

## Игровая зависимость

*Источник:* Гафнер В.В. Опасности социального характера и защита от них : учеб. пособие / В.В. Гафнер, С.В. Петров, Л.И. Забара. — М. : Флинта : Наука, 2012. — 320 с.

Игровая зависимость по своим психологическим аспектам весьма близка к наркотической. Однако в случае с игровой зависимостью за кризисом наступает спад, что никак не свойственно динамике наркозависимости.

Можно выделить четыре стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, каждая из которых имеет свою специфику:

1. Стадия легкой увлеченности. После того, как человек один или несколько раз поиграл в ролевою компьютерную игру, он начинает «чувствовать вкус», ему начинает нравиться компьютерная графика, звук, сам факт имитации реальной жизни или каких-то фантастических сюжетов. Однако специфика этой стадии в том, что игра на компьютере носит скорее ситуационный, нежели систематический характер. Устойчивая, постоянная потребность в игре на этой стадии не сформирована, игра не является значимой ценностью для человека.

2. Стадия увлеченности. На этой стадии игра в компьютерные игры становится потребностью и принимает систематический характер. Если человек не имеет постоянного доступа к компьютеру, возможны достаточно активные действия по устранению препятствующих этому обстоятельств.

3. Стадия зависимости характеризуется не только сдвигом потребности в игре на нижний (базовый) уровень пирамиды потребностей, но и другими, не менее серьезными изменениями – в ценностно-смысловой сфере личности.

4. Стадия привязанности характеризуется угасанием игровой активности человека, сдвигом психологического содержания личности в целом в сторону нормы. Отношения человека с компьютером на этой стадии можно сравнить с не плотно, но крепко пришитой пуговицей. Т.е. человек «держит дистанцию» с компьютером, однако полностью оторваться от психологической привязанности к компьютерным играм не может. Это самая длительная из всех стадий – она может длиться всю жизнь, в зависимости от скорости угасания привязанности. Человек может остановиться в формировании зависимости на одной из предыдущих стадий, тогда зависимость угасает быстрее. Но если человек проходит все три стадии развития психологической зависимости от компьютерных игр, то на этой стадии он может находиться длительное время. Определяющим здесь является тот факт, до какого уровня произойдет спад величины зависимости после прохождения максимума. Чем спад сильнее, тем меньше по времени будет угасать зависимость.

**Видеоигры как средство информационно-психологической войны.** Видеоигры являются широко используемой формой воздействия на людей с целью трансформации в нужном направлении их настроений, чувств, воли, внедрения в сознание необходимых идеологических и социальных установок, формирования определённых стереотипов мышления и поведения.

В видеоиграх все рассчитано на сильное эмоциональное воздействие, а эмоции как раз и являются обходным путем к человеческому сознанию. Известно, что 80% всего запечатленного в памяти человека материала эмоционально окрашено, 16% – безразлично, 4% – носит неопределенный характер. Именно в воздействии на эмоционально-чувственную психологическую сферу человека путем эмоционального заражения заключается сущность психологической войны.

Огромный потенциал видеоигр как формы внушения определил их место в психологической и информационной войне. Сегодня компьютерные игры стали одним из самых действенных инструментов распространения государственной идеологии, формирования национального самосознания граждан, создания благоприятного образа страны и ее вооружённых сил в мире и т.д.

Внедряя и закрепляя в сознании игроков образ врага, видеоигры не только склоняют общественное мнение к поддержке нынешних военных операций, но и подготавливают почву для будущих войн. В «войне XXI века» противником объявлены террористы и «государства-изгои». Поскольку понятие «международный терроризм» очень неопределенно, оно позволяет отнести к разряду противников любые неугодные США государство, нацию, группировку и т.д. Видеоигры конкретизируют образ потенциального врага. В распространяемых на Западе играх чаще всего в этом качестве представлены люди с восточным типом лица, что вписывается в объявленный Вашингтоном после терактов 11 сентября 2001 года антитеррористический крестовый поход. По

мере появления новых видеоигр список стран, на территории которых выполняют «миссию спасения мира» американские военнослужащие, стремительно увеличивается.

Огромное влияние, которое видеоигры оказывают на психику и подсознание пользователей, уже вызвало беспокойство политического руководства некоторых стран. Продолжительное наблюдение жестоких сцен и виртуальное участие в них ведут к снижению порога эмоциональной чувствительности к жестокости вообще, уменьшается вероятность того, что будет оказана помощь и пострадавшим в реальных ситуациях, насилие в играх усиливает восприятие мира как места, где царит зло и жестокость. Усиливается страх стать жертвой насилия, и в результате утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим. По мнению психологов, чем чаще геймеры сталкиваются с жестокостью в играх, тем больше вероятность того, что они будут рассматривать насилие как наиболее эффективный способ решения конфликтов в реальной жизни.