

СЕНТЯБРЬ - 2011

**МАКАРЬЕВСКИЙ ЛИСТОК** ▣ 54

## Компьютерные игры

### Изменит ли поколение геймеров нашу жизненную среду?



Как-то вечером, очутившись неподалеку, я зашла в центр, где занимаются реабилитацией наркоманов, жертв тоталитарных сект, а теперь еще и тех, кто «подсел» на компьютерные игры или игровые автоматы. В ответ на вопрос «как дела?» тамошний психолог устало улыбнулся:

— Лучше некуда. Постепенно сам превращаюсь в автомат.

— В каком смысле? — не поняла я.

— В прямом. Раньше как было? Приходит к тебе человек, описывает ситуацию. Каждый случай в чем-то уникален: люди разные, разные обстоятельства. А сейчас входит один человек, за ним другой, третий, четвертый, а разницы никакой: стандартные жалобы, стандартная ситуация, стандартные вопросы. Как будто программу специальную заложили. Как ты думаешь, может, надо все на магнитофон записать и просто прокручивать всякий раз запись, чтобы зря силы не тратить? Ни свои, ни чужие? — пошутил психолог.

— Ну, а в чем стандартность-то? Признаться, он меня заинтриговал.

— Как в чем? К вам разве с таким не обращаются? «Купили сыну, на свою голову, компьютер — и началось. Учиться прекратил, грубит, хамит, дерется, стал неуправляем. Мы не знаем, что делать».

А действительно, подумала я, родители детей, «подсевших» на компьютерные игры, всегда жалуются на одно и то же. Ребенок становится раздражительным, истерически реагирует на попытки отвлечь его от компьютера, перестает читать, круг его интересов резко сужается. Если пустить все на самотек, то довольно скоро многие дети бросят секции и кружки, которые они до сих пор посещали, запустят учебу и будут проводить перед экраном все свободное время. Причем эти однотипные изменения происходят с детьми и подростками с самым разным характером. Агрессивным может сделаться даже от природы мирный, доброжелательный, дружелюбный ребенок. Компьютерная зависимость как бы нивелирует характерологические различия, стирает личность, уничтожает индивидуальность. То же самое происходит и с алкоголиками, и с наркоманами. Порой люди изменяются до неузнаваемости, так что жена на вопрос, как она могла выйти замуж за такого человека, вполне резонно отвечает, что за такого она не выходила, он был совершенно другим.

Все это сейчас применительно к компьютерной зависимости более или менее ясно. Однако меня не покидало чувство, что чего-то мы все-таки недопонимаем. Что фиксируясь на самых ярких внешних признаках, упускаем внутреннее, не такое явственное, но зато, вероятно, более важное. В конце концов, хамы и психопаты были всегда. А в «компьютерных мальчиках» есть нечто такое, что отличает их от других распущенных подростков. Нечто непривычное, странное, ставящее взрослых в тупик. Как будто в них заложена какая-то иная программа.

Специалисты, с которыми мне доводилось беседовать на эти темы, говорили о том, что компьютерные игры тормозят развитие ребенка, приучают к деструктивному, отклоняющемуся поведению. Но никто не мог внятно объяснить, что за личность формируется под влиянием компьютерных игр. Впрочем, это не удивительно: о таких вещах можно судить, только накопив опыт, а у нас его пока недостаточно.

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Ответ пришел неожиданно и, как часто бывает, совсем не с той стороны, с какой я пыталась его найти. Месяца полтора назад, когда я переключилась совсем на другое, мне принесли американскую книгу с броским, явно установочным названием «Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду» (Pretext, M, 2006, Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts). И хотя авторы, Джон Бек и Митчел Уэйд, по их собственному признанию, рассматривали тему узко, применительно лишь к сфере бизнеса, эта книга пролила свет на многие интересовавшие меня вопросы. Особо ценно в данном случае еще и то, что написана она людьми, настроенными отнюдь не критически. Напротив, они стараются доказать, что пессимизм противников компьютерных игр необоснован, что «поколение геймеров» (то есть игроков, от английского слова «game» — «игра») во многом превосходит предыдущее поколение «бу-меров» (от английского «baby-boom» — «взрыв рождаемости», последовавший в Америке после Второй Мировой войны и продолжавшийся до того, как там произвели «сексуальную революцию»).

За «геймерами» будущее, с этим надо смириться, внушают авторы, все неотвратимо и навсегда (см. название книги), и в этом нет ничего плохого. То есть перед нами апологетика «нового мироустройства», и потому особо ценно, что даже такие люди уже не в силах отрицать кардинальных изменений, которые происходят с детьми и подростками, растущими на компьютерных играх. О противниках игр можно было бы сказать, что они преувеличивают, передергивают, запугивают. Тут этого предположить невозможно, и потому впечатляет вдвойне.

Важно и то, что в книге не идет речь о каких-то крайних, вопиющих случаях. Наоборот, авторы подчеркивают, что описанные ими особенности геймеров совершенно нормальны и широко распространены. А то, когда психологи и психиатры приводят примеры возникновения у детей различных расстройств под влиянием компьютерных игр, миллионы родителей утешают себя тем, что с их ребенком ничего такого страшного не происходит. Он особо не бушует, денег не крадет, школу не прогуливает, ночи проводит дома. «Мало ли что другие «слетают с катушек»? А наш не слетел, и нечего нас пугать», думают мать с отцом, которым» конечно, не хочется терпеть истерики сына из-за отнятого компьютера. Американские же авторы никого не пугают и даже стараются развеять родительские страхи и подозрения. Но — по крайней мере меня — их панегирики геймерам испугали еще больше, чем самые жуткие истории, рассказанные знакомыми психиатрами.

Приведу цитаты из книги, сопровождая их своими комментариями.

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Итак, какие же характерные особенности компьютерных игр выделяют Джон Бек и Митчел Уэйд?

### **Роль индивида**

«Ты звезда. Все внимание в любой игре направлено только на тебя, в отличие, например, от спортивных секций, где большинство детей никогда не становятся звездами» (здесь и далее цитируется вышеупомянутая книга «Доигрались!..», стр. 28-30).

А родители потом недоумевают, почему их ребенок подолгу не задерживается ни в одном кружке и что у него нет никакой мотивации к учебе, но зато он может часами просиживать перед экраном компьютера!

«Ты главный. Этот мир чутко реагирует на твои желания. Ты можешь изменять реальность по своему желанию или вживаться в образ, который тебе больше нравится; в жизни такое невозможно».

На самом деле ребенок, конечно, может «вживаться в образ» и «изменять реальность» и без компьютерных игр. Например, участвуя в театральных постановках, сочиняя сказки или рассказы, рисуя рисунки. Но эти занятия требуют гораздо больших усилий, а не у всех детей есть выраженные творческие способности. Поэтому, конечно, легче пойти по пути наименьшего сопротивления, стать не творцом, а потребителем чужого творчества. Правда, тогда и без того слабая тяга к самостоятельному творчеству угаснет вовсе. А у более творческих детей голова будет забита однообразными, часто уродливыми штампами, что тоже не способствует гармоническому развитию личности.

Кстати о потребителе...

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

«Ты клиент, а клиент всегда прав. Это как в магазине, где все устроено так, чтобы покупателю было удобно и приятно. Конечно, у тебя будут крутые противники, но не настолько, чтобы с ними нельзя было справиться».

Это ж какая, однако, подпитка для гордыни! Особенно в условиях нынешнего «детоцентризма», когда ребенок с малолетства норовит взять верх над родителями, стать в семье командиром! Но жизнь — не магазин, и, столкнувшись с реальностью, где далеко не все воспринимают «геймера» как клиента, который всегда прав, он сперва по привычке покажет свою крутость. (Например, попробует вести себя на уроках, как ему заблагорассудится.) Получив же отпор, не смирится с этим, сделав надлежащие выводы, а будет залечивать уязвленное самолюбие уходом от неприятной реальности в приятную, игровую.

«Ты ас. Много раз тебе удавалось быстро достичь успеха, особенно по сравнению с теми, кто пока этому не научился».

Вот и ответ на вопрос, почему столь многие подростки имеют завышенное мнение о своих способностях, и при этом не хотят напрягаться. Им нужен либо быстрый результат, либо никакого. Эта модель прочно укоренилась в их сознании.

«Ты крутой парень. Тебя не останавливают ни неудачи, ни мучения, ни даже смерть». Может показаться, что данная установка противоречит предыдущему комментарию, но на самом деле это не так. И победы «геймера» виртуальны, и мучения не настоящие. В жизни такие люди, наоборот, не хотят терпеть не только мучений, но и довольно мелких неудобств. Они раздражительны, капризны, часто предъявляют претензии. Все их, как они любят выражаться, «бесит». Но зато чужие страдания, а порой и смерть их действительно «не останавливают», это девальвировано.

### **Правила этой вселенной**

«Выход всегда есть... Возможно все».

Весьма опасный тезис, особенно учитывая стремительное размывание границ нормы и патологии, добра и зла в современном мире. В детских сказках, когда говорят, например, что «в новогоднюю ночь все возможно», имеются в виду «добрые чудеса». В нынешней же демонстративно аморальной культуре тезис «возможно все», в основном, предполагает легализацию всякой мерзости. Это как бои без правил.

Маленький пример обработки детского сознания через компьютерные игры. В той же книге «Доигрались!» об игре «Симсы» (The Sims) (популярной, кстати, и среди российских детей) говорится следующее: «<Девочка> Сара получила еще один урок жизни, когда поселила вместе парочку геев. Она делала все, что могла, чтобы они были счастливы, но в игре оказалось столько ограничений, что она ужасно расстроилась. В конце концов она обратилась к папе, чтобы он устранил ошибку программы. Как только она объяснила, в чем дело, папа понял, что его дочь сражается не с программными ошибками, а с обществом, и его дикими законами. Сара хотела, чтобы геи поженились, но игра этого не позволяла» (стр. 148-149).

Вот и ответ многим родителям, откуда ребенок понабрался какой-то недетской информации, кто привил ему суперлиберальные взгляды, А то они изумляются: телевизор их сын вроде бы не смотрит, развратных журналов не читает, у мамы с папой традиционные представления о семье и браке... Уж не витает ли что-то в воздухе, наподобие вредоносных бактерий? А «оно» — вернее, они, извращенные ценности, нигде не витают, а лежат на полке в виде дисков, будучи искусно встроены в разные, вполне даже безобидные игры (которые приобретены, между прочим, на папины и мамины деньги)...

Следующая установка гласит:

«Победить проще всего методом проб и ошибок. Только так можно продвинуться вперед в большинстве игр, даже если, в конце концов, потеряв терпение, ты обратишься к инструкции пользователя или повторишь то, что делали другие в особо сложных местах».

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Звучит вроде бы невинно, но давайте перенесем эту установку в реальную жизнь и подумаем: как она сложится у человека, который всегда действует вслепую, не способен делать обобщений и выводов? О том, какой из него получится специалист, можно прочесть в той же книге, чуть подалее: «Мы слышим жалобы менеджеров среднего звена (обычно бумеров), которые говорят, что их новые подчиненные (обычно геймеры) решают проблемы методом последовательного приближения: «Мне пришлось по 2-3 раза переделывать презентацию после того, как над ней поработает команда моих подчиненных... они просто лепят одно на другое, чтобы было красиво, а суть не продумана. И они думают, это нормально — они экспериментируют на мне, я нахожу ошибку, они ее исправляют, я нахожу еще. И так повторяется, пока не подойдет срок сдачи работы. Они не понимают, что к тому времени, как я посмотрю на то, что они сделали, они уже должны довести это до совершенства» (стр. 192-193).

Когда я зачитала две последние цитаты знакомому математику, он воскликнул, что теперь ему, наконец, понятно, почему нынешние аспиранты, по несколько раз переделывая одну и ту же работу, все время «сажают» новые ошибки. Его как ученого данный пассаж потряс больше всего, поскольку он свидетельствует о разрушении логического мышления у любителей компьютерных игр. А без логического мышления какая может быть наука?

Представьте себе, какое будущее нас ожидает, если проектировщики мостов, зданий, атомных станций начнут действовать методом проб и ошибок, если хирурги будут так оперировать. Да и в личной жизни подобные люди обречены на хронический неуспех. Как гласит известная поговорка, «умный человек учится на чужих ошибках и лишь дурак — на своих». «Геймеры» же даже на своих ошибках не учатся, но при этом считают свой способ существования правильным и эффективным.

## **Отношения между людьми**

«Это соревнование. Ты всегда с кем-то соревнуешься. Даже если ты сотрудничаешь с другими игроками, ты соревнуешься с каким-то персонажем или хочешь переплюнуть кого-то по очкам».

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Таким образом, подрываются основы дружбы, ведь она невозможна без взаимопомощи и взаимоподдержки. Если учесть к тому же, что самый благоприятный возраст для развития крепких дружеских отношений — подростково-юношеский, и что именно в этот период ребята сейчас особенно увлекаются компьютерными играми, то прогноз неутешителен. Пропустив, как говорят в психологии, «сензитивный» период и напитавшись духом соперничества, который исключает настоящую дружбу, молодой человек скорее всего окажется способен устанавливать лишь ни к чему не обязывающие приятельские отношения, то есть будет обречен на внутреннее одиночество и в тяжелую минуту останется без поддержки. Конечно, и во многих других детских играх есть элемент соревновательности, само по себе это не страшно. Но одно дело — элемент соревновательности, а другое — основной принцип. Да и потом, ни в подвижные, ни в настольные соревновательные игры дети не играют так часто и долго, как в компьютерные. Поэтому дух соперничества не успевает овладеть большинством ребят. Тем более, что и соревновательные игры часто бывают командными, а значит, настраивают не только на соперничество, но и на сотрудничество.

«Отношения строго регламентированы. Существует лишь несколько позиций для персонажей (реальных или виртуальных), например, соперник/союзник или босс/подчиненный».

Однако в жизни не так, она гораздо сложнее и разнообразней. Столкнувшись с реальностью, геймер скорее всего не поймет ее и предпочтет уйти обратно, в простой и логичный мир игры. Внешне это проявляется в аутизации, болезненной замкнутости, серьезных нарушениях в сфере общения.

На аутизацию работает и принцип: «Каждый сам по себе. Даже если ты играешь в группе, у тебя всегда свой собственный путь, свой собственный опыт. Ты не можешь попробовать все, если действуешь в группе».

А вот такая страшная мина подкладывается под межпоколенные связи:

«Молодые правят миром. В мире игры они главные. У молодых масса преимуществ, обязанности не отнимают много времени, а на старших не стоит обращать внимание».



## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Что же после этого удивляться запредельному детскому хамству и упорному, подчас какому-то даже маниакальному желанию командовать взрослыми? Между прочим, на это гораздо чаще жалуются родители мальчиков, что «в свете вышеизложенного», вполне понятно. С одной стороны, мальчики обычно резче, своевольней, амбициозней девочек, а с другой, они больше играют в компьютерные игры, где их природные недостатки получают мощное положительное подкрепление.

«Люди устроены просто. Большинство действующих лиц похожи на персонажей мультфильмов. Их навыки могут быть превосходно отточены, но психологический тип и схема поведения просты до крайности. Они или большие и сильные, или дикие и безумные, или красивые и сексуальные. Есть еще несколько карикатурных типов. И это все».

Ну и какие отношения с людьми смогут выстроить геймеры? Они же запрограммированы на неудачу, ведь человек — не карикатура, а образ Божий. Впрочем, глобалистскому миру как раз нужны неудачники, много неудачников, поскольку именно так — тихо, без шума — можно «освободить планету от лишних людей». А заодно и нажиться на продаже наркотиков, алкоголя, боевиков, компьютерных игр и прочих вредных штучек, якобы помогающих современному человеку взбодриться, преодолеть депрессию, которую уже называют «психическим насморком» — настолько она распространена в современном цивилизованном мире.

Посмотрим теперь, на какой образ действий настраивают геймеров компьютерные игры.

### **Что нужно делать?**

«Бунтуй. Здесь совершенно необходимо обострять ситуацию и отношения».

Прочитав это, я живо припомнила события семилетней давности. Когда моему младшему сыну было десять, он любил играть в ролевые игры наподобие

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

компьютерных, только без экрана, «в уме». Правила просты: задается ситуация, мы договариваемся, кто за кого играет и придумываем, что делают и говорят наши герои. Решив, что это противовес компьютерным играм, я поначалу радовалась и даже участвовала в игре. У сына фантазия богатая; мне казалось, что получается интересно. Но через некоторое время он прекратил со мной играть. «Ты все пытаешься уладить мирно, как-то договориться или перехитрить противника, а это неправильно». «Почему? — не поняла я. — Зачем ругаться и драться, если можно договориться? И потом, не все же там противники. В любой сказке у героя есть не только враги, но и друзья. Кому-нибудь поможет — и тот с ним подружится». «Ну, это в сказках... — поморщился сын. — А в ролевых играх не так». Теперь, прочитав книгу «Доигрались!», я, наконец, поняла, как это «так»...

А еще мне стала понятней психологическая подоплека «оранжевых революций». Ведь они, в отличие от «бархатных», какие-то бес смысленные. Конечно, не для тех, кто и: планирует и устраивает, эти люди получаю свои барыши и бонусы, а для «массовки» Какой свободы и «незалежности» не хватал украинцам, собравшимся на Майдане? А грузинским «революционерам алых роз»? Фактически это был бунт ради бунта, бессмысленный и нелепый. Но поскольку основным действующими лицами там являлись студен ты и школьники — как раз поколение гейме ров — то, по-видимому, в создавшихся благо приятных условиях (любимая рок-музыка дерзкие слоганы, горячительные напитки раскованная обстановка, эффект толпы) совсем нетрудно было актуализировать установку на бунт, усвоенную в процессе игры. Так что компьютерные игры — еще и рассадник революционеров. И государственным деятелям, снисходительно относящимся к этой детской забаве, а то и ратующим за массовую компьютеризацию школ, стоило бы задуматься, что они рубят сук, на котором сидят.

Ну, а родителям, которые далеки от политики (хотя, когда толпа подростков, натренировавшихся сперва на игровых автоматах, идет жечь автомобили, бить витрины и прохожих, страдают-то в первую очередь не политики, а именно те, кто от нее далеки, но по неудачному стечению обстоятельств оказались неподалеку от бандитствующих молодчиков...), так вот, аполитичным родителям надо понимать, что бунтарский дух, который воспитывают компьютерные игры, будет проявляться прежде всего в семье. Если спросить людей, хотят ли они жить со скандалами, драками и беспросветным хамством неблагодарных отпрысков, никто не скажет «да». Но — своими руками покупают ребенку компьютер, этот гарант будущей «веселой жизни».

Следующая «заповедь» гласит:

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

«Будь героем. Если хочешь добиться успеха или получить удовольствие, то тебе придется волей-неволей стать звездой».

И, значит, как можно меньше выныривать из виртуальной реальности «фабрики звезд» на поверхность реальной жизни, где ты не блещешь талантами, не можешь добиться успеха.

«Общайся с людьми, которые играют в ту же игру, а не живут в той же стране или вращаются в той же среде. Мир игры един».

Выходит, компьютерные игры — мощное орудие глобализации, а не только способ аутизации и вышибания из активной общественно-полезной деятельности огромной части молодежи! И все это под видом невинных детских забав... Да, не даром над глобалистским проектом трудилось и трудится столько социологов, психологов и психиатров!

В другом месте книги данный тезис подтверждается еще «раз:

«Геймеры вообще очень глобальное поколение».

Кто-то, может, решил, что я про «оранжевую» преувеличиваю? Тогда ознакомьтесь со следующей установкой. Что это как не прямое подстрекательство к бунту и анархии?

«Выбирай свою дорогу в этом мире. Те, чьих руках власть, бесполезны, а то и вредны — не обращай на них внимания».

И напоследок самая, пожалуй, главная установка глобалистского мира:

## ▣ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

«Забудь обо всем и веселись. Игра — это способ уйти от реальности. Когда реальность скучна, ты переносишься в мир игры. Когда наскучит игра, можно взяться за другую, которая еще не надоела».

### Еще немного цитат

«Из наших исследований мы сделали вывод: грань между реальностью и виртуальш миром для геймера совсем не такая четкая, как казалось нам, людям поколения бейби-бума... Когда они требуют от игр реализма, они не имеют в виду буквальное копирование окружающего нас мира, они хотят все как в жизни — только еще лучше. Другими словами, они хотят развлекаться. А развлечения — это то, в чем они знают толк на самом глубоком, подсознательном уровне. В конце концов, это поколение выросло в мире, где развлечения — самое ценное. Геймеры предпочитают развлекаться, копируя реальность, потом редактируя ее, ускоряя и усиливая до чего-то совсем нового. Для нас это бегство от реальности. Для них — возможность выбрать какую-то одну сторону жизни, самую веселую» (стр. 74).

«Мир цифровых игр гораздо менее гибкий <чем реальный>: его девизом должна бы быть фраза: «Живи быстро, умри молодым и оставь после себя красивый (виртуальный) труп» (стр. 89).

«Поколение геймеров повсюду видит соперничество. Это вполне естественно. В конце концов, почти все они выросли в мире, где единственная возможность отношений с другими персонажами — неважно, настоящими или электронными — сводится к соперничеству. И они верят, что соперничество — почти в буквальном смысле — закон природы» (стр. 106).

«<Геймеры>... считают себя экспертами. Они настолько уверены в своих умениях, что считают, что им не нужно работать так же много, как другим людям» (стр. 119).

## □ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

Оставим безграмотный стиль на совести переводчика, который тоже, по-видимому, уверен, что он эксперт и ему не нужно утруждать себя работой над словом. Обратимся к сути высказывания. А оно сводится к тому, что типичные характеристики «компьютерного» поколения — это самомнение и лень. Да, хорошее будущее уготовано нам с такими работниками...

«Геймеры ожидают высокой награды за то, что создают... Самое удивительное — интерес к зарплате и премиям находится в прямой зависимости от игрового опыта сотрудника. Вопросы нашей анкеты открыли одну общую для всех геймеров черту: если они работают, то требуют за это серьезного вознаграждения» (стр. 119).

А вот о хамстве и инфантилизме:

«Геймеры могут оскорбить своих старших коллег и начальников. Это кажется неуместным, как будто они стремятся к уважению, которого не заслуживают. Хотя геймеры часто поражают старших своей незрелостью» (стр. 134).

«Наши исследования показали, что люди поколения геймеров предпочитают высказывать свои желания сразу же после их появления <выраженная задержка психического развития, ведь в норме так ведут себя совсем маленькие дети>, и делают это к месту и не месту <неадекватность>. По сравнению ее старшими респондентами, геймеры чаще признают, что они «стремятся быть лидерам! группы». <Спросим себя: возможно ли общество, где все стремятся быть лидерами и настроены на соперничество?> Бумеры печально знамениты тем, что хотят всего и вообще. Геймеры же хотят делать все по-своему Патологическое своеволие>, здесь и сейчас. В анкетах мы также обнаружили, что геймеры страдают частой сменой настроения... Проще говоря, они очень раздражительны» (стр. 153).

«Истинные геймеры заметно чаще утверждают, что «связи с правильными людьми — ключ к успеху». Чем больше у них опыта игры, тем скорее респонденты согласятся с самыми резкими утверждениями, включая такие: «Я вывернусь наизнанку, чтобы подружиться с теми, в чьих руках власть» и «От людей можно добиться чего угодно, если говорить им то, что они хотят слышать». Ясно, что такие взгляды в духе Маккиавелли геймеры распространяют и на себя самих... Так что нас не удивляет, что люди с такими взглядами считают себя способными успешно манипулировать окружающими» (стр. 154-155).

«Может показаться, что они черствые, как будто они все и всех видят, как игру, но разве это качество не кажется чуть более привлекательным, если им обладает лидер?» (стр. 204).

«Возможно, поколение геймеров слишком уж легко относится к риску — это дело вкуса... В результате геймеры рискуют гораздо больше, чем другие люди вне цифрового мира» (стр. 172).

В той же книге говорится, что в создании интернет-компаний, которые в начале 200(ых) потерпели сокрушительный крах, поколение геймеров играло ведущую роль. Причем, разорив множество людей и сами потеряв немалые деньги, геймеры даже особо не расстроились. Авторы книги такая реакция восхищает. Они считают ее признаком деловитости. Дескать, в 30-е годы, во времена Великой Депрессии, обанкротившиеся воротилы бизнеса теряли присутствие духа, бросались из окон, а геймеры и ухом не повели. Но, по-моему, это просто «отморожение» совести и патологическое бесчувствие. Такие игроки всемирную катастрофу устроят — и даже не поймут, что стряслось, почему нельзя перезагрузить компьютер и начать все сначала. А ведь через некоторое время, в процессе естественной смены поколений, геймеры повсеместно придут к власти, в этом авторы книги правы.

То есть взрослые люди, наживающиеся сейчас на продаже компьютерных игр и в угоду собственному карману калечащие психику целых поколений, своими руками роют могилу себе и нам. Ситуация жуткая и совершенно еще не осмысленная. А время идет и работает не на нас...

«Безответственные, не понимающие, что за ошибки нужно платить, — таких ли людей мы хотели видеть во главе экономики? — спрашивают авторы и отвечают вопреки логике, как будто они в процессе написания книги сами себя зазомбировали: Вообще-то, да. Потому что геймеры — прирожденные руководители» (стр. 193).

На сей «оптимистической» ноте разрешите закончить.

## ▣ 54. Компьютерные игры

Автор: Admin

05.09.2011 05:07 - Обновлено 26.10.2011 08:49

---

***Психолог Татьяна Шишова***