

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: «ЗА» И «ПРОТИВ»

*У меня Касперский все затягивающие игры  
обозначил как потенциально вредные программы,  
и ведь прав, зараза!  
(bash.org.ru)*

*xxx: я как перестал играть в линейку,  
сразу разучился спать по 3 часа в сутки  
и совмещать работу и учебу...*

*Теперь ни черта не успеваю и устаю,  
как лошадь...  
(bash.org.ru)*

**Компьютерная игра** — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре или сама выступающая в качестве партнёра. Такое определение дает Wikipedia.

Компьютерные игры бывают ролевые и не ролевые. Ролевые игры позволяют игроку «погружаться» в виртуальную реальность целиком и полностью в отличие от не ролевых игр. Ролевые игры оказывают существенное воздействие на личность человека: решая проблемы «спасения человечества» в виртуальном мире, человек приобретает проблемы в реальной жизни. Эти проблемы бывают разного рода: физические, психологические, личные и другие. Например, в Омске, 10 апреля геймер угодил в больницу, проведя за компьютером без перерыва 20 часов. 24-летний россиянин поступил в больницу «со страшным отеком — от шеи до пальцев руки».

От долгого сидения за компьютерными играми начинает болеть голова, появляется раздражение даже на незначительные вещи, депрессии, не высыпание, что влечет за собой еще большие проблемы со здоровьем. Идем дальше -- влияние игр на психику. Это тотальная перестройка всех принципов бытия человека. Игрок на подсознательном уровне отвыкает от фундаментальных вещей: неизбежности наказания за агрессивное поведение, необходимости соблюдения единых, установленных для всех, правил и т.д. Кто знает, какое влияние на формирование личности окажет пройденный 10 раз подряд «Arcanum»? А пять часов убийства террористов и спасения заложников ежедневно? Причем самое важное, что компьютерные игры

очень органично вошли в систему ценностей нынешнего «Поколения Пепси» – умение стрелять точно в голову противника (Postal, Postal 2) или же оперировать пятью дюжинами юнитов (Starcraft) или же запрыгивать с места на едва заметную приступочку (Prince of Persia) приравнивается чуть ли не к обладанию дорогими шмотками и прочими атрибутами такого одиозного понятия как «крутость».

Психологи утверждают, что зависимость от игр проявляется намного быстрее, чем любая другая традиционная зависимость: курение, наркотики, алкоголь и т.д. В среднем требуется не более полугода-года для ее формирования.

Специалисты выделяют четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику.

1. Стадия легкой увлеченности. После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевою компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов.

2. Стадия увлеченности. Фактором, свидетельствующим о переходе человека на эту стадию, является появление в иерархии потребностей новой потребности – игра в компьютерные игры.

3. Стадия зависимости. Сюда переходят не все – только 10-14% игроков являются «заядлыми», т.е. находятся на стадии психологической зависимости от компьютерных игр. Большинство останавливаются на второй стадии или сразу переходят на четвертую.

4. Стадия привязанности. Эта стадия характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с не плотно, но крепко пришитой пуговицей. Т.е. человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий – она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности.

Но помимо негативного отношения существует мнение, что компьютерные игры необходимы человеку, ведь они могут быть обучающими, развивающими и просто помогают «убить время» и расслабиться после трудного дня. Некоторые игроки приводят такие доводы, как: «они (компьютерные игры) помогают мне выплескивать агрессию, которая скапливается за день», «какая разгрузка мозга» и другие причины.

«Пентагон решил увеличить финансирование виртуальных тренажеров имитирующих военные действия» – пример того, что компьютерные игры необходимы как обучающие средства.

Проводя по часу в день за компьютером, игрок 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 советуется им принять то или иное решение.

Геймер с детства привыкает к мысли о том, что любую игру можно пройти – нужно только постараться. Геймер с детства учится вкладывать свободное время в улучшение своих навыков. Потратил час – прошел уровень, проиграл на втором. 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. И геймер, попадающий в незнакомую ситуацию, не теряется и не ступешевается, 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. И это даже если не вспоминать о том, как замечательно учится с помощью игр английский (японский, если угодно) язык и так называемая «компьютерная грамотность».

Еще один полезный навык в крови каждого игрока – умение анализировать ситуацию и распознавать паттерны (периодические явления). Схватки с боссами учат этому с потрясающей эффективностью. Геймер привык побеждать, он хочет и умеет выигрывать. И потом, много позже, взрослый человек, который когда-то играл на NES, будет анализировать работу своих конкурентов так же, как раньше он анализировал поведение боссов. И геймеру будет значительно проще отыскать недостатки и достоинства в чужой работе. Да и не только в чужой, прямо скажем.

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?

Как определить, есть ли у человека зависимость или компьютерная игра является для него обычной разрядкой? Все очень просто, процесс благотворного влияния ролевых игр выглядит следующим образом: человек на время «уходит» в виртуальность, чтобы снять стресс, отвлечься от проблем и т.д. А вот в патологических случаях зависимости все происходит наоборот: человек на время «выходит» из виртуальности в реальный мир, чтобы не забыть, как он выглядит, и удовлетворить физиологические потребности. Остальные потребности сдвинуты в виртуальную реальность и удовлетворяются там. Реальный мир начинает казаться чужим и полным опасностей, потому что человек не может в реальном мире делать все то, что ему дозволено в виртуальном.

**Обуденнова Д.Д., РГШУ  
гр. КТ-304**

### **НОУТБУК VS НАСТОЛЬНЫЙ ПК**

Достаточно актуальный на сегодняшний день вопрос, чему отдать предпочтение ноутбуку или настольному компьютеру? Сегодня современный ноутбук почти ни в чем не уступает своему старшему товарищу, а современный пользователь все больше заботится о пространстве, которое занимает его аппаратура. Так к чему же ему относительно громоздкий ящик, если можно использовать все его функции, при работе с ноутбуком?

Первый мобильный компьютер (первый ноутбук), разработанный Адамом Осборном специально для работы в поездках, был представлен в 1981 году и носил название «Osborne 1», при этом он весил почти 11 кг, имел CRT – экран, работающий только в текстовом режиме, а тактовая частота процессора Zilog Z80 была «всего» 4 мегагерца.

С тех пор многое изменилось. Современный ноутбук – высокотехнологичное изделие, которое по своим параметрам не уступает многим настольным ПК (а иногда даже и превосходит), его удобно переносить, может весьма продолжительное время работать от встроенного