

*И. С. Кублицкая*

**СПЕЦИФИКА РАССМОТРЕНИЯ ИГРОВОЙ ОНЛАЙН-ЗАВИСИМОСТИ  
В КОНТЕКСТЕ ИНТЕРНЕТ-АДДИКЦИИ**

*В статье рассматривается проблема игровой онлайн-зависимости, которая, как правило, не выделяется исследователями в качестве самостоятельной и рассматривается в рамках Интернет-зависимости, опираясь на классификацию одного из пионеров разработки данной проблемы Кимберли С. Янг. Однако современные исследования сообщают, что подобный подход не следует считать полностью верным. В данной работе приведен более широкий взгляд на проблему зависимости от онлайн-игр, необходимый для глубокой профилактики и коррекции игровой онлайн-зависимости.*

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРНИЦКОГО

Современное общество невозможно представить без Интернета и его ресурсов. Однако нельзя говорить о том, что все проявления и возможности Всемирной сети исключительно положительны. Изобретение нового способа связи и коммуникации стало не только настоящей опасностью для общества из-за угрозы информационной безопасности людей и организаций, но и послужило появлению новых типов зависимого поведения.

Проблему игровой онлайн-зависимости необходимо рассматривать в контексте Интернет-аддикции. Данная необходимость связана с тем, что большинство современных исследователей соглашаются с классификацией, данной американским психологом Кимберли С. Янг, которая выделила зависимость от онлайн-игр как тип Интернет-зависимости. Однако также необходимо учитывать особенности классификации самой Интернет-зависимости и специфические черты игровой онлайн-зависимости.

Интернет – всемирная система объединенных компьютерных сетей для хранения и передачи информации. Часто используются синонимы «Всемирная сеть», «Глобальная сеть» или просто «Сеть», так же используется термин «Всемирная паутина» (World Wide Web, WWW). В 60-х годах XX века были предприняты первые попытки объединить компьютеры в единую сеть для передачи данных. Тот Интернет, что мы знаем сейчас, появился гораздо позже. Общедоступной Всемирная сеть стала только в 1991 году.

Интернет-зависимость – крайне широкое понятие и до сих пор неоднозначное. Многие исследователи до сих пор спорят о том, можно ли выделять Интернет-зависимость как самостоятельный вид нехимических аддикций, так как считают, что в данном случае Интернет – лишь средство, а не объект аддикции.

В Большом психологическом словаре аддиктивное поведение определяется как особый тип форм деструктивного поведения, которые выражаются в стремлении к уходу от реальности посредством специального изменения своего психического состояния [1]. Как синоним данного понятия часто приводится понятие «зависимое поведение» как отклоняющееся поведение человека, связанное со злоупотреблением каким-либо веществом или какой-либо специфической активностью в целях изменения психического состояния.

Общепризнанным делением аддикций является деление их на химические и нехимические. Изначально термины «зависимость» и «аддикция» использовались для обозначения именно химической зависимости, связанной с потреблением наркотических средств, алкоголя. Однако позднее, с развитием общества и, собственно, науки, начали дифференцировать и такие типы зависимости, которые не подразумевают употребления каких-либо веществ, а строятся на фиксации аддикта (т. е. зависимых) на определенной деятельности.

Особый вклад в разработку проблемы нехимической аддикции внес российский психиатр и нарколог, доктор медицинских наук А. Ю. Егоров. В своей монографии «Нехимические зависимости» он привел следующую классификацию [2]:

- 1) патологическое влечение к азартным играм (гемблинг);
- 2) эротические аддикции;
- 3) «социально приемлемые» аддикции;
- 4) технологические аддикции;
- 5) пищевые аддикции.

Интернет-аддикция по данной классификации относится к технологическим аддикциям. Выделение в отдельную группу *технологических аддикций* оправдано по той причине, что, несмотря на широкое распространение, все они, с точки зрения аддиктологии, являются спорными в плане феноменологической самостоятельности. Особенностью технологических аддикций, на взгляд исследователя, является то, что объект зависимости (компьютер, мобильный телефон) на самом деле является предметом зависимости, средством реализации других поведенческих форм зависимого поведения.

Такое понятие, как «Интернет-зависимость», появилось относительно недавно, в 1995 году, почти спустя пять лет, после открытия Всемирной паутины. Термин был назван и описан американским психиатром доктором Айвеном Кеннетом Голдбергом. Для описания данного явления доктор Голдберг использовал описания наркотической зависимости. Он обратил внимание на патологическое влечение некоторых людей к использованию Интернета, а при отсутствии возможности попасть в Сеть у пациентов наблюдались проявления стресса и дистресса (негативный вид стресса, с которым организм не может справиться).

Одним из ведущих исследователей Интернет-зависимости также считается Кимберли С. Янг – профессор психологии Питсбургского университета в Брэтфорде и доктор клинической психологии. С широким распространением сети Интернет, ее стал волновать вопрос так называемых «Интернет-наркоманов». Столкнувшись с данным явлением в своей семейной жизни (муж исследовательницы тратил пугающе много денег и времени на виртуальный чат), Янг уже в 1995 году начала работу с Интернет-зависимыми, создав и возглавив «Центр восстановления от Интернет-зависимости» (Center for Internet Addiction Recovery). В частности, она предложила классификацию, состоящую из пяти видов Интернет-зависимости [3, с. 25]. В настоящее время, в связи с ростом возможностей технического прогресса и расширением функциональных возможностей Интернета, выделяют шесть таких видов зависимости на основе критерия дифференциации реализуемой потребности как основной причины, по которой человек устремляется в виртуальный мир:

- пристрастие к виртуальному общению и знакомствам;
- навязчивый веб-серфинг (интернет-серфинг);
- игровая зависимость, пристрастие к онлайн-играм;
- навязчивая финансовая потребность;
- киберсексуальная зависимость;
- пристрастие к просмотру фильмов через Интернет.

Исходя из приведенной выше классификации, зависимость от онлайн-игр выступает как разновидность Интернет-зависимости. Данный подход наиболее распространен среди исследователей. Здесь также стоит понимать, что онлайн-игры – это только те игры, работа которых построена на ресурсах сети Интернет, имеют к ней постоянное подключение, а также в той или иной степени имеют социальную систему, связывающую игроков. Вместе с тем, недостаток теоретического базиса не позволяет говорить об игровой онлайн-зависимости однозначно. Данный тип зависимости сложно классифицировать как подвид Интернет-аддикции. Большинство исследователей согласны с классификацией Кимберли С. Янг, однако споры до сих пор идут. Ситуация неоднозначности определена тем, что зависимость от онлайн-игр сочетает в себе характеристики других нехимических зависимостей, например, гемблинга, зависимости от общения, ониомании. Специфика здесь в основном состоит в механизмах закрепления зависимости.

Так, первичным механизмом привязки человека к онлайн-игре выступает механизм оперантного обусловливания, т. е., положительного подкрепления – игрок получает «подарок» в виде игровой валюты, очков опыта, улучшений, рейтинга за выполнение внутриигровых заданий [4, с. 150–151]. На первых, начальных, уровнях это основной механизм. Игрок даже за минимальные усилия получает награду. Задания простые, не требуют больших затрат времени и усилий, а игра позволяет ощутить своеобразный виртуальный успех. Это проявляется не только на психологическом, но и на физиологическом уровне. Ожидание награды вызывает самую настоящую химическую реакцию в организме геймера, сопровождаемую выбросом дофамина – «гормона удовольствия». Организм запоминает это приятное ощущение и требует еще. Подобная реакция происходит и при употреблении человеком химических наркотических веществ.

Скиннеровскую модель оперантного обусловливания в 2002 г. переложил на геймдизайн американский психолог Дж. Хопсон. Нельзя сказать, что его работа «Behavioral game design» [6] явилась новым словом в создании компьютерных игр. Эта работа до сих пор вызывает оживленные дискуссии в игровой индустрии, касающиеся, в первую очередь, этичности использования бихевиоральных приемов в игровой механике. Поскольку режимы подкрепления заложены в самой сути компьютерной игры независимо от того, осознает это геймдизайнер или нет, использует ли он теорию оперантного обусловливания или не использует. Вопрос скорее заключается в том, этично ли использовать режимы подкрепления с целью получить определенную модель поведения игроков [5, с. 106–107].

Однако игровая онлайн-зависимость специфична. Дальнейшее закрепление аддикции происходит из-за социального взаимодействия. В игру переносится круг общения, люди в игре становятся для индивида важнее и авторитетнее, чем его реальное окружение. В виртуальном пространстве формируется референтная группа. Кроме того, в большинстве игр есть возможность покупать внутриигровые предметы за реальные деньги, а также так называемые «лутбоксы» – ящики, содержащие набор внутриигровых предметов. Так как никогда неизвестно, что и в каких количествах находится в ящике, всегда есть определенный риск. В организме вырабатывается адреналин в процессе покупки и дофамин – в случае получения желаемого.

Таким образом, механизм формирования психологической зависимости от онлайн-игр крайне сложен и, как следствие, наиболее опасен, так как воздействует на личность комплексно. В зависимости от личности, ее мотивов и интересов, типа игр, которыми увлечен индивид, продолжительности увлеченности, главенствующим будет единственный механизм. В настоящее время признан тот факт, что именно онлайн-игры несут больший риск развития аддикции, нежели обычные компьютерные игры.

Именно наличие подобного комплексного механизма и, как следствие, наличие характерных черт других нехимических зависимостей, обуславливает специфическую направленность изучения данной проблемы такими научными дисциплинами, как психология, социология, социальная педагогика, медицина. Данное также определяет необходимость индивидуального подхода к работе с людьми, зависимыми от онлайн-игр, для определения текущего главенствующего механизма и более продуктивной коррекционной и профилактической работы.

## Литература

- 1 Мещеряков, Б. Г. Большой психологический словарь [Электронный ресурс] / Б. Г. Мещеряков, В. П. Зинченко. – Режим доступа : [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Psihol/dict/](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/dict/). – Дата доступа : 21.04.2020.
- 2 Егоров, А. Ю. Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.narcom.ru/cabinet/online/88.html>. – Дата доступа : 21.04.2020.
- 3 Янг, К. С. Диагноз – Интернет-зависимость / К. С. Янг // Мир Internet. – 2000. – № 2. – С. 24–29.
- 4 Кочетков, Н. В. Социально-психологические аспекты зависимости от онлайн-игр и методика ее диагностики / Н. В. Кочетков // Социальная психология и общество. – 2016. – Т. 7. – № 3. – С. 148–163.
- 5 Зарецкая, О. В. Зависимость от компьютерных онлайн-игр как разновидность аддиктивного поведения / О. В. Зарецкая // Социальная психология и общество. – 2016. – Т. 7. – № 3. – С. 105–120.
- 6 Hopson, J. Behavioral Game Design [Electronic resource] / J. Hopson. – Mode of access : [http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral\\_game\\_design.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131494/behavioral_game_design.php). – Date of access : 25.04.2020.