

### **Проблема гейм-аддикции: социологизация подхода**

В контексте тенденций развития современного социума, в том числе интенсивного развития компьютерной индустрии на постсоветском пространстве, проблема гейм-аддикции актуализируется. В условиях постмодерна информация захватывает все сферы нашей жизнедеятельности. Поэтому гейм-аддикция становится повседневной практикой.

Жажда материального обогащения толкает разработчиков компьютерных игр на улучшение геймплея, дабы приблизить его к реальному миру, создать, так называемый эффект присутствия. Делается это для того, чтобы при выпуске очередной серии или версии (аддона, продолжения игры), человек, зависимый от компьютерных игр, не раздумывая, купил именно их продукт. Сегодня существует множество способов создания эффекта участия игрока в процессе, начиная от логики игры (от первого лица, командная игра и проч.) и графического исполнения (трехмерная графика, изометрический вид) до музыкального сопровождения (оцифрованный голос, психологически интригующая или напряженная музыка) и натуральных звуковых эффектов. Увлечение компьютерными играми - это не пристрастие к какой-либо одной компьютерной игре, поскольку это скорее психологическая "цепная реакция". Пройдя одну игру в каком-либо жанре, который понравился больше всех, игроголик ищет другие игры этого же жанра, сделанные в идентичной стилистике и не уступающие по психологическому напряжению, а далее - стремление пройти все игры этого типа, коих в данный момент на рынке огромное множество. Многие игры имеют совмещенные игровые жанры, что подталкивает аддикта к переходу к другим типам игр.

Человек, одержимый компьютерной игрой, окончательно не прощается с ней до тех пор, пока не найдет все секретные уровни, комнаты, не соберет все бонусы. С другой стороны, существуют психологические причины зависимости. Среди них можно выделить необходимость в уходе от реальности в более дружелюбный по отношению к геймеру мир, жажду положительных эмоций. В этом мире отсутствует ответственность, есть реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира, возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток, самостоятельно принимать любые решения вне зависимости от их результата.

В данной работе мы предлагаем классификацию гейм-аддикции по специфике игрового потребления.

К первой группе относятся геймеры, которые играют в компьютерные игры «на прохождение», и при этом именно они, как правило, покупают новые серии старых игр. Ко второй группе относятся аддикты, играющие в MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game), к которым относятся World Of Warcraft, Line Age 2, Ragnarok On-line. К уже знакомому по одиночным играм побегу от реальности (виртуальная реальность, наполненная настоящими игроками, способна привлечь уж потому, что предоставляет возможность живого общения) и принятию роли добавляются дух соперничества и перфекционизм. Отсюда и случаи выяснения отношений за пределами виртуальной реальности. Примером могут служить события 2005 года, когда 41-летний китаец Ку Ченвэй убил своего друга Жу Каоюаня за то, что тот продал их общий виртуальный меч из игры Legend of Mir 3 за реальные 900 долларов. Весной 2002 года 21-летний американец Шон Вили пустил себе пулю в голову из винтовки из-за потери артефактов в EverQuest. Подобные случаи были и в Украине, и в России. К слову сказать, примеры такого девиантного поведения случались и с геймерами первой группы.

Некоторые врачи и психологи утверждают о пользе игр. Например, Джон Бек и Митчелл Уэйд в своей книге «Доигрались! Как поколение геймеров навсегда меняет бизнес-среду» утверждают, что 49,5% геймеров считают игры социальным опытом. При этом авторы книги приводят статистику, согласно которой геймеры более социальны, нежели прочие люди, и испытывают большую потребность в общении. Во-первых, и «реал-тайм» стратегии, и шутеры являются оптимальным симулятором для обучения управлению сложными системами. В последнее время профессии требуют умения работать в жестком ритме, заданном особенностями технологического процесса. Компьютерные игры развивают в человеке умение разумно действовать в условиях высокого нервного возбуждения и дефицита времени.

Во-вторых, можно выделить такое востребованное обществом умение, как системная аналитика. И в шутерах, и в стратегиях игрок обычно видит только ничтожно малую часть карты. Как следствие – ему постоянно приходится «держаться» карту не на мониторе, а в голове. Более того – он должен не просто помнить, но и все время прогнозировать – что делается на тех частях карты, которые остаются за пределами экрана монитора.

Согласно результатам исследования, проведенного агентством Gemius SA, 73% респондентов в возрасте от 15 до 24 лет используют Интернет для игр и развлечений, а с возрастом процент уменьшается и к 44 годам таких людей порядка 41%. Согласно другим исследованиям, регулярно играют в компьютерные игры 25% парней и 8% девушек, однако всех их аддиктами назвать нельзя. При этом в Южной Корее существует официальная статистика, и она утверждает, что 2,4% корейцев в возрасте до 40 лет стали гейм-зависимыми.

К сожалению, в странах СНГ вопросом гейм-аддикции занимаются в основном психологи, врачи и психотерапевты (наиболее активно эта тема актуализирована журналистами), однако данный вопрос исследуется и в социологической среде. Данная работа показала, что гейм-аддикция может являться причиной девиантного поведения, а аддикторы выступают социальной группой, обладающей своими нормами, ценностными ориентациями, досуговыми практиками. Скорость распространения гейм-аддикции можно связать с постмодернистской природой современного общества, тотальностью процессов информатизации. В преодолении игровой-аддикции все ученые сходятся на том, что, во-первых, стоит ограничивать время пребывания человека в виртуальном мире, а если же зависимость возникла, то лечить ее следует как наркологическую проблему.