

## ИССЛЕДОВАНИЕ ПРИЧИН И СЛЕДСТВИЙ РОСТА ПОПУЛЯРНОСТИ ИГРЫ «WORLD OF TANKS»

Леонтьев П.А.

г. Калининград, МАОУ СОШ № 24, 5 А класс

Руководитель: Кочурова А.Е., учитель русского языка и литературы,  
МАОУ СОШ № 24, г. Калининград

Данная статья является реферативным изложением основной работы. Полный текст научной работы, приложения, иллюстрации и иные дополнительные материалы доступны на сайте VII Международного конкурса научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке» по ссылке: <https://school-science.ru/7/8/39955>.

Сегодня представить нашу жизнь без Интернета сложно, настолько прочно он вошёл в нашу жизнь. Мне и большинству моих одноклассников нравится играть в компьютерные игры. Компьютерные игры, популярность которых сильно возросла в последнее время, подобны медали, которая имеет две стороны. Одна сторона – это положительные последствия игр, такие как рост творческого потенциала и укрепление умственных возможностей, а другая – формирование у человека привычки вести замкнутый образ жизни, а также возникновение поведенческих и нравственных отклонений.

Хотелось бы остановить своё внимание на популярной на сегодняшний день игре «World of Tanks», которой я очень увлёкся.

Гипотеза: Мы предположили, что популярная игра «World of Tanks» может нести в себе определённый потенциал для разностороннего развития личности в таких направлениях как: изучение истории, стендовый моделизм, патриотизм. А также способствовать дальнейшему самоопределению школьника.

Объект исследования: влияние компьютерных игр на развитие детей.

Предмет исследования: формы позитивного влияния игры «World of Tanks» на подростков.

Для дальнейшей работы мы сформулировали следующую цель: Определить причины роста популярности игры «World of Tanks» и оценить степень её позитивного влияния на формирование познавательного интереса в смежных областях знаний и умений среди школьников.

Для достижения поставленной цели были выдвинуты следующие задачи:

1. История создания и распространения игры «World of Tanks»
2. Определение причин популярности компьютерной игры «Танки» (определить

сходства и различия между игровыми моделями и реально существующими танками)

3. Анкетирование и последующий анализ мнений детей и взрослых, играющих в игру.

4. Анкетирование детей и взрослых с целью изучения их мнения о пользе и вреде компьютерных игр.

5. Изучить и сравнить степень популярности танков в массовой культуре советского и современного периодов.

6. Изучить историю танкостроения, выяснить значение танка т-34 во Второй мировой войне.

7. Узнать, что такое стендовый моделизм, познакомиться с профессионалами в этой области, взять у них интервью.

8. Создать модель танка, изучить его технические характеристики и тактико-стратегические данные.

9. Организовать экскурсию с посещением танка.

10. Совместно с одноклассниками подготовить акцию к 9 мая.

11. Провести наблюдение за ростом интереса к истории нашей страны среди одноклассников (анкетирование, опрос).

В ходе работы мы будем использовать следующие методы исследования:

– интервью

Возьмём интервью у разработчиков игры «World of Tanks» у специалистов по стендовому моделизму и школьного психолога.

– анкетирование

В ходе исследования при помощи анкетирования я узнаю отношение взрослых к компьютерным играм, в которые играют их дети. Также запланирован опрос по игре «World of Tanks», который позволит судить о приоритетах, которые выбирают мои сверстники в ходе игры.

– сравнение

Данный метод будет использован при работе с историческими моделями танков.

– эксперимент

Сбор моделей танков, участие в выставке, организация акции к Дню Победы, создание памятки «Как играть с пользой» – как способ развития патриотизма, интереса к истории среди моих одноклассников, а также в качестве доказательства моей гипотезы.

– анализ

Аналитический метод мы будем использовать при обработке результатов анкетирования, разработки памятки «Как играть с пользой», а также при анализе разных форм массовой культуры, в которых распространяются идеи танкостроительства.

– моделирование

Этот метод исследования будет применён при создании моделей танков.

### Компьютерные игры как способ развития познавательного интереса (на примере игры «World of Tanks»)

#### Польза и вред компьютерных

О вреде компьютерных игр слышно нынче отовсюду. Мы решили изучить этот вопрос. Для начала мы поинтересовались мнением родителей нашего класса. Как они относятся к тому, что их дети проводят время за компьютерными играми?

Чтобы выяснить мнение родителей о отрицательных и положительных аспектах компьютерных игр, мною был проведен ГУГЛ -опрос, в котором приняли участие 53 человека (возраст от 30-63лет). Все они отвечали на вопросы анкет с несколькими предложенными вариантами ответов.

Проанализировав результаты опроса родителей, можно сделать вывод: компьютер есть в каждой семье и 98% детей в этих семьях играют в компьютерные игры, из них 44% играют регулярно. Несмотря на это 48% родителей отрицательно относятся к компьютерным играм, так как обеспокоены тем, что у детей ухудшается зрение, осанка, сужается круг интересов и повышается утомляемость, а у некоторых ребят, проявляется агрессивность и нетерпеливость.

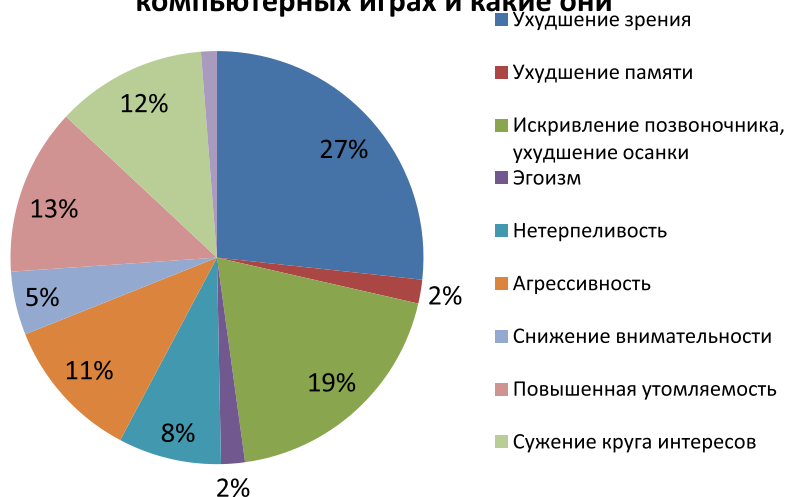


Родители, конечно, стараются ограничивать время игры, и стараются оказать помощь в подборе игр по возрасту, потому что понимают, что компьютерная зависимость – это опасная болезнь.



Как видно из диаграммы, практически все родители ответственно относятся к временным ограничениям в использовании компьютерных игр. Важно отметить также, что большинство родителей связывают следующие виды негативного влияния компьютерных игр, указанные в диаграмме:

### Есть ли отрицательные аспекты в компьютерных играх и какие они



Многие родители переживают за своего ребёнка (64%), из-за его увлечения компьютерными играми, но есть и такие, кто уверен в своём ребёнке (более 25%).



Стратегические игры, игры-конструкторы и др. развивающие игры развивают у ребёнка навыки сотрудничества с другими людьми, творческие способности, навыки решения задач, повышают компьютерную грамотность, память, усидчивость. Многие ребята находят сопутствующие увлечения (авиамоделирование, стендовый моделизм и др.)

Оказывается, положительные аспекты всё же есть! В первую очередь, стоит обратить внимание на разновидности компьютерных игр, которые способствуют развитию интеллекта, логики, внимания, памяти и других качеств. Это различные логические игры, головоломки, ребусы.

Особое место среди таких игр занимают стратегии. Такие игры не требуют повы-

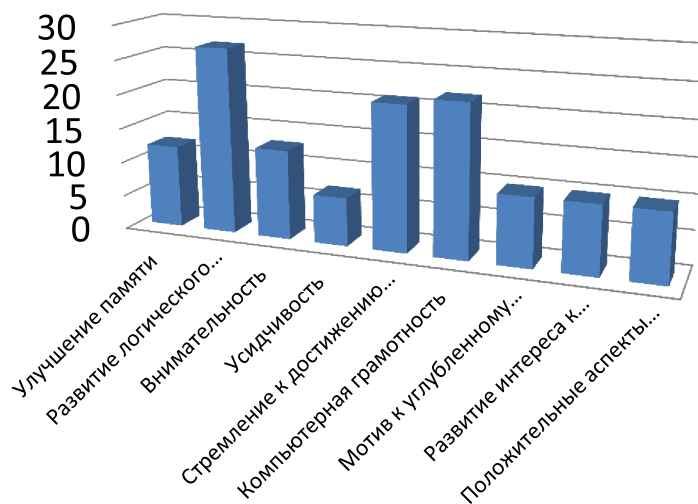
шенного внимания, скорости, напряжения глаз. Они размеренны и предназначены для длительного времяпровождения. Их можно прервать в любой момент.



Существует ряд развивающих компьютерных игр, которые познакомят с буквами и цифрами, познакомят с миром животных и растений, окажут благотворное влияние на развитие эмоциональной сферы, способствуют развитию моторики рук (манипуляции с джойстиком, мышкой и клавиатурой), зрительной памяти, музыкального слуха.

Очевидна польза компьютерных игр и для младших школьников – для них разработано множество обучающих игр, которые помогут углубить свои познания в той или иной области, научат действовать в различных ситуациях, способствуют формированию усидчивости, сосредоточенности, внимательности. С помощью компьютерных игр мы можем ненавязчиво обучиться иностранным языкам, подтянуть свои знания по тому или иному предмету, развить «хромающие» качества и способности.

### Есть ли положительные аспекты в компьютерных играх и какие они?



Такое наше мнение также согласуется с мнением нейропсихолога Н. Хохлова:

«Детям, с которыми я работаю, я рекомендую играть в квесты: это необходимо для развития программирования, регуляции и контроля деятельности. В нейропсихологии это выделяется как особая регуляторная функция мозга, состоящая из трёх частей:

Программирование – возможность составить программу действий до начала их осуществления. Дальше – регуляция. В процессе выполнения программы, необходимо сверяться с замыслом, проверять, нет ли отклонений. И, наконец, контроль – полученный результат надо проверить на соответствие программе.» [8]

Также о пользе игр говорит С. Шапкин: «Не было обнаружено среди «игроков» ни серьезных нарушений психики, ни симптомов «компьютерной» зависимости, хотя и среди них, как и среди любителей других видов досуга, есть фанаты, число которых, однако, не превышает 10–12%. В основном надуманной оказалась и проблема возрастания агрессивности. И только у детей до 9 лет ее в какой-то мере могут стимулировать игры с агрессивным содержанием, составляющие, впрочем, относительно небольшой процент среди общего их числа.

Сегодня под компьютерными играми подразумевают весьма широкий класс программ и технических средств с самыми разными возможностями: игры – «диагносты» и игры – «терапевты», игры-тренажеры и обучающие игры, и для каждого ребенка надо в каждом конкретном случае подбирать те из них, которые могут принести ему максимальную пользу.

Что же касается вреда от компьютерных игр, то он, главным образом, связан с неумеренным их использованием. Для любого возраста существуют, как известно, определенные временные нормы, и придерживаться их надо неукоснительно». [9]

Компьютерные игры сами по себе не несут пользу или вред, как и большинство других вещей в нашем мире. Всё зависит от того кто и как будет этот инструмент использовать. Для того, чтобы компьютерные игры приносили пользу и способствовали разностороннему развитию личности, мы разработали памятку «Играй с пользой», где собрали советы педагогов, врачей и психологов (Приложение 6). Я распространил памятку среди своих одноклассников, чтобы помочь им извлечь максимум полезного из увлечения играми и не позволить портить своё здоровье.

### *История и причины популярности компьютерной игры «World of Tanks»*

Игра «World of Tanks» появилась 13 августа 2010 года, до этого времени с 2008 года четверо друзей-фанатов танков, начали трудиться над её созданием, тестированием. Один из этих четырёх парней был Виктор Кислый, владелец компании Wargaming.net, занимающейся разработкой интернет-сайтов, интернет-магазинов и различных программ. Белорусская студия Виктора «Wargaming.net» к концу 2008, за год своего существования, уже создавала несколько онлайн-игр, однако ни одна из них не увенчалась успехом. За основу новой игры была взята корейская игра, где необходимо было вести сражения на море, постепенно прокачивая свои корабли в морских сражениях, при этом «действующими персонажами» игры было решено сделать танки. Сколько же отказов пришлось услышать студии, когда она пыталась взять в долю серьёзных инвесторов, с которыми могла бы разделить финансовое бремя работы над «World of Tanks». Орков и эльфов понимали и одобряли многие, но вкладываться в непонятно кому нужные танки никто не хотел.

Несмотря ни на что, Wargaming.net продолжила работу над «World of Tanks». В апреле 2009 года был выпущен официальный анонс игры, а уже в сентябре этого же года началось альфа-тестирование, для которого имелось всего пять моделей танков и одна неполная карта.

– зима 2010 года – первое закрытое бета-тестирование

– весна 2010 года – введена прокачка техники за опыт

– лето 2010 года – открытое бета-тестирование;

– 13 августа 2010 года – официальный релиз игры

Создатели игры стараются максимально точно придерживаться реальных фактов: техника продумана настолько реалистично, что поражает всех игроков. Неудивительно, ведь для создания компьютерных моделей проводились консультации с историками и экспертами, которые провели далеко не один день в архивах и музеях. Благодаря этому характеристики всех танков в игре максимально приближены к реальности. [1]

Компания Wargaming.net уже разработала и активно продвигает аналоги игры «World of Tanks», в которых действующими моделями выступают самолёты и корабли. Называются они «World of Warplanes» и «World of Warships».

На сегодняшний день в игре «World of Tanks» зарегистрировано порядка 110 миллионов человек.

Почему люди так любят «World of Tanks»? Сегодня многие аналитики пытаются объяснить успех «World of Tanks» самыми разными причинами... Со временем многие считают, что популярность пойдёт на спад». Нет, не идёт. Растёт! Успех игры «World of Tanks»:

– краткосрочность игрового действия. В большинстве многопользовательских игр на игровой процесс нужно «убивать» очень много времени. В «World of Tanks» же бои скоротечны. Просто идеальный вариант для серьёзных мужчин, отягощённых работой и семейными обязанностями;

– реалистичность. Игра великолепна. Гул моторов, стрельба, отлично прорисованные пейзажи – всё это завораживает. Если в фэнтезийных мирах около 90% игровых действий полностью придуманы, то в «World of Tanks» всё реально;

– бизнес-модель. В «World of Tanks» не обязательно постоянно «вкладывать деньги», чтобы быть на коне. Да, некоторые преимущества премиум-аккаунтов есть, но они не так разительны, как в большинстве других многопользовательских игр. В 2013 году Wargaming.net и вовсе ввела принцип «free to win», означающий, что платящие игроки не могут чувствовать себя «титанами», играя с обычными пользователями. На

первое место выходит мастерство и военная хитрость. Да и игра без подписки – это тоже достаточно серьёзный козырь, благодаря которому «World of Tanks» постоянно пополняется новыми адептами.

Я считаю, что игра «World of Tanks» популярна ещё потому, что она затрагивает моменты российской истории, а именно Победу в Великой Отечественной Войне, тема которой близка к сердцу каждого нашего соотечественника. Популярна ли тема танков в других формах массовой культуры?

*Распространение темы танков в других областях массовой культуры*

Тема Победы священна для нашего народа и помимо игр она присутствует и в массовой культуре (искусстве) как кино, книги, песни. Ещё задолго до появления компьютерных игр тема Великой Отечественной Войны была очень востребована в кино, да и сейчас тема военного кино стала опять популярной на волне роста патриотизма в России!

Хочу представить вашему вниманию таблицу, в которую я занёс наиболее лучшие советские, современные художественные/документальные фильмы о Великой Отечественной Войне, которые я просмотрел и меня заинтересовали:

Советские	Современные
«Офицеры» (1971 год) «В бой идут одни старики» (1973 год) «Батальоны просят огня» (1985 год) «Освобождение» (1968-1972 год)	«Брестская крепость» (2010 год) «28 Панфиловцев» (2017 год)

При выборе фильмов о Великой Отечественной Войне стоит отметить, что есть фильмы хорошие: с более точными историческими событиями, отражающие дух боёв Великой Отечественной Войны, но так же множество как советских, так и современных неудачных картин.

А вот фильмов именно о танках не так уж и много, поэтому каждый из них ценен вдвойне. Рассмотрим подборку в таблице:

Советские	Современные
«На войне как на войне» (1969 год) «Экипаж машины боевой» (1983 год) «Главный конструктор» (1980 год) «Танк» (1984 год)	«Танки» (2018 год) «Несокрушимый» (2018 год) «Т-34» (2019 год) «Ярость» (2014 год) «Танки грязи не боятся» (2008-2012 год)  Док. Фильмы: «Легенда о танке» (2018 год) «В танке. Три подвига советских танкистов» (2016 год) Анимационный фильм-реконструкция: «Колобанов. Бой под Войковицами» (2014 год)

Музыка и война – казалось бы несовместимые понятия. Но ещё А.В. Суворов отмечал: «Музыка удваивает, утраивает армию, с развёрнутыми знамёнами и громогласною музыкою взял я Измаил». В годы Великой Отечественной войны музыка, а именно песня, стала одним из действенных орудий в борьбе с врагом. Песни времён Великой отечественной Войны популярны и не забыты, и в наше время, и не только в России, но и в других странах.

Отметим некоторые из них:

Советские	Современные
«Священная война» (1941 год)  «По полю танки грохотали» (1940 год)  «Три Танкиста» (1939 год) : когда однажды молодого бойца-танкиста, выбравшегося из окружения, спросили, как он мог один разгромить большую группу гитлеровцев, тот ответил, что он был не один, ведь ему помогали трое: <i>танк, автомат и песня</i> . «Три танкиста» – это песня об экипаже танка, типичного для 1938 года. Потом распространились тяжёлые танки с большим боевым расчётом. Но песня закрепила в сознании людей цифру «три».	«О той весне» (2009 год)

Песни тех далёких военных лет мы поём и сейчас, потому что они помогают нам стать сильнее, мужественнее, человечнее.

Литература и искусство неизменно выступают как хранители памяти поколений. Книг и журналов представлено в наше время большое количество, но к сожалению, в большинстве много искажений и неточностей, поэтому рекомендуют проявлять осторожность при выборе литературы. В сообществе моделлистов мне порекомендовали книгу Артёма Драбкина «Я дрался на Т-34» (в этой книге, описываются откровенные воспоминания танкистов Великой Отечественной, воевавших на самых разных машинах – от лёгких Т-37 и БТ до ленд-лизовских «Матильд» и «Шерманов», от легендарных «тридцатьчетвёрок» до тяжёлых штурмовых ИСов. Есть истории о настоящей, а не придуманной войне).

Таким образом, интерес, зародившийся когда-то благодаря компьютерной игре, позволил мне расширить свой культурный кругозор и познакомиться за замечательными книгами, фильмами и песнями. Но на этом я не остановился. Мне стала история танкостроения, в которой я решил разобраться.

### Танкостроение

#### *История отечественного танкостроения*

История человечества – это история войн, как освободительных, так и захватнических. Борьба за территорию, за источники воды и пищи, за овладение богатствами все время сталкивала людей друг с другом. Это и определило такое огромное внимание к производству и совершенствованию средств нападения и защиты. Чудом 20 века считается изобретение танка. Мы проанализировали историю танкостроения и представили её в виде следующей таблицы: (Приложение 3) [7], [3]

#### *Значение танка Т-34 во Второй Мировой Войне*

##### *Технические характеристики*

К концу 30-х годов основным средним танком у советской армии был Т-28. У танка была слабая броня. Если усилить броню, добавив дополнительные листы, танк становился тяжёлым, медленным и неповоротливым. Необходим был новый танк. 27 февраля 1939 года состоялось заседание Комитета Оборона. На нём были представлены чертежи и макеты двух новых танков А-20 и А-32. Эти проекты были разработаны Михаилом Кошкиным. По окончании заседания Кошкину было поручено изготовить оба танка в металле. [6]

Внешне обе машины выглядели одинаково, но сравнительные испытания показали, что у А-32 есть резерв по увеличению веса. Этот резерв был использован на установку дополнительной брони, без изменений других технических характеристик. После чего, 19 декабря 1939 года танк, под обозначением Т-34, решили поставить на вооружение Красной армии и выпускать его серийно.

С этими танками и столкнулись войска вермахта летом 1941 года. По воспоминаниям танкиста вермахта Альфреда Руббеля: «По дороге на Ленинград у нас произошла одна боевая встреча, один из наших танков 9-го подразделения был обстрелян танком Т-34, которого мы прежде не видели. Он был быстр, элегантен. После обстрела команда нашего танка была ранена, а сам танк загорелся и взорвался. С тех пор мы очень сильно стали уважать этот мощный танк».

Изучая технические особенности конструкции танка Т-34 можно заключить, что это было гармоничное сочетание боевых свойств: огневой мощи, броневой защиты и высокой подвижности. Длинноствольная 76 мм пушка могла поразить танки противника на расстоянии 1,5 км. А танки противника не могли пробить броню Т-34 даже

с 500 м. Броневые листы корпуса и башни были расположены под такими углами наклона, что снаряды противника ricochetировали от нашего танка. Двигатель Т-34 при одной заправке мог пройти до 300 км.

Другим преимуществом танка была простота конструкции. Это позволило выпускать их в большом количестве. Кроме того танк можно было легко отремонтировать. Простота конструкции позволяла в быстрые сроки обучать экипажи для танков. Среди танкистов было много женщин.

В ходе боевых действий с обеих сторон захватывались трофейные танки, которые потом могли использоваться в бою. Но и здесь Т-34 был в выигрышном положении. Двигатель у танка дизельный, то есть для его заправки нужна была солярка. Её у противника не было. Двигатель немецких танков работал на бензине. [7]

В конце 1942 года полях сражения стали появляться новые танки вермахта. В январе 1943 года под Ленинградом был захвачен немецкий тяжелый танк Т-6, известным нам как «тигр». Исследовав его, конструкторы Т-34 пришли к выводу, что для уничтожения «тигра» 76 мм пушки уже не достаточно. Эти выводы подтвердились в боях под Прохоровкой. В этих боях советские танки вплотную столкнулись с «тиграми». В битве на Курской дуге Красная армия одержала победу. Вместе с тем это заставило быстрее работать конструкторам по изменению танка Т-34. Уже в декабре 1943 года на вооружение был принят Т-34 с новой башней и 85

мм пушкой. Экипаж увеличился до 5 человек – появился наводчик, а командир танка мог управлять боем.

С начала 1944 года на советских заводах стали наращивать производство Т-34/85. Конечно, новый танк не мог тягаться с «тигром», но при умелом руководстве он мог быть достаточно грозной силой. Т-34/85 выигрывал за счет маневренности и хорошей проходимости. Там где тяжёлые вражеские танки застревают, Т-34/85 проходили с легкостью и могли атаковать противника.

В послевоенный период Т-34/85 выпускался в бывшей Чехословакии и в Польше. Боевые машины этого типа состояли на вооружении армий всех стран-участниц Варшавского Договора, а также еще 28 стран Европы, Азии, Африки и Латинской Америки. После Второй мировой войны Т-34/85 принимали участие в войне в Корее и Вьетнаме, в боевых действиях на Ближнем Востоке, в Анголе и Мозамбике.

Простота, удобство при эксплуатации и техническом обслуживании, в совокупности с хорошей бронезащитой, маневренностью и достаточно мощным вооружением и стали причиной успеха и популярности Т-34/85 у танкистов. Немцы назвали Т-34/85 «лучшим танком в мире». [6]

В итоге: всего танков Т-34/85 (с учетом выпущенных в Чехословакии и Польше) было изготовлено свыше 35 тысяч единиц, а если приплюсовать сюда танки Т-34 – 70 тысяч, что делает «тридцатьчетверку» самой массовой боевой машиной в мире.

Технические характеристики: Т-34 и Т-34-85

Боевая масса	25,6 т.	32,2 т.
Габариты	Ширина – 3000 мм, Длина корпуса – 5920 мм, высота – 2405 мм	Ширина – 3000 мм, Длина корпуса – 6100 мм, Длина полная – 8100 мм высота – 2700 мм
Экипаж	4 чел. (командир, механик-водитель, заряжающий, радист-пулеметчик)	5 чел. (командир, механик-водитель, пулеметчик, наводчик, заряжающий)
Вооружение	Пушка 76 мм, два пулемёта 7,62 мм	Пушка 85 мм, два пулемёта 7,62 мм
Мощность	500 л.с.	500 л.с.
Скорость	55 км/ч	55 км/ч
Толщина брони, мм	лоб и борт корпуса 45 башня 45	корпус: лоб 45, борт 45 башня: лоб 90, борт 45
Запас хода, км	300 км	300-400 км
Двигатель	дизель В-2, 500 л.с.	дизель В-2, 500 л.с.



Таким образом, мой игровой интерес способствовал развитию интереса к истории нашей страны, и что ещё более важно, к истории нашей Победы. Я считаю, что это не праздный интерес и поэтому решил поделиться тем, что я узнал со своими одноклассниками.

### Заключение

Подведём итоги проделанной работы:

1. Компьютерные игры сами по себе не несут пользу или вред, как и большинство других вещей в нашем мире. Всё зависит от того кто и как будет этот инструмент использовать. Для того, чтобы компьютерные игры приносили пользу и способствовали разностороннему развитию личности, мы разработали памятку «Играй с пользой», где собрали советы педагогов, врачей и психологов.

2. Значительное количество детей школьного возраста вовлечены в игру «World of Tanks», большинство из них предпочитают русские танки, что можно использовать для развития интереса к отечественной истории и патриотизма. Значит, тема нашего исследования может быть особенно интересна и полезна для этой категории детей.

3. Я смог заинтересовать своих одноклассников темой танков. Я думаю, что это важно не только в качестве энциклопедических знаний. История танкостроения неразрывна связана с историей нашей страны и Победой в Великой Отечественной Войне. Я хочу, чтобы мои друзья знали, кому мы обязаны победой и какой непростой ценой она нам далась.

4. Таким образом, мой интерес к компьютерной игре сначала расширил мой культурный интерес, затем привёл меня к изучению истории танкостроения и Великой Отечественной Войне, я заинтересовал этими темами своих одноклассников, а сам отправился дальше в область стендового моделизма. Получается, что игра «World of Tanks» стала для меня источником вдохновения для собственного развития. Я приобрёл новых друзей в своём городе и не только. Но самое интересное, что все эти увлечения настолько захватили меня, что времени на игру практически не осталось!

В начале своего исследования, мы предположили, что популярная игра «World of Tanks» может нести в себе определённый потенциал для разностороннего развития лич-

ности в таких направлениях как: изучение истории, стендовый моделизм, патриотизм. А также способствовать дальнейшему самоопределению школьника. Я считаю, что наша гипотеза полностью подтвердилась.

Безусловно, компьютер не должен стать единственным источником развития – по-прежнему актуальными остаются книги, развивающие настольные игры, конструкторы, пазлы и, конечно, родительские внимание, как неотъемлемый спутник всех занятий.

Я считаю, что родители не должны запрещать ребёнку взаимодействовать с компьютером, тем самым вызвав обиду и агрессию. Наоборот помочь подобрать наиболее оптимальные для своего ребёнка варианты компьютерных игр, составить план занятий по ним, позволять играть во «вредные» стрелялки определённый лимит времени. А мы с ребятами решили создать памятку «Играй с пользой!»

Подводя итог, хочу сказать, что не все компьютерные игры «вредят», конечно всё должно быть в меру. Игра «World Of Tanks», наоборот помогла мне найти новые увлечения в жизни: стендовый моделизм, я стал более углублено изучать историю, а именно историю танкостроения, историю воин, с большим интересом просматриваю художественные, документальные и исторические фильмы о войне и военной технике к которым ранее был равнодушен.

### Список литературы

1. Востров А. История создания игры «World Of Tanks». <http://www.seoded.ru/istoriya/internet-history/world-of-tanks.html>.
2. Драбкин Артём Владимирович. «Я дрался на Т-34». Изд.: Эксмо, 2015 г. Серия: Мы были танкистами.
3. Журнал «Танк Т34», изд. ООО «Иглмосс Эдишинз» г. Москва, №1-№6, 2013.
4. История стендового моделизма. <https://collection.rin.ru/cgi-bin/article.pl?id=1234>.
5. Сливков Д. Свое дело: моделист о том, как можно зарабатывать, собирая модели танков. Социальная сеть ВКОНТАКТЕ <https://vk.com/@-76486395-svoe-delo-modelist-otom-kak-mozhno-zarabatyvat-sobiraya-mod>.
6. Танки СССР. Вспомни всё: история военной техники. [http://vspomniv.ru/nashi\\_tanki.htm](http://vspomniv.ru/nashi_tanki.htm).
7. Федечкин В.В. История развития танкостроения в СССР в первой половине XX В. [studik.net/istoriya-razvitiya-tankostroeniya-v-sssr-v-pervoj-polovine-xx-v/](http://studik.net/istoriya-razvitiya-tankostroeniya-v-sssr-v-pervoj-polovine-xx-v/)
8. Хохлов Н. «Нейропсихолог о пользе и скрытых угрозах компьютерных игр» <https://lifelifehacker.ru/video-games-2/>
9. Шапкин С. Наука и жизнь, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ПОЛЬЗА ИЛИ ВРЕД. <https://www.nkj.ru/archive/articles/9397/>