

8. Лаврентьева Г. П. Методичні рекомендації щодо добору і використання електронних засобів навчального призначення в загальноосвітніх навчальних закладах / Г. П. Лаврентьева // Інформаційні технології і засоби навчання. — Вип. 4 (24), 2011. [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/2011_4/11lgponz.pdf

ІГРИ З СУЇЦИДОМ У СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖАХ

*Титаренко О. О.
м. Полтава*

«Гарно описана проблема – наполовину вирішена», – казав Чарльз Кеттерінг. Якщо це так, то варто написати про ігри з суїцидом у соціальних мережах.

Щороку від 800 000 до мільйона осіб вмирають через самогубство, що складає 10-ту за чисельністю причину смерті в усьому світі [1]. Найдавнішими самогубствами були ритуальні. Наприклад харакірі й саті (самоспалення індійських вдів). Такий суїцид був почесним, заохочувався суспільством, ухилення ж – уважалось великою ганьбою.

Романтизм убивчого ритуалу неабияк впливає на молодь. У списку основних причин смерті серед молоді у віці від 15 до 29 років на другому опинився суїцид, пише у своїй статті для DT.UA професор Михайло Матяш. Як зазначає автор, якщо так піде далі, то суїциди отримають першість, випередивши і насильницькі злочини, і військові конфлікти [2]. Водночас самовбивчий вік знизився. ВООЗ звертає увагу на істотний приріст самогубств у віковій групі від 10 до 14 років. Вітчизняні дані, зокрема Національної медичної академії післядипломної освіти імені П.Л. Шупика, свідчать: щороку в Україні 50-60 хлопчиків і близько 20 дівчат віком до 12 років накладають на себе руки. Більшість цих дітей – із цілком благополучних сімей [3].

Соціальні мережі – гарна платформа для популяризації депресивної творчості, отримання прибутку від песимістично налаштованих спільнот (за велику кількість підписників та поставлених уподобань до публікації), а також для створення гри із самовбивством чи ауто-агресивними вчинками. Ауто-агресія – різновид агресивної поведінки, при якому ворожі дії з якихось причин можуть бути звернені на дратівливий об'єкт і направляються людиною на самого себе. Проявляється в схильності до самопринижень, самобичування, іноді – в нанесенні собі фізичних ушкоджень. Прикладами є нав'язлива пристрасть до висмикування волосся, порізів на тілі, ударів, носіння сильно затягнутих ременів, що приносять біль [4].

Червона сова – координована підліткова гра, поширена переважно в соціальних мережах (здебільшого ВКонтакте та Instagram), кінцевим підсумком якої є доведення гравця до самогубства. Гра починається після розміщення на сторінці користувача хештегів, які дають можливість зрозуміти, що користувач бажає пограти, зокрема таких: #червона сова, #сови, #совенятко, #1:36, #12 днів та інших. Після цього із новим потенційним гравцем зв'язується куратор групи, який спочатку опитує новенького про його проблеми, після розмови новачку дається посилання на сайт, який проводить геолокацію (з метою визначення точного розташування гравця). Далі учасник отримує завдання протягом 12 діб: наприклад, дивитися відео із жахами, наносити собі пошкодження, не спати, а про виконані завдання негайно звітувати куратору. За виконання усіх завдань гравцеві обіцяють приз [5].

Момо (англ. Momo) — гра, яка поширюється переважно в месенджері WhatsApp, також у Telegram, розрахована переважно на підлітків віком 12-17 років. Під час спілкування із куратором користувач чує жахливі звуки, шепіт або плач, та бачить страхітливе зображення жінки на пташиних лапах, яке й отримало назву «Момо». Згідно повідомлень засобів масової інформації, уперше образ Момо з'явився у одній із

груп у Facebook 30 червня 2018 року, найімовірніше в Мексиці. Пізніше встановлено, що зображення Момо – це фотографія скульптури японського художника Мідорі Хаясі, яка з'явилась у японському музеї жахів «Vanilla Gallery» ще в 2016 році. Гра поширилась на низку країн – США, Францію, Німеччину, швидко з'явилися відеоролики з Момо німецькою та польською мовами. У серпні 2018 року зафіксовані перші випадки гри в Момо в Україні, зокрема в Кривому Розі 13-річна школярка зробила спробу самогубства.

Гра в Момо відбувається наступним чином: користувач дзвонить на вказаний номер, після чого з ним зв'язується інший невідомий користувач, який на аватарці має зображення жінки з викривленими рисами обличчя на пташиних лапах. Він надсилає першому різні зображення із сценами насильства, страшні картинки, соціально небезпечні завдання, а також повідомляє мовою цього користувача, що за короткий проміжок часу він має здійснити самогубство. Якщо передзвонити своєму недавньому співрозмовнику, то на другому кінці телефону чути плач, істеричний сміх або шепіт. Для вразливих людей, особливо дітей, це може стати причиною стресу та початком виникнення серйозних психологічних проблем (депресії, тривоги та безсоння), а в особливо вразливих осіб може й стати причиною самогубства [6].

Elsagate (від Ельза + англ. Gate - суфікс в назві скандалів, що відбувся від Уотергейту) – скандал навколо появи на відеохостингу YouTube великої кількості відео і каналів, розрахованих на молодшу дитячу аудиторію, мають аномально велику кількість підписників і кількість переглядів. Сцени як правило зачіпають теми фетиша, еротики і вагітності, а також сцени насильства, викрадення, уколів, болю. Рідше зустрічаються відео з більш шокуючий вмістом і зачіпають оргії, згвалтування, розчленовування, обезголовлення, примусовий аборт, харчування фекаліями. Інший тип відео Elsagate – сцени з дітьми, де вони виконують Челлендж, грають один з одним або з ляльками. Наприклад, роблять ін'єкції в сідниці, грають «у лікаря», влаштовують сцени зв'язування. Є думки, що такі відео, крім дітей, популярні у педофілів [7].

Прикладом страшної дитячої гри є «Rainbow Milk Challenge». Умови челленджу такі: тобі потрібно випити галон молока (це майже 4 літри), в яке додані харчові барвники. Уся проблема у тому, що твій шлунок не зможе розтягнутися до таких розмірів, щоб вмістити 4 літри рідини, і у тебе, як у казкового єдинорога, назад вийде веселка. Не менше вражає «кукурудза дріль челлендж» для тих, хто давно вже збирався на прийом до стоматолога, але все відкладав. Завдання виклику у тому, щоб насадити качан кукурудзи на дріль, увімкнути і спробувати з'їсти кукурудзу, поки та крутиться. Тих, кому вдалося це зробити, можна порахувати на пальцях, а от інші «щасливчики» позбулися зубів.

Ігри з суїцидом в соціальних мережах яскраво описує «Fier Challenge». Завдання: облисти себе легкозаймистою рідиною, підпалити її і швидко зануритися у ванну або басейн. Варто відзначити, що є прецеденти, коли цей виклик коштував людям життя [8].

Соціальна мережа TikTok також прославилась небезпечною грою «Підсічка». Суть розваги полягає в наступному: діти збираються в команду з трьох осіб. Один з підлітків робить кілька кроків вперед і підстрибує. У цей момент двоє інших, що стояли ззаду, ногами б'ють його по ногах. Дитина падає і вдаряється головою. Все це підлітки знімають на мобільні телефони, після чого викладають відеоролики в TikTok. Мета – зібрати якомога більше лайків [9].

В останній час набуває популярності гра «Зелений кіт», гасло якої: «Сумні люди стрибають у сумні вікна». Найбільш активні підлітки, серед яких, судячи з профілів, багато українців, у Telegram та Instagram. А зміст постів, у тому числі і ілюстрацій, – більш ніж депресивний [10]. Окрім звинувачень, що ця гра до нас прийшла із Російської Федерації, інформації про особливості гри мало.

Коли я ще вчилась у школі і мені було 15-16 років, то ні про «Зеленого кота», ні «Момо», ні «Червону сову» не знала. Вони виникли і поширились потім, і все швидше й швидше виникають нові варіанти гри з самогубством. Але хочу зупинити вашу увагу на вже старій грі «Синій кит», що була популярною в Україні у 2015-2017 роках. На думку частини російських засобів масової інформації, образ кита взятий із пісні «Гореть» групи «Lumen», та означає самотність та відчуженість. Окрім того, коли з одним або кількома китами відбувається щось недобре, вони видають сигнал біди. Це призводить до того, що інші кити пливуть допомагати своїм родичам, які потрапили в біду, проте самі часто потрапляють в небезпечну ситуацію, зокрема, запливають на мілководдя, звідки не можуть вибратися. Схожий принцип закладений у основу «Синього кита»: гравець подає сигнал про допомогу, проте замість того, щоб врятуватись, несвідомо ставить у небезпечне положення інших. Сама назва гри може пов'язуватись із тим фактом, що сині кити зазвичай є одинаками, та, згідно частини джерел, є одними із небагатьох тварин, які можуть скоювати самогубство.

Гра починається після розміщення на сторінці користувача хештегів, які мають підтекст зацікавлення темою самогубства, зокрема: #я в грі, #тихий дом, #синий, #синей, #f57, #синий кит, #море китов, #жду інструкцію, #разбуди меня в 4:20 та ряд інших. Після цього із новим потенційним гравцем зв'язується куратор групи, який спочатку опитує новенького про його проблеми, чому він зацікавився можливістю самогубства, пізніше повідомляється про те, що гравцеві слід підготуватися до скоєння на 50-й день після реєстрації самогубства, та що він не може вийти з гри достроково без наслідків для свого здоров'я, а також здоров'я своїх рідних та друзів. За ці 50 днів гравець має щоденно виконувати завдання, надіслані куратором. 50 днів підготовки, ймовірно, запозичені із книги «50 днів до мого самогубства» [11].

На мою думку, версія про запозичення 50 днів із книги Стейси Крамер «50 днів до мого самогубства» абсурдна, тому що книга не про самогубство. Це історія про старшокласницю, яка закохалась в рок-музиканта, про наркотики і постійне втікання від поліції. На 50 день головна героїня змінює документи і тікає з міста зі своїм хлопцем. Ця книга про сильне кохання і ще сильніше бажання жити і насолоджуватись життям, ніяких інструкцій по самогубству.

Буде помилкою вважати, що всі самогубства стаються через ігри в соціальних мережах. Але цей взаємозв'язок необхідно досліджувати якомога більше, бо цифри української статистики – страшні: «В Україні відбувається 100-150 випадків самогубств серед дітей на 8-9 тисяч щорічно. При тому, що кількість дітей у нас становить 16% від населення. Є величезна проблема в тому, що на кожний реалізований суїцид припадає 20 спроб, які провалилися. Тобто, ми не маємо 120 випадків, а 2,5 тисячі спроб суїцидів щорічно», – наголошує психолог Богдан Петренко [12].

Виникає питання, як боротися з такими іграми? В Бангладеш в 2017 році на часрозслідувань стосовно гри «Синій кит» суд постановив ввести шестимісячну заборону на спеціальні нічні Інтернет-пакети, була створена гаряча лінія для повідомлень про гру. Поліція ж Бразилії почала операцію «Водолій», яка передбачувала ідентифікацію та арешт кураторів. Так був арештований 23-річний Матеус Мора да Сильва, який зізнався в намаганнях довести до самогубства 30 чоловік. Найпоширеніший спосіб боротьби з грою залишається блокування. В травні 2017 року Tencent, Інтернет-портал Китаю, закрав 12 підозрілих мережевих груп, пов'язаних з самовбивчими іграми. Далі всіх ублокуванні пішла Саудівська Аравія. В 2018 році заборонили 47 відео-ігр, включаючи популярні Grand Theft Auto V, Assassin's Creed II і The Witcher 3: WildHunt [13]. Але самими заборонами цю загрозу відвести подалі не вдається. Необхідно звернути увагу на ефективність роботи гарячих ліній, надавати кваліфіковану психологічну допомогу, пропагувати в соціумі толерантність і небайдужість до чужої біди. Відповідальність за розповсюдження самовбивчих ігор в

соціальних мережах звикли перекладати на службу безпеки України, Верховну раду, місцевий суд, але і кожен з нас також повинен докладати зусиль.

Список використаної літератури

1. Самогубство. Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Самогубство>
2. Суїцид на другому місці серед причин смерті молоді. Режим доступу: <https://www.volynnews.com/news/all/suyitsyd-na-druhomu-mistsi-sered-prychyn-smerti-molodi-ekspert/>
3. В Україні зросла кількість самогубств серед дітей: що до цього призводить. Режим доступу: <https://konkurent.ua/publication/23931/v-ukrayini-zrosla-killist-samogubstv-sered-ditej-scho-do-cogo-prizvodit/>
4. Аутоагресія. Режим доступу: <http://psychologis.com.ua/autoagressiya.htm>
5. Над школьниками України нависла нова угроза: внедрена гра «Красная сова». Режим доступу: <https://inform-ua.info/society/nad-shkolnykamy-ukrayn-navysla-novaya-uhroza-vnedrena-yhra-krasnaya-sova>
6. Момо (гр). Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BC%D0%BE_\(%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BC%D0%BE_(%D0%B3%D1%80%D0%B0)
7. Elsagate. Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Elsagate>
8. Новый "Синий кит": в Украину пришла смертельная игра для подростков Fire Challenge. Режим доступу: <https://fakty.ua/319595-novuj-sinij-kit-v-ukrainu-prishla-smertelnaya-igra-dlya-podrostkov-fire-challenge>
9. Українські підлітки грають в смертельний челлендж: що потрібно знати батькам. Режим доступу: <https://apostrophe.ua/ua/news/society/2020-03-09/ukrainskie-podrostki-igrayut-v-smertelnyj-chellendj-chto-nujno-znat-rodityam/190498>
10. Нова гра-вбивця Зелений кит: що це таке і як захистити дитину. Режим доступу: <https://fakty.com.ua/ua/lifestyle/20171214-nova-gra-vbyvtsya-zelenyj-kit-shho-tse-take-i-yak-zahystyti-dytnu-18/>
11. Синій кит (гра). Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Синій_кит_\(гра\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Синій_кит_(гра))
12. Боротьба за життя: як подолати проблему дитячих суїцидів в Україні. Режим доступу: <https://www.rbc.ua/ukr/news/borba-zhizn-preodolet-problemu-detskih-suitsidov-1564410230.html>
13. Тридцатилетняя история «групп смерти» – от Юзнета до наших дней. Режим доступу: <https://novayagazeta.ru/articles/2019/05/15/80521-igry-v-temnote>

ВПЛИВ МАГНІТНОГО ПОЛЯ НА ЛЮДИНУ

Коновал О. М.
м. Полтава

«...Відкриття магнітного поля дає нам змогу більше дослідити природу світу, перш ніж воно нас уб'є...»

Джеймс Клерк Максвелл, шотландський фізик-математик

Головна мета нашого дослідження – показати вплив магнітного поля на людину в середовищі, в якому ми перебуваємо, але не бачимо загрозу для нашого життя.

Магнітне поле досліджували протягом багатьох століть і навіть зараз досліджують. Багато вчених різних епох а саме: В. Гільберт, Г.К Ерстед, А. Ампер, М. Фарадей, Г.А. Лоренц, В. Вебер, Г. Ленц, Дж. Максвелл, Л. Фуко, Д. Генрі. Саме вони в один голос говорили про небезпечність такого фізичного явища, як магнітне поле. Існує гіпотеза, що нібито при дослідженні електромагнітного поля погіршилося здоров'я М. Фарадея, бо вчений майже жив у своїй лабораторії, виконуючи досліди по 20 годин на добу.

Магнітними полями та їх впливом на організм людини цікавилися ще древні вчені. У працях Аристотеля говориться про білий камінь – магнітний залізняк, який