



**Д**авно минули часи, коли до комп'ютерних ігор можна було ставитися як до невинних розваг. За минулі роки віртуальні забави стали справжньою епідемією, що вражає дітей і батьків, що руйнує родини і навіть забирає життя. Подібно наркоманії, ця смертоносна зброя діяє націлена в першу чергу на молодь – майбутне Церкви, майбутнє суспільства.

Ще й досі багато батьків кризь пальці дивляться на захоплення своїх дітей комп'ютерними іграми і не помічають тривожних симптомів хвороби, яку психологи називають ігроманією.

«Приблизно сім з десяти хлопчиків (дівчаток комп'ютерні забави приваблюють рідше) захоплюються віртуальними іграми. Стурбовані тати і мами скаржаться на ворожість, норовливість

неприборканість своїх синів, захоплених комп'ютерними іграми. А надбана в дитинстві агресивність, як відомо, досить стійка і зберігається протягом усього подальшого життя...

Перший тривожний симптом ігроманії – коли дитина перестає цікавитися будь-чим, окрім комп'ютера. Така залежність – те саме, що й наркотична: потреба грати постійно. «Хворі» віртуальними іграми стають занадто чутливими, дратівливими, у них з'являються страхи, розвиваються неврози, порушується сон. Вони відчувають хронічний дискомфорт і втому.

«У моїй практиці було вже два випадки, коли підлітки настільки перейнялися пристрасстю до гри, що її картинки, змішавшись з реальністю, почали їх всюди переслідувати», – розповідає фахівець з дитячої психології Донецького центру

психологічного консультування Андрій Скиданов.

«У любителів комп'ютерних ігор може виникнути синдром відео-ігрової епілепсії. Це захворювання дає про себе знати головними болями, тривалими спазмами м'язів обличчя, порушенням зору. Синдром не приводить до погіршення розумових здібностей, але формує риси, характерні для епілепсії: підозрілість, надуманість, агресивно-вороже ставлення до близьких, імпульсивність, дратівливість. Занурюючись у віртуальну реальність, підліток виявляється цілком дезорієнтованим, і демонструє неадекватну реакцію на власні спроби змінити стан речей. Проблеми з координацією аж до незворотних порушень вестибулярного апарату...», – пише газета «Перше Вересня».

Більшість батьків сповхачуються лише тоді, коли дитина перестає на ніч повертатися додому, починає красти гроші або виносити з дому речі, щоб оплатити багатогодинне перебування в ігровому клубі. Багато батьків самі купують дітям диски з іграми, щиро вважаючи, що цим самим допомагають їм всебічно розвиватися. От кілька найбільш розповсюджених *заблуджень* щодо сучасних комп'ютерних ігор.

1. *«Ігри розвивають кругозір і реакцію дитини».*

Це так, але подібний розвиток приносить тільки шкоду. Судіть самі: гравець переноситься в спрощений світ, що підкоряється певним законам, які імітують закони природи реального світу. Своїми характеристиками віртуальний світ сильно відрізняється від дійсності, так що навички, придбані за

комп'ютером, швидше заважатимуть у реальному житті. А розвиток кругозору відбувається в досить «корисних» для християн напрямках: магія, сатанізм, убивство... Отже, ігри розвивають, але чи не про це сказано в Біблії: «Можна впізнати навіть отрока по заняттях його, чи чисте і чи правильне буде поводження його» (Пр. 20:11)?

2. *«Не всі ігри погані, існують і добрі».*

Дійсно, є багато ігор, що не пропагують сатанізм, магію і насильство. Здається, що поганого можна знайти в таких іграх, як «Тетріс», «Лінії» або «Шахи»? Але насправді вони є тільки першою сходинкою у світ «справжніх» комп'ютерних ігор. Мало хто зупиняється на них, переходячи до інших. Це джерело захоплене дияволом, і все, що з нього виходить, явно призначене не для повчання християн: «Чи тече з одного отвору джерела солодка і гірка вода?» (Як. 3:11).

3. *«Це всього лиш ігри!»*

Проте *будь-які* ігри з силами зла закінчуються погано. Не можна грати з тим, що може зашкодити душі! Чому вчать популярні сучасні ігри? У який світ вони занурюють?

Сцени насильства, світ магії, ризик, жорстокість і безкарність, ставлення до людини, як до мішені, а не як до особистості. І в усьому цьому яскраво виражений демонічний характер. Цей список можна продовжити до нескінченності. На прилавку нові диски займають місце швидше, ніж встигають розкуповуватися старі версії.

До чого приводить «навчання» у світах, створених далекими від святості людьми? Ось уривок зі «Спільної заяви про вплив на дітей насильства і

жорстокості в комп'ютерних іграх», зробленої на Самміті Конгресу США з питань охорони здоров'я 26 липня 2000 року:

«До теперішнього часу більше 1000 досліджень, проведених ведучими інститутами і фахівцями в галузі психіатрії, зібрані незаперечні докази того, що причинно-наслідковий зв'язок між насильством на екрані та агресивною поведінкою певної групи дітей існує.

Висновок співтовариства лікарів, отриманий внаслідок більш ніж 30-літнього наукового пошуку, полягає в тому, що перегляд сцен насильства може призвести до розвитку агресивних почуттів, реакцій у поведінці дітей. Більш того, тривале спостереження жорстоких сцен зумовлює байдужість людини до насильства в реальному житті.

Діти, які часто зустрічаються з жорстокістю в іграх, з великою часткою ймовірності будуть розглядати насильство, як ефективний спосіб вирішення конфліктів, а агресивну поведінку вважати прийнятною. Перегляд сцен насильства веде до зниження емоційної чутливості, до жорстокості взагалі, внаслідок чого зменшується ймовірність того, що у реальних ситуаціях потерпілому буде надана допомога.

Насильство в іграх підсилює сприйняття світу як місця, де панує зло і жорстокість. Крім того, підсилюється страх стати жертвою насильства, і в результаті стверджується психологія самозахисту й недовіри до оточуючих.

Перегляд сцен насильства може вести до насильства в реальному житті. Діти, що зустрічаються з жорстокими комп'ютерними іграми, мають більшу

схильність до насильницьких і жорстоких дій, ніж ті, котрі не мають доступу до них».

Більш того, у США вже існує «Служба комп'ютерного звикання», що займається дослідженням цієї проблеми, а на адресу компанії «Sony Entertainment» уже надійшли позови, що змушують відомого видавця забезпечувати свої ігри ярликами, що попереджають про ефект звикання.

*А от кілька реальних прикладів з життя.*

\* \* \*

За повідомленням інформаційного агентства, гонконгський фанат комп'ютерних ігор після 10 годин гри на комп'ютері помер. Лікарі визначили, що в 17-літнього Лі Пу Санга зупинилося серце. Його знайшли схилим обличчям на клавіатуру, екран комп'ютера поблискував, запрошуючи продовжити гру в он-лайн.

Друзі підлітка розповідають, що після восьмигодинного робочого дня замість того, щоб йти додому, він брався за гру. Він проводив весь вільний час, граючи з такими ж фанатами, як сам. Гра стала для Лі Пу Санга нав'язливою ідеєю – він грав у неї навіть під час перерви на обід. Лікарі говорять, що його серце зупинилося через стрес, викликаний грою і від перевтоми – юнак спав не більше 2-х годин на день.

Мати хлопчика говорить: «Я дотепер не можу зрозуміти, що могло вбити його». Коли підлітка знайшли, він лежав на столі. З носа і рота текла кров. Він помер, не приходячи у свідомість, невдовзі після того, як його привезли до лікарні.

\* \* \*

21-літній американець Шон Уоллі, що став віртуальним наркоманом, покінчив з собою. Його тіло було виявлено в кріслі-гойдалці перед комп'ютером. Поруч із Шоном лежала гвинтівка 22-го калібру, з якої молода людина застрелилася.

За повідомленнями поліції, навколо самогубця був розкиданий брудний одяг, обгортки від їжі, що доставляють ресторани швидкого харчування, багато порожніх коробок з-під піци, кістки від з'їденого курчати. Все показувало, що молода людина провела перед монітором кілька днів і не відірвалася від гри ні на хвилину, замовляючи їжу додому. Шон Уоллі не з'являвся на роботі більше тижня, не лишив передсмертної записки. Єдиними свідченнями причини самогубства були накидані від руки назви і терміни, пов'язані з онлайновою грою. Як припускає поліція, молода людина грала вже протягом року. Останній безперервний сеанс тривав дев'ять днів, після чого нервово виснажений Уоллі вистрілив у себе з гвинтівки, щоб зупинитися. Його мати провину за смерть сина покладає безпосередньо на гру та її виробника – «Sony Online Entertainment».

\* \* \*

Як повідомляє німецька газета «Frankfurter Allgemeine», 26 квітня в гімназії ім. Гутенберга Ерфурта колишній гімназист Роберт Штайнхойзер розстріляв 16 чоловік – 13 учителів, двох учнів і одного поліцейського, а потім покінчив життя самогубством. Вогнепальні поранення одержали ще

десять чоловік. Перш, ніж спустити курок востаннє, юний убивця підбив підсумок свого життя: «Тепер я награвся...» Як говорять його шкільні товариші, Роберт міг без кінця грати в «Counter Strike». Як і в цій грі, де в гравця є основна і допоміжна зброя: рушниця і пістолет, 19-літній Штайнхойзер запася помповою рушницею, револьвером і величезною кількістю боеприпасів, а свій маскувальний костюм скопіював з ігрових персонажів.

\* \* \*

Хоча втрата життя внаслідок захоплення комп'ютерними іграми ще досить рідке явище, не забувайте, що втратити душу набагато простіше. Зайдіть у будь-який ігровий клуб, подивіться, що сіяється в юні серця, і що в результаті з них може вирости? Невже магія і вбивство – основні складові сучасних ігор – можуть іти пліч-о-пліч зі святістю, благоговінням і християнським смиренням?

Церква сьогодні знову зіштовхується зі спробою диявола захопити молодь, і проблема ця набагато серйозніша, ніж здається багатьом. Тільки посиленна молитва і правильне наставлення у вірі здатне зберегти майбутнє Церкви – дітей, підлітків і їхніх батьків. Христос як і раніше пропонує Хліб Життя. Не варто міняти його на віртуальні «ріжки» у яскравих коробках.

*«Будьте тверезі, пильнуйте, бо противник ваш, диявол, ходить, як лев, що ричить і шукає, кого б пожертви» (1Пет. 5:8).*

**Денис БАЛІКІН**  
«Отвес» №11 2004 р