

О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать! О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать! <https://youtu.be/EJXRT-qkXCc> фильм нвучси хорошему про игры

Опубликовано 27 октября, 2017 - 08:41

Подполковник в отставке Дэвид Гроссман написал в соавторстве с Глорией де Гаэтано книгу под названием «Не учите наших детей убивать. Объявим поход против насилия на телеэкране, в кино и компьютерных играх». Услышав выступление полковника на конференции «Шоковое насилие», которое спонсировала Ассоциация психологов Нью-Джерси, корреспонденты еженедельника «Эир» взяли у него интервью.

Интервью приведено в сокращении.

- Давайте начнем с вашей книги с довольно вызывающим названием - «Не учите наших детей убивать». Пожалуйста, расскажите немного о ней и о том, что вас побудило за нее взяться.

- Для этого надо сперва вспомнить о моей первой книге. В ней речь шла о том, как сделать убийство психологически более приемлемым... не для всех, конечно, а для военных. В конце же была небольшая главка, в которой говорилось, что методики, использующиеся в армии для обучения солдат, сейчас растиражированы безо всяких ограничений для детской аудитории. Это вызвало тогда очень, очень большой интерес. Книгу стали использовать в качестве учебника по всему миру: и в силовых ведомствах, и в армии, и в миротворческих программах.

Ну а потом я вышел в отставку и вернулся домой. Это было в феврале 1998-го. А в марте того же года в нашем городке двое мальчишек, 11-ти и 13-ти лет, открыли пальбу и поубивали 15 человек. А я тогда как раз проводил тренинг в группе психиатров, и меня попросили поучаствовать в допросе учителей. Так сказать, по горячим следам, спустя всего 18 часов после того, как они оказались в эпицентре самого массового убийства в школе за всю историю Америки.

В результате я понял, что молчать больше нельзя, и выступил на нескольких конференциях, посвященных вопросам войны и мира. А потом написал статью «Наших детей учат убивать». Ее удивительно хорошо восприняли. Это свидетельствовало о том, что люди открыты для обсуждения данной темы.

Поэтому я замыслил новую книгу, пригласив к соавторству Глорию де Гаэтано, одного из ведущих экспертов в данной области. Спустя год, когда произошло массовое убийство в школе Литтлтона, книга уже была готова.

- В первой главе вашей книги недвусмысленно дается понять, что все сколько-нибудь серьезные медицинские и прочие исследования, проведенные за последние 25 лет, свидетельствуют о тесной связи показа насилия в СМИ и роста насилия в обществе. Вы не могли бы рассказать об этом подробнее?

- Тут важно особо подчеркнуть, что речь идет именно о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах. Ведь письменная речь ребенком до 8 лет в полном объеме не воспринимается, она как бы отфильтровывается рассудком. Устная речь начинает по-настоящему восприниматься после 4-х лет, а до этого кора головного мозга фильтрует информацию, прежде чем она дойдет до центра, заведующего эмоциями. Но мы-то говорим о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах насилия! Их ребенок в состоянии воспринять уже в полтора года: воспринять и начать подражать увиденному! То есть в полтора года агрессивные зрительные образы, неважно, где

появляющиеся - на телеэкране, в кино или в компьютерных играх, - проникают через органы зрения в мозг и непосредственно попадают в эмоциональный центр.

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 3 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Потрясает состав исследовательских групп. В конце книги мы в хронологическом порядке перечисляем открытия в этой области. Данным вопросом занимались Американская ассоциация медиков (АМА), Американская ассоциация психологов, Национальный институт психического здоровья и т.д., и т.п. Есть обширное исследование ЮНЕСКО. А на прошлой неделе я раздобыл материалы Международного Комитета Красного Креста, свидетельствующие о том, что повсеместно распространившийся культ насилия - особенно жуткие, варварские методы ведения современной войны - прямо связан с пропагандой насилия в средствах массовой информации. В исследовании, которое было проведено в 1998 г. в рамках ЮНЕСКО, также говорилось, что насилие в обществе подпитывается насилием в СМИ. Накопленные данные настолько убедительны и их так много, что спорить с ними все равно, что доказывать, будто бы курение не вызывает рака. Однако находятся бесстыжие специалисты, в основном проплаченные теми же СМИ, которые отрицают очевидные факты. На заключительном заседании конференции в Нью-Джерси один такой тип встал и заявил: «А вы не можете доказать, что насилие на экране ведет к росту жестокости в обществе. Это неправда, таких доказательств нет!»

Напомню, что конференцию проводила Ассоциация психологов Нью-Джерси, филиал Американской ассоциации психологов, центральный совет которой еще в 1992 г. постановил, что дебаты на эту тему окончены. А в 99-м Ассоциация выразилась еще определенной, сказав, что отрицать влияние экранного насилия на бытовое - это как отрицать закон земного притяжения.

Влияние компьютерных игр

- Теперь немного поговорим о компьютерных «стрелялках». Я был потрясен, узнав из вашей книги, что компьютерные симуляторы, которые используются в американской армии и в большинстве силовых ведомств, практически не отличаются от некоторых наиболее популярных игр.

- Тут нам придется сделать небольшой экскурс в историю. Во время Второй мировой войны вдруг обнаружилось, что большинство наших солдат неспособно убивать противника. Неспособно из-за изъянов военной подготовки. Дело в том, что солдат учили стрелять по нарисованным мишеням. А на фронте таких мишеней не было, и вся их выучка пошла насмарку. Очень часто многие солдаты под влиянием страха, стресса и прочих обстоятельств просто не могли применить оружие. Стало ясно, что солдатам необходимо прививать соответствующие навыки. Мы ведь не сажаем летчика в самолет сразу же после того, как он прочитал учебник, и не говорим: «Лети». Нет, мы ему дадим сперва поупражняться на специальных тренажерах. Даже во Вторую мировую войну уже существовало множество тренажеров, на которых пилоты подолгу отрабатывали технику полета.

Соответственно возникла потребность в создании тренажеров, на которых солдаты учились бы убивать. Вместо традиционных мишеней нужно было использовать силуэты человеческих фигур. Такие тренажеры оказались чрезвычайно эффективными. Морская пехота получила лицензию на право использовать в качестве тактического тренажера игру «Дум». В сухопутных войсках взяли на вооружение «Супер Нинтендо». Помните, была такая старая игра в утиную охоту? Мы заменили пластмассовый пистолет пластмассовой штурмовой винтовкой М16, а вместо уток на экране появляются фигурки людей.

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 2 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Теперь у нас по всему миру несколько тысяч таких тренажеров. Они доказали свою эффективность. В данном случае наша цель - научить солдат правильно реагировать на угрозу. Ведь если они не смогут открыть огонь, запаникуют, то могут произойти страшные вещи. То же самое относится и к полицейским. Поэтому я считаю такие тренировки полезными. Раз мы даем солдатам и полицейским оружие, мы должны научить его применять. Впрочем, по этому поводу в обществе нет единодушия. Некоторых людей шокируют репетиции человекоубийства, даже когда они производятся солдатами и полицейскими. Что уж тогда говорить о неограниченном доступе детей к таким симуляторам? Это куда ужасней! Когда разбиралось дело Маквея, меня пригласили в качестве эксперта в правительственную комиссию. Защита пыталась доказать, что это служба в армии и война в Заливе превратили Тимоти Маквея в серийного убийцу. На самом же деле все было с точностью до наоборот. По данным Бюро судебной статистики, ветераны войны попадают в тюрьму гораздо реже, чем не ветераны того же возраста. Что немудрено, ведь у них срабатывают серьезные внутренние ограничители.

Симуляторы убийства

- Какие?

- Во--первых, мы сажаем за такие тренажеры взрослых людей. Во--вторых, в армии царит суровая дисциплина. Дисциплина, которая становится частью твоего «я». А тут симуляторы убийства даются детям! Для чего? Только для того, чтобы научить их убивать и привить им страсть к убийству.

Нужно иметь в виду и следующее обстоятельство: навыки в стрессовой ситуации воспроизводятся автоматически. Раньше, когда у нас еще были револьверы, полицейские ездили на стрельбища. Из револьвера можно было сделать за один раз шесть выстрелов. Поскольку нам неохота было потом собирать с земли стреляные гильзы, мы вытаскивали барабан, ссыпали их в ладонь, клали в карман, перезаряжали револьвер и стреляли дальше. Естественно, в настоящей перестрелке так делать не будешь - там не до этого. Но представляете? И в реальной жизни у полицейских после перестрелки карманы оказывались полны стреляных гильз! Причем ребята понятия не имели, как это получилось. Учения проходили всего два раза в год, и полгода спустя копы автоматически клали пустые гильзы в карман.

А ведь дети, играющие в агрессивные компьютерные игры, стреляют не два раза в год, а каждый вечер. И убивают всех, кто попадет в поле их зрения, пока не поразят все цели или не выпустят все патроны. Поэтому когда они начинают стрелять в реальной жизни, происходит то же самое. В Перле, Падуке и в Джонсборо - везде малолетние убийцы сперва хотели убить кого-то одного. Но они не могли остановиться! Они расстреливали всех, кто попадался им на глаза, пока не поражали последнюю мишень или у них не кончались пули! Потом полиция их спрашивала: «Ну ладно, ты убил того, на кого у тебя был зуб. А других-то зачем? Ведь среди них были и твои друзья!» И дети не знали, что ответить!

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 5 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А мы знаем. Ребенок за игрой--стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: все, что в них в этот момент закачивается, потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А еще учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображенных смертей и человеческих страданий. Ужасает безответственность производителей игр, снабжающих

детей армейскими и полицейскими тренажерами. Это все равно что дать в руки каждому ребенку по автомату или пистолету. С точки зрения психологии - никакой разницы!

- А помните 6-летнего убийцу из Флинта, в штате Мичиган? Вы написали, что это убийство было противоестественным...

- Да. Желание убить возникает у многих, но на протяжении всей истории человечества на это оказывалась способной лишь крошечная горстка людей. Для обычных, здоровых членов общества убийство противоестественно.

Скажем, я - рейнджер. Но мне не сразу дали в руки M16 и перевели в разряд суперкиллеров. На мою подготовку ушло много лет. Понимаете? Нужны годы, чтобы научить людей убивать, привить им нужные навыки и желание этим заниматься. Поэтому, столкнувшись с детьми-убийцами, мы должны ответить на очень трудные вопросы. Потому что это новое. **НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ!** В Джонсборо мальчишки 11-ти и 13-ти лет убили 15 человек. Когда этим детям исполнится 21 год, их выпустят на свободу. Этому никто не в силах помешать, ведь наши законы не рассчитаны на убийц такого возраста.

А теперь еще и шестилетка. Они там в Мичигане думали, что застраховали себя от неожиданностей, снизив возраст уголовной ответственности до 7 лет. Даже 7-летние, решили мичиганские власти, пусть отвечают перед законом как взрослые. А там возьми и появиись 6-летний убийца!

Ну а через несколько дней после расстрела во Флинте ребенок в Вашингтоне достал с верхней полки ружье, сам его зарядил, вышел на улицу и дал два залпа по гулявшим детям. Когда в полиции заинтересовались, где он научился заряжать ружье - наверно, думали, что папаша сдуру показал, - мальчик простодушно заявил: «Да я от телевизора научился».

Яндекс.Директ

Пошив мужских костюмов за 19900р!

Пошив костюма от 19900р. За 25 дн. Натуральные ткани. Заходите!

o vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 7 O влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А если вернуться к ребенку из Флинта... Когда шериф рассказал о случившемся его отцу, который сидит в тюрьме, тот ответил: «Я как услышал - меня мороз по коже пробрал. Потому что я сразу понял: это мой парень. Потому что мой парень, - добавил он для усиления эффекта, - просто обожал садистские фильмы».

Видите? Совсем крошка, а уже свихнулся от насилия в СМИ. А свихнулся он потому, что отец сидел и смотрел кровавые сцены, радовался, хохотал и потешался над смертью и человеческими страданиями. Обычно в 2, 3, 4 года, да и в 5-6 лет дети жутко боятся подобных зрелищ. Но если хорошенько постараться, то к 6 годам можно заставить их полюбить насилие. Вот в чем весь ужас!

Реакция на насилие

Наверное, многие видели фильм «Список Шиндлера». И, надеюсь, никто из них не смеялся во время просмотра. А вот когда такой просмотр устроили для старшеклассников в пригороде Лос-Анджелеса, кинопоказ пришлось прервать, потому что дети хохотали и потешались над происходящим. Сам Стивен Спилберг, потрясенный таким поведением, приехал, чтобы перед ними выступить, но они и его засмеяли! Может, конечно, это только в Калифорнии так реагируют. Может, они там все с приветом. Но ведь и в штате Арканзас, в Джонсборо, было нечто похожее. Бойня произошла в средней школе, а рядом, за соседней дверью, учатся старшеклассники - старшие братья и сестры детей, которых изрешетили убийцы. Так вот, по свидетельству одной учительницы, когда она пришла к старшеклассникам и рассказала о

трагедии - а они уже слышали выстрелы, видели машины «Скорой помощи», - в ответ раздались смех и радостные возгласы.

Наших детей учат получать удовольствие от чужой гибели, чужих мучений. Наверное, и шестилетку из Линта уже научили. Держу пари, он тоже играл в агрессивные компьютерные игры!

- Да, об этом сообщалось в новостях.

- А знаете, почему я не сомневался насчет игр? Потому что он сделал всего один выстрел и сразу попал в основание черепа. А ведь это трудно, тут требуется большая меткость. Но компьютерные игры - прекрасная тренировка. Во многих из них, кстати, даются особые бонусы за выстрелы в голову. Пожалуй, лучше всего иллюстрирует мои слова случай в Падуке. 14-летний подросток украл у соседа пистолет 22-го калибра. До этого он никогда не занимался стрельбой, а украв пистолет, немного попалил из него на пару с соседским мальчиком за несколько дней до убийства. А потом принес оружие в школу и сделал 8 выстрелов.

Так вот, по данным ФБР, для среднестатистического офицера полиции нормальным считается, когда из 5 пуль в цель попадает одна. А этот парень выпустил 8 пуль и ни разу не промахнулся! 8 пуль - 8 жертв. Из них 5 попаданий в голову, остальные 3 - в верхнюю часть туловища. Поразительный результат! А ведь это не отставной рейнджер типа меня. Это 14-летний парнишка, до той поры не державший оружия в руках! Откуда у него такая невероятная, беспрецедентная меткость? Причем, как отмечают все свидетели трагедии, он стоял как вкопанный, паля прямо перед собой, не уклоняясь ни вправо, ни влево. Такое впечатление, что он методично, одну за другой, поражал цели, появлявшиеся перед ним на экране. Как бы играл в свою поганую компьютерную игру!

- Похоже, вы не поддались на пропаганду «Инициативы против насилия», активисты которой уверяют, что есть дети с врожденной жестокостью. И что если их вовремя выявить, тогда будет легко находить преступников. В Виргинии даже начали строить тюрьмы «на вырост», заранее увеличивая число камер в расчете на будущий прирост численности преступников из этой категории населения.

- Я скажу так: может быть, какой-то крошечный процент населения действительно предрасположен к жестокости. Я этого не утверждаю, а просто делаю допущение. Но тогда этот процент не должен меняться с течением времени, из поколения в поколение. Ведь врожденные особенности - это нечто стабильное. Как любые генетические отклонения. Но когда вы видите ВЗРЫВ насилия, имеет смысл предположить, что появился новый фактор, влияющий на естественный ход вещей. И спросить себя: «Что это за фактор? Какая переменная изменила константу?»

o vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 1 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Такого, чтобы тяжкие преступления выросли в 2, а то и в 5 раз, всего за 15 лет, вообще не наблюдалось! Это небывалый случай. Так что обязательно нужно спросить себя, что за новый ингредиент появился в старом «компоте». И понять, что этот ингредиент мы добавили сами. Мы растим убийц, растим социопатов.

Когда президента телеканала CBS спросили после бойни в Литлтоне, причастны ли к случившемуся средства массовой информации, он ответил: «Если кто-то думает, что массмедиа тут ни при чем, то он - полный идиот».

Стало быть, они знают! Знают, что делают, и все равно продолжают торговать смертью, ужасом, деструктивными идеями. Кучка людей на этом обогащается, а вся наша цивилизация оказывается под угрозой. Вспомним иерархию потребностей по Маслоу. В основе нашей

цивилизации лежит потребность в защите и безопасности. Поведет фундамент - обрушится все здание.

Опубликовано 27 октября, 2017 - 08:41

Подполковник в отставке Дэвид Гроссман написал в соавторстве с Глорией де Гаэтано книгу под названием «Не учите наших детей убивать. Объявим поход против насилия на телеэкране, в кино и компьютерных играх». Услышав выступление полковника на конференции «Шоковое насилие», которое спонсировала Ассоциация психологов Нью-Джерси, корреспонденты еженедельника «Эир» взяли у него интервью.

Интервью приведено в сокращении.

- Давайте начнем с вашей книги с довольно вызывающим названием - «Не учите наших детей убивать». Пожалуйста, расскажите немного о ней и о том, что вас побудило за нее взяться.

- Для этого надо сперва вспомнить о моей первой книге. В ней речь шла о том, как сделать убийство психологически более приемлемым... не для всех, конечно, а для военных. В конце же была небольшая главка, в которой говорилось, что методики, используемые в армии для обучения солдат, сейчас растиражированы безо всяких ограничений для детской аудитории. Это вызвало тогда очень, очень большой интерес. Книгу стали использовать в качестве учебника по всему миру: и в силовых ведомствах, и в армии, и в миротворческих программах.

Ну а потом я вышел в отставку и вернулся домой. Это было в феврале 1998-го. А в марте того же года в нашем городке двое мальчишек, 11-ти и 13-ти лет, открыли пальбу и поубивали 15 человек. А я тогда как раз проводил тренинг в группе психиатров, и меня попросили поучаствовать в допросе учителей. Так сказать, по горячим следам, спустя всего 18 часов после того, как они оказались в эпицентре самого массового убийства в школе за всю историю Америки.

В результате я понял, что молчать больше нельзя, и выступил на нескольких конференциях, посвященных вопросам войны и мира. А потом написал статью «Наших детей учат убивать». Ее удивительно хорошо восприняли. Это свидетельствовало о том, что люди открыты для обсуждения данной темы.

Поэтому я замыслил новую книгу, пригласив к соавторству Глорию де Гаэтано, одного из ведущих экспертов в данной области. Спустя год, когда произошло массовое убийство в школе Литтлттона, книга уже была готова.

- В первой главе вашей книги недвусмысленно дается понять, что все сколько-нибудь серьезные медицинские и прочие исследования, проведенные за последние 25 лет, свидетельствуют о тесной связи показа насилия в СМИ и роста насилия в обществе. Вы не могли бы рассказать об этом подробнее?

- Тут важно особо подчеркнуть, что речь идет именно о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах. Ведь письменная речь ребенком до 8 лет в полном объеме не воспринимается, она как бы отфильтровывается рассудком. Устная речь начинает по-настоящему восприниматься после 4-х лет, а до этого кора головного мозга фильтрует информацию, прежде чем она дойдет до центра, заведующего эмоциями. Но мы-то говорим о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах насилия! Их ребенок в состоянии воспринять уже в полтора года: воспринять и начать подражать увиденному! То есть в полтора года агрессивные зрительные образы, неважно, где появляющиеся - на телеэкране, в кино или в компьютерных играх, - проникают через органы зрения в мозг и непосредственно попадают в эмоциональный центр.

o vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 3 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Потрясает состав исследовательских групп. В конце книги мы в хронологическом порядке перечисляем открытия в этой области. Данным вопросом занимались Американская ассоциация медиков (АМА), Американская ассоциация психологов, Национальный институт психического здоровья и т.д., и т.п. Есть обширное исследование ЮНЕСКО. А на прошлой неделе я раздобыл материалы Международного Комитета Красного Креста, свидетельствующие о том, что повсеместно распространившийся культ насилия - особенно жуткие, варварские методы ведения современной войны - прямо связан с пропагандой насилия в средствах массовой информации. В исследовании, которое было проведено в 1998 г. в рамках ЮНЕСКО, также говорилось, что насилие в обществе подпитывается насилием в СМИ. Накопленные данные настолько убедительны и их так много, что спорить с ними все равно, что доказывать, будто бы курение не вызывает рака. Однако находятся бесстыжие специалисты, в основном проплаченные теми же СМИ, которые отрицают очевидные факты. На заключительном заседании конференции в Нью-Джерси один такой тип встал и заявил: «А вы не можете доказать, что насилие на экране ведет к росту жестокости в обществе. Это неправда, таких доказательств нет!»

Напомню, что конференцию проводила Ассоциация психологов Нью-Джерси, филиал Американской ассоциации психологов, центральный совет которой еще в 1992 г. постановил, что дебаты на эту тему окончены. А в 99-м Ассоциация выразилась еще определенной, сказав, что отрицать влияние экранного насилия на бытовое - это как отрицать закон земного притяжения.

Влияние компьютерных игр

- Теперь немного поговорим о компьютерных «стрелялках». Я был потрясен, узнав из вашей книги, что компьютерные симуляторы, которые используются в американской армии и в большинстве силовых ведомств, практически не отличаются от некоторых наиболее популярных игр.

- Тут нам придется сделать небольшой экскурс в историю. Во время Второй мировой войны вдруг обнаружилось, что большинство наших солдат неспособно убивать противника. Неспособно из-за изъянов военной подготовки. Дело в том, что солдат учили стрелять по нарисованным мишеням. А на фронте таких мишеней не было, и вся их выучка пошла насмарку. Очень часто многие солдаты под влиянием страха, стресса и прочих обстоятельств просто не могли применить оружие. Стало ясно, что солдатам необходимо прививать соответствующие навыки. Мы ведь не сажаем летчика в самолет сразу же после того, как он прочитал учебник, и не говорим: «Лети». Нет, мы ему дадим сперва поупражняться на специальных тренажерах. Даже во Вторую мировую войну уже существовало множество тренажеров, на которых пилоты подолгу отрабатывали технику полета.

Соответственно возникла потребность в создании тренажеров, на которых солдаты учились бы убивать. Вместо традиционных мишеней нужно было использовать силуэты человеческих фигур. Такие тренажеры оказались чрезвычайно эффективными. Морская пехота получила лицензию на право использовать в качестве тактического тренажера игру «Дум». В сухопутных войсках взяли на вооружение «Супер Нинтендо». Помните, была такая старая игра в утиную охоту? Мы заменили пластмассовый пистолет пластмассовой штурмовой винтовкой М16, а вместо уток на экране появляются фигурки людей.

o vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 2 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Теперь у нас по всему миру несколько тысяч таких тренажеров. Они доказали свою эффективность. В данном случае наша цель - научить солдат правильно реагировать на угрозу. Ведь если они не смогут открыть огонь, запаникуют, то могут произойти страшные вещи. То же самое относится и к полицейским. Поэтому я считаю такие тренинги полезными. Раз мы даем солдатам и полицейским оружие, мы должны научить его применять. Впрочем, по этому поводу в обществе нет единодушия. Некоторых людей шокируют репетиции человекоубийства, даже когда они производятся солдатами и полицейскими. Что уж тогда говорить о неограниченном доступе детей к таким симуляторам? Это куда ужасней! Когда разбиралось дело Маквея, меня пригласили в качестве эксперта в правительственную комиссию. Защита пыталась доказать, что это служба в армии и война в Заливе превратили Тимоти Маквея в серийного убийцу. На самом же деле все было с точностью до наоборот. По данным Бюро судебной статистики, ветераны войны попадают в тюрьму гораздо реже, чем не ветераны того же возраста. Что немудрено, ведь у них срабатывают серьезные внутренние ограничители.

Симуляторы убийства

- Какие?

- Во--первых, мы сажаем за такие тренажеры взрослых людей. Во--вторых, в армии царит суровая дисциплина. Дисциплина, которая становится частью твоего «я». А тут симуляторы убийства даются детям! Для чего? Только для того, чтобы научить их убивать и привить им страсть к убийству.

Нужно иметь в виду и следующее обстоятельство: навыки в стрессовой ситуации воспроизводятся автоматически. Раньше, когда у нас еще были револьверы, полицейские ездили на стрельбища. Из револьвера можно было сделать за один раз шесть выстрелов. Поскольку нам неохота было потом собирать с земли стреляные гильзы, мы вытаскивали барабан, ссыпали их в ладонь, клали в карман, перезаряжали револьвер и стреляли дальше. Естественно, в настоящей перестрелке так делать не будешь - там не до этого. Но представляете? И в реальной жизни у полицейских после перестрелки карманы оказывались полны стреляных гильз! Причем ребята понятия не имели, как это получилось. Учения проходили всего два раза в год, и полгода спустя копы автоматически клали пустые гильзы в карман.

А ведь дети, играющие в агрессивные компьютерные игры, стреляют не два раза в год, а каждый вечер. И убивают всех, кто попадет в поле их зрения, пока не поразят все цели или не выпустят все патроны. Поэтому когда они начинают стрелять в реальной жизни, происходит то же самое. В Перле, Падуке и в Джонсборо - везде малолетние убийцы сперва хотели убить кого-то одного. Но они не могли остановиться! Они расстреливали всех, кто попадался им на глаза, пока не поражали последнюю мишень или у них не кончались пули! Потом полиция их спрашивала: «Ну ладно, ты убил того, на кого у тебя был зуб. А других-то зачем? Ведь среди них были и твои друзья!» И дети не знали, что ответить!

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 5 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А мы знаем. Ребенок за игрой--стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: все, что в них в этот момент закачивается, потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А еще учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображенных смертей и человеческих страданий. Ужасает безответственность производителей игр, снабжающих детей армейскими и полицейскими тренажерами. Это все равно что дать в руки каждому ребенку по автомату или пистолету. С точки зрения психологии - никакой разницы!



- А помните 6-летнего убийцу из Флинта, в штате Мичиган? Вы написали, что это убийство было противоестественным...

- Да. Желание убить возникает у многих, но на протяжении всей истории человечества на это оказывалась способной лишь крошечная горстка людей. Для обычных, здоровых членов общества убийство противоестественно.

Скажем, я - рейнджер. Но мне не сразу дали в руки M16 и перевели в разряд суперкиллеров. На мою подготовку ушло много лет. Понимаете? Нужны годы, чтобы научить людей убивать, привить им нужные навыки и желание этим заниматься. Поэтому, столкнувшись с детьми-убийцами, мы должны ответить на очень трудные вопросы. Потому что это новое. **НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ!** В Джонсборо мальчишки 11-ти и 13-ти лет убили 15 человек. Когда этим детям исполнится 21 год, их выпустят на свободу. Этому никто не в силах помешать, ведь наши законы не рассчитаны на убийц такого возраста.

А теперь еще и шестилетка. Они там в Мичигане думали, что застраховали себя от неожиданностей, снизив возраст уголовной ответственности до 7 лет. Даже 7-летние, решили мичиганские власти, пусть отвечают перед законом как взрослые. А там возьми и появись 6-летний убийца!

Ну а через несколько дней после расстрела во Флинте ребенок в Вашингтоне достал с верхней полки ружье, сам его зарядил, вышел на улицу и дал два залпа по гулявшим детям. Когда в полиции поинтересовались, где он научился заряжать ружье - наверно, думали, что папаша сдуру показал, - мальчик простодушно заявил: «Да я от телевизора научился».

Яндекс.Директ

Пошив мужских костюмов за 19900р!

Пошив костюма от 19900р. За 25 дн. Натуральные ткани. Заходите!

о vliyanií sovremennyih kompyuternyih igr 7 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А если вернуться к ребенку из Флинта... Когда шериф рассказал о случившемся его отцу, который сидит в тюрьме, тот ответил: «Я как услышал - меня мороз по коже пробрал.

Потому что я сразу понял: это мой парень. Потому что мой парень, - добавил он для усиления эффекта, - просто обожал садистские фильмы».

Видите? Совсем крошка, а уже свихнулся от насилия в СМИ. А свихнулся он потому, что отец сидел и смотрел кровавые сцены, радовался, хохотал и потешался над смертью и человеческими страданиями. Обычно в 2, 3, 4 года, да и в 5-6 лет дети жутко боятся подобных зрелищ. Но если хорошенько постараться, то к 6 годам можно заставить их полюбить насилие. Вот в чем весь ужас!

Реакция на насилие

Наверное, многие видели фильм «Список Шиндлера». И, надеюсь, никто из них не смеялся во время просмотра. А вот когда такой просмотр устроили для старшеклассников в пригороде Лос-Анджелеса, кинопоказ пришлось прервать, потому что дети хохотали и потешались над происходящим. Сам Стивен Спилберг, потрясенный таким поведением, приехал, чтобы перед ними выступить, но они и его засмеяли! Может, конечно, это только в Калифорнии так реагируют. Может, они там все с приветом. Но ведь и в штате Арканзас, в Джонсборо, было нечто похожее. Бойня произошла в средней школе, а рядом, за соседней дверью, учатся старшеклассники - старшие братья и сестры детей, которых изрешетили убийцы. Так вот, по свидетельству одной учительницы, когда она пришла к старшеклассникам и рассказала о трагедии - а они уже слышали выстрелы, видели машины «Скорой помощи», - в ответ раздался смех и радостные возгласы.

Наших детей учат получать удовольствие от чужой гибели, чужих мучений. Наверное, и шестилетку из Линта уже научили. Держу пари, он тоже играл в агрессивные компьютерные игры!

- Да, об этом сообщалось в новостях.

- А знаете, почему я не сомневался насчет игр? Потому что он сделал всего один выстрел и сразу попал в основание черепа. А ведь это трудно, тут требуется большая меткость. Но компьютерные игры - прекрасная тренировка. Во многих из них, кстати, даются особые бонусы за выстрелы в голову. Пожалуй, лучше всего иллюстрирует мои слова случай в Падуке. 14-летний подросток украл у соседа пистолет 22-го калибра. До этого он никогда не занимался стрельбой, а украв пистолет, немного попалил из него на пару с соседским мальчишкой за несколько дней до убийства. А потом принес оружие в школу и сделал 8 выстрелов.

Так вот, по данным ФБР, для среднестатистического офицера полиции нормальным считается, когда из 5 пуль в цель попадает одна. А этот парень выпустил 8 пуль и ни разу не промахнулся! 8 пуль - 8 жертв. Из них 5 попаданий в голову, остальные 3 - в верхнюю часть туловища. Поразительный результат! А ведь это не отставной рейнджер типа меня. Это 14-летний парнишка, до той поры не державший оружия в руках! Откуда у него такая невероятная, беспрецедентная меткость? Причем, как отмечают все свидетели трагедии, он стоял как вкопанный, паля прямо перед собой, не уклоняясь ни вправо, ни влево. Такое впечатление, что он методично, одну за другой, поражал цели, появлявшиеся перед ним на экране. Как бы играл в свою поганую компьютерную игру!

- Похоже, вы не поддались на пропаганду «Инициативы против насилия», активисты которой уверяют, что есть дети с врожденной жестокостью. И что если их вовремя выявить, тогда будет легко находить преступников. В Виргинии даже начали строить тюрьмы «на вырост», заранее увеличивая число камер в расчете на будущий прирост численности преступников из этой категории населения.

- Я скажу так: может быть, какой-то крошечный процент населения действительно предрасположен к жестокости. Я этого не утверждаю, а просто делаю допущение. Но тогда этот процент не должен меняться с течением времени, из поколения в поколение. Ведь врожденные особенности - это нечто стабильное. Как любые генетические отклонения. Но когда вы видите ВЗРЫВ насилия, имеет смысл предположить, что появился новый фактор, влияющий на естественный ход вещей. И спросить себя: «Что это за фактор? Какая переменная изменила константу?»

о влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Такого, чтобы тяжкие преступления выросли в 2, а то и в 5 раз, всего за 15 лет, вообще не наблюдалось! Это небывалый случай. Так что обязательно нужно спросить себя, что за новый ингредиент появился в старом «компоте». И понять, что этот ингредиент мы добавили сами. Мы растим убийц, растим социопатов.

Когда президента телеканала CBS спросили после бойни в Литлтоне, причастны ли к случившемуся средства массовой информации, он ответил: «Если кто-то думает, что массмедиа тут ни при чем, то он - полный идиот».

Стало быть, они знают! Знают, что делают, и все равно продолжают торговать смертью, ужасом, деструктивными идеями. Кучка людей на этом обогащается, а вся наша цивилизация оказывается под угрозой. Вспомним иерархию потребностей по Маслоу. В основе нашей цивилизации лежит потребность в защите и безопасности. Поведет фундамент - обрушится все здание. О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Опубликовано 27 октября, 2017 - 08:41

Подполковник в отставке Дэвид Гроссман написал в соавторстве с Глорией де Гаэтано книгу под названием «Не учите наших детей убивать. Объявим поход против насилия на телеэкране, в кино и компьютерных играх». Услышав выступление полковника на конференции «Шоковое насилие», которое спонсировала Ассоциация психологов Нью-Джерси, корреспонденты еженедельника «Эир» взяли у него интервью. Интервью приведено в сокращении.

- Давайте начнем с вашей книги с довольно вызывающим названием - «Не учите наших детей убивать». Пожалуйста, расскажите немного о ней и о том, что вас побудило за нее взяться.

- Для этого надо сперва вспомнить о моей первой книге. В ней речь шла о том, как сделать убийство психологически более приемлемым... не для всех, конечно, а для военных. В конце же была небольшая главка, в которой говорилось, что методики, используемые в армии для обучения солдат, сейчас растиражированы безо всяких ограничений для детской аудитории. Это вызвало тогда очень, очень большой интерес. Книгу стали использовать в качестве учебника по всему миру: и в силовых ведомствах, и в армии, и в миротворческих программах.

Ну а потом я вышел в отставку и вернулся домой. Это было в феврале 1998-го. А в марте того же года в нашем городке двое мальчишек, 11-ти и 13-ти лет, открыли пальбу и поубивали 15 человек. А я тогда как раз проводил тренинг в группе психиатров, и меня попросили поучаствовать в допросе учителей. Так сказать, по горячим следам, спустя всего 18 часов после того, как они оказались в эпицентре самого массового убийства в школе за всю историю Америки.

В результате я понял, что молчать больше нельзя, и выступил на нескольких конференциях, посвященных вопросам войны и мира. А потом написал статью «Наших детей учат убивать». Ее удивительно хорошо восприняли. Это свидетельствовало о том, что люди открыты для обсуждения данной темы.

Поэтому я замыслил новую книгу, пригласив к соавторству Глорию де Гаэтано, одного из ведущих экспертов в данной области. Спустя год, когда произошло массовое убийство в школе Литлттона, книга уже была готова.

- В первой главе вашей книги недвусмысленно дается понять, что все сколько-нибудь серьезные медицинские и прочие исследования, проведенные за последние 25 лет, свидетельствуют о тесной связи показа насилия в СМИ и роста насилия в обществе. Вы не могли бы рассказать об этом подробнее?

- Тут важно особо подчеркнуть, что речь идет именно о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах. Ведь письменная речь ребенком до 8 лет в полном объеме не воспринимается, она как бы отфильтровывается рассудком. Устная речь начинает по-настоящему восприниматься после 4-х лет, а до этого кора головного мозга фильтрует информацию, прежде чем она дойдет до центра, заведующего эмоциями. Но мы-то говорим о ЗРИТЕЛЬНЫХ образах насилия! Их ребенок в состоянии воспринять уже в полтора года: воспринять и начать подражать увиденному! То есть в полтора года агрессивные зрительные образы, неважно, где появляющиеся - на телеэкране, в кино или в компьютерных играх, - проникают через органы зрения в мозг и непосредственно попадают в эмоциональный центр.

o vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 3 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Потрясает состав исследовательских групп. В конце книги мы в хронологическом порядке перечисляем открытия в этой области. Данным вопросом занимались Американская ассоциация медиков (АМА), Американская ассоциация психологов, Национальный институт психического здоровья и т.д., и т.п. Есть обширное исследование ЮНЕСКО. А на прошлой неделе я раздобыл материалы Международного Комитета Красного Креста, свидетельствующие о том, что повсеместно распространившийся культ насилия - особенно жуткие, варварские методы ведения современной войны - прямо связан с пропагандой насилия в средствах массовой информации. В исследовании, которое было проведено в 1998 г. в рамках ЮНЕСКО, также говорилось, что насилие в обществе подпитывается насилием в СМИ. Накопленные данные настолько убедительны и их так много, что спорить с ними все равно, что доказывать, будто бы курение не вызывает рака. Однако находятся бесстыжие специалисты, в основном проплаченные теми же СМИ, которые отрицают очевидные факты. На заключительном заседании конференции в Нью-Джерси один такой тип встал и заявил: «А вы не можете доказать, что насилие на экране ведет к росту жестокости в обществе. Это неправда, таких доказательств нет!»

Напомню, что конференцию проводила Ассоциация психологов Нью-Джерси, филиал Американской ассоциации психологов, центральный совет которой еще в 1992 г. постановил, что дебаты на эту тему окончены. А в 99-м Ассоциация выразилась еще определенной, сказав, что отрицать влияние экранного насилия на бытовое - это как отрицать закон земного притяжения.

Влияние компьютерных игр

- Теперь немного поговорим о компьютерных «стрелялках». Я был потрясен, узнав из вашей книги, что компьютерные симуляторы, которые используются в американской армии и в большинстве силовых ведомств, практически не отличаются от некоторых наиболее популярных игр.

- Тут нам придется сделать небольшой экскурс в историю. Во время Второй мировой войны вдруг обнаружилось, что большинство наших солдат неспособно убивать противника. Неспособно из-за изъянов военной подготовки. Дело в том, что солдат учили стрелять по нарисованным мишеням. А на фронте таких мишеней не было, и вся их выучка пошла насмарку. Очень часто многие солдаты под влиянием страха, стресса и прочих обстоятельств просто не могли применить оружие. Стало ясно, что солдатам необходимо прививать соответствующие навыки. Мы ведь не сажаем летчика в самолет сразу же после того, как он прочитал учебник, и не говорим: «Лети». Нет, мы ему дадим сперва поупражняться на специальных тренажерах. Даже во Вторую мировую войну уже существовало множество тренажеров, на которых пилоты подолгу отрабатывали технику полета.

Соответственно возникла потребность в создании тренажеров, на которых солдаты учились бы убивать. Вместо традиционных мишеней нужно было использовать силуэты человеческих фигур. Такие тренажеры оказались чрезвычайно эффективными. Морская пехота получила лицензию на право использовать в качестве тактического тренажера игру «Дум». В сухопутных войсках взяли на вооружение «Супер Нинтендо». Помните, была такая старая игра в утиную охоту? Мы заменили пластмассовый пистолет пластмассовой штурмовой винтовкой М16, а вместо уток на экране появляются фигурки людей.

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 2 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Теперь у нас по всему миру несколько тысяч таких тренажеров. Они доказали свою эффективность. В данном случае наша цель - научить солдат правильно реагировать на угрозу. Ведь если они не смогут открыть огонь, запаникуют, то могут произойти страшные

вещи. То же самое относится и к полицейским. Поэтому я считаю такие тренинги полезными. Раз мы даем солдатам и полицейским оружие, мы должны научить его применять. Впрочем, по этому поводу в обществе нет единодушия. Некоторых людей шокируют репетиции человекоубийства, даже когда они производятся солдатами и полицейскими. Что уж тогда говорить о неограниченном доступе детей к таким симуляторам? Это куда ужасней! Когда разбиралось дело Маквея, меня пригласили в качестве эксперта в правительственную комиссию. Защита пыталась доказать, что это служба в армии и война в Заливе превратили Тимоти Маквея в серийного убийцу. На самом же деле все было с точностью до наоборот. По данным Бюро судебной статистики, ветераны войны попадают в тюрьму гораздо реже, чем не ветераны того же возраста. Что немудрено, ведь у них срабатывают серьезные внутренние ограничители.

Симуляторы убийства

- Какие?

- Во--первых, мы сажаем за такие тренажеры взрослых людей. Во--вторых, в армии царит суровая дисциплина. Дисциплина, которая становится частью твоего «я». А тут симуляторы убийства даются детям! Для чего? Только для того, чтобы научить их убивать и привить им страсть к убийству.

Нужно иметь в виду и следующее обстоятельство: навыки в стрессовой ситуации воспроизводятся автоматически. Раньше, когда у нас еще были револьверы, полицейские ездили на стрельбища. Из револьвера можно было сделать за один раз шесть выстрелов. Поскольку нам неохота было потом собирать с земли стреляные гильзы, мы вытаскивали барабан, ссыпали их в ладонь, клали в карман, перезаряжали револьвер и стреляли дальше. Естественно, в настоящей перестрелке так делать не будешь - там не до этого. Но представляете? И в реальной жизни у полицейских после перестрелки карманы оказывались полны стреляных гильз! Причем ребята понятия не имели, как это получилось. Учения проходили всего два раза в год, и полгода спустя копы автоматически клали пустые гильзы в карман.

А ведь дети, играющие в агрессивные компьютерные игры, стреляют не два раза в год, а каждый вечер. И убивают всех, кто попадет в поле их зрения, пока не поразят все цели или не выпустят все патроны. Поэтому когда они начинают стрелять в реальной жизни, происходит то же самое. В Перле, Падуке и в Джонсборо - везде малолетние убийцы сперва хотели убить кого-то одного. Но они не могли остановиться! Они расстреливали всех, кто попадался им на глаза, пока не поражали последнюю мишень или у них не кончались пули! Потом полиция их спрашивала: «Ну ладно, ты убил того, на кого у тебя был зуб. А других-то зачем? Ведь среди них были и твои друзья!» И дети не знали, что ответить!

о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 5 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А мы знаем. Ребенок за игрой--стрелялкой ничем не отличается от пилота за авиасимулятором: все, что в них в этот момент закачивается, потом будет воспроизведено автоматически. Мы учим детей убивать, подкрепляя убийство чувством удовольствия и призами! А еще учим ликовать и потешаться при виде реалистично изображенных смертей и человеческих страданий. Ужасает безответственность производителей игр, снабжающих детей армейскими и полицейскими тренажерами. Это все равно что дать в руки каждому ребенку по автомату или пистолету. С точки зрения психологии - никакой разницы!

- А помните 6-летнего убийцу из Флинта, в штате Мичиган? Вы написали, что это убийство было противоестественным...

- Да. Желание убить возникает у многих, но на протяжении всей истории человечества на это оказывалась способной лишь крошечная горстка людей. Для обычных, здоровых членов общества убийство противоестественно.

Скажем, я - рейнджер. Но мне не сразу дали в руки M16 и перевели в разряд суперкиллеров. На мою подготовку ушло много лет. Понимаете? Нужны годы, чтобы научить людей убивать, привить им нужные навыки и желание этим заниматься. Поэтому, столкнувшись с детьми-убийцами, мы должны ответить на очень трудные вопросы. Потому что это новое. **НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ!** В Джонсборо мальчишки 11-ти и 13-ти лет убили 15 человек. Когда этим детям исполнится 21 год, их выпустят на свободу. Этому никто не в силах помешать, ведь наши законы не рассчитаны на убийц такого возраста.

А теперь еще и шестилетка. Они там в Мичигане думали, что застраховали себя от неожиданностей, снизив возраст уголовной ответственности до 7 лет. Даже 7-летние, решили мичиганские власти, пусть отвечают перед законом как взрослые. А там возьми и появишься 6-летний убийца!

Ну а через несколько дней после расстрела во Флинте ребенок в Вашингтоне достал с верхней полки ружье, сам его зарядил, вышел на улицу и дал два залпа по гулявшим детям. Когда в полиции заинтересовались, где он научился заряжать ружье - наверно, думали, что папаша сдуру показал, - мальчик простодушно заявил: «Да я от телевизора научился».

Яндекс.Директ

Пошив мужских костюмов за 19900р!

Пошив костюма от 19900р. За 25 дн. Натуральные ткани. Заходите!  
о vliyanii sovremennyih kompyuternyih igr 7 0 влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

А если вернуться к ребенку из Флинта... Когда шериф рассказал о случившемся его отцу, который сидит в тюрьме, тот ответил: «Я как услышал - меня мороз по коже пробрал. Потому что я сразу понял: это мой парень. Потому что мой парень, - добавил он для усиления эффекта, - просто обожал садистские фильмы».

Видите? Совсем крошка, а уже свихнулся от насилия в СМИ. А свихнулся он потому, что отец сидел и смотрел кровавые сцены, радовался, хохотал и потешался над смертью и человеческими страданиями. Обычно в 2, 3, 4 года, да и в 5-6 лет дети жутко боятся подобных зрелищ. Но если хорошенько постараться, то к 6 годам можно заставить их полюбить насилие. Вот в чем весь ужас!

Реакция на насилие

Наверное, многие видели фильм «Список Шиндлера». И, надеюсь, никто из них не смеялся во время просмотра. А вот когда такой просмотр устроили для старшеклассников в пригороде Лос-Анджелеса, кинопоказ пришлось прервать, потому что дети хохотали и потешались над происходящим. Сам Стивен Спилберг, потрясенный таким поведением, приехал, чтобы перед ними выступить, но они и его засмеяли! Может, конечно, это только в Калифорнии так реагируют. Может, они там все с приветом. Но ведь и в штате Арканзас, в Джонсборо, было нечто похожее. Бойня произошла в средней школе, а рядом, за соседней дверью, учатся старшеклассники - старшие братья и сестры детей, которых изрешетили убийцы. Так вот, по свидетельству одной учительницы, когда она пришла к старшеклассникам и рассказала о трагедии - а они уже слышали выстрелы, видели машины «Скорой помощи», - в ответ раздались смех и радостные возгласы.

Наших детей учат получать удовольствие от чужой гибели, чужих мучений. Наверное, и шестилетку из Линта уже научили. Держу пари, он тоже играл в агрессивные компьютерные игры!

- Да, об этом сообщалось в новостях.

- А знаете, почему я не сомневался насчет игр? Потому что он сделал всего один выстрел и сразу попал в основание черепа. А ведь это трудно, тут требуется большая меткость. Но компьютерные игры - прекрасная тренировка. Во многих из них, кстати, даются особые бонусы за выстрелы в голову. Пожалуй, лучше всего иллюстрирует мои слова случай в Падуке. 14-летний подросток украл у соседа пистолет 22-го калибра. До этого он никогда не занимался стрельбой, а украв пистолет, немного попалил из него на пару с соседским мальчишкой за несколько дней до убийства. А потом принес оружие в школу и сделал 8 выстрелов.

Так вот, по данным ФБР, для среднестатистического офицера полиции нормальным считается, когда из 5 пуль в цель попадает одна. А этот парень выпустил 8 пуль и ни разу не промахнулся! 8 пуль - 8 жертв. Из них 5 попаданий в голову, остальные 3 - в верхнюю часть туловища. Поразительный результат! А ведь это не отставной рейнджер типа меня. Это 14-летний парнишка, до той поры не державший оружия в руках! Откуда у него такая невероятная, беспрецедентная меткость? Причем, как отмечают все свидетели трагедии, он стоял как вкопанный, паля прямо перед собой, не уклоняясь ни вправо, ни влево. Такое впечатление, что он методично, одну за другой, поражал цели, появлявшиеся перед ним на экране. Как бы играл в свою поганую компьютерную игру!

- Похоже, вы не поддались на пропаганду «Инициативы против насилия», активисты которой уверяют, что есть дети с врожденной жестокостью. И что если их вовремя выявить, тогда будет легко находить преступников. В Виргинии даже начали строить тюрьмы «на вырост», заранее увеличивая число камер в расчете на будущий прирост численности преступников из этой категории населения.

- Я скажу так: может быть, какой-то крошечный процент населения действительно предрасположен к жестокости. Я этого не утверждаю, а просто делаю допущение. Но тогда этот процент не должен меняться с течением времени, из поколения в поколение. Ведь врожденные особенности - это нечто стабильное. Как любые генетические отклонения. Но когда вы видите ВЗРЫВ насилия, имеет смысл предположить, что появился новый фактор, влияющий на естественный ход вещей. И спросить себя: «Что это за фактор? Какая переменная изменила константу?»

о vliyanií sovremennyih kompyuternyih igr 1 О влиянии современных компьютерных игр: Не учите детей убивать!

Такого, чтобы тяжкие преступления выросли в 2, а то и в 5 раз, всего за 15 лет, вообще не наблюдалось! Это небывалый случай. Так что обязательно нужно спросить себя, что за новый ингредиент появился в старом «компоте». И понять, что этот ингредиент мы добавили сами. Мы растим убийц, растим социопатов.

Когда президента телеканала CBS спросили после бойни в Литлтоне, причастны ли к случившемуся средства массовой информации, он ответил: «Если кто-то думает, что массмедиа тут ни при чем, то он - полный идиот».

Стало быть, они знают! Знают, что делают, и все равно продолжают торговать смертью, ужасом, деструктивными идеями. Кучка людей на этом обогащается, а вся наша цивилизация оказывается под угрозой. Вспомним иерархию потребностей по Маслоу. В основе нашей цивилизации лежит потребность в защите и безопасности. Поведет фундамент - обрушится все здание.