

ГЕЙМЕРСТВО – БОЛЕЗНЬ XXI ВЕКА?

Устинова Яна Александровна, магистрант

Астраханский государственный университет
414056, Российская Федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: yashrf-84-@yandex.ru

В статье рассматривается проблема психологической зависимости человека от компьютерных игр в современном обществе. Основным побудительным мотивом к выбору объекта для исследования стали статистические данные, согласно которым количество людей попавших в эту зависимость ежегодно растет. Компьютерные игры – явление информационного общества, приобретшее в последние десятилетия исключительную популярность. Быстро распространившись, виртуальные компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной культуры, а также значительным сегментом досуговой сферы. Став элементом повседневности, они изменили поведенческие навыки людей, породили новые традиции, сформировали новые субкультуры, тем самым оказали влияние на структуру общества в целом. Всплеск научного интереса к компьютерным играм и переменам, вносимым ими в культурную и социальную сферы, начинается в восьмидесятые годы XX века. Существуют наработки в областях психологии, социологии, пытающиеся установить статус компьютерных игр, однако, не существует глобального исследования, анализирующего компьютерные игры с философских и культурно-антропологических позиций. В статье основное внимание акцентируется на выявлении причин, по которым компьютерные игры привлекают современных геймеров, вызывая аддикцию. Описан социально-демографический портрет современного геймера. Рассмотрены основные научные теории и направления в вопросе изучения причин зависимости игроков от компьютерных игр. Особое внимание в работе уделено исследованию И.В. Бурлакова, выдвинувшего предположение о наличии связи между структурой компьютерной игры и архетипами человеческого сознания.

Ключевые слова: виртуальная реальность, технологии, геймер, компьютерные игры, зависимость от компьютерных игр, аддикция

ARE COMPUTER GAMES A DISEASE OF THE XXI CENTURY?

Ustinova Yana A., undergraduate student

Astrakhan State University
20a Tatischev St., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: yashrf-84-@yandex.ru

In this article the problem of psychological dependence of the person from computer games in modern society is considered. Statistical data according to which the number of people got to this dependence annually grows. Computer games are the phenomenon of the information society which has got in the last decades exclusive popularity. Virtual computer games became an integral part of modern culture and a considerable segment of the leisure sphere. They changed people's behavior, generated new traditions, created new subcultures. The scientific interest to computer games and the changes in cultural and social sphere, begins in the eighties of the XX century. However the serious scientific results opening essence of this phenomenon still aren't developed. There are the practical need to consider this problem from philosophical and cultural positions. In article the main attention is focused on identification of the reasons for which computer games attract modern gamers, causing an addiction. We try to give the social and demographic portrait of the modern game and studied the theory in a question of finding the reasons of dependence players from computer games. The special attention is paid to Burlakov I.V. research in which we can find the assumption of communication existence between structure of a computer game and archetypes of human consciousness.

Keywords: virtual reality, technologies, gamer, computer games, dependence on computer games, addiction

Вопрос о виртуальной реальности имеет глубокие исторические корни. Виртуальная реальность – это воплощение древних человеческих мечтаний об освобождении от границ материального тела, возможности увеличения физических и сенсорных сил, возможности смотреть на себя со стороны, т.е. принятии новой идентичности. В последние два десятилетия действующие компьютерные технологии позволяют выполнить эти желания, а возможности, о которых раньше люди только мечтали, начали жить своей собственной жизнью в виртуальной реальности.

Компьютерная игра – одно из воплощений «виртуальности», явление информационного общества, приобретшее в последние десятилетия исключительную популярность. Высокое развитие компьютерной техники позволяет программистам разрабатывать игры с реалистичным и графическим и звуковым оформлением, погружая человека в неизвестное ранее киберпространство. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют «компьютерными фанатами» или «геймерами» (от англ. *game* – игра). Основной деятельностью участников этой новой субкультуры является игра на компьютере, круг их социальных контактов узок, вся остальная деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное – на удовлетворение потребности в игре на компьютере. Компьютерные аддикты большую часть времени втянуты в виртуальную социальную активность, такую как участие в новых группах, чатах, форумах, ICQ.

Разумеется, подобные характеристики подходят лишь для описания людей фанатически увлекающихся компьютерными играми, когда увлеченность близка к патологии. Тем не менее, феномен психологической зависимости человека от компьютерных игр имеет место в современном обществе.

По данным исследований за 2012 г. крупнейшей российской интернет-компания «Mail.Ru Group», специализирующейся на инвестициях в интернет-проектах, в компьютерные игры играют около 87 % интернет-аудитории. Интересен тот факт, что за последние годы социально-демографический портрет игрока расширил свои границы. Так, если совсем недавно геймерами были преимущественно подростки до 18 лет, то теперь средний возраст игрока составляет около 33 лет. Приблизительно в одинаковом соотношении в игры играют и мужское (46 %) и женское (54 %) население нашей страны. Интересен тот факт, что большая часть исследуемой аудитории оказались люди семейные и с высшим образованием [6, с. 2].

Количество игроков, имеющих признаки зависимости от компьютерных игр, по сведениям Nottingham Trent University под названием «International Gaming Research», составили 12 % от контрольной группы из 7000 человек [14, с. 1]. Опрос компании «Facebook» показал, что 19 % (250 млн) пользователей опрашиваемой социальной сети чувствуют сильную игровую зависимость [1, с. 16].

В настоящий момент этот вид зависимости не входит в Международную классификацию болезней 10-го пересмотра и в «Diagnostic and Statistical Manual Mental Disorders (fourth edition)» (DSM IV) [8, с. 1]. После проведенных исследований в области симптоматики предполагаемого заболевания, Американская врачебная ассоциация пришла к выводу, что рассматриваемый вопрос требует более масштабного изучения и тестирования. Среди всех описанных диагнозов как наиболее близкую модель можно использовать «патологическое влечение к азартным играм». Если следовать этой модели, то привыкание к компьютерным играм можно определить как расстройство привычек и влечений, не вызванное химическими веществами. На текущем этапе изучения проблемы существует предположение, что игровая компьютерная зависимость в скором времени войдет в международную классификацию болезней DSM-V наряду с другими нехимическими аддикциями – гэмблингом, любовными, сексуальными, ургентными, аддикциями избегания отношений, патологическим влечением к трате денег и работолизмом.

Несмотря на тот факт, что официально игровая зависимость заболеванием не признается, количество людей, попадающих в эту зависимость, растет с каждым днем. Не вызывает сомнений, вопрос этот требует изучения со стороны гуманитарной науки.

Проблема причин, привлекающих геймеров в игровое пространство и заставляющих их менять реальную жизнь на мир виртуальных иллюзий, не изучена до конца. Более того, взгляды на игровую компьютерную зависимость современных психологов и психиатров разделяются. Несмотря на своё широкое распространение и социокультурную институционализацию, они ещё не получили научную и философскую разработку, анализ и определение места в системе информационной культуры и социальных структур. Одной из проблем является уже само определение феномена компьютерных игр. Ещё не разработано ясного научного определения данному явлению.

Игровая деятельность занимает особое место в истории человечества и представляет собой традиционную область исследований в психологии. Й. Хейзинга считает, что все историческое и культурное развитие человечества может быть описано в терминах игры [10, с. 41]. Э. Берн называет игрой любые межличностные взаимоотношения [2, с. 28]. Для Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина и других представителей культурно-исторической психологии игра – неотъемлемый этап в жизни каждого человека [5, с. 69].

К классическим объяснениям зависимости от компьютерных игр относят так называемую «теорию оперантного научения» Б.Ф. Скиннера. В свете теории Скиннера, смысл игровой компьютерной зависимости заключается в том, что человек, продвигаясь по уровням компьютерной игры, постоянно и без особых усилий получает «подкрепления» – маленькие психологические удовольствия, возникающие в результате выигрыша или победы [9, с. 34]. В реальной жизни таких «подкреплений» гораздо меньше. Однако те же самые психологические удовольствия игрок может получить, играя в настольные спортивные игры, решая кроссворд, совершая велосипедную прогулку и т.д. Все это не менее доступно, чем виртуальная игра. По каким причинам человек делает выбор в пользу виртуального мира и виртуальных «подкреплений», концепция Б.Ф. Скиннера объяснения не даёт.

В отечественной психиатрии и наркологии принято смотреть на игровую компьютерную зависимость по аналогии с зависимостью от химических веществ. Таким образом, компьютерные игры, подобно психоактивным веществам, вызывают «болезнь» – неспособность потребителя вещества адекватно контролировать внешний мир. С позиции психиатрии и наркологии компьютерная игра вызывает «избыточное возбуждение нервной системы», которое, в свою очередь, актуализирует у некоторых игроков «личностный дефект»: глубоко спрятанную «врожденную склонность к зависимости». Само понятие зависимости приравнивается к психозам. Его называют «третьим эндогенным заболеванием» и даже считают одним из вариантов развития шизофрении. А «лечить» зависимость предлагают с помощью нейролептиков – препаратов, подавляющими волю. Ни психологи, ни психиатры не желают учитывать самую возможность самостоятельного поведения человека, считая, что игрок не в состоянии контролировать себя.

Противоположную точку зрения, опирающуюся на признание наличия у человека свободной воли, выдвигает исследователь психологии компьютерной зависимости И.В. Бурлаков в книге «Номо Gamer» [4, с. 24]. В своих выводах И.В. Бурлаков опирается на представления Карла Юнга об архетипах коллективного бессознательного. Архетипы, или первообразы, – это «энергетические центры», изначально заложенные в структуре психики всех людей и способные проявлять себя в человеческих поступках, образах сновидений, а также традициях, мифах и сказках. У архетипов нет какой-то одной устойчивой формы воплощения: они проявляют себя в разных образах, однако суть их остается той же.

Согласно Юнгу, в процессе самопознания человеку необходимо взаимодействие с архетипическими образами бессознательного [12, с. 54]. Без этих образов психический мир человека лишается энергии и цельности. На уровне наших чувств это выражается в депрессиях, фобиях, кошмарных сновидениях и чувстве бессмысленности собственной жизни. У людей потребительской культуры навыки самопознания практически отсутствуют, в то время как потребность во взаимодействии с архетипическими образами собственного бессознательного сохраняется.

По мнению автора данной теории, современный человек, человек массовой культуры поступает в соответствии со своей «культурной традицией», подменяя неосознанные образы и смыслы собственной психики виртуальной реальностью, в том числе компьютерными играми [4, с. 57]. Французский философ Жан Бодрийяр называл бы такие товары «симулякрами» [3, с. 28]. Компьютерные игры становятся своего рода «протезами чувств», подменяя нашу потребность в самовыражении, самопознании или творчестве. Виртуальная игра удовлетворяет потребность геймера во взаимодействии с архетипами собственного бессознательного. Чем больше образы компьютерной игры будут соответствовать бессознательным образам игроков, тем популярнее будет игра и тем больше потребитель будет от нее зависим. (Учитывая данные выводы – это правило хорошо известно создателям игр.)

Опознать архетипы в компьютерной игре совсем не сложно: все «чудовища» и «враги» классических компьютерных игр чем-то похожи друг на друга, хотя нарисовать изначальный образ «врага» или «чудовища» невозможно. То же относится и к «героям», за которых от первого лица играет поклонник подобных игр. Герои разные, но все они – герои.

И.В. Бурлаков предполагает, что все компьютерные игры основаны на принципе движения по лабиринту: игрок движется по запутанным коридорам, преодолевает препятствия, переходит с уровня на уровень и т.д. Это позволило И.В. Бурлакову выделить и описать важнейший, на наш взгляд, архетип – архетип лабиринта.

На протяжении многих веков образ лабиринта сохраняет свою значимость. Изображения лабиринтов встречаются со времен неолита. Европейцам образ лабиринта хорошо знаком по древнегреческому мифу о Минотавре – полубыке-получеловеке, обитающем внутри лабиринта. Согласно сюжету мифа, отважный Тесей входит в лабиринт и убивает Минотавра, а найти выход герою помогает клубок ниток, который дала ему Ариадна. Сегодня культура развлечений воспроизводит образ лабиринта Минотавра вновь и вновь. В реальных экстремальных играх участники проходят через лабиринты, в которых их ждут испытания и подстерегают опасности.

Если понимать лабиринт как метафору жизненного пути, то становится ясно, почему многие древние святилища строились по принципу лабиринта. В Индии, например, лабиринты наделяли волшебной силой, облегчающей деторождение, поэтому каждая роженица должна была пройти через лабиринт. У индейцев племени хопи через священный лабиринт проходили не только роженицы, но и пожилые люди. Считалось, что прохождение через лабиринт позволяло душе родиться вновь после смерти тела [6, с. 45].

В христианской культуре тоже сохранился этот древний символ. Дело в том, что классический критский лабиринт строился на основе креста, поэтому он легко вошел в символическую систему христиан.

В конце лабиринта, в его центре, человек должен был обрести некое сокровище. Древние считали этим «сокровищем» обретение человеком подлинной, целостной души. Пройдя лабиринт, молодой человек обретал способность преодолевать все жизненные испытания, а старик мог вступить в жизнь вечную. Для христиан главным сокровищем являлся тот самый крест в центре лабиринта. Сакральный лабиринт является моделью вечного движения человека по лабиринту жизни – пути к обретению духовного сокровища, которое современные люди назвали бы целью или смыслом жизни.

По мнению И.В. Бурлакова, лабиринт компьютерной игры стал подменой сакрального лабиринта, ведь геймер, двигаясь от уровня к уровню компьютерной игры, в образе персонажа проходит своего рода «инициацию» – преодолевает препятствия, обретает некие сверхспособности и находит свои «сокровища». Именно построение сюжетов всем играм по аналогии лабиринта помогает создателям игр увести человека из реального в мир виртуальный.

Мотивы погружения в компьютерную реальность нельзя определять однозначно. Так или иначе, все теории, описывающие феномен зависимости от компьютерных игр, сводятся к бегству современного человека от реальности. В реальной жизни мы не всемогущи, в отличие от компьютерной игры, в которую можно войти в любой момент, перевоплотиться в героя и стать победителем. Компьютерная игра подменяет наши собственные мечты, а значит и стремление к воплощению их в реальной жизни. Виртуальность позволяет человеку создать свой собственный мир, претворив в жизнь любые фантазии и «пожить» жизнью виртуального героя, не преодолевая внутренних тупиков.

Игра – своего рода «ароматизатор, идентичный натуральному» [6, с. 91]. Игра – это развлечение: она создана другими людьми для того, что отвлекать нас от скучных размышлений о собственной жизни. Решая поставленные авторами игры задачи, геймер забывает о реальности, в которой каждый следующий шаг требует сосредоточенности и осмысленности. Откровенный бег от ответственности за свои поступки – вот с чего начинается болезнь игромании.

Рассматривая проблему компьютерных игр, необходимо учитывать тот факт, что игровая компьютерная индустрия – это крупный бизнес. По статистическим данным объем игрового рынка за последние два года увеличился в 1,5 раза и по-прежнему обладает большим потенциалом развития. Игровой бизнес приносит огромный доход его владельцам, которые, в свою очередь, заинтересованы в том, чтобы количество игроков росло. Именно по причине появляются такое огромное количество новых игр с новыми возможностями и сюжетами для их героев.

Психологическая зависимость от компьютерных игр, видимо, в силу не столь разрушительного влияния на человеческую психику, как алкоголизм и наркомания, а также в связи с новизной данного явления, в настоящее время не осознается обществом как проблема, заслуживающая глубокого изучения и поиска выхода из такой зависимости. Вероятно, науке еще предстоит определить место компьютерных игр в современной культуре, разработать серьезные научные результаты, раскрыть сущность данного феномена с философских и культурно-антропологических позиций.

Однако в настоящее время остается надеяться, что человечество в ожидании научно прикладных методик не превратится в придаток электронных технологий и не утратит веками формировавшуюся культуру, доставшуюся в наследство от прошлых поколений. Киберкультура должна занять свою нишу в современном мире, однако замещение ею литературы, изобразительного искусства и музыки недопустимо.

Список литературы

1. Бажин П. Шокирующая статистика Facebook / П. Бажин // Игромания. – 2010. – № 10.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди : пер. с англ. / Э. Берн. – СПб : Братство, 1992. – 224 с.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр ; пер. О.А. Печенкина. – Тула : Тульский полиграфист, 2013. – 204 с.
4. Бурлаков И. В. Номо Gamer: Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – Москва : Класс, 2000. – 144 с.
5. Выготский Л. С. Психология / Л. С. Выготский. – Москва : ЭКСМО-Пресс, 2000. – 106 с.
6. Данилин А. Г. LSD. Галлюциногены, психоделия и феномен зависимости / А. Г. Данилин. – Москва : Центрполиграф, 2001. – 387 с.

7. Игровой рынок в России. – Режим доступа: <http://corp.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf>, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
8. Международная классификация болезней 10-го пересмотра (МКБ-10). – Режим доступа: <http://mkb-10.com/>, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
9. Фрейдджер Р. Радикальный бихевиоризм. Б. Скиннер / Р. Фрейдджер, Д. Фейдимен ; пер. с англ. Н. Муравьева. – Москва : Издательство м-Еврознак, 2007. – 131 с.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / И. Хейзинга. – СПб : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 241 с.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва : Владос, 1999. – 358 с.
12. Юнг К. Г. Архетип и символ / К. Г. Юнг. – Москва : Ренессанс, 1991. – 213 с.
13. Юрьева Л. Н. Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика / Л. Н. Юрьева, Т. Ю. Болбот. – Днепропетровск : Пороги, 2006. – 114 с.
14. Данные исследований от “Nottingham Trent University”. – Режим доступа: <http://www.webcitation.org/65АНКК4gr>, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.

References

1. Bazhin P. Shokiruyushchaya statistika Facebook [Shocking statistics Facebook]. *Igromaniya* [Igromaniya], 2010, no. 10.
2. Berne Eric. *Games People Play – The Basic Hand Book of Transactional Analysis*. New York, Ballantine Books, 1964.
3. Baudrillard Jean. *Simulacres et Simulation*. Michigan, University of Michigan Press Publ., 1994, 164 p.
4. Burlakov I. V. *Homo Gamer: Psikhologiya kompyuternykh igr* [Homo Gamer: Psychology of Video Games]. Moscow, Klass Publ., 2000, 144 p.
5. Vygotskiy L. S. *Psikhologiya* [Psychology]. Moscow, EKSMO-Press Publ., 2000, 106 p.
6. Danilin A. G. *LSD. Gallyutsinogeny, psikhodeliya i fenomen zavisimosti* [LSD. Hallucinogens, psychedelia and the phenomenon of dependence]. Moscow, Tsentrpoligraf Publ., 2001, 387 p.
7. *Igrovoy ryok v Rossii*. Available at: <http://corp.mail.ru/media/files/igrovoj-rynok-v-rossiimail.ru-group2012.pdf>.
8. *Mezhdunarodnaya klassifikatsiya bolezney 10-go peresmotra (МКБ-10)* [International Classification of Diseases 10th Revision (ICD-10)]. Available at: <http://mkb-10.com/>.
9. Frager Robert, Fadiman James. *Personality and Personal Growth*. Prentice, Prentice Hall Publ., 2002, 5th Ed.
10. Huizinga J. *Homo ludens*. London, Boston and Henley Publ., 1949, 220 p.
11. Elkonin D. B. *Psikhologiya igry* [Psychology of games]. Moscow, Vlados Publ., 1999, 358 p.
12. Jung C. G. *Archetypes and Symbols*. Moscow, Renessans Publ., 1991, 213 p.
13. Yureva L. N., Bolbot T. Yu. *Kompyuternaya zavisimost: formirovanie, diagnostika, korreksiya i profilaktika* [Computer addiction: the formation, maintenance, correction and prevention]. Dnepropetrovsk, Porogi Publ., 2006, 114 p.
14. Research data from the “Nottingham Trent University”. Available: <http://www.webcitation.org/65АНКК4gr>.

ДЕМОКРАТИЗАЦИЯ И МОДЕРНИЗАЦИЯ В ВЕНЕСУЭЛЕ

Мельникова Наталья Ивановна, аспирант

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова
119991, Российская Федерация, г. Москва, ГСП-1, Ломоносовский просп., 27,
корп. 4
E-mail: cubanita@list.ru

Проводимые во всех регионах Латинской Америки реформистские преобразования 1980 гг. Президентской комиссией по реформе государства (COPRE, 1984–1999) инициировали в Венесуэле процесс рефлексивной модернизации (Modernization reflexive). Это процесс изменения, который реализуется общественными силами страны. Политика,