

О детях, компьютерных играх и о нас с вами

Недавно попалась мне на глаза статья вот с таким названием - "Американские ученые опровергли миф о вреде видеоигр".

В статье говорится о том, что сотрудники одного из университетов Техаса, как сообщает АМИ-ТАСС, выяснили, что "Компьютерные и приставочные игры не оказывают вредного воздействия на подростков со здоровой психикой" и, в общем-то, не трудно догадаться, кто заказал этим "ученым" исследование с таким результатом.

При этом, руководитель проекта профессор Кристофер Фергюсон, для того чтобы сохранить, как я думаю, хоть какую-то видимость научной объективности, добавляет, что на "некоторых" тинэйджеров компьютерные игры все таки могут оказать негативное воздействие.

Кто же такие эти "некоторые" тинэйджеры? Как выясняется, это те подростки, которые легко огорчаются, раздражаются по пустякам, мало внимания уделяют окружающим, нарушают установленные правила, не выполняют своих обещаний и совершают поступки, не задумываясь над их последствиями. Для них профессор предлагает "ограничить, выделяемое на игры, время".

Интересно, где это профессор Фергюсон видел подростков, сильно задумывающихся над последствиями своих поступков? Любой, кто знаком с возрастной психологией, знает, что почти всем подросткам свойственна ранимость и частая смена настроений, они эгоцентричны, невнимательны к окружающим и зачастую просто не могут выполнять свои обещания, потому что дают их не задумываясь, а когда приходит время держать слово, то находятся уже совершенно в другом состоянии духа.

Подросткам свойственно "проверять границы" дозволенного, они любят свободу, не понимают смысла ограничений и часто нарушают установленные правила. Всем знакома эта юношеская бравада, желание показать себя героем, которому море по колено и старшие не указ.

И как, интересно, профессор собирается ограничить время, отведенное на игры, подросткам "нарушающим установленные правила"? Точно так же они будут нарушать правило не играть долго на компьютере. А те, кто "не выполняют свои обещания", так же не выполнят и обещание долго на компьютере не играть.

Я не думаю, что профессор настолько незнаком с азами возрастной психологии. Но, видимо, некоторые соображения "высшего порядка" принуждают его затушевывать тот вред, который приносит распространенные сегодня компьютерные и видео игры.

Почему я называю меркантильные интересы соображениями высшего порядка? Да потому, что деньги сегодня это самая высшая ценность. Я ничего не имею против материального благополучия, но зарабатывать на играх, обучающих жестокости, а таких игр подавляющее большинство, не хорошо.

Почему же не хорошо, если это реальные деньги? Приведу пару примеров из множества подобных.

В 2009 году в немецком городе Винненден 17-ти летний Тим Кречмер застрелил, в общей сложности, 15 человек. Для него это были не люди, это были движущиеся фигуры, как в его любимой компьютерной игре, с реалистичной графикой, одной из самых дорогих и популярных в то время. В какой-то момент он взял отцовский пистолет и отправился в свою школу. Там он, в той же манере, как в его любимой игре (это выяснилось в ходе следствия), начал стрелять во всех подряд. Потом вышел на улицу, остановил машину, выбросил водителя - та же стратегия, как и в игре. В итоге он получил ранение в перестрелке с полицией, и бах! - перезагрузка - убил самого себя.

В 2011 году в городе Чебоксары молодой человек 22 лет от роду, убил ножом пожилую женщину. Мотивом преступления, как объяснил он на следствии, стало любопытство. После многих часов игры, целью которой было убить максимальное количество людей, ему стало интересно посмотреть, как умирает убитый человек в действительности.

Понятно, что и тот и другой, и в Виннедене и в Чебоксарах были "отморозки". Однако продавцы компьютерных игр не проверяют покупателей на "отмороженность", не требуют справки от психотерапевта и характеристики с места работы. Да и не станет ли отморожком нормальный ребенок, проводящий многие часы соревнуясь в убийстве. Не суть важно, что он убивает не настоящих людей, а их виртуальные образы. Образы эти становятся все реальнее с каждой новой версией игры, и границы между виртуальным и реальным мирами все больше стираются.

Игровые ситуации, и вызывающие чувство опасности, сцены жестокости и насилия более всего "щекочут нервы", так как затрагивают наши самые базовые животные инстинкты. Поэтому заработать деньги на фильмах и играх, построенных на подобных сюжетах, проще всего. А то, что они постепенно разъедают ум и душу, внушая потребителям этой "продукции" дозволенность, в общем-то, ужасных и отвратительных вещей, мало волнует производителей подобного товара. Коммерческий успех оправдывает все.

Но какое мне дело до коммерческого успеха производителя, компьютерных игр? Почему я должен покупать его продукцию? Почему я послушно иду на поводу рекламы, прекрасно понимая, что ей нельзя верить, потому что она преследует свои, а не мои интересы? Наверное, потому, что мне все равно, мне просто не до того, во что играет и какие впечатления получает, мой ребенок. Я занят своими делами, своим собственным коммерческим успехом, которого достигаю теми же средствами, что и другие, думая не о том какую пользу или вред принесут людям плоды моего труда, а о той прибыли, которую получу.

Возникает, однако, вопрос. Не являюсь ли я, благодаря своему равнодушию ко всему кроме коммерческого успеха, невольной причиной, той стремительной деградации общества, на которую ясно указывают, участвовавшие в последнее время случаи немотивированного насилия?

Но может быть мне наплевать и на это, и пускай все катится в тартарары. Мой бизнес с краю, а на моем письменном столе стоят три обезьянки: ничего не вижу, ничего не слышу, ничего не скажу своему сыну, часами просиживающему за компьютером.

Михаил Аршавский

Единый мир Интернет-газета

Автор: Артур Скальский © Babr24.com ОБЩЕСТВО, МИР 👁 3542 02.01.2012, 14:19 📄 489

URL: <https://babr24.com/?ADE=101294> Bytes: 5916 / 5837 Версия для печати Скачать PDF

[👍 Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

newsbabr@gmail.com

Автор текста: **Артур
Скальский.**

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)

Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь
Телеграм: @bur24_link_bot
эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова
Телеграм: @irk24_link_bot
эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская
Телеграм: @kras24_link_bot
эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская
Телеграм: @nsk24_link_bot
эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин
Телеграм: @tomsk24_link_bot
эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"
Телеграм: @babrobot_bot
эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)