

# ОТ НАСИЛИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ДО РЕАЛЬНОГО — ОДИН ШАГ

**Зависимость от компьютерных "игрушек" формируется и у детей, и у взрослых. Она может проявляться в постоянном желании играть, невозможности быстро прекратить игру или отказаться от нее совсем. У зависимого человека реальность подменяется виртуальным миром, он начинает жить исключительно компьютерными персонажами, постоянно обдумывает стратегии игры и т.д. В сознании игра продолжается намного дольше, чем в действительности. Компьютерный мир просто так никого не отпускает. Ребенок приходит из игрового зала домой, ему нужно делать уроки, а он думает только о мультяшках. Дети называют это состояние: "В голове полные мультики"...**  
**Если жестокие войнушки с бесконечной пальбой и лужами крови взрослых людей освобождают от отрицательной энергии, то у подростков возможно и обратное. Это значит, что после агрессивной игры они могут проявить насилие и в жизни...**

Сеть компьютерных залов в Орле в последние годы динамично развивается. Идея, заложенная в основе этого бизнеса, гуманистична — сделать доступным для широких масс информационное поле Интернета, обучить общению с электронной машиной тех, кто не имеет возможности приобрести компьютер в личное пользование. Однако в действительности компьютерные залы превратились в недорогие игровые заведения. Стоимость пользования компьютером в залах — около 15 рублей в час, при работе в сети Интернет — от 30 до 60 рублей, в зависимости от времени суток. Основной контингент посетителей — подростки. Милицейские подразделения по делам несовершеннолетних (ПДН) регулярно проводят профилактические рейды по компьютерным залам города с целью выявления нарушений правил содержания таких заведений. Один из последних рейдов был проведен старшим инспектором ПДН областного УВД майором милиции Владимиром Блохиным совместно с редакцией "Орловской правды".

Мероприятие проводилось в вечернее время, с 20.00 до 21.30, в Советском, Заводском и Северном районах Орла. В первом проверенном компьютерном зале находился всего один посетитель. И несовершеннолетним он не был. 22-летний Сергей, интернет-игрок со стажем, как оказалось, завсегдатай заведения. Он легко пошел на контакт, рассказал о своем хобби и местной компьютерной тусовке. По его словам, основной наплыв посетителей в этом зале приходится на утренние часы. Пообщаться с компьютером в это время спешат школьники и студенты (неподалеку находятся две средние школы и один вуз). От желающих заменить занятия и уроки на занимательное времяпрепровождение за игрой нет отбоя. Родителям прогульчиков, видимо, невдомек, что их чада вместо того, чтобы получать знания, тратят карманные деньги на игру. О таких "любителях" Сергей говорил с пренебрежением. Свое увлечение он считает серьезным занятием. Сражаясь в Интернет-сети с такими же "профессионалами", как и он, Сергей получает на свой электронный счет деньги, которые, в принципе, можно обналичить. Однако, по словам В. Блохина, игроки редко переводят виртуальные деньги в реальные. Заработок — самообман, придуманный для оправдания многочасового ночного бдения за экранами компьютеров. Как правило, всё тратится в сетевых Ин-



тернет-магазинах при приобретении дополнительных возможностей в игре.

Во время моего разговора с Сергеем старший инспектор проверил содержание электронных "игрушек", предлагаемых в зале посетителям. Такая проверка необходима для определения характера психологического воздействия компьютерного продукта на игрока. По словам Владимира, на рынке компьютерных игр практически отсутствует цензура. Из-за этого неразборчивая молодежная субкультура как губка впитывает в себя отнюдь не безобидные "модные" информационные продукты. Например, игра "Готика" содержит установки и символику сатанизма. А задачи, предлагаемые в игре "Хулиган" (отнять ору-

жие у полицейского, избить как можно больше прохожих, устроить погром в магазине, подраться с фанатами "вражеской" футбольной команды), формируют у участников антисоциальные стереотипы поведения. Понятно, что воспитанный на таких играх подросток рано или поздно

новый мир без помощи психиатра невозможно. Вывод: необходимо ограничение времени непрерывного пребывания несовершеннолетних в залах компьютерных игр. По мнению В. Блохина, такой промежуток не должен превышать одного часа. Следовало бы также запретить пребывание детей в таких заведениях после 21 часа.

В одном из залов Северного района мы увидели картину настоящей компьютерной битвы. Подростки 12—13 лет, разделившись на две команды, азартно "уничтожали" друг друга. Предводители громко подавали команды, из динамиков слышались звуки стрельбы и взрывов. На экранах мониторов шел бой: террористы — против спецназа. Полтора десятка неподвижно застывших у мониторов детских фигур с горящими глазами... Лица напряжены, ребята "на взводе", ход боя управляется только движениями пальцев. Психическая энергия, скопившаяся за время баталии, требует выхода, физического действия, но такового (как это бывает, например, во время спортивных соревнований) совсем здесь нет. Поэтому, наверное, не случайно, что несколько дней ранее в этом зале завязалась словесная перепалка между игроками. Закончилась она дракой в ближайшем дворе. Семеро — против двоих. Избиение переросло в грабёж. Победившая "команда" в качестве трофея присвоила себе сотовый телефон одного из пострадавших. Однако триумф юных грабителей длился недолго: они были задержаны сотрудниками Северного РОВД. Возбуждено уголовное дело. Несовершеннолетние содержатся в следственном изоляторе.

Можно спорить о степени воздействия на молодежь времяпрепровождения в компьютерных залах. Но то, что оно негативно, не вызывает сомнений. Ни в одном из проверенных в ходе рейда залов мы не увидели, чтобы подростки приобретали полезные знания или навыки. Везде одно и то же — "стрелялки-убивалки". А ведь использовать влияние на молодежь модных увлечений можно и в позитивном плане. Положительный опыт есть. Орловские школьники неизменно получают высокие оценки на всероссийских конкурсах по информатике. Но заслуга подготовки таких эрудитов принадлежит прежде всего школьным учителям и работникам специализированных центров дополнительного образования. А в компьютерных залах тем временем царят азарт и виртуальное насилие.

Депутатами Государственной Думы и законодательных собраний некоторых российских регионов уже внесены на рассмотрение соответствующих властных структур законопроекты, направленные на ограничение деятельности игровых заведений. Залы компьютерных игр к таковым не относятся. Однако бесспорно, что рынок информационных продуктов, как и общественные места, где молодежь подвергается воздействию этих продуктов, требует пристального внимания законодателей. Необходимость введения правовых актов, ужесточающих контроль в этой сфере, назрела.

Андрей ПОМЕЛЬНИКОВ.