

## **ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР НА СОВРЕМЕННОЕ ОБЩЕСТВО**

**Киреев М.М.,**

**научный руководитель Малимонов И.В.**

*Сибирский федеральный университет*

Все выходные я провел, практически не выходя из своей комнаты в общежитии. Разговоры с друзьями по скайпу, фильмы, мультсериалы, ностальгическое прохождение «Марио», той самой игры на приставке «Денди» из далекого детства... вот собственно и все. Перед тем как заснуть, мне вспомнилась недавно прочитанная статья из «Русского репортера» о растущем влиянии электронных развлечений на детей. Собственно, до недавнего времени я думал, что данная проблема имеет место только для подростков школьного возраста, если бы не одна ситуация, произошедшая аккурат на неделю масленицы.

Всю неделю мы готовились к субботе. Мои друзья, с которыми я провел детство в одной песочнице, собрались в одном месте, девушки организованно испекли целую гору блинов, все это с непрекращающимся смехом и разговорами, другими словами – замечательная завязка для приятного вечера в кругу лучших друзей. Однако, в дальнейшем, разорив стол, мои друзья разошлись по диванам/креслам, достали телефоны и планшеты и погрузились в тишину, прерываемую лишь звуками различных игр и видеороликов на YouTube. Несколько смутившись, я пытался вовлечь их в общий разговор, однако все впустую, друзья ограничивались короткими репликами и комментариями к увиденному на экране.

После этого случая, я стал обращать больше внимания на поведение, свое и окружающих меня людей. Однажды, во время уже упомянутых разговоров по скайпу, мой собеседник вдруг замолчал и перестал отвечать мне. Ругая плохую связь, я перезваниваю и когда спросил его, почему он молчал, он ответил: «Да я так... просто... вроде бы и слышал тебя, но как будто бы и нет».

Тут поневоле задумаешься о проблемах, которые приносят современные гаджеты. Не хочется говорить, как представитель преклонного возраста, который жалуется на компьютеры и «все такое», но смена приоритетов с живых контактов на виртуальные развлечения, когда люди теряют навык общения без столь приятного ярлыка полной анонимности – это, несомненно, вызывает у меня тревогу.

И первые сигналы я замечал еще в детстве. У нас был замечательный, дружный двор, в его классическом, еще советском понимании – старшие ребята играли с нами в футбол, рассказывали интересные истории, учили нас многим вещам. И после поездок в город к бабушке, я, абсолютно недоумевая, рассказывал друзьям о том, что в их дворе постоянно пусто, не смотря на куда более обширную детскую площадку. Сама идея о том, что дети предпочитают сидеть дома, вместо того чтобы вместе бегать по двору и играть в интересные игры казалась мне и моим товарищам чем то неправильным. Так, немного ухудшив свое отношение к городам, я продолжал расти.

Когда я учился в школе, у меня появился первый компьютер, довольно мощный по тем меркам. Я стал все больше проводить время за компьютерными играми, но, по правде говоря, без живого общения эти игры не имели смысла – не было радости играть в одиночку, и совсем другое, когда толпа ребят после школы собирается вместе и под постоянные разговоры проходит очередную игру. В данных ситуациях игра не отвлекала от общения, а скорее наоборот, была импульсом к совместному диалогу. Зачастую, начавшись с компьютерной игры, общение переходило в стихийный разгром в одной отдельно взятой квартире. Так мы в свое время общались, заводили друзей и просто весело проводили время.

Но уже в старших классах игры стали требовать все больше внимания к себе, буквально погружая тебя в выдуманный мир. Если проводить параллели, то больше всего это похоже на увлекательную книгу, когда ты начинаешь ощущать себя единицей того мира, который создал автор. Разве что в случае игр эффект погружения куда глубже и требует больше времени, а место для фантазии уже полностью занято все более совершенными графическими эффектами. И это приближает нас к проблеме. Когда я переехал в город, это было в 10 классе, мне пришлось познакомиться со многими людьми и узнать много историй. Один из моих новоприобретенных друзей при мне пыталась побороть тягу к видеоиграм на протяжении 2 лет, то удаляя, то снова возвращаясь к ним. При этом в моменты разрыва он постоянно впадал в депрессию. К счастью, в конце концов, он смог взять под контроль свое желание, и компьютерные игры перестали быть для него чем-то обязательным и каждодневным. Складывается ощущение, что я пишу о человеке, страдающем алкоголизмом, но такова сегодняшняя действительность – у некоторых людей и в самом деле может развиваться зависимость к электронным развлечениям. Немецкими исследователями из института «Charité» доказано, что реакция заядлых геймеров на любимые игры схожа с реакцией наркоманов на предмет своей патологической страсти. В Южной Корее, Великобритании и Китае уже существуют программы лечения и борьбы с зависимостью от игр.

Собственно, есть и у меня знакомые, которые не смогли справиться с тягой к играм – да и уже никто не удивится, если узнает, что очередной студент не смог закрыть сессию из-за компьютерных развлечений. Они зачастую бесплатны, они создают альтернативную реальность, где игрок может почувствовать себя непобедимым, они постоянно поощряют игрока, они привлекают своим внешним видом - человеку больше не нужно учиться быть частью общества, есть игра, где все вращается вокруг его персоны. Все более растущий эгоизм и безудержное стремление к свободе во всех аспектах только подкрепляется возможностью не контактировать с людьми напрямую.

Это несомненно является большой проблемой современного общества, и в дальнейшем эта проблема будет только увеличивать свое влияние. Исследователем игр из корпорации Microsoft написана статья о том, как сделать игру, которая будет притягивать игроков, независимо от того, нравится она им или нет. Его теория основывается на работах Скиннера и так называемом «Ящике Скиннера», камере, в которой путем простых стимулов и поощрений добивается определенная модель поведения от небольшого животного. В играх, тем более онлайн-овых, количество и эффективность таких стимулов постоянно растет, что составляет идеальную систему поощрений для игрока, который уже осознанно забирается в «ящик» и находит его логичную систему куда более завершенной, чем реальный мир. И очевидное преимущество поощрений, которых можно добиться в реальной жизни, уже не так важно для многих игроков. Есть факт, что один парень из США предпочел провести ночь за компьютерной игрой, в тот самый момент, когда рядом с ним была его девушка. Также известны случаи самоубийств, смертей от истощения, убийств... пирамида потребностей Маслоу, теории Фрейда – все заменяется одним желанием и отождествлением себя с героем компьютерной игры.

Но, тем не менее, нельзя сказать, что игры виноваты, и их нужно объявить вне закона. В конце концов, маниакальное увлечение видеоиграми – лишь один из способов уйти от реальности. При условии, что видеоигры могут то, чего не могут, ни алкоголь, ни наркотики – если человек контролирует себя и может отличать виртуальную среду от реальности, то игры и в самом деле могут приносить удовольствие, учить и снимать стресс без какого-либо вреда для здоровья. И даже могут помочь в написании статьи, как тот самый «Марио» на «Денди» вернул мои детские воспоминания.