ВИДЕОИГРЫ И САМОУБИЙСТВА ПОДРОСТКОВ: ОПИСАНИЕ СЛУЧАЯ И КРАТКИЙ ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

А.В. Голенков, Д.Н. Петров

ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова», г. Чебоксары, Россия

VIDEOGAMES AND SUICIDES OF ADOLESCENTS: A CASE REPORT AND A BRIEF REVIEW OF THE LITERATURE

A.V. Golenkov, D.N. Petrov

Chuvash State University, Cheboksary, Russia

Информация об авторах:

Голенков Андрей Васильевич – доктор медицинских наук, профессор (SPIN-код: 7936-1466; Researcher ID: C-4806-2019; ORCID iD: 0000-0002-3799-0736). Место работы и должность: заведующий кафедрой психиатрии, медицинской психологии и неврологии ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова». Адрес: Россия, г. Чебоксары, ул. Пирогова, 6. Телефон: + 7 (905) 197-35-25, электронный адрес: golenkovav@inbox.ru

Петров Дмитрий Николаевич – ординатор кафедры психиатрии, медицинской психологии и неврологии (Researcher ID: AAI-3019-2020; ORCID iD: 0000-0002-0660-6084). Место учёбы: ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет им. И.Н. Ульянова». Адрес: Россия, г. Чебоксары, ул. Пирогова, 6. Телефон: +7 (927) 868-85-72, электронный адрес: dima.fair.petrov@mail.ru

Описывается случай самоубийства 15-летнего подростка после «безответной» любви в главную героиню видеоигры “DokiDokiliteratureclub” – визуальной новеллы с элементами симулятора свиданий, в которой по сюжету нужно формировать взаимоотношения (выбирать диалоги). Три персонажа игры подросткового возраста из пяти совершают самоубийства, включая Саёри (главная героиня). Первая суицидальная попытка пациента закончилась госпитализацией в токсикологическое отделение после отравления 28 таблетками фенибута (назначенного частным психотерапевтом) с последующим переводом и лечением в психиатрическом стационаре с диагнозом «Кратковременное депрессивная реакция, обусловленная расстройством адаптации у шизотипной личности». Спустя три месяца после выписки из психиатрического стационара повесился, как и главная героиня игры Саёри, в которую был влюблен и переживал из-за её выбора другого героя игры в качестве близкого друга. Обсуждаются вопросы подражательного суицидального поведения подростков под воздействием Интернета и видеоигр, негативного влияния виртуальной среды (компьютерных игр) на психику детей и молодежи. Рассматриваются причинные факторы и социально-психологические особенности «суицидального заражения» личности в Интернет-пространстве (в среде современных информационных технологий).

Ключевые слова: суицидальное поведение, подростки, компьютерные видеоигры

Подростковый возраст характеризуется серьёзными перестройками физического и психологического развития, которые сопровождается возрастным кризисом (кризисом) с трудностями в адаптации к окружающему миру. Не случайно, что в этот период нередко манифестируют многие психические расстройства, учащаются и утяжеляются проявления нарушений поведения, повышается суицидальная активность [1]. Это требует изучения их факторов риска и разработки профилактических мероприятий [2-4]. В век Интернета участились случаи самоубийств среди детей и подростков под негативным влиянием современных информационных технологий и компьютерных игр на психику человека [5, 6]. Доказано, что они стали одним из ведущих факторов и мотиваций суицидального поведения в детско-подростковом возрасте [7, 8]. В частности,

причины суицидальной активности объясняются с социально-психологических позиций «суицидального заражения» личности в Интернет - пространстве [9], его влияния на аутодеструктивное поведение, приводящее к имитационным и подражательным самоубийствам [10]. В литературе описано достаточно наблюдений противоправной деятельности (делинквентности) [11] и случаев совершения самоубийств под влиянием компьютерных игр [12-14]. Однако не все исследователи согласны с прямой причинно-следственной связью видеоигры (их видами по жанрам, тематике и др.) и суицидального поведения [15]. Поэтому такие клинические случаи до настоящего времени представляют научно-практический интерес.

Приводим такой случай.

Пациент А. 15 лет, поступил на лечение в психиатрическую больницу из токсикологиче-

ского отделения Больницы скорой медицинской помощи после отравления фенибутом с целью суицида. Свою попытку объяснял «неудачной и безответной влюбленностью» в девушку. Описывал её как настоящую. Объяснял, что у неё есть друг детства, которого она любит и больше никого не замечает. После подробного расспроса выяснилось, что девушка – это персонаж из игры "DokiDokiLiteratureClub". Зовут главную героиню Саэри. Заходил в игру по несколько раз в неделю, чтобы с ней увидеться. На этом фоне стал более замкнутым, развилась гипотимия, стал чаще заходить в игру, чтобы на время облегчить «душевную боль», но становилось только хуже. Временами мысленно общался с Саэри, просматривал картинки с ней на телефоне, периодически видел её во сне, мечтал встретиться с ней в реальности. Настроение постепенно ухудшалось, появились суицидальные мысли, по словам пациента «хотел умереть от того, что у неё есть парень». Мать заметила изменения в настроении и поведении сына, обратилась за помощью к частному психотерапевту, который назначил приём фенибута на ночь. 15.10.19 г. вечером с целью суицида выпил 28 таблеток фенибута, лёг спать, чтобы умереть безболезненно, во сне. Проснулся утром, разочаровался в том, что до сих пор ещё жив. Позже стало плохо, появилась тошнота, рвота, головокружение. Был госпитализирован в токсикологическое отделение, откуда после оказания помощи был переведён в Республиканскую психиатрическую больницу.

Стало известно, что в течение последнего года ухудшились отношения с одноклассниками, практически перестал общаться со сверстниками и друзьями, учителя якобы часто придирались к нему по малейшему поводу, «несправедливо» оценивали его знания, из-за чего снизилась успеваемость по многим предметам в школе. Испытывал недостаток внимания и заботы со стороны матери, которая много работала и больше общалась с младшей сестрой, рождённой от второго брака. С отчимом установились неприязненные отношения из-за его повышенной требовательности к порядку, рукоприкладства и грубости. Поэтому недостаток общения с окружающими компенсировал в видеоигре "DokiDokiLiteratureClub", в которой герои были такого же возраста и социального положения, как и наш пациент.

В беседе при осмотре расстроен по причине «неудачной любви», так как Саэри выбрала для общения другого героя мужского пола – персонажа игры, а не его. Жалел о сделанном, размышлял о неправильности поступка. По словам пациента, «... выпил таблетки, чтобы отравиться, как под импульсом».

По данным обследования у клинического психолога: личность характеризуется наличием смешанных черт (эмоционально-неустойчивых, шизоидных) со склонностью к депрессивным реакциям и аутодеструктивному поведению. Мышление подвержено аффективной дезорганизации, эгоцентричное, с элементами своеобразия, субъективности, ригидности при сохранном интеллекте. По шкале депрессии Гамильтона набрал 14 баллов, что соответствует легкой депрессии. Выставлен диагноз: «Кратковременная депрессивная реакция, обусловленная расстройством адаптации у шизоидной личности». Был назначен рисперидон 0,002 внутрь по ½ таблетки 2 раза в день. В ходе терапии психическое состояние улучшилось, стал активнее, общался с больными своего возраста, выравнивалось настроение. При последующих осмотрах и беседах выяснилось, что дополнительным толчком к попытке суицида послужили сложные отношения с отчимом, который нередко к нему строго относился. Во время пребывания в стационаре стал контактнее, общался преимущественно с другими пациентами подросткового возраста, среди которых также были суициденты. Перед выпиской сообщил, что игру удалить сам не сможет и попросит это сделать мать. Была рекомендовано лечение и семейная коррекция у психотерапевта, приём поддерживающий терапии рисперидоном 0,002 по ½ таблетки два раза в день. Спустя три месяца после выписки пациент покончил жизнь самоубийством путём повешения.

Данный случай самоубийства подростка заслуживает внимания по причине тесной связи с видеоигрой, в которой персонажи также совершают самоубийства (один самоотравлением, другой – путём самоповешения). Указанные обстоятельства свидетельствуют о подражательном (имитационном) суицидальном поведении, столь характерным для подростков под негативным влиянием видеоигр [7-10].

В описанном случае выявляются многие известные факторы риска суицидального поведения [3, 4, 6]. Это наличие депрессивного со-

стояния вследствие конфликтов и стрессов, заброшенность и одиночество с недостатком внимания и заботы со стороны матери, изоляция от сверстников, отсутствие друзей, несправедливое отношение в школе и семье, «неудачная любовь» [2, 5]. Суицидальное «заражение (контагиозность)» произошло через видеоигру, в которой самоубийство пропагандируется и поддерживается многими героями игры (трое из пяти) [9]. На этом фоне наблюдаемый нами подросток постепенно привыкает к сценам самоубийств, суицидальные мысли у него трансформируются в суицидальную попытку. Он идентифицирует себя с суицидентами из игры, происходит процесс научения уходу из жизни – не случайно подросток пытается отравиться, а потом совершает самоповешение, полностью подражая двум персонажам [10]. Видеоигра в нашем наблюдении является главным «провокатором» суицида, этому способствует и комплекс описанных выше неблагоприятных факторов. Защитных факторов, препятствующих самоубийству [1, 7], в анализируемом случае, мы выявить не смогли.

Игра "DokiDokiLiteratureclub" сделана в жанре визуальной новеллы с элементами симулятора свиданий, где сюжет строится путём выбора диалогов и мини-игр [16]. Содержание в начале игры приветливое и банальное, крутится вокруг одного парня-подростка и четырех девушек, школьников 15-16 лет. По сюжету нужно строить отношения с кем-либо из них. Саэри является другом детства главного героя, которая независимо от выбора участника истории закончит жизнь самоубийством. Она по сюжету создаёт образ жизнерадостной девушки, но позже у неё наблюдаются признаки депрессивного состояния. Если игру начать заново, то её начало будет уже без Саэри в сюжете, и история приобретает ещё более мрачный оттенок. В итоге в игре три персонажа совершают суицид. Саэри прибегает к повешению, Юри закалывает себя ножом, находясь в возбуждённом состоянии из-за неразделённой любви к главному герою. Судьба третьей (Нацуки) неизвестна, но по сюжету подразумевается, что она отравилась (и её удалили из игры).

Если на аккаунте лаунчера игры есть ваше настоящее имя, то героиня назовёт его. А если вы ведёте прямую трансляцию игры (стрим), то героиня поздоровается со зрителями. Персонаж, таким образом, ломает «четвёртую стену»,

чтобы игрок больше погружался в историю [16].

Согласно новостям из Интернета, имеются данные о похожих случаях самоубийств, связанные с игрой "DokiDokiLiteratureClub". В Великобритании 15-летний подросток увлёкся этой визуальной новеллой, поделился своим впечатлениями с родителями о том, что игра его очень заинтересовала и увлекла своими сюжетными поворотами. Затем родители начали замечать, как ребенок изменился, они чаще видели его подавленным и депрессивным, у него нарушился сон и аппетит. А спустя два месяца после начала игры мальчик совершил суицид. После появления этой новости в Интернете с аналогичным заявлением выступил ещё один родитель из Хорватии. Он подозревал, что самоубийство его 12-летнего сына также могло быть связано с этой игрой [17]. В ноябре, когда расследование причин смерти подростка (Ben Walmsley) из Великобритании было завершено, следователи не смогли доказать прямую связь самоубийства подростка с "DokiDokiLiteratureClub!", однако они обратились в Министерство образования страны с рекомендацией усилить контроль за кибербезопасностью в школах, особенно в отношении игр, распространяемых онлайн [18]. В сентябре 2018 г. руководство Общественного колледжа Каллингтона графства Корнуолл разослало родителям учеников электронные письма с предупреждением о том, что их дети могут играть в игру, побуждающую к совершению самоубийства, и попросило их убедиться, не связаны ли они с "DokiDokiLiteratureClub!". Одной из претензий руководства колледжа стал тот факт, что игра имеет возрастное ограничение 13+ и доступна на платформах Android и iOS, что позволяет детям более младшего возраста легко загружать её на свои смартфоны и другие устройства (communicator, PDaphone) [19]. Встречаются сведения и в отечественных электронных средствах массовой информации о суициде 12-летнего мальчика в Иркутске, напрямую связанные с негативным влиянием "DokiDokiLiteratureclub" [20].

Кроме того, есть схожая по жанру игра от отечественных разработчиков – «Бесконечное лето», где также имеются сцены с самоубийствами. Сюжет в ней строится в виде симулятора свиданий, где необходимо устанавливать отношения с девушками в пионерском лагере. В конце игры суициды совершают девушка и парень [20].

Разработчики этих игр предупреждают игрока о негативных последствиях перед началом игры и не рекомендует играть особо впечатлительным людям, ну и, конечно, несовершеннолетним. Но такие ограничения в игре порой ещё больше интересуют подростков, так как симуляторы свиданий вызывают впечатления или эмоции, которые им не встречались в жизни. Внешне это выглядит вполне обыденно, так как существуют книги, фильмы и прочие формы искусства, где фигурируют подобные повороты сюжета. Но, к сожалению, это становится проблемой для лиц, которые имеют ранимую психику, различные психические нарушения и предрасположенность к суицидальному поведению.

Во многих странах есть списки игр, запрещённые к продаже и распространению. Большинство игр запрещены из-за сцен с насилием, жестокостью, убийствами, политическими разногласиями и др. К примеру, в Германии запрещён шутер "DOOM", из-за сцен жестокости, в Австралии – "Fallout 3" из-за возможности главного героя принимать наркотики для достижения различных положительных эффектов. В "Fallout 3" есть шприцы, таблетки, бутылочки с пилюлями, а также специальное устройство для инъекций, присоединённое к руке главного героя. "Arma 3" запрещена в Иране, такую реакцию вызвали эпизоды в игре, в которых войска НАТО сражаются с ближневосточной армией во главе с Ираном. В Китае для уменьшения влияния натуралистичности образов в играх цвет крови нередко меняют на неестественный (синий, зеленый, голубой). Проблема зависимости от игр в Китае стоит особенно остро, даже существуют специальные реабилитационные центры для патологических игроков. Более того, недавно там ввели виртуальный комендантский час для геймеров. По новым правилам, детям от 8 до 16 лет запрещено включать онлайн-игры с 22:00 и до 8:00. При этом днём и вечером им разрешено играть только ограниченное время (около трёх часов) [21].

В России все игры, как известно, проходят возрастной ценз. С 1 сентября 2012 г., после вступления в силу Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» от 29 декабря 2010 г. N 436-ФЗ в России введён возрастной ценз для видеоигр (детям в возрасте до 6 лет, достигших 6 лет, 12 лет и 16 лет), который ре-

гулирует отношения, связанные с защитой от вредной для здоровья (жизни) информации. Согласно закону, эта игра ("DokiDokiliterature-club") должна быть запрещена для игры детям и подросткам, так как содержит сцены самоубийства с натуралистическим показом их последствий (главная героиня висит в петле, Юрий режет себе руку ножом, из которой идёт кровь) и «побуждает (склонение или иное вовлечение) детей к совершению действий, представляющих угрозу их жизни и (или) здоровью, в том числе к причинению вреда своему здоровью, самоубийству...» (ст. 5, п. 2.1. настоящего закона).

Американские учёные обнаружили, что увлечение видеоиграми существенно повышает склонность молодых людей к самоубийству. Оказалось, что чем больше человек по времени проводит за играми, тем больше риск самоубийства [22]. Продолжительность видеоигры более 4-5 часов в день влияет на появление суицидальных мыслей и намерений [6, 14], игры с насилием (action shooter) также увеличивают вероятность суицидального поведения [4]. Главным образом, это характерно для лиц мужского пола, страдающих игровой аддикцией и депрессией [12]. При высоком уровне психологического стресса проблемное поведение (проведение много времени в Интернете и за электронными играми) в два раза чаще встречается у девушек, чем у юношей. Многофакторный анализ показал связи между нарушениями поведения с суицидальными попытками при наличии алкоголизации и проживания подростков в проблемных семьях [3].

Суицид занимает второе место в структуре смертности студентов колледжей в США, в 2013 г. число их смертей по этой причине достигло 4878. При этом чрезмерное увлечение видеоиграми считается одним из факторов риска самоубийства, а около 70% студентов признались в своём пристрастии к ним [6]. Сотрудники Техасского технологического университета изучили взаимосвязь между самоубийством и видеоиграми с позиций интерперсональной теории суицида. Эта теория выделяет три ключевых фактора риска: субъективное чувство бесполезности, отсутствие чувства принадлежности к группе и приобретённую способность к суициду. Первые два фактора связаны с развитием суицидальной направленности мыслей, а третий – описывает личностные признаки (сниженный страх смерти, по-

вышенная толерантность к физической и эмоциональной боли и т.п.), которые готовят человека к совершению суицидальной попытки. Исследователей заинтересовала именно приобретённая способность к суициду, поскольку, если она невысока, суицидальные мысли сами по себе редко приводят к реальным действиям.

Приобретённая способность к суициду развивается в ответ на суммарный эффект физически болезненных и психологически травмирующих жизненных событий, которые позволяют привыкнуть к страху и боли. Насилие и агрессия также могут провоцировать это состояние [6].

Чтобы проверить связь между видеоиграми и приобретённой способностью к суициду, исследователи провели онлайн-опрос 228 студентов колледжа, игравших в видеоигры еженедельно. После обработки результатов и введения поправки на предшествующие травмирующие и болезненные события, единственным фактором, непосредственно связанным с приобретённой способностью к суициду, оказалось количество часов, проводимое за играми. Увлечение видеоиграми в жанре экшн достоверно повышало показатель приобретённой способности к суициду только у тех игроков, которые проводили за играми максимальное количество времени. Остальные факторы (пол, другие жанры игр, демографические показатели) на приобретённую способность к суициду не влияли [22].

Исследования с использованием межличностной теории самоубийства также показали, что чрезмерная по времени видео игра в значительной степени связана с нарушением межличностных потребностей, а жестокая (с эпизодами насилия) игра – с приобретённой способностью к самоубийству. Согласно данной теории, эти два фактора повышают риск суицидальных мыслей и попыток самоубийства, правда, только у молодых игроков мужского пола [12].

Описанный нами случай самоубийства подростка под негативным влиянием видеоигры находит подтверждение в иностранной и отечественной литературе. Видимо, жанр и тематика игры вместе со временем, проводимым в сети, способны провоцировать суицидальное поведение у молодежи из группы повышенного риска, к которой относятся больные с психическими расстройствами (депрессией, игровой зависимостью) и имеющие ком-

плекс неблагоприятных социально - психологических факторов.

В нашем наблюдении совсем не уделялось внимание игровой (Интернет) - зависимости у подростка, его психотерапевтической (психологической) коррекции, направленной на улучшение взаимоотношений в семье и ближайшем окружении. Остаются проблемы по выполнению положений Закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», в частности, в части запрета игр типа "DokiDokiLiteratureClub" на территории России, ограничения доступа к сайтам, провоцирующим суицидальное поведение у подрастающего поколения.

Литература / References:

1. Национальное руководство по суицидологии / Под ред. Б.С. Положего. М., 2019; 600 с. [National Guide to Suicidology / Ed. B.S. Polozhiy. Moscow, 2019; 600 p.] (In Russ)
2. Alpaslan A.H., Avci K., Soylu N., Guzel H.I. The Association between Problematic Internet Use, Suicide Probability, Alexithymia and Loneliness among Turkish Medical Students. *J. Psychiatry*. 2015; 18: 1. DOI: 10.4172/2378-5756.1000208
3. Rikkers W., Lawrence D., Hafekost J., Zubrick S.R. Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*. 2016; May 13; 16: 399. DOI: 10.1186/s12889-016-3058-1
4. Teismann T., Förtsch E.M., Baumgart P., Het S., Michalak J. Influence of violent video gaming on determinants of the acquired capability for suicide. *PsychiatryRes*. 2014; Jan. 30; 215 (1): 217-222. DOI: 10.1016/j.psychres.2013.10.021
5. Гелда А.П. Причинные факторы и мотивация суицидального поведения в детско - подростковом возрасте. Вопросы организации и информатизации здравоохранения. 2019; 2 (99): 10-21. [Gelda A.P. Causal factors and motivation for suicidal behavior in childhood and adolescence. Issues of organization and informatization of healthcare. 2019; 2 (99): 10-21.] (In Russ)
6. Messias E., Castro J., Saini A., Usman M., Peebles D. Sadness, suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: results from the youth risk behavior survey 2007 and 2009. *Suicide Life Threat. Behav*. 2011; Jun; 41 (3): 307-315. DOI: 10.1111/j.1943-278X.2011.00030.x
7. Любов Е.Б., Палаева Р.И. «Молодые» суициды и интернет: хороший, плохой, злой. Суицидология. 2018; 9 (2): 72-81. [Lyubov E.B., Palaeva R.I. "Young" suicides and the Internet: good, bad, evil. *Suicidology*. 2018; 9 (2): 72-81.] (In Russ)
8. Узлов Н.Д., Семенова М.Н. Игра, трансгрессия и сетевой суицид. Суицидология. 2017; 8 (3): 40-52. [Uzlov N.D., Semenova M.N. Game, transgression and network suicide. *Suicidology*. 2017; 8 (3): 40-52.] (In Russ)
9. Жихарева Л.В. Социально-психологические особенности суицидального заражения личности в интернет-пространстве. Научное мнение. 2018; 1: 79-84. [Zhikhareva L.V. Socio-psychological characteristics of suicidal personality infection in the Internet space. *Scientific opinion*. 2018; 1: 79-84.] (In Russ)
10. Игумнов С.А., Зарецкий В.В., Шамарова Е.Ю. виртуальная среда и социальные сети как фактор влияния на аутодеструктивное поведение подростков и молодежи. Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2018; 18 (3): 116-128. [Igumnov S.A., Zaretsky V.V., Shamaraeva E.Yu. Virtual environment and social networks as a factor in influencing the self-destructive behavior of adolescents and youth. *Mental*

- health issues for children and adolescents. 2018; 18 (3): 116-128.] (In Russ)
11. Шалагин А.Е., Идиятуллов А.Д. Сопряженность аддиктивного поведения и суицидальных рисков. *Ученые записки Казанского юридического института МВД России*. 2019; 4 (7): 26-33. [Shalagin A.E., Idiyatullova A.D. The combination of addictive behavior and suicidal risks. *Scientific notes of the Kazan Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia*. 2019; 4 (7): 26-33.] (In Russ)
 12. Koga Y., Kawashima D. The relationship between video game play and suicide risk among Japanese young adults. In book: 21st HCI International Conference, HCII 2019. Orlando, FL, USA. 2019; 309-314. DOI: 10.1007/978-3-030-30712-7_39
 13. Rostad W.L., Basile K.C., Clayton H.B. Association among television and computer / video game use, victimization, and suicide risk among U.S. High School Students. *J. Interpers Violence*. 2018; Mar 1: 886260518760020. DOI: 10.1177/0886260518760020
 14. Wenzel H.G., Bakken I.J., Johansson A., Gøtestam K.G., Øren A. Excessive computer game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and association with mental health problems. *Psychol. Rep.* 2009; Dec; 105 (3Pt2): 1237-1247. DOI: 10.2466/PRO.105.F.1237-1247
 15. Marchant A., Hawton K., Stewart A., Montgomery P., Singaravelu V., Lloyd K., Purdy N., Daine K., John A. Correction: Asystematicreviewof therelationshipbetweeninternetuse,self-harmandsuicidal behavior inyoungpeople: Thegood, thebadand theunknown. *PLoS One*. 2018; Mar 1; 13 (3): e0193937. DOI: 10.1371/journal.pone.0193937. eCollection 2018
 16. wikipedia.org/wiki/Doki_Doki_Literature_Club!#cite_note-52
 17. www.thesun.co.uk/news/6638858/doki-doki-literture-club-mum-warns-suicide-child/
 18. www.manchestereveningnews.co.uk/news/greater-manchester-news/ ben-walmsley-doki-doki-literature-15435595
 19. www.dailymail.co.uk/news/article-6214165/Parents-warned-sinister-manga-inspired-Doki-Doki-Literature-Club-suicide-dating-app.html
 20. baikal.mk.ru/articles/2018/02/08/novaya-suicidalnaya-igra-nachala-ubivat-shkolnikov.html.
 21. wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BB%D0%B5%D1%82%D0%BE.
 22. Mitchell S.M., Jahn D.R., Guidry E.T., Cukrowicz K.C. The relationship between videogameplay and the acquired capability for suicide: an examination of differences by category of videogameand gender. *Cyberpsychol Behav. Soc. Neww.* 2015; Dec; 18 (12): 757-762. DOI: 10.1089/cyber.2015.0171

VIDEO GAMES AND SUICIDES OF ADOLESCENTS: A CASE REPORT AND A BRIEF REVIEW OF THE LITERATURE

Chuvash State University, Cheboksary, Russia; golenkovav@inbox.ru

A.V. Golenkov, D.N. Petrov

dima.fair.petrov@mail.ru

The paper describes a case of suicide of a 15-year-old teenager after “unrequited” love to the main character of the video game “DokiDoki literature club” – a visual short story with elements of a dating simulator, in which according to the plot one needs to form relationships (select dialogs). Three out of five teenage game characters commit suicide, including Sayori (the main character). The patient's first suicidal attempt ended in hospitalization in the toxicology department after poisoning with 28 tablets of phenibut (prescribed by a private psychotherapist), followed by transfer and treatment in a psychiatric hospital with a diagnosis of “Short-term depressive reaction due to an adaptation disorder in a schizoid personality”. Three months after discharge from the psychiatric hospital, he hanged himself, as did the main character of the game, Sayori, who was in love and worried about her choice of another hero of the game as a close friend. The issues of imitative suicidal behavior of adolescents under the influence of the Internet and video games, the negative impact of the virtual environment (computer games) on the psyche of children and youth are discussed. Causal factors and socio-psychological characteristics of “suicidal infection” of an individual in the Internet space (in the environment of modern information technologies) are considered.

Keywords: suicidal behavior, adolescents, computer video games

Вклад авторов:

А.В. Голеньков: обзор публикаций по теме статьи, написание и редактирование текста рукописи;

Д.Н. Петров: описание и подбор случая, написание текста рукописи.

Authors' contributions:

A.V. Golenkov: review of publications on the topic of the article, writing and editing the text of the manuscript;

D.N. Petrov: description and selection of the case, writing the text of the manuscript.

Финансирование: Исследование не имело финансовой поддержки.

Financing: The study was performed without external funding.

Конфликт интересов: Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interest: The authors declare no conflict of interest.

Статья поступила / Article received: 23.03.2020. Принята к публикации / Accepted for publication: 09.07.2020.

Для цитирования: Голеньков А.В., Петров Д.Н. Видеоигры и самоубийства подростков: описание случая и краткий обзор литературы. *Девиантология*. 2020; 4 (1): 16-21. DOI: 10.32878/devi.20-4-01(6)-16-21

For citation: Golenkov A.V., Petrov D.N. Videogames and suicides of adolescents: a case report and a brief review of the literature. *Deviant Behavior (Russia)*. 2020; 4 (1): 16-21. (In Russ) DOI: 10.32878/devi.20-4-01(6)-16-21