

Почему быть геймером больше не стыдно

Этот текст не для геймеров. Он для тех, кто все еще видит в любителях игр безвольных неудачников. Три причины, почему глупо считать геймеров "недолюдьми".

Эпоха тупых игр прошла. Чтобы играть, надо соображать

Популярные видеоигры были созданы 10 и более лет назад: Warcraft, StarCraft, Mortal Kombat, Need for Speed, The Sims, Age of Empires и другие. В них играли миллионы людей, над ними работали сотни специалистов. Глупо думать, что за это время игры не развились. Развились, и еще как. Новые игры создавали уже с оглядкой на них.

Игры — такое же творение одних людей для других, как книга,

баллистическая ракета или Эйфелева башня

Чтобы сейчас добиться хоть каких-то успехов в игре, надо узнать много новой информации. Это как минимум развивает мозг. А вспомните World of Tanks: по игре можно изучать историю танкостроения, а заодно и историю 20 века вообще.

Еще один аргумент. Учеными доказано, что от видеоигр не тупеют. По одним исследованиям, игры способствуют росту когнитивной гибкости, развитию стратегического мышления и способностей принимать решения. Согласно другим исследованиям, польза видеоигр несколько преувеличена и способности игроков в среднем не превышают способностей тех, кто видеоигры не любит. Но совершенно точно не уступают им.

Игры — это про общение, а не про уход от него

Самые популярные игры — MMO. В них играют миллионы людей. Наверное, они играют с ботами, бездушными вымышленными персонажами? Нет.

MMO — это массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра. Массовая и многопользовательская. За персонажами стоят реальные люди, и да, представьте себе, они играют с людьми. Люди играют с людьми. Возможно, они не разговаривают друг с другом (хотя в основном разговаривают), но принимают решения в одной среде, смотрят и реагируют на действия друг друга. Что это, как не взаимодействие, не общение?

Компания игроков — такое же общество, как общество любителей шахмат или высокой словесности. Со своими особенностями, конечно

Участие в большинстве киберспортивных турниров без команды вообще невысказано. Чтобы победить, команда должна быть сформирована задолго до решающей битвы. Участники должны не только распределить роли и следовать им, но и понимать друг друга. Без развитых социальных навыков, без эмоционального интеллекта ничего не выйдет.

Да и в обычных играх победить проще, если есть согласие между игроками. Неэгоистичное поведение приветствуется и поощряется в любом обществе. Даже в обществе игроманов. Все хотят победить, а значит



Личинка геймера

DEMOTIVATORS.RU

все стремятся выстраивать отношения. О нравах современной молодежи почитайте [здесь](#).

Игра может приносить деньги

Тестеры, разработчики, дизайнеры, управляющие сообществом — геймер может найти себе работу, если захочет. В Иподборе сотрудников.

Внутри League of Legends проходят соревнования желающих стать членом команды. Игроки набирают опыт, зарабатывают нужный уровень и потом их берут на работу: тестировщиком или саппортером.

Лучшие игроки организуют команды и участвуют в киберспортивных турнирах. На последнем турнире по Dota 2, например, размер призового фонда превысил \$24 млн.

Если не говорить про "звездные роли", то найдется несколько смежных профессий: от стримера до создателя сайтов-энциклопедий по видеоиграм. Эти люди зарабатывают на рекламе. И порой неплохо зарабатывают.

Без перегибов

Понятно, что все вышеперечисленное можно повернуть в аргументы против геймеров. Да, все еще есть тупые игры. Да, играя в умные игры можно тупеть. Да, среди геймеров бывают хейтеры и тролли. Да, можно не зарабатывать на играх, а просаживать семейный бюджет.

Но если у тебя нет мозгов, то ты и без игр придумашь способ испортить жизнь себе и близким
Так что играйте и оставайтесь людьми!

Демонстрация от svesteticclub-nn.ru

Автор: Полина Чехова © SmartBabr НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ, ИНТЕРНЕТ И ИТ, МИР 👁 6191 26.12.2017, 13:58
👤 3

URL: <https://babr24.com/?IDE=272676> Bytes: 4195 / 3733 Версия для печати

👍 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

newsbabr@gmail.com



Автор текста: **Полина Чехова**,
журналист.

На сайте опубликовано **494**
текстов этого автора.

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](https://t.me/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](https://t.me/bur24_link_bot)

эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: [@irk24_link_bot](https://t.me/irk24_link_bot)

эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: [@kras24_link_bot](https://t.me/kras24_link_bot)

эл.почта: kraasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская

Телеграм: [@nsk24_link_bot](https://t.me/nsk24_link_bot)

эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин

Телеграм: [@tomsk24_link_bot](https://t.me/tomsk24_link_bot)

эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"

Телеграм: [@babrobot_bot](https://t.me/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](#)