

Виртуальные факторы реальной жизни

Фанатичное увлечение компьютерными играми чревато печальным финалом



ЕСЛИ 46-ЛЕТНИЙ китаец из Шанхая Цю Ченвей будет хорошо себя вести, его не казнят, а дадут пожизненное заключение. Если он и дальше будет себя вести хорошо, то пожизненное заменят на 15-летний срок. Состыжить больше уже не смогут, ведь на его со- вести — убийство.

В 2005 году он зарезал своего друга, когда тот продал за 870 долларов принадлежавший им обоим боевой меч. Этот меч был важной единицей, дававшей значительное преимущество в Legend of Mir 3 — популярной ролевой игре-стратегии. Как и сама игра, меч, из-за которого произошло убийство, был виртуальным. В 2005 году, когда произошли эти трагические события, специалисты оценивали рынок несуществующих вещей примерно в 100 миллионов долларов — этого уже оказа-

лось достаточно для убийства партнеров по компьютерной игре. Сегодня этот рынок вырос в несколько раз, а в Китае появились специальные поселения для подростков, страдающих от компьютерной зависимости.

Другие сообщения последних лет о влиянии компьютерных игр на реальную жизнь столь же драматичны. 22-летний таец Танет Соммои умер прямо за клавиатурой во время игры в CounterStrike. 28-летний Юен Лонг закончил свою жизнь после ночного сеанса игры в Diablo-II. Молодой житель корейского города Кванджу по фамилии Ким умер прямо в интернет-кафе после 86 часов компьютерных «заруб». В 2001 году сразу шесть подростков из маленького города Кстово в Нижегородской области покончили с собой — все они играли в Final Fantasy.

Специалисты не видят в этом ничего удивительного. Вымышленный мир подростка подменяет собой реальный. И конфликт двух миров порой бывает смертельным. Ведь в «реале» невозможно несколько суток не спать. И, конечно, он намного менее интересен, чем мир игры. Возможно, дети даже верят, что после смерти они попадут в игру...

В США в 1999 году, после целой серии жестоких расстрелов в школах, был опубликован собирательный портрет массового убийцы своих сверстников. Помимо прочего, школьники-убийцы отличаются приверженностью к компьютерным играм. Свои кровавые акции они тщательно моделируют на основе сценария любимой игры, где главный герой на своем пути стреляет во все, что движется. Как правило, расстреляв невинных людей,

подростки-убийцы без сожаления расстаются и со своей жизнью.

Катастрофическое столкновение вымысла и реальности не всегда обязательно. Изучая тенденции, специалисты пришли к выводу, что погруженность в компьютерную жизнь чревата неприятностями для детей из малообеспеченных и неблагополучных семей. И дело, конечно, не в том, что у них какие-то другие мозги, нежели у их обеспеченных сверстников. Просто при отсутствии внимания со стороны родителей они проводят за играми гораздо больше времени, чем их сверстники, находящиеся под большим контролем взрослых. В дальнейшем такая увлеченность игрой перерастает в «лудоманию» — болезненную приверженность играм, подменяющую реальную жизнь. В «реале» люди-лудоманы испытывают одно желание — вернуться в игру, где и есть

«настоящие» эмоции, приключения, страсти.

Запретить компьютерные игры — примерно такая же мера, как отменить автомобили, чтобы не было аварий. Тем более, что они имеют и свои плюсы. К примеру, игры улучшают и даже, бывает, восстанавливают зрение после травмы или операции. Геймеры не могут пожаловаться на память, у них прекрасное пространственное мышление. Игры помогают людям переносить физическую и психологическую боль. А пять минут компьютерной игры на рабочем месте снижают риск стресса на 17 процентов. Все дело, как говорится, в золотой середине. Вопрос только в том, как ее достичь.

АННА КОЖУХАРЬ

Золотая середина нужна не только в серьезных делах

ЭКОЛОГИЯ

Утилизация энергии

ЭТА ИСТОРИЯ похожа на анекдот. Американская семья, живя в ногу со временем, решила перейти с ламп накаливания на энергосберегающие ртутьсодержащие лампы. Служат такие лампы в сотни раз дольше, энергии потребляют в десятки раз меньше, затраты при замене традиционных ламп накаливания на энергосберегающие окупаются за несколько месяцев...

В общем, вместо полторадолларовых старых лампочек были закуплены современные 20-долларовые. Хозяйка дома, вкручивая одну из них, как-то неудачно повернулась, лампа выскользнула из рук и разбилась. А в ней — ртуть! Была вызвана бригада по демеркуризации — очистке помещений от ртути и ее паров. Счет от компании превысил 1400 долларов. Такая вот экономия...

Комизм ситуации показывает, что новые материалы в нашем доме — это, безусловно, хорошо, но они требуют отработанной технологии и соответствующей техники по обслуживанию, в данном случае — по их утилизации.

Вернемся к нашим лампам. В каждой из них находится от 3 до 5 г ртути, которая, попадая в организм человека, поражает его нервную систему, почки, печень и желудочно-кишечный тракт. Сама ртуть относится к химическим веществам первого класса опасности. Одна неисправная ртутьсодержащая лампа способна увеличить предельно допустимые концентрации паров ртути в помещении в 160 и более раз! Если же эта лампа выброшена в обычный мусорный контейнер, она через свалку отравит почву и воду. Последняя, как мы знаем, имеет в природе свой собственный кругооборот, в котором участвуем и мы, люди.

Вообще, мусор, так или иначе связанный с электричеством, отличается повышенной вредностью для человека и окружающей среды, поэтому требует особого обращения. Даже маленькие батарейки, гниющие в земле, отравляют ее вытекающей из них щелочью. Автомобильный бум, приключившийся в России, привел к тому, что в почву и воду регулярно попадают тонны щелочей и кислот из автомобильных аккумуляторов. Нам, так или иначе, предстоит решать вопросы по их утилизации.

В некоторых странах, например, в Австрии, Бельгии, Германии, Нидерландах, Франции, Швеции, закон прямо обязывает размещать в пунктах сбора мусора специальные контейнеры для батареек и аккумуляторов. Люди там живут социально ответственные, так что «энергетический» мусор уходит по назначению, отдельно от бумаги, стекла или пластика. Но там же действует еще один, наиболее эффективный стимул утилизировать батареи и аккумуляторы отдельно: стоимость этой процедуры заложена в цену нового изделия. Если вы принесете старый аккумулятор в магазин, вам либо вернут часть его стоимости, либо продадут новый со скидкой. В Швейцарии, например, таким образом покупают более 80 процентов всех бытовых накопителей энергии.

ИГОРЬ САВИН

СВЯЗЬ

Мобильные проблемы

ОСНОВНАЯ функция мобильного телефона до сих пор вызывает ожесточенные споры: вредна или безвредна для человека беспроводная связь.

Напомним, что каждый сотовый телефон действует как приемопередатчик, то есть он всегда излучает радиоволны. В момент разговора, когда излучение значительно выше, чем в состоянии ожидания звонка, эти волны явно или скрытно действуют на серое вещество мозга. По поводу последствий такого воздействия и идет спор: производители сотовых телефонов утверждают, что они безвредны, независимые эксперты — что вредны чрезвычайно. Есть, конечно, и такие эксперты, которые также говорят о безвредности мобильных телефонов, но их тут же начинают обвинять в заинтересованности: производители — компании совсем не жадные, когда дело касается выводов о качестве своей продукции.

В условиях, когда безвредность или вред сотовых телефонов не доказаны, будет правильным все же подстраховаться. Ряд рекомендаций сведет к минимуму недоказанное вредное воздействие телефонов на наш организм.

1. При покупке аппарата ищите



в его паспорте такой показатель, как SAR (Specific Absorption Rates, удельный коэффициент поглощения). Это уровень излучения электромагнитного поля, влияющего на человека. SAR измеряется в ваттах на килограмм и является важнейшим показателем вредного воздействия телефона на человека. В Европе предельное значение SAR для сотовых телефонов — 2 Вт/кг, в США — 1,6 Вт/кг. Из прочих равных аппаратов рекомендуем купить тот, что с наименьшим SAR.

2. Не кладите включенный телефон рядом с собой на ночь, освободите свой мозг от излучения хотя бы на время сна.

3. Не говорите по телефону излишне долго, хотя безлимитные тарифы и провоцируют «бесконечные» разговоры.

4. Воздержитесь от использования беспроводной гарнитуры.

Она сама — источник излучения, находящийся предельно близко к мозгу. Логично предположить, что воздействие гарнитуры на мозг не может быть полезным, хотя и однозначных данных о ее вреде также нет.

Собственно, взрослый человек может пренебречь всеми этими рекомендациями. В конце концов, мы сами выбираем, изнурять ли нам собственное здоровье: режимом дня, питанием, стрессами и прочими «радостями» современной жизни. Но на то мы и взрослые, чтобы самостоятельно определять приоритеты. Дети — иное дело. Совершенно необходимо ограничить своих чад от чрезмерного болтания по мобильному телефону. Заставьте их хотя бы дома разговаривать по обычному проводному телефону — вреда не будет, точно.

ТАТЬЯНА ТРОФИМОВА

Так и неясно: вредны для человека или безвредны сотовые телефоны