

# *КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ПОЛЬЗА ИЛИ ВРЕД?*



*Что наша жизнь? Игра!*

*В. Шекспир*



**Геймер (так называют зависимого от компьютерных игр) уходит в виртуальные миры, откуда возвращаются лишь единицы**

Сегодня миллионы людей добровольно заточают себя в матрицы компьютерных игр, приковав себя к клавиатурам зависимостью от виртуальной реальности. Увлеченные захватывающими фэнтезийными сражениями, жертвы зависимости живут в игре, оставляя в нашем мире лишь сгорбленное, ожиревшее тело. Иногда его системы жизнеобеспечения отказывают во время очередного сеанса компьютерных развлечений, и человек умирает. А тем временем безжалостная машина игровой индустрии пожирает на загубленных душах миллиардные прибыли, производя все более совершенные "заменители реальности".



***Компания ID Software выпустило на рынок легендарный Doom, а затем Doom II, где игрок мог от первого лица истреблять монстров и себе подобных.***

**Вслед за поколением Doom последовало поколение Quake, карты которого до сих пор являются эталонными для шутера от первого лица. В последнее десятилетие ареал компьютерных игр, в которые играют геймеры, разросся до невероятных масштабов, однако среди них можно выделить несколько основных направлений: шутеры (стрелялки, FPS); ролевые игры (RPG), гонки и ККИ (коллекционные карточные игры). Все разновидности игр играют как оффлайн, на персональном компьютере или консоли, так и онлайн, в интернете. Последний вариант стал особенно популярным с распространением широкополосного интернет-соединения**



*ЭТО СТРАШНОЕ СЛОВО*  
**ГЕЙМЕР**

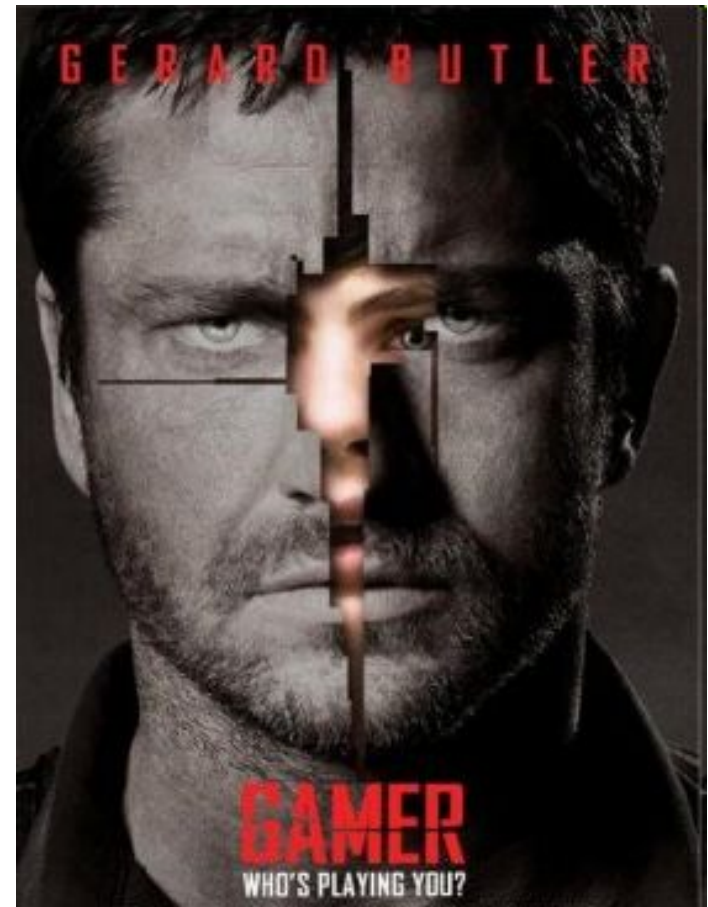
GERARD BUTLER  
**G A M E R**

**"Казуалы"** - это первая группа геймеров. Почти все, кто когда-либо начинал увлекаться видеоиграми, вначале становились "казуалами". В целом, "казуалы" - это люди, практически не интересующиеся игровой индустрией как таковой, но иногда использующие видеоигры как один из видов развлечений.



**«Геймеры-общественники»**. Для них игра - это "Игра", огромное и прекрасное действо, в котором можно показать себя, с помощью которого можно общаться с другими. Социальный аспект игровой индустрии для "геймера-общественника" - основной. Именно они обожают сетевые многопользовательские проекты, собираясь в кланы и гильдии.

**"Хардкорщики"** - вершина геймерской "карьеры", люди, для которых видеоигры стали жизнью, а жизнь полностью подчинилась игровой индустрии. Всё свободное время они играют. Всё несвободное время - стараются играть. Собственно, чаще всего их профессиональная занятость как-то связана с игровой индустрией или профессиональным киберспортом. Хобби, работа, игры, жизнь - всё сплелось для "хардкорщиков" в один тугий клубок, внутри которого они чувствуют себя по-настоящему хорошо.



Производители игр соревнуются в реалистичности виртуальных миров, возможностях для развития своего персонажа, количестве "бонусов". На первый план выходит показатель "времени на прохождение", что в общепринятой терминологии то же самое, что и сила наркотика. Человек тратит реальное время на вымышленное развитие, обменивает свое здоровье на увеличение цифр, существующих лишь в памяти компьютера и больном воображении





*А ведь "Минздрав предупреждал"*



## **Механизм зависимости**

**Из всех зависимостей самой сильной является психологическая. Так подсаживаются на наркотики или алкоголь. Компьютерные игры не лучше, увязший в придуманных мирах человек теряет фундаментальные инстинкты: осознание пространства и времени, жизни и смерти. Мораль и навыки общения с людьми остаются далеко позади, но кому до этого есть дело, когда в игре можно почувствовать себя сильным, геройствовать, в случае неудач переигрывая неприятные моменты! Мерцание монитора согревает забитую душу, унося ее в мир грез. И чем больше игрок проводит времени за компьютером, тем страшней становится зависимость, изменяя сознание жертвы. Переживания, связанные с виртуальными героями, переживаются, как свои собственные, а в кровь выбрасывается адреналин - сам по себе наркотик, заставляющий работать участки мозга, ответственные за удовольствие. В обычных ситуациях (взять хотя бы спорт) этот гормон "подстегивает" организм, заставляя нас делать все "быстрее, выше, сильнее", а сам разрушается при движении. Но в крови сидящего тела он застаивается, разрушая нервную систему. Как результат - неврастения и непоправимые изменения в работе мозга.**

**Сознание начинает существовать уже "по ту сторону экрана". Чем увлеченней играет геймер, тем меньше он реагирует на внешние раздражители. Необходимость есть и спать подменяются нуждой убийства виртуальных монстров, а разум человека перестает слышать естественные сигналы организма. В результате - дисфункция сердечно-сосудистой системы, истощение организма, потеря сознания и омертвление тканей. Человек медленно умирает, сам этого не осознавая. Так, например, умерли тайцы, Танет Суммой и Бен Лонг проиграв целую ночь в "Counter-Strike" и "Diablo II" соответственно. Несчастливым "повезло", произошедшее получило огласку только потому, что случилось в интернет-кафе. А ведь таких случаев множество, и отличаются они лишь причиной смерти (чаще всего это кровоизлияние в мозг) и местом действия. Также с компьютерными играми связано огромное количество самоубийств. В 2001 году Россию потрясло самоубийство шести школьников, фатально увлекшихся игрой "Последняя Фантазия". В том же году широкий общественный резонанс приобрел суицид Шона Вуллей из США, "не вернувшегося" из игры "Everquest". "Это было похоже на любую другую зависимость, - рассказала журналистам Элизабет, мать погибшего, - Ты либо умрешь, либо сойдешь с ума, либо выкарабкаешься. Мой сын умер." После случившегося она создала программу по лечению игровой зависимости, которая в настоящий момент не справляется с потоком клиентов.**

**По воздействию на организм компьютерные развлечения сродни наркотикам. Но если с дурманящими веществами непримиримо борется весь мир, то до игромании есть дело лишь у отдельных энтузиастов. Особенно сложная ситуация с геймерской зависимостью обстоит у нас в России, где процветает компьютерное "пиратство".**

**Игры легко доступны, а население недостаточно образованно, чтобы оценить исходящую от них опасность. Чаще всего жертвами виртуальной реальности в нашей стране становятся дети и подростки - родители поощряют виртуальные приключения своих отпрысков, наивно думая, что это лучше дурной компании в подворотнях. Увы, учат убивать как раз компьютерные стрелялки.**

**УАУ!**

**Сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие как единственные способы решения проблемы, и, даже если ребенок не впадет в зависимость от виртуальности, его психика все равно будет повреждена железным монстром. Поведенческие основы формируются в детстве.**

**Компьютерная игра – это как червяк из Интернета, который попадает в сознание ребенка и пожирает его внутренности и отпущенное ему для жизни время**



**Популярные видеоигры категории E, рекомендованные для детей старше шести лет, воспитывают в них склонность к насилию и жестокости**



**параллельно с прививкой жестокости у компьютерного поколения происходит падение умственных способностей. Ученые обнаружили, что компьютерные игры стимулируют лишь те участки головного мозга, которые отвечают за зрение и движение, но не способствуют развитию других важных его участков. Игры останавливают развитие лобных долей мозга, которые отвечают за поведение человека, тренировку памяти, эмоции и обучение.**

**Подобные игры, по мнению специалистов, могут оказывать разрушительное влияние на психику молодежи.**



**Депутат Госдумы Владимир Плигин предложил ужесточить законодательство и установить контроль над содержанием компьютерных игр.**

**При этом никаких конкретных мер до сих пор не предпринято**



*"Это не игра, это жизнь", -*

такими словами любят завершать обзоры очередных многогигабайтных стрелялок рецензенты игровых журналов. Красивые слова, вот только несколько жизней бывают лишь у героев компьютерных игр. Мы живем один раз, альтернативы у жизни нет, и "переиграть" ее нам никто не даст. Игровой индустрии остается лишь выпускать псевдореальный суррогат, медленно, но верно ведущий к смерти его потребителя.





*Подводя итоги, хочу сказать...*

**Самая интересная игра - это все-таки реальная жизнь. Менять ее на мертвые мерцающие картинки на экране не стоит.**

**Поверьте!**



*by Antonia*



**Я** **ВЫБИРАЮ**  
**ЖИЗНЬ!**