

взглядов, вкусов и интересов, готовых продуктивно сотрудничать с представителями других субкультур и властью для реализации социально-значимых проектов, направленных на благо общества.

А.П. Ведмидь

ONLINE-ИГРЫ: ПРИЧИНЫ ЗАВИСИМОСТИ И ЖАНРОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Повсеместное внедрение безлимитного Интернета породило проблему игровой Интернет-зависимости в России, которая вышла за пределы Китая и Кореи – стран, являющихся основным эпицентром распространения аддикции, затемняющей сознание и отнимающей социальное и физическое благополучие людей совершенно разных возрастных категорий¹.

Браузерные игры. Небольшое требуемое время. Наличие магазинов игровых ценностей за реальную валюту, ускоряющих процесс игры. Медленный темп и безграничность роста игрока, возбуждение жажды первенства. В финансовом плане не менее опасны, чем азартные игры.

Online-шутеры, online-стратегии. Объединение этих двух жанров неслучайно: их отличает цикличность игрового процесса, бесконечное совершенствование, обусловленное жадой первенства и направленное на улучшение skill'a, статистики игрока. Наличие киберспортивных турниров, увеличивающих интерес к этим жанрам. Отсутствие финансовых вложений. Сильная психологическая зависимость и большие временные затраты.

Клиентские игры. Наивысшая степень психологической зависимости. Игровой процесс построен на необходимости тратить на игру в день от 3 часов. Наличие большого количества характеристик для улучшения, практически неограниченный рост персонажа, ежедневные и сезонные events («события»),

¹ Москаленко В.Д. Зависимость: семейная болезнь. М.: PerSe: ПЕР СЭ, 2002. С. 335.

социализация геймера в виртуальном мире. Финансовые затраты схожи с браузерными играми.

Каковы причины зависимости от online-игр? В ходе индивидуальных бесед в игровой среде были выяснены следующие причины, заставляющие человека погружаться в виртуальный мир:

1. Невысокие успехи в жизни.
2. Проблемы в личной жизни.
3. Неприязнь к окружающим людям¹.
4. Низкая коммуникабельность.
5. Отсутствие наполнителя для большого количества свободного времени в возрасте после 30 лет².
6. Отрицание эффективности стандартной трудовой деятельности. Работа в online-играх – один из вариантов freelance-занятости³.

В условиях тотальной интернетизации online-игры с каждым днем «поглощают» все больше и больше людей. В группе риска оказывается почти каждый, т.к. эти игры направлены на компенсацию жизненных неприятностей, и редкий человек в наше время их не имеет. Но особую опасность online-развлечения представляют для людей 13-23 лет. Многие родители закрывают глаза на увлечение своего ребенка, мотивируя это меньшей опасностью игр, нежели других вредных привычек. Полное погружение в виртуальный мир порождает риск, по размерам сходный с угрозой зависимостей от вредных веществ, в плане как общественных, так и физических последствий для человека.

¹ Шишова Т. В. В плену у «умного ящика» (о влиянии компьютерных игр на психику ребенка) // Народное образование. 2002. № 8. С. 176-182.

² Корини С. Соскочить с крючка: Как избавиться от вредных привычек и пристрастий. СПб.: Питер, 1997. С. 256.

³ Войскунский А.Е. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде // 2-ая Российская конференция по экологической психологии. Тезисы. М.: Экопсицентр РОСС, 2000. С. 240-245.