

För att stoppa Det Nya Våldet, förbjud sadistiska dataspel

Ge istället ungdomarna en uppgift i verkligheten!

Den 7 november skakades hela världen av skolmassakern i finska Jokela, där en 18-åring bokstavligt gick direkt från sitt våldsamma dataspel Battlefield-2 till skolan och sköt åtta personer och sig själv till döds. Mördaren, Pekka-Eric Auvinen, var, som alla andra "skolmördare", psykiskt labil, men också beroende av våldsamma dataspel. Samtidigt var han en ekologifanatiker, djupt påverkad av ekofascisten Pentti Linkola. Dataspelen och det konstgjorda livet på nätet (även i de "snällare" formerna, som på de sociala kyrkogårdarna MySpace och Facebook) har blivit viktiga verktyg för social kontroll, precis som "informationsteorins" grundare hade tänkt sig från början. Norbert Wiener och John von Neumann, båda elever till britten Bertrand Russell, ville ersätta mänsklig kreativitet med information och datorer, genom vilka samhället skulle kunna kontrolleras på massbasis. Folk blir upprörda och protesterar: "Jag bestämmer själv, det är mitt eget val att hålla på med det här." Men det var också vad mördaren i Jokela sade om sitt slaveri. Inte bara människan ersätts i detta virtuella liv, utan även samhället. Man skapar sig ett konstlat samhälle på nätet att leva i, i stället för att leva ett riktigt liv och kommunicera med riktiga människor.

I meddelandet Auvinen lämnade efter sig uttryckte han en människosyn som han tyvärr delar med många andra i Västeuropa och USA idag, speciellt ungdomar. "Vi är alla djur", lyder det, fast människan är värre än ett djur, "människan är jordens avskum, människan förstör planeten". Hur många gånger har du inte hört det, varje dag i tidningen, i TV, i skolan, och nu på nätet? Och kanske även från dina egna barn? Trettio års intensiv hjärntvätt kring "miljöfrågor" har förvrängt hela sättet att se på förhållandet mellan människan och naturen. Det är detta budskap nobelpristagaren Al Gore och klimathysterimakarna förmedlar varje dag: "Jorden går under, och det är människans fel." Deras lösning är att minska antalet människor och sänka levnadsstandarden för dem som blir kvar. Auvinen är bara en extrem företrädare för samma synsätt. Han ville utrota hela mänskligheten.

Nej, jorden går inte under på grund av människans koldioxidutsläpp. Det har LaRoucherörelsen dokumenterat vetenskapligt genom åren. Det som hotar att gå

under är det mänskliga samhället, på grund av en orättvis världsekonomisk ordning och en korrupt kultur som kontrolleras av samma krafter som vill förvandla våra ungdomar till känslolösa zombies på nätet.

Möte för ansvarsfulla medborgare

Ekonomisk och kulturell kris: Hur skyddar vi människorna från det Nya Våldet?

Torsdag den 29 november kl. 19.00

i lokalen Pumpan, Annexet,

Färggårdstorget 1.

*T-Skanstull alt. buss 55, 59 eller 76 till
hpl Ljusterögatan.*

Kom och ta med dig dina vänner!

Det finns en väg ut ur den här krisen: en ny, rättvis ekonomisk ordning som ger oss verktygen för att finansiera utvecklingen av nationer och människor. Världen behöver mer färskvatten, mat, energi, sjukvård, transporter, utbildning, vetenskap och rymdforskning. För förverkligandet av den eurasiska landbron kommer det att behövas miljontals välutbildade ungdomar. Samtidigt kan ungdomars tid fyllas med klassisk utbildning i musik, astronomi, geometri, fysik och konst. Ge ungdomarna en väg ut där de bevarar sin egen och alla andras värdighet runtomkring dem i samhället och i hela världen.



Hussein Askary

Ordförande för

LaRoucherörelsen i Sverige - EAP

Mer om detta kan du läsa på vår hemsida www.nysol.se.

Där finns också:

"Extrema händelser" av Lyndon H. LaRouche jr.

LaRoucherörelsen i Sverige – EAP

tel. 08-98 30 10 pg. 34 15 59-3 larouche@nysol.se www.nysol.se www.larouchepac.com

LaRouches utmaning: Angående "Extrema händelser"

Massgalenskap bör studeras som en dynamisk social process,
styrd uppifrån av en anglo-amerikansk maktelit.

I en banbrytande artikel den 15 november kartlägger den amerikanska politiska ledaren och ekonomen Lyndon LaRouche de dynamiska sambanden mellan (1) den fanatiska penningpolitiken i främst finanscentra i London och New York idag, (2) skolmassakern i finska Jokela och (3) det bisarra sexmordet i Italien på en ung engelsk kvinna, Meredith Kercher, av "Facebook-vänner".

Artikeln i sin helhet hittar du i svensk översättning på LaRoucherörelsens hemsida.

I LaRouches artikel och i en kommande rapport författad av medlemmar i LaRouches ungdomsrörelse dokumenteras dataspelens historiska bakgrund, som går tillbaka till brittiska imperialister som Bertrand Russell och H.G. Wells, som försökte hitta metoder för masskontroll av befolkningen. Russell-anhängarna John von Neuman och Norbert Wiener vidareutvecklade det till "informationsteori" och "systemanalys". Det intressanta är att samma informationsteorier och datamodeller som ligger till grund för dataspelen i dag används av de världsledande nationerna i Amerika och Europa för att bestämma den ekonomiska politiken. Under det nu rådande men kollapsande dollarsystemet har spekulering och spel dominerat politiken, istället för beprövade och verklighetsbaserade fysisk-ekonomiska vetenskapliga metoder. LaRouche menar därför att massgalenskap har tagit över inte bara den politiska eliten utan också en stor del av den unga befolkningen i dessa nationer som söker massflykt från den hårda verkligheten till fantasivärlden i den virtuella cyberrymden. Där blir de infångade av båda de anglo-amerikanska finanshajarna och de politiska vargarna som vill rekrytera dem till en global fascistisk armé.

LaRouche hänvisar till USA:s finansminister Henry Paulson och hans försök att rädda den kollapsande internationella spekulationsekonomin och de bankrutta brittiska och amerikanska bankerna genom att skuldsätta nationen USA och översvämma marknaderna med amerikanska dollar. Detta i sig en faktor som leder till en accelererad kollaps av själva dollarsystemet. "Paulsons fall skall inte behandlas som enkom ett uttryck för en sinnessjukdom på det personliga planet; det är ett uttryck för en typ av gruppsinnessjukdom som delas av de flesta i hans politiska klass ... Han är fångad i en stormvind av fullständigt tragiskt massvansinne, ett specifikt

uttryck för, och en konsekvens av, en dynamisk form av socialt massfenomen. Vi har således, de facto, en våg av massvansinne bland såväl hela den politiska klassen som bland dess lakejer i det samtida samhällspolitiska livet, snarare än enbart ett individuellt beteende som kan verka påminna om vissa andra individuella fall."

LaRouche fortsätter: "Under sådana omständigheter väcker den skenbara avsaknaden av opposition mot det ständigt försämrade samhällstillståndet en stark impuls till vad som mer eller mindre allmänt kallas 'alienering'. President George W. Bushs omval 2004 var demoraliserande; och påspädningen av den demoraliseringen som den amerikanska kongressens ledarskap varit skyldig till sedan 2006, speciellt under det här året tills dags dato, har skapat tydliga 'förrevolutionära villkor', speciellt bland tonåringar och unga vuxna. Flykten in i vreden som morddataspelen uttrycker, och flykten från det verkliga livet in i cyberrymden, producerar, således, en tendens att förena de två. Kalla resultatet 'zombies i cyberrymden'."

LaRouche menar att "det är ingen slump att de rådande trenderna bland den generation som i nuläget är under 35 år avspeglar deras erfarenheter av förändringen som skett sedan våren 2000, det vill säga: ungefär samtidigt som den av den amerikanska staten stödda Y2K-bubblan kollapsade, när Al Gore ställde upp i presidentvalet, och Dick Cheney's stötfångare George Bush skulle installeras som USA:s president. Bubblans kollaps styrde data- och därmed sammanhängande investeringar i en ny riktning, som innebar att produktion och marknadsföring av datateknik och annan närbesläktad teknik som var tänkt att användas för övergången till 'Revolution in Military Affairs') påskyndades, för att skapa en expanderande marknad bestående av tonåringar och unga vuxna som spelar krigsspel."

"Den avgörande gemensamma nämnaren för de nämnda exemplen är deras gemensamma ideologi, det som är gemensamt för MySpace, Facebook och de massmordiska sikta-och-skjut-spelen, såsom detta samband illustreras av Facebooks ägare Microsoft. I varje kompetent försök att förstå de tre ovan nämnda exemplen måste vi söka en *dynamik* som *systemiskt* innefattar vart och ett av de tre exempen, och det på det rätta *dynamiska* viset."