Автор: admin
13.07.2011 10:19 - Обновлено 29.10.2014 08:43

Есть ли польза от компьютерных игр? Опыт одного геймера

Иногда в печати, в интернет-сообществах или просто на кухне за чашкой чаю нет-нет – да и всплывет вопрос о пользе или вреде компьютерных игр.

Кто-то скажет, что они развивают реакцию и мышление, кто-то скажет, что от них одно зло, и дети из-за них становятся маньяками и психами. Что ж, подольем свою порцию масла в этот диспут, взяв интервью у одного очень знакомого геймера. Готовы?

Автор: *Добрый день. Скажите, как долго Вы общались с компьютерными играми, каков Ваш стаж, если так можно выразиться.*

Один геймер: Добрый день. Впервые мне довелось сесть за компьютерную игру в глубоком детстве, лет в пять. Это было у отца на работе (отец мой работал в нефтегазовой отрасли). Компьютеры тогда были большой редкостью, и так получилось, что члены нашей семьи оказались своего рода первопроходцами. Отец был «впереди планеты всей», не боялся экспериментировать и чуть ли не методом тыка освоил-таки новую технику. Мы же, его дети, трое сыновей, шли за ним следом. Но зачем трем мальчикам (15, 11 и 5 лет) компьютер? Конечно, играть в игры! Чем мы, собственно, и занимались.

Автор: *Какой была Ваша первая игра?*

О. г.: Это был CD-man. «Колобок», как мы его называли. Так вот, этот самый колобок бродил по экрану, поедал горошины, убегал от пауков, акул, привидений… Я тогда не смог сделать и одного шага – меня тут же «съели».

Автор: *Что было дальше?*

О. г.: Дальше передо мной прошла почти вся история компьютерных игр, начиная с Digger'а и оканчивая Serious Sam'ом (2000–2001 год). Примерно тогда я, кстати, надолго перестал играть в игры.

Автор: *Совсем?*

О. г.: В компьютерные – совсем (как я тогда искренне считал), потому что счел игры неполезными.

Автор: *Можно поподробнее?*

О. г.: Сменилось мировоззрение – сменились ценности, сменилось отношение к жизни. Подробнее не расскажу – это история на несколько часов. Так вышло, что играть в игры противоречило моим новым убеждением, и от игр с болью и тоской пришлось отказаться…

Автор: *Легко ли Вам это далось?*

О. г.: Очень нелегко. Представьте себе наркомана, которого насильно лишили дозы. Жизнь стала серой, душа просила допинга, «кайфа», а привычного «кайфа» все не было и не было (получать удовольствие от самой жизни я научился только через семь-восемь лет, и это, опять же, отдельная история). Как и у всякого наркомана, были и «ломки», и срывы …

Автор: *«Ломки»?*

О. г.: Именно. Когда очень хочется играть. Неважно, во что – лишь бы снова поиграть…

Автор: *И чем все кончилось?*

О. г.: Прошли полгода-год, и я оказался в вузе (о котором, кстати, тоже можно рассказать отдельно) наглухо отрезанным от высоких технологий (ведь в далеком 2002 году ноутбуки все еще считались привилегией исключительно бизнесменов, а сотовые телефоны – новых русских). В условиях постоянной учебы да еще в отрыве от компьютера об играх не могло быть и речи. Однако я не жалел об этом. Началась жизнь. Новая жизнь. Настоящая, никем не выдуманная жизнь.

Автор: *Вы так говорите, будто вышли из какого-то зазеркалья.*

О. г.: «Заэкранья», я бы даже сказал. Именно.

Автор: *Что Вам удалось из... м… «заэкранья» вынести? Может быть, какой-нибудь магический артефакт, может, даже не один?*

О. г.: Действительно, артефактов я вынес немало. Правда, половину пришлось потом выкинуть (смеется). А если серьезно, то в течение десяти лет я был оторван от живого общения с людьми. Люди – это не только статисты, это еще и прекрасные педагоги и учителя: кто даст мудрый совет, кто подзатыльник, кто отругает за то, что дорогу перешел не в том месте… Человек – существо общественное, и, чтобы развиваться, ему просто необходимо общество себе подобных. У меня этого общества, к сожалению, не было. И это, я считаю, – самый огромный минус «заэкранья». Кроме этого, я вынес из компьютерного мира огромную кучу привычек, вредных и не очень.

Автор: *Привычки – от игры? Как это?*

О. г.: Представим себе, что человек привык в игре постоянно ломать замки, крушить закрытые двери, пробивать стены… Но со временем игра оканчивается, а привычка остается – порою так и хочется вскрыть какую-нибудь дверь. Или вот еще история. Помню, как-то мне с товарищами пришлось помогать на стройке ранней зимой. Идет снег, в центре стройплощадки лежит куча металлолома, я стою где-то рядом. Вдруг

вижу через эту кучу, как ко мне приближается человек. Рефлекс: «Стреляй, пока можешь! Если он подойдет ближе – тебе не сдобровать!..» Не знаю, что бы я сделал, будь у меня в руках автомат. Тогда мне за себя стало не по-детски страшно…

Однако шло время, я взрослел, снова пришлось многое переосмыслить, теперь уже не с позиции ребенка, но с позиции взрослеющего мужчины. Появилась потребность «вырасти», стать целостнее, лучше, добрее… Пожалуй, целостнее – самое меткое слово.

Автор: *Что же Вы сделали? Как Вам удалось обрести свою целостность?*

О. г.: Верите, нет – я снова начал играть в компьютерные игры, только теперь уже не как ребенок, а как взрослый человек. Я играл в те игры, которыми заигрывался в детстве, пытался пройти все то, что с самого отрочества осталось не пройденным, разрешить все неразрешенное, доделать все недоделанное. Играя, я искал ответ на вопрос: «Кем я был и кем я стал?».

Автор: *Нашли ли Вы ответ на свой вопрос?*

О. г.: Да. Играя в «игрушки» своего детства, я вспомнил многое из того, что было мною забыто и выброшено из памяти как ненужное. Прежде весьма затруднительные места были решены одни без труда, а другие – с серьезнейшими «боями» на грани отчаяния. Часто опускались руки: «Положение безвыходное. Сдайся! Брось это! Начни заново!» – и действительно очень хотелось бросить, сдаться, признать свое бессилие.

Не знаю, что мне дало такое упорство, но я обещал себе: «Не сдаваться, пока есть хоть малейшая надежда на успех. А если надежды никакой нет – ее нужно найти». И надежда почти сразу же находилась, стоило хоть чуточку поискать. О, как же много я извлек из этих битв на грани отчаяния…

Когда же все интересное было пройдено, а все непройденное признано неинтересным, я ощутил, что мир заэкранья стал для меня просто слишком тесен – слишком прост и однообразен.

Тогда я решил сменить игру: перестать играть в заэкранье и начать играть в реальную жизнь. После этого решения прежде серые и однообразные будни заиграли всеми цветами радуги, поручения начальства из обузы превратились в увлекательнейшие квесты, а освоение новых знаний, умений и навыков (так называемая «прокачка персонажа») в реальной жизни пошло намного проще и увлекательней, чем в любой, даже самой продуманной компьютерной игре. Я счастлив. Впервые за 20 лет…

Автор: *Что для Вас теперь компьютерные игры?*

О. г.:Компьютерные игры для меня теперь – это хранилище положительного или отрицательного опыта, не хуже и не лучше фильмов или книг. Фильмы, как и книги, бывают хорошие, средние, плохие и никакие. Такая же классификация касается и компьютерных игр: некоторые учат нас хорошему, некоторые – полезному, некоторые – развращают, а некоторые – просто нагло воруют наше время. Правильно подобранная книга помогает воспитать человека (как и правильно подобранная игра, и правильно подобранный фильм). Думаю, педагогам следует об этом задуматься…

Автор: *В заключение нашей беседы что бы Вы хотели пожелать читателям?*

О. г.: Дорогие родители, участвуйте в жизни Ваших детей. Мне было одиноко, и оттого я сбегал в свое «заэкранье». В результате мне становилось только еще более одиноко, но поделиться было не с кем, и некому было помочь.

Путь Ваши дети будут этого одиночества лишены. Путь им будет с кем поделиться своими успехами, пусть они знают и чувствуют, что они Вам нужны.

Ну и, конечно, смотрите внимательно, какие игры Вы им покупаете – это не такое уж и безобидное занятие, как кажется на первый взгляд…

Автор - Виктор Корытов

Источник