

Устраивать в школах проверки телефонов на предмет регистрации в «группах смерти» в соцсетях, устраивать осмотр рук детей на наличие порезов и знаков (рисунков китов и т.д.), открыто опрашивать, играют дети или нет, знают ли они тех, кто играет – небезопасно как минимум для жизни того ребенка, которого организаторы спровоцировали вовлечь весь класс. Важно проводить раннее выявление публично не имеет смысла и небезопасно.