Изучите мнения экспертов и пользователей Интернета, которые были высказаны при обсуждении перспективы введения запрета компьютерных игр, содержащих сцены насилия.

**Найдите в высказываниях и сформулируйте аргументы в поддержку тезиса «Компьютерные игры приводят к оздоровлению общества».**

Запишите аргументы. Не переписывайте фрагменты источника дословно.

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

*Евгений Марченко, депутат Государственной Думы*

Надо закрывать сайты в Интернете, связанные с компьютерными играми. Нужно запрещать их и закрывать, чтобы молодежь не ломала себе психику. Роскомнадзор уже запретил «группы смерти» и группы руферов. Точно так же нужно поступать и с играми.

*Екатерина Шульман, политолог*

Как известно социальным наукам, компьютерные игры – великий фактор снижения преступности, особенно молодёжной. Есть обывательская логика, согласно которой так называемые «жестокие» игры, игры «с насилием» провоцируют насилие реальное. Насмотрелся, наигрался и на улицу пошёл. В реальности происходит как раз противоположное. Мы теперь это знаем на уже достаточно больших цифрах, на больших данных в разных странах мира. Люди, которые играют в игры, не совершают преступлений. Они не то что преступлений не совершают и по улицам не болтаются, они даже дома у себя не шумят с 23 до 6 часов. Единственное, что провоцируют компьютерные игры, это ожирение.

*Андрей Свинцов, депутат Государственной Думы*

Помню, что были игры, где главный герой – это злодей, который расстреливает мирное население, полицейских и так далее. На такого плана игры нужно вводить определённые ограничения. Для начала, может быть, по возрасту. Можно ввести ограничения на продажи, но купит старший брат, а потом младший сядет за компьютер, станет играть. Такого плана ограничения не дадут результатов. Их нужно просто запрещать.

*Андрей С., интернет-пользователь*

Не понимаю, почему все так ополчились на компьютерные игры. Мы раньше тоже играли в войну. Никто не запрещал. Все понимали, что это игра. Она заканчивается, и продолжается реальная жизнь.

*Александр Башкин, сенатор РФ*

Именно в сфере интернета стоит усилить меры, ужесточить контроль, в частности, за воспевающими насилие компьютерными играми. Возможно, подумать о распространении на них понятия «желательный и нежелательный контент». В этих играх летают ошмётки мяса, летят брызги крови, сплошное насилие. Для ещё не сформировавшейся подростковой психики это может быть крайне опасно.

*Иван Т., интернет-пользователь*

Думаю, что жестокие компьютерные игры в ближайшее время запретят. Логика депутатов простая: все массовые расстрелы в российских школах – дело рук геймеров. И это только учебные заведения. В 2012 году геймер Дмитрий Виноградов убил на работе 6 человек. В 2006 году геймер Александр Копцев напал с ножом на синагогу, порезав 9 человек.

В СССР массовый шутинг среди молодежи был явлением крайне редким, а среди школьников и студентов – вообще не зарегистрирован.

*Светлана Коваленко, психолог*

Сегодня игры – это не бессмысленные сюжеты, это настоящие истории, которые ничем не уступают книгам, которые мы с вами читали в детстве. Современные видеоигры несут в себе много правильных и нравственных посылов. Если ваш ребенок увлечен этим, ему это нравится, это не значит, что у него развивается игромания. Попытайтесь узнать, во что он играет, о чем сюжет той или иной игры, попытайтесь поддержать его интересы. Сейчас в играх много культурного и социального смысла, их можно использовать в воспитании.

*Ирина П., интернет-пользователь*

Если все позапрещают, то все шутеры и экшены попадут под запрет. Геймеры будут довольствоваться симуляторами, играми типа «Веселая ферма» и тренажерами ЕГЭ.

При том, большой вопрос, не станут ли геймеры, проводящие дни и ночи у компьютеров, сбиваться в банды, как это было в 90-х годах. От подростковой преступности в те годы погибло гораздо больше, нежели от «поехавших ботаников».

*Олег Михеев, депутат Государственной Думы*

Для формирующегося разума ребенка, который еще не может критически оценивать свои действия и их последствия, возможность играть в компьютерные игры, содержащие сцены насилия и жестокости, недопустимо.

*Виталий С., интернет-пользователь*

Для кого-то компьютерные игры могут быть хобби, для кого-то – миром, куда можно убежать от проблем, а для кого-то – работой. Геймеры тоже люди, так что преступления будут совершать, как и все остальные. И это не повод запрещать игры.

*@owlofmacloud, интернет-пользователь*

По данным исследования, опубликованного журналом Nature Communications, логика видеоигр согласуется с основными направлениями когнитивной поведенческой терапии, одного из способов лечении депрессии. За основу была взята выборка из пациентов, находящихся в депрессии, в возрасте от 60 до 89 лет. Участники проводили за специально разработанными компьютерными играми по 30 часов в неделю. За четыре недели ими были достигнуты результаты, аналогичные приему антидепрессанта «эсциталопрам» на протяжении трех месяцев.

*Григорий У., интернет-пользователь*

Игромания – такая же зависимость, как и алкогольная, и наркотическая, и никотиновая. Так почему же к компьютерным играм подход не такой же, как ко всему остальному, вызывающему зависимость? И, кстати, асоциальное поведение – игроман не контролирует себя почти так же, как человек в состоянии опьянения, у него все барьеры сняты, он «в игре»… Какие-то наркотики вовсе под запретом, а какие-то – только в больницах, алкоголь и табак рекламировать нельзя. И с играми как-то надо решать. Сколько историй, когда здоровые лбы сутками проводят за компьютерами? Их же лечить надо! И не нужно допускать, чтобы другие люди в эту ловушку попадали.

*Антонина Михайловна П., интернет-пользователь*

Не понимаю, зачем запрещать. У парней до определенного возраста гормоны бушуют, куда-то им свою силушку девать надо, а они не умеют. Так бы морду кому набили, а тут – красота, с компьютерными страшилками бьются и никого не трогают.

*Ksss, интернет-пользователь*

В 2017 году ученые Университета Центральной Флориды в Орландо разделили участников исследования на две группы. Одни во время обеденного перерыва на работе играли в игры, а другие занимались привычными делами. Как вы можете догадаться, играющие отметили, что у них получше настроение, ниже стресс и усталость. Остальные, естественно, не почувствовали никакой разницы. Примерно то же самое происходит в среде подростков. По данным Оксфордского Университета за 2014 год, дети, играющие в видеоигры около часа в день, более уравновешены и лучше контролируют свои эмоции, чем те, кто лишен игр. В их исследовании принимали участие пять тысяч подростков от 10 до 15 лет.

Но мы помним, что во всем должен быть баланс. Заметьте, что ни в одном исследовании не было формулировки «играть по 10 часов без перерыва, забивая на все дела». Когда игры становятся систематическим способом ухода от реальности без других увлечений, то терапевтический эффект поворачивается ровно наоборот.

*Источники:*

## <https://govoritmoskva.ru/news/273346/>

## <https://novosti-online.info/4722-zapret-kompjuternyh-igr-v-rossii.html>

## <https://pikabu.ru/story/kak_deputatyi_zapreshchali_igryi_6242258>

<https://www.igromania.ru/news/104974/V_Gosdume_ne_vidyat_vreda_v_videoigrah-oni_dazhe_polezny.html>

<https://www.igromania.ru/news/78246/Eschyo_odin_deputat_Gosdumy_predlozhil_zapretit_agressivnye_igry.html>

<https://habr.com/ru/company/macloud/blog/553778/>

<https://psychospace.ru/igromaniya-novaya-bolezn-21-veka-sovety-psihologa>

<https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/33427-kak-vyilechit-stress-i-zarabotat-million-4-prichinyi-pochemu-igryi/>

Инструмент проверки\*

Принимаются любые два из следующих аргументов\*:

1. Компьютерные игры способствуют снижению реального насилия / преступности (в реальном мире)
2. Компьютерные игры лечат / избавляют от депрессии / дают (у больных депрессией) результат, аналогичный приему антидепрессантов. /   
   Компьютерные игры снимают стресс / позволяют улучшить настроение / справиться с эмоциями / выплеснуть эмоции.
3. Компьютерные игры развивают / учат // несут /показывают / передают образцы морального / правильного / принятого в обществе / в культуре поведения.

*Подсчет баллов*

|  |  |
| --- | --- |
| За каждый верный аргумент | 1 балл |
| ***Максимальный балл*** | ***2 балла*** |

\* *порядок следования аргументов не имеет значения; обучающийся может разместить оба аргумента в строке, предназначенной для одного аргумента без потери балла*

Деятельность полностью соответствует требованиям уровня I 2 балла

Деятельность частично соответствует требованиям уровня I 1 балл

Деятельность не соответствует требованиям уровня I 0 баллов