

Развитие техники (последний этап НТР связан с компьютеризацией многих сфер человеческой жизни) – необратимый процесс. Он имеет как положительные, так и отрицательные стороны и последствия. Человечество уже расплачивается за достижения в НТР. Прогресс техники неразрывно связан с регрессом общества. Стремительный темп развития компьютерных технологий коренным образом преобразует человеческое общество: на смену «традиционному» образу жизни приходит новый тип мышления, новый тип личности, новая мораль. К этому можно относиться по-разному: принимать или отторгать (можно остаться равнодушным). Но это уже данность. Это уже вошло в нашу жизнь, усовершенствовав ее и породив новые проблемы (человек никогда не откажется от приобретенных благ). Избежать данного противоречия невозможно, это закон существования и развития человеческого общества, в котором развитие техники давно приобрело самостоятельный, независимый, закономерный характер.

Вафеев Рустам, РГППУ

гр. КТ-318

ВСЯ НАША ЖИЗНЬ-ИГРА!

Проблема игромании, или зависимости от компьютерных игр. Существует ли она на самом деле? Ведь никто не говорит, что нужно лечить людей, увлеченно занимающихся каким либо спортом, ведущих научно-исследовательскую деятельность или просто тех людей кому нравится своя профессия, и они с интересом каждый день идут на свою любимую работу.

Тот гражданин Америки, который застрелил двух полицейских и заявил в суде, что жизнь – видеоигра, в которой все когда-нибудь умирают, не имеет к теме этой теме никакого отношения. Если бы не игры – он вышел бы на улицу с оружием под девизом "жизнь – фильм" или с другим не менее нелепым оправданием. Не относятся к теме и сорокалетние отцы семейств,

по ночам играющие в Heroes of Might & Magic – их взгляды на жизнь сформировались давно и надолго, и любимая стратегия вряд ли заставят кого-то из них задуматься о смысле всего сущего. Эта проблема актуальна для детей, для которых Doom III, Halo 2 и The Legend of Zelda более реальны, чем сверстники, играющие во дворе в футбол. Проводя по часу в день за приставкой (или компьютером) ребенок подсознательно набирается иных жизненных установок и принципов, которые он без всякой задней мысли будет пытаться применить и в реальном мире. Те люди, на психику которых действительно повлияли игры, никогда и не задумаются, что именно видеоигровой опыт советует им принять то или иное решение. Они видят в жизни видеоигру. Видеоигру, в которой они могут выигрывать. Геймер с детства привыкает к мысли о том, что любую игру можно пройти – нужно только постараться. Он с детства учится вкладывать свободное время в улучшение своих навыков. Потратил час – прошел уровень, проиграл на втором. Потратил еще два часа – прошел два уровня, проиграл на третьем. И потом, через пять лет, жизненный опыт будет подсказывать геймеру, что нет такого уровня, который нельзя было бы пройти. Поэтому к той жизненной проблеме, перед которой обычный человек лишь опустит руки, игрок подойдет с твердой уверенностью: эту игру тоже можно выиграть – нужно всего лишь как следует постараться. Геймеры привыкли играть по четко установленным правилам: игроки в StarCraft: BroodWar умеют за считанные секунды изобретать долгосрочные стратегии. Любители Counter-Strike знают цену хорошей работе в команде. Те навыки, которые они получают, еще не раз пригодятся им в жизни (другое дело что навык, скажем, катания на роликах пригодился бы им куда больше). И геймер, попадающий в незнакомую ситуацию, не теряется и не ступешивается, а действует так, как он делал уже сотни раз – сначала устанавливает правила игры, а потом ищет лучшую модель поведения в этих правилах. Именно такие качества работодатели ищут в будущих менеджерах, начальниках и руководителях разного уровня.

В мире каждой игры царит четкая причинно-следственная связь. Ты нажимаешь на рычаг – открывается дверь. Если дверь закрыта, это не повод паниковать, волноваться и махать руками. Это значит, что ты просто не нажал на рычаг. Если твоя команда утащила флаг и несет его на свою базу – это не оттого, что у водолеев сегодня благоприятный день, а оттого, что ты метко стреляешь и быстро бегаешь. Геймер поневоле начинает искать эту связь и в обычной жизни: если перед ним возникает закрытая дверь, то он твердо знает – это не беда, нужно всего лишь найти скрытый рычаг. Более того, он подсознательно автоматически не будет бесцельно стучаться в эту дверь, а попробует найти тот рычаг. Ведь он знает – любую игру можно выиграть, любую дверь можно открыть. Надо только постараться. Еще один полезный навык в крови каждого игрока – умение анализировать ситуацию и распознавать повторяющиеся ситуации. Схватки с боссами учат этому с потрясающей эффективностью. Геймер привык побеждать, он хочет и умеет выигрывать. И игроку будет значительно проще отыскать недостатки и достоинства в чужой работе. Да и не только в чужой.

Особняком стоит сетевая игра. Интернет изменяет человечество, и в первую очередь эти изменения затрагивают подрастающее поколение. Русские школьники играют с американскими, английскими, немецкими школьниками – для детей больше не существует разделения на "наших" и "не наших". И в голове у них остается убеждение: нет низших и высших рас, все люди на Земле – одинаковые. И если увлеченный играми человек в далеком будущем дослужится до генерала, то он десять раз подумает, прежде чем развязывать войну – ведь противник будет для него не просто точками на карте, а живыми людьми. Он и не вспомнит о том, как лихо гонял вдвоем с американским парнем на зеленом джипе по полям Halo 2. Он просто занесет палец над кнопкой – и задумается: а надо ли?

Не стоит относиться к компьютерным играм с опаской или не доверием и тем более ненавистью. Ведь у каждого поколения были свои увлечения, у каждого свой смысл жизни и кто знает, может когда-нибудь виртуальные

сражения заменят кровопролитные войны преследующие человечество на всем протяжении его развития.

Демин Сергей, РГППУ, ЕГЭМК

гр. 37 ОЭТ

БРАНДМАУЭР

С каждым годом Интернет становится более информативным и доступным, однако в то же время и более опасным. Бурное развитие spyware, adware и прочего вредоносного ПО делает работу в Интернете подчас невозможным занятием, ведь с их помощью за нами не только шпионят, но и могут повредить ПК. К счастью, существуют брандмауэры.

Брандмауэры, или файрволы (firewalls), это программные комплексы, главная задача которых – блокирование несанкционированного доступа из Сети к вашему ПК, а также фильтрация входящего и исходящего трафика. Подобная «двунаправленная» политика имеет очень большое значение, ведь атаки могут происходить как извне (из www или локальной сети), так и изнутри – при попытке вредоносных программ, которые уже попали на ваш ПК, отправить конфиденциальную информацию своему создателю.

Работая над статьей, я просто не мог не рассмотреть интегрированный брандмауэр Windows XP, который автоматически активируется при установке данной ОС. А может, действительно не стоит переплачивать за специализированные утилиты, если те же возможности уже есть в нашем распоряжении, причем совершенно бесплатно? К сожалению, нет, ведь в любой нестандартной ситуации встроенный файрвол Windows не способен хоть на сколь-нибудь адекватные действия. Полный провал по всем leak-тестам, отсутствие контроля исходящего трафика, чрезвычайно примитивная настройка приложений, минимум функциональности – вряд ли это можно назвать удовлетворительным результатом. Впрочем, если вы находитесь в