



РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
г. Иркутск

АДМИНИСТРАЦИЯ

КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

664001, г.Иркутск, ул.Рабочего Штаба,9, www.admirk.ru

от 14.02.2018 № 215-74-486/8

тел. 52-01-71

на № _____ от _____

Руководителям муниципальных дошкольных образовательных организаций города Иркутска

Для сведения и работы

Департамент образования комитета по социальной политике и культуре администрации города Иркутска (далее – департамент образования) направляет Вам письмо ГКУ «Центр профилактики, реабилитации и коррекции» о существовании в Интернет-сети аниме – игр (квестов), способствующих формированию у обучающихся дезадаптации и суицидального поведения, для ознакомления и организации профилактической работы с родителями, педагогами и обучающимися.

Приложение: на 3 л. в 1 экз.

Начальник

А. К. Костин

Е.А. Привалихина,
520-181



Министерство образования Иркутской области
Государственное казенное учреждение
Иркутской области
«Центр психолого-педагогической, медицинской и
социальной помощи,
профилактики, реабилитации и коррекции»
(ГКУ «Центр профилактики, реабилитации и
коррекции»)
ул. П. Красильникова, д. 54 «А», г. Иркутск, 664013
тел.(3952) 47-83-54; 47-82-74
e-mail: cprn@bk.ru

От 07.02.2018 № 01-23/15
На № _____ от _____

Руководителям
муниципальных
органов управления
образованием

Руководителям
образовательных организаций

Уважаемые коллеги!

Информируем Вас о существовании в Интернет-сети аниме – игр (квестов), способствующих формированию у обучающихся дезадаптации и суициального поведения. Особенностью оказываемого воздействия сюжетов данных игр является управление бессознательными механизмами психики без контроля сознательного мышления. Одной из таких игр является «Доки-Доки» или «Литературный солон «Тук-Тук». По сведениям, имеющимся в ГКУ ЦПРК, в 2018 году участие в игре подтолкнуло 1 несовершеннолетнего к совершению завершенного суицида.

Направляем Вам материал для ознакомления и организации профилактической работы с родителями, педагогами и обучающимися (приложения).

Напоминаем Вам, что проведение диагностических исследований, а также коррекция поведения обучающихся, связанного с игроманией, компьютерной зависимостью, суициальными проявлениями, должна проводится подготовленными специалистами: педагогами-психологами, врачами-психиатрами, врачами-неврологами, суицидологами и иными, имеющими соответствующий уровень профессиональной подготовки.

Важно! Полученные Вами сведения не должны быть использованы для популяризации указанных игр, их названий, персонажей, сюжетов и т.д.

С уважением,

Директор

М.Н.Галстян

Информация взята из сети интернет

Визуальный роман, разработанный командой «Team Salvato». Он был выпущен 22 сентября 2017 года для Windows, MacOS и Linux, а позже, 6 октября, и для Steam. Игра имеет, в основном, линейный сюжет, альтернативные сцены и концовки, зависящие от выбора игрока. Хотя на первый взгляд игра кажется беззаботной, на самом деле это психологический хоррор(ужас), который предполагает интенсивное использование техники разрушения четвёртой стены, позволяющая зрителю глубже погрузиться в вымышленный мир и поверить, что всё происходящее — это реальные события. (**Четвёртая стена** — воображаемая стена между актёрами и зрителями в традиционном «трёхстенном» театре)

Игра разрабатывалась в течение двух лет командой, во главе с Дэном Сальвато, известным ранее его моддинговой работой для игры «Super Smash Bros». По словам Дэна, вдохновением для игры служили его смешанные чувства по отношению к аниме, и увлечение сюрреальным и тревожным опытом. После выпуска, *Doki Doki Literature Club!* получила похвалу за свои мета- и хоррор-элементы, а PC Gamer назвал ее «одной из самых удивительных игр года».

В первые три месяца после выпуска, *Doki Doki Literature Club!* была скачана более миллиона раз. Необходимо заметить, что данный продукт не предназначен для детей, а также людей с неустойчивой психикой. Несмотря на это данной игрой интересуются школьники.

Сюжет

Поначалу, игра представляет из себя обычный визуальный роман — любовный симулятор. Игрок встречается с подругой детства, Саёри, по пути в школу, и она предлагает ему вступить в школьный литературный клуб. Протагонист соглашается и знакомится с остальными членами клуба: Нацуки, Юри, и основательницей клуба, Моникой. Игроку предстоит выполнять несложные задачи вроде написания собственных стихов (в виде мини-игры), общаться с девочками и узнавать их поближе.

Когда наступает время приготовлений к школьному фестивалю, всегда радостная и весёлая Саёри вдруг признаётся протагонисту (главный герой игры), что всю жизнь боролась с сильной депрессией. Признавшись ему также в своих чувствах к нему, она говорит, что не знает что ей делать дальше, и что всё это доставляет ей жуткую боль. На следующий день, Моника передаёт игроку поэму Саёри, в которой та настойчиво приказывает кому-то «убраться из её головы». Протагонист понимает, что что-то здесь не так и бежит домой к Саёри, только лишь чтобы узнать, что девочка уже покончила с собой, повесившись в собственной комнате. Игра вдруг резко заканчивается.

Игрок попадает в главное меню. Все сохранённые файлы стёрты, и ему не остаётся ничего другого, как начать новую игру. Всё начинается так же, как и в первый раз, за исключением того, что Саёри будто бы никогда не существовало в игре. Текст и имя её персонажа нечитабельны, и никто о ней больше не помнит, включая самого главного героя. Вместо Саёри, в литературный клуб игрока приглашает Моника.

Игра продолжает «ломаться» и искажаться всё больше и больше. Персонажи тоже изменились в поведении: цундэрэ Нацуки вовсю ругается с обычно спокойной и стеснительной Юри, обе девочки проявляют себя с самых худших сторон. Нацуки ужасно ревнует главного героя, когда он проводит время с Юри, а Юри, в свою очередь, проявляет себя, как настоящая яндэрэ, склонная к фетишизму и членовредительству. Их реплики, не произносимые ими до этого в игре, выделены жирным шрифтом, явно указывая на то, что это поведение не зависит от них самих. Подливает масла в огонь ещё и Моника, уверяя игрока в том, что её подруги по клубу имеют некоторые странности, в то время как Нацуки, передав свою поэму протагонисту, пишет, что ничего такого не случалось ранее, и просит не говорить об этом Монике, потом же говорит, чтобы он забыл, что читал.

Все собрались, чтобы организовать фестиваль. Нацуки готовит еду, Юри делает декорации, а игрок должен выбрать кому помочь. Но Моника не дает выбора игроку и хочет, чтобы он помогал ей. Нацуки и Юри начинают говорить, что она нечестно поступила. Юри выталкивает Монику и Нацуки из класса, после чего она признается ему в любви, но она уже совершенно неадекватна и, вне зависимости от ответа игрока, **убивает себя ножом** у него на глазах. Главный герой проводит все выходные над телом Юри. Нацуки, видя эту картину по окончанию выходных, приходит в ужас и выбегает из класса. Из ниоткуда возникает Моника и извиняется перед игроком, попутно удаляя файлы персонажей Нацуки и Юри из директории игры, и снова выбрасывает игрока в главное меню.

Начиная новую игру, игрок оказывается в комнате с Моникой, сидящей напротив. Она говорит, что давно уже знает, что она — всего лишь персонаж игры, причём даже не являющаяся одной из любовных интересов главного героя, и что она в состоянии проникать в файлы других персонажей, искажая их, либо удаляя. Моника признаётся, что пыталась сделать девочек всё менее и менее привлекательными для протагониста, отсюда и доведённая до крайности депрессия Саёри, и одержимость Юри. Но по какой-то причине, ничего из этого не сработало, так как игрок не отказывался от девочек в любом случае, потому Моника просто удалила их файлы из игры. Она признаётся в любви, но не протагонисту игры: она обращается именно к человеку, сидящему за компьютером.

В силах игрока удалить файл Моники из директории игры. Когда он это делает, она понимает, что её файл стёр именно игрок, сидящий за компьютером, а не протагонист, и выражает своё негодование. Затем она говорит, что всё ещё любит игрока, и действительно сожалеет о случившемся, поэтому полностью восстанавливает игру и всех её персонажей, за исключением только самой себя.

Существует несколько концовок этой игры. В лучшей из них, Саёри принимает то, что все они — персонажи виртуальной реальности (то, что в другой концовке сразу **же привело к её самоубийству**), и со слезами на глазах благодарит игрока за то, что он искренне старался сделать всех девочек счастливыми. Она прощается и, после конечных титров, игрок получает благодарственную записку от создателя игры, Дэна Сальвато.

В конечном итоге **Doki Doki Literature Club** лишь притворяется простенькой и добренькой новеллой. На самом же деле она является хищником, заманивающим яркими красками и захлопывающим свою зубастую пасть ровно в тот момент, когда читатель осмеливается углубиться в неё. Ощущение приближения чего-то неотвратимо зловещего будет усиливаться с каждым игровым днём и когда наступит тот самый поворотный момент, **Doki Doki Literature Club** покажет своё настоящее лицо и начнёт кувалдой вбивать игрока на всё более и более глубокие уровни страха, безумия и депрессии.

Пользователи часто присваивают игре следующие метки:

Психологический хоррор, визуальная новелла, аниме, бесплатная игра , хоррор, милая, симулятор свиданий, мрачная , глубокий сюжет роман, для одного игрока, отличный саундтрек, мясо, инди, насилие, мемы, казуальная игра, от первого лица sexual content, приключенческая игра.

Ссылки:

- https://ru.wikipedia.org/wiki/Визуальный_роман;
- https://ru.wikipedia.org/wiki/Doki_Doki_Literature_Club;
- <https://stopgame.ru/blogs/topic/82739> ;
- https://games.mail.ru/pc/articles/secret/vse_koncovki_doki_doki_literature_club_by_igorexamail_ru_mail_ru/
- <https://stopgame.ru/blogs/topic/82739>