

## **Социальная программа «Виртуальный мир без насилия».**

В нашей многострадальной стране после всех революций, войн, перестроек, достроек, ваучеризации, реформ ЖКХ, подрастающее поколение чувствует себя «не очень уютно в этом мире». Молодой человек пытается найти точку опоры и фундамент, на котором он или она мечтали бы построить свою жизнь. У большинства эти поиски ни к чему хорошему не приводят. Зачастую тяжесть реальной жизни заменяет виртуальная жизнь, порожденная компьютерными играми, этим бесконечным потоком жестокости, слабоумия, бездуховности. То же самое можно сказать и о большей части аудио и видеопроодукции и СМИ

Результат - дочка заказывает свою мать и брата, чтобы продать дорогостоящий коттедж, избивание или убийство одноклассника, цинично снимается на мобильник, избивание и издевательство над пожилой женщиной - педагогом выставляется в Интернет. «Если я делаю это с такой легкостью в игре, то это так же просто и в реальной жизни, граница которой с виртуальной стерта, ее не существует».

Необходимо противопоставить играм уже давно сформировавшегося и обезумевшего от колоссального количества денег рынка, новый, неосвоенный, альтернативный пласт игр, обучающих симуляторов, развивающих программ, тренажеров для виртуальных игр, дать возможность пользоваться всем этим подрастающему поколению россиян. Это несомненно разовьет в детях и молодых людях тягу к знаниям, самосовершенствованию, развитию интуиции по определению в каждой конкретной ситуации таких морально-нравственных понятий как: можно-нельзя, хорошо-плохо, опасно-не опасно, «да»-«нет» и т.д. Это создаст и закрепит в сознании еще не сформировавшейся личности основные непререкаемые формы поведения человека в обществе, вытекающие из основного закона Божьего (ни убий, ни укради, ни прелюбодействуй и т.д.).

Игры нового поколения должны недвусмысленно показывать: что деньги любой ценой, что сильный всегда прав, мне хорошо, а на остальных плевать, - не является квинтэссенцией жизни человека на земле, в особенности для тех, кто стремится к самосовершенствованию.

В программах-симуляторах можно, например, развивать интуицию на чувство опасности, что в свою очередь благотворно скажется на молодых людях, которые вообще не знакомы, или еще не совсем пристрастились к алкоголю, наркотикам, курению, каждый раз, очень наглядно показывая в 3 D-формате к чему это пристрастие приводит, если он или она будет употреблять эту гадость.

Маленькие дети не будут так доверчивы к незнакомым «дядям» и «тетям», сулящим им сладости, покататься на машине, пойти с ними «встретить папу или маму».

Таких программ и игр можно выпускать бесконечно много. Самое главное, что через игровую визуализацию дети начнут придерживаться альтернативного играм образа мысли. Это несомненно должно положительно сказаться на физическом, духовном, нравственном уровне развития подрастающего поколения. Как следствие этого будет неминуемо снижаться преступность среди малолетних, наркомания, алкоголизм, курение, то есть все те негативные плоды цивилизации, с которыми безуспешно борется наше государство.

Базой для создания игр будущего поколения - «Виртуальный мир без насилия», а также развивающих и обучающих программ служат два российских запатентованных изобретения. «Электронно-механическое устройство для управления компьютерными играми» патент РФ№ 2326425 и «Универсальный тренажер «Сфера Панова»») патент РФ№ 2398284- устройство, предназначенное для виртуальных игр и подготовки будущих пилотов, обучающее во всех степенях свободы, всему спектру высшего пилотажа.

Область применения миниатюрного тренажера «Сфера Панова» не ограничена. Работа его зависит только от программного обеспечения. Такие устройства можно ставить в школах для уроков по военной подготовке, в клубах, и применять для индивидуального пользования. В виду огромного интереса у молодежи к подобным новациям многих из них это уведет с улиц, заставит заниматься физкультурой и спортом, а для кого-то станет путевкой в небо или космос, и несомненно повысит интерес к военным профессиям, требующим здоровья, духовности и знаний.

Глубокая коммерциализация этой программы дает возможность создавать тысячи рабочих мест, не взирая на возраст и социальное положение. Социально низкие цены на продукты программы «Виртуальный мир без насилия» дадут возможность пользоваться ими каждому молодому человеку, а не избранным с огромными деньгами. Это и есть реальная забота о подрастающем поколении, а не лозунги, в которые давно уже никто не верит.

Организовать эту программу под силу только тем людям, которым реально не безразлична судьба будущей России.

Людям, которые хотят видеть своих детей не рабами вредных привычек и насилия.

Людям, для которых Россия на просто огромное пространство с полезными ископаемыми и дешевой рабочей силой, где можно много воровать, а жить комфортно в западных странах.

Одновременно, данная соцпрограмма, в своей сути, ведет к созданию многомиллионного электората, который пойдет только за теми, кто реально заботится о подрастающем поколении, кто в него вкладывает капитал.

Изобретатель Панов Александр Федорович.

Жду Ваших отзывов на программу.

e-mail: [barcikovik@rambler.ru](mailto:barcikovik@rambler.ru)