

In this paper we attempt to examine the nature of youth culture and the mechanics of its subcultures, to identify the causes and the appearance of a particular youth organizations, their role in socialist-tion of youth.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ВРЕД VS ПОЛЬЗА

Д. В. Ешторкин, студент 2 курса инженерного факультета

**Научный руководитель: Буторина Л.О., кандидат философских наук, доцент
ФГБОУ ВПО «Ульяновская государственная
сельскохозяйственная академия»**

Ключевые слова: компьютерные технологии, компьютерные игры, классификация игр

В работе предпринята попытка разобраться, почему компьютерные игры так популярны, в чём их вред и польза

Научно-технический прогресс, набравший к концу XX в. головокружительную скорость, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии. Изобретение компьютеров послужило переломным моментом в развитии многих отраслей промышленности, на порядок повысило мощь и эффективность военной техники, внесло множество прогрессивных изменений в работу средств массовой информации, систем связи, качественно изменило принцип работы банков и административных учреждений. Уже сегодня компьютеры отвечают за наведение и запуск ядерных ракет, за банковские переводы многомиллионных сумм денег и многих других систем, ошибки в работе которых дорого обходятся людям. К сожалению, даже этим не ограничивается зависимость человека от компьютера.

Компьютерные игры. С недавних пор это словосочетание прочно вошло в нашу жизнь, каждый, кто имеет компьютер наверняка смог почувствовать их притягательность, видимо, игра заложена в саму природу человека с древнейших времен - выследить зверя, заманить его в ловушку - это тоже своего рода игра. Но теперь мы лишены этого в жизни, а инстинкты остались, и они находят свой выход в компьютерных играх. Вы не задумывались, почему процент мужчин среди играющих в компьютерные игры, а особенно в 3D-action, в десятки раз больше чем женщин? На мой взгляд, именно из-за того, что мужчина всегда был охотником – добытчиком – воином и нам никуда не деться от 30 000 лет сражений с хищниками и между собой, заложенных в наших генах.

С совершенствованием компьютеров совершенствовались и игры, привлекая все больше и больше людей. На сегодняшний день компьютерная техника достигла такого уровня развития, что позволяет программистам разрабатывать очень реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением.

Первые компьютерные игры появились очень давно, когда еще компьютеров как таковых не существовало, просто язык не поворачивается называть компьютером эти калькуляторы-переростки, размером с динозавра и такие же медлительные. Хотя на тот момент времени даже они были чудом техники. Первой компьютерной игрой считается "Теннис для двоих", изобретенная в 1958 г. американским ученым Вильямом Хай-

джинботэмом. Эта игра заключалась в том, что два человечка, нарисованные на экране осциллографа, перебрасывали мячик через сетку (черточку посередине экрана). О том, что последовало далее, знает, наверное, каждый - совершенствовались компьютеры, совершенствовались компьютерные игры. На сегодняшний момент мы имеем несколько направлений, в которые развились компьютерные игры - это игровые автоматы, телевизионные приставки и, конечно, непосредственно компьютерные игры.

Компьютерные игры так прочно вошли в нашу жизнь, что теперь практически невозможно представить персональный компьютер, на котором не было бы хоть одной из них. Ни для кого не секрет, что компьютеры уже давно достигли уровня быстродействия, необходимого для работы в основных офисных приложениях. Дальнейшее увеличение производительности подстегивает только всеобщая любовь к компьютерным играм, производители которых становятся все более требовательными к ресурсам компьютеров.

Уже многие годы ведутся споры на тему, наносят ли человеку вред компьютерные игры или, наоборот, помогают ему в развитии некоторых навыков. В основном компьютерными играми увлекается молодежь. Родители в это время говорят своим детям, что компьютерные игры вредны, что из-за них ты превратишься в "безмозглого идиота"; в общем, говорить об этом можно много. В обществе все больше распространяется мнение о том, что игры опасны для психики молодого человека: развивают в нем агрессивность, сужают круг его интересов, уменьшают круг общения и плохо сказываются на успеваемости в учёбе. Из-за этого возникло немало противников компьютерных игр, однако в то же время есть множество людей, которые не представляют своей жизни без игры. Как известно, долгое время прохождение за компьютером может оказывать негативное влияние на здоровье человека не только в физическом, но и психическом смысле. Так, к примеру, оно может вызвать ухудшение зрения (во избежание этого следует делать определённые упражнения для глаз), а также вызывает значительное уменьшение подвижности. К тому же некоторые виды игр могут оказать достаточно негативное влияние на человеческую психику, поскольку провоцируют возникновение лишней агрессии.

Почитав пару форумов по психологии, я узнал, что не все игры приносят вред, есть и такие, что приносят ощутимую пользу. Вначале надо разобраться в классификации игр для того, чтобы узнать, какой вред или пользу они приносят. Игрушки делятся на несколько основных классов: "Action", "Симуляторы", "Стратегии", "Адвенчуры", "Рольевые игры". Каждый из этих классов также делится на подклассы, но не в этом суть.

Теперь поподробнее о вреде и пользе каждого из классов.

Action – это типичные "стрелялки" с очень динамичным геймплеем и от них очень сложно оторваться ввиду их безостановочного сюжета. Они наиболее сильно действуют на психику, так как в этих играх чересчур много крови и насилия, также они очень утомляют игрока, что плохо сказывается на его физических данных. Но в этом жанре есть и плюсы: во-первых, намного улучшает реакцию играющего – он становится немногим быстрее и ловчее; во-вторых, «стрелялки» в малых количествах могут помочь расслабиться от повседневной работы.

Симуляторы бывают разные: гоночные, спортивные, космические и т.д. Меньше всего воздействуют на психику "гонки" и "спортивные игры". Из гонок наиболее популярна часть NFS, а из спортивных Fifa, NBA Live и т.п. Эти игры по психическому воз-

действию примерно нейтральные – вреда почти не приносят, но и пользы от них никакой, если только вы не хотите стать гонщиком или тренером футбольной команды.

А вот и главный любимчик психологов – стратегии. После долгих дискуссий они решили, что стратегии практически не приносят вреда, зато от них уйма пользы. Главная польза стратегий – это задействование мозга играющего, так как он принимает глобальные решения атаки или защиты некоего государства или отдельной расы, также возможны сложные тактические ходы, требующие от игрока смекалки и находчивости. Многие стратегии подразумевают неторопливые действия в отличие от “стрелялок”, где надо вечно куда-то бежать и стрелять. Некоторые стратегии помогают в историческом плане: так, например, серия TotalWar рассказывает нам о нескольких временных периодах развития стран мира. В общем, стратегии довольно полезная вещь, если играть в меру.

Адвенчура – это игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач. “Логических” – вот, на что надо акцентировать своё внимание. Эти игры очень помогают в развитии мышления, так как в этих играх нужно решать головоломки и разгадывать загадки. Также адвенчуры способствуют расслаблению, так как позволяют человеку отвлечься от повседневных забот и приятно провести время. Они не вызывают агрессии.

Ролевые игры приняли на данный момент угрожающий масштаб. Появилась огромное количество ролевых игр, которые «едят» наше время в непропорциональных количествах. Чего только стоит прохождение Dragon Age (порядка 50 часов), а про MMORPG я вообще молчу. Ролевые игры опасны тем, что могут полностью заменить общественную и личную жизнь. Родителям надо быть особенно осторожными с такими играми (чтобы самим не поддаться).

Можно очень долго рассуждать на тему пользы и вреда компьютерных игр. Однако выходит так, что определённый класс игр более вреден для человека, а другой, наоборот, более полезен, и в итоге они уравновешивают друг друга. Вред и польза компьютерных игр являются одним из тех вопросов, на которые невозможно дать однозначные ответы. Очевидно одно: все хорошо в меру, и каждый человек должен сам нести ответственность за свою жизнь, знать, что для него вредно, а что идет на пользу...

Библиографический список:

1. <http://www.epicgames.ru/2010/05/11/kompyuternye-igrы-vred-vs-polza/>
2. http://revolution.allbest.ru/programming/00281695_0.html
3. http://gboy6vklass.ucoz.ru/publ/vred_i_polza_kompjutemykh_igr/1-1-0-6

**COMPUTER GAMES: INJURY BENEFITS VS
DV Eshtorkin, 2nd year student of computer engineering
The scientific adviser Butorina LO, Ph.D., associate professor
FGBOU VPO "Ulyanovsk State Agricultural Academy"**

*Keywords: computer technology, computer games, classification of games
In an attempt to understand why computer games are so popular, what are the benefits and harm*