

Бесы в ящике

Фанат компьютерных игр превратился в убийцу.

Материалы этого дела, которое слушалось в Братском районном суде Иркутской области, приводят в ужас прежде всего своей чудовищной невероятностью. Зверское и ничем не мотивированное убийство своего друга совершил тихий спокойный парнишка из нормальной добропорядочной семьи, никогда не замеченный ни в чём плохом, успешно учившийся в школе и даже не имевший дурных привычек. Кроме одной. Он был фанатом компьютерных игр, предпочитая те, в которых преобладают агрессия и насилие: войны, схватки враждующих сторон.

Мальчишку, всегда с виду уравновешенного и даже нелюдимо, видимо, заводили динамика и драйв, клопочущие на экране компьютера, завораживала возбуждающая атмосфера погони, атак и торжества над поверженным врагом. В подобных играх нередко полыхает пламя, трещат скелеты, брызжет условная, зернистая и мерцающая кровь. Однажды я спросила сына, поглощённого такой же вот виртуальной забавой, в чём её смысл и драматургия. Его ответ заставил меня вздрогнуть: «Видишь, мама, вот эта фигурка – это я. Я – вампир, хожу и пью кровь у всех, кто попадется». Мне подумалось, может ли такая потеха оставаться безобидным развлечением? Видимо, не всегда.

Несколько лет назад один из оперативников рассказал мне жуткую историю про парня, который сидел-сидел себе тихо-мирно за компьютерными игрушками, пока в один «прекрасный» момент не вышел на площадку прямо в тапочках. Там он позвонил в соседскую квартиру и пырнул ножом ребёнка, открывшего ему дверь. Драма, о которой мы поговорим сегодня, случилась в одном из сёл Братского района. Девятиклассник Максим З. пригласил в гости своего друга, чтобы вместе поиграть в компьютерные игры. Неожиданно для товарища и, как выясняется, для себя самого он схватил молоток и стал избивать им мальчишку по голове. Потом выволок раненого подростка во двор и там продолжал разбивать голову несчастного подвернувшимся под руку гвоздодёром. Поняв, что убил приятеля, Максим испытал настоящий шок.

Вот что рассказывают об этом свидетели. Первым, к кому обратился импульсивный убийца, оказался сосед. Около восьми часов вечера к нему забежал Максим. Парнишка был как в лихорадке, дрожал всем телом, плакал, сбивчиво говорил, что только что убил своего знакомого, что бил его по голове молотком. О причине убийства подросток ничего не мог сказать. Сосед сразу поспешил к больничному фельдшеру и вместе с ней вошёл в соседский двор. Здесь, у гаража, они увидели окровавленное тело мальчика Серёжи с разможжённой головой. Он был ещё тёплый, но уже не дышал.

Взрослые вызвали милицию и позвонили матери Максима, срочно вызвав её домой с дежурства. Примчавшись к дому и обнаружив во дворе бездыханное тело Серёжи, с которым её сына связывала давняя, никаких бед не предвещавшая дружба, мать в ужасе пошла к соседу, в доме которого всё это время находился подавленный Максим. Мальчик безудержно плакал, обхватив голову руками, и как бы бредил, непрерывно повторяя одну и ту же фразу: «Как это произошло, не могу понять. Как это произошло?!»

Приехала милиция, началась дознавательская суэта. Сын в какой-то момент словно пришёл в себя и с робкой надеждой выдавил: «Мама, может, всё-таки Серёжа жив?» Ни в тот вечер, ни впоследствии на вопросы о причинах происшедшего Максим не мог пояснить ничего вразумительного. Никакой ссоры или тем более драки перед схваткой между ребятами не произошло. Многие фрагменты преступного эпизода вообще выпали из памяти подростка. Он не мог уверенно сказать, в какой момент у него в руках оказался молоток и где он находился до этого. Помнил только, что с разрешения родителей Серёжа пришёл к нему в гости, когда мать отправилась на ночное дежурство. Играли в «Бэтмена».

Дальше целесообразно процитировать протокол допроса самого Максима З. С его слов записано: «Суть игры заключается в том, что необходимо пройти определённые задания, при этом при помощи оружия необходимо убить как можно больше противников – роботов и людей. Уточняю, что в компьютерные игры я играю очень часто, практически каждый день. Чаще всего я играю в игры, где необходимо убить наибольшее количество противника. При этом, убивая, я ничего не чувствую, только испытываю чувство победы, когда выполняю

задание». Максим вспомнил, как передал джойстик Серёже, как сел позади него наблюдать за игрой, как вдруг испытал непонятное сильное волнение. Потом схватил молоток и нанёс первый удар в висок...

Все дальнейшие действия парнишка помнит отрывочно, его мозг был как бы замутнён. «Зачем я убил Сережу, я не знаю, — продолжает допрашиваемый убийца. — Периодически у меня были моменты, когда, если что-то не получается, я начинал сильно нервничать и мог сломать тот предмет, из-за которого ничего не получалось. Кроме того, когда у меня был неудачный день, то меня раздражали даже мелочи, однако желания убить кого-то у меня никогда не возникало. Также у меня были дни, когда я не хотел видеть никого из посторонних лиц. Уточняю, что конфликтов с Сергеем у меня в тот день не было, ничего обидного он мне не говорил, какого-либо сопротивления Сергей мне не оказывал и никакой угрозы для моей жизни и здоровья не представлял, ранее никакого умысла на убийство Сергея у меня не было, всё произошло неожиданно для меня».

Конечно, в этом непростом деле не обошлось без психолого-психиатрической экспертизы. Она установила, что Максим 3. страдает шизофренией с нарастающим дефектом и психопатоподобным синдромом. Врачи отметили особенности шизоидного типа: аутичность, малообщительность, отгороженность, мнительность. Мать в своих показаниях поделилась наблюдениями за сыном. В частности, сказала, что у мальчика прослеживается комплекс неполноценности, он боится критики окружающих, когда надевает новые вещи. Не посещает школьные развлекательные мероприятия, дискотеки, хотя конфликтов со сверстниками у него нет. Периодически он становился замкнутым, мог целыми днями сидеть дома, не выходя на улицу, избегал товарищей.

Как определили врачи, с тринадцатилетнего возраста у подростка началось изменение психического состояния, психопатизация личности, падение энергетического потенциала. Именно поэтому он стал несколько хуже успевать в учёбе, увлёкся фантастикой до того, что сочинял своеобразные фантастические рассказы о космических войнах. Медики выдали целый каскад терминов, описывая клинику внутреннего мира Максима: формализм, парадоксальность мышления, безмотивные вспышки агрессии, нарушение критических и прогностических способностей. Вывод психиатров был однозначен: выявленное у Максима психическое заболевание лишает его способности осознавать фактический характер и общественную опасность своих действий и руководить ими как в момент совершения правонарушения, так и в настоящее время.

Мальчика освободили от участия в судебном заседании. Братский районный суд постановил освободить его от уголовной ответственности и направить шестнадцатилетнего Максима 3. на принудительное лечение в психиатрический стационар.

Шизофрения. Её природа темна и не поддаётся сколько-нибудь надёжным прогнозам. Она может долгое время носить скрытый, вялотекущий характер, гнездиться в недрах души, почти не проявляясь на поверхности поведения. Замкнутость, уходы в себя, приступы раздражения. С кем, собственно, этого не бывает? И вдруг болезнь в какой-то неожиданный миг, как джинн из бутылки, как чёрт из табакерки, вырывается из-под гнёта и собирает свою жатву. Порой, как в случае с Максимом, страшную жатву. Если спросить специалиста от психиатрии, может ли тотальная увлечённость компьютерными играми вызвать шизофрению, то он ответит отрицательно. А вот провоцировать и подогревать шизоидные процессы в мышлении и эмоциональной сфере такая забава, несомненно, способна. Кроме того, компьютерная зависимость сама по себе является психическим заболеванием, анамнез которого досконально ещё не изучен, по крайней мере, в нашей стране.

— Так называемые «зависания» подростков в компьютере — это одна из ныне популярных форм ухода в себя, — комментирует кандидат психологических наук Лариса Бызова. — Ребёнок, который тщетно старается быть услышанным и принятым, но по каким-то причинам обделённый в этом, прячется в мире виртуальных приключений. Кто-то из таких детей не достучался до вечно занятой матери или не всегда трезвого отца, не смеет быть «помехой» для «предков», вечно выясняющих свои отношения, которым в этом поединке своеволий не до совместного чада. Другие маленькие одиночки почему-то не сумели на равных правах войти в желанную группу сверстников. Так или иначе, виртуальное «бродяжничество» — удел детей оставленных, недополучивших любви, не нашедших понимания в семье и в среде товарищей.

В материалах дела есть свидетельство о том, что после смерти мужа мать одна воспитывала сына и других детей. Всего в семье их было четверо. Женщина работала в детском саду завхозом, да ещё и подрабатывала ночным сторожем. Вероятно, у неё совсем не оставалось времени и сил на полноценное общение с младшим отпрыском. Эта ситуация, к сожалению, типична сегодня для многих семей.

— Среди моих клиентов, — говорит Лариса Бызова, — немало молодых женщин, стремящихся как можно скорее выйти на работу после рождения малыша. Развитие своих детей они «доверяют» дошкольным учреждениям. Говорят, что в садике ребёнок лучше развивается. На самом же деле их просто «достают» двухлетние

первенцы, свои потребности мамы выдают за то, что нужно ребёнку. И очень часто родители не видят большой беды, если уже подросшее чадо часами сидит за компьютером. Никому не докучает, не шляется по дворам, не доставляет хлопот. Но что происходит с ним там, в этом иллюзорном мире, где он не только принят, но и наделён определённой властью и силой? Такая трансформация ребячьей энергии неэффективна.

– В каком-то смысле, это, наверное, даже не трансформация, а деформация естественных чувств и переживаний?

– Именно так. Нельзя сказать, что компьютерные игры – сатанинская потеха, что «всё зло от них» и надо срочно наложить на них табу. Но, безусловно, необходимо дозировать общение ребёнка с компьютером, направлять его виртуальные интересы. Синтетические лабиринты и вселенные не должны заслонять от юного человека подлинный безграничный мир.

Компьютер. Этот могучий гипнотизёр, генератор манящей псевдореальности, сегодня поселился чуть не в каждом доме и давно потеснил некогда сильные позиции «волшебного фонаря» в телевизоре. Какие монстры роятся в его глубинах? Какие бесы резвятся в умном ящике? Всегда ли они остаются внутри, послушные нашей воле? Не грозят ли вынырнуть в наше пространство, завладев неокрепшей душой, зачарованной их фантасмагорическим танцем?

Родители, будьте щедрее на любовь к своим детям! Говорите с ними, узнавайте их, понимайте, насколько сможете. Не доверяйте их сомнительной виртуальной няньке. Она подарит вам лишние часы свободы от родительского служения, а отнять может гораздо больше. Не обязательно убить и свести с ума, как это случилось в Братском районе. Но запустить механизм некроза души, последствия которого никто не возьмётся предсказать.

Автор: Марина Рыбак © Восточно-Сибирская правда ОБЩЕСТВО, 👁 2096 20.11.2008, 15:01 📌 181
URL: <https://babr24.com/?ADE=48799> Bytes: 10965 / 10965 [Версия для печати](#)

👍 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

newsbabr@gmail.com

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)

Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь

Телеграм: [@bur24_link_bot](#)

эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: [@irk24_link_bot](#)

эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: [@kras24_link_bot](#)

эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская
Телеграм: @nsk24_link_bot
эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин
Телеграм: @tomsk24_link_bot
эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"
Телеграм: @babrobot_bot
эл.почта: eqquatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)