

ОБЩЕСТВО И ЛИЧНОСТЬ

УДК 304.2

ЭЛЕКТРОННОЕ ГЕЙМЕРСТВО: ПУТЬ САМУРАЯ ИЛИ ПУТЬ КАРИТО?

К.С. Шаров

Московский государственный
университет им. Ломоносова

const.sharov@mail.ru

В статье исследован вопрос социальных и психологических последствий зависимости от видеоигр (лудомании). Показано, что их условно можно разделить на нормальное восприятие, психические расстройства, социальные девиации и делинквентное поведение. Рассмотрены механизмы привыкания и становления лудомании. Проанализированы способы трансляции виртуальных миров в реальность и основные мифологии, порожденные в рамках этих миров. Установлено, что именно благодаря наличию столь устойчивых мифологий развивается зависимость от видеоигр. Исследование мифологического измерения видеоигр помогает лучше понять связь игр и социальных и психических девиаций геймеров, развитие в геймере жестокости, садизма, фобий, психозфрении и прочих психических отклонений, проявлений противоправного поведения.

Доказано, что прочная зависимость от видеоигр формируется в основном жизнеспособностью и успешностью этих мифологий. Хотя термины «игромания», «зависимость от игры» пока еще не являются официальными медицинскими диагнозами со стандартизированными критериями, большинство геймеров проявляют определенные признаки, по которым можно диагностировать патологическую зависимость от видеоигр. Из них основными являются неспособность оценить время, потраченное на видеоигру; неспособность добровольно прервать игру без вмешательства внешних факторов или форс-мажорных обстоятельств; ложь относительно времени, потраченного на игру; чувство эйфории во время игры; изнуряющая тяга к игре при ее отсутствии, когда вся реальная жизнь начинает казаться малозначимой и геймер ждет продолжения игрового процесса, как манна небесной; беспокойство, раздражительность, неудовлетворенность без игры; забвение своих обязанностей по отношению к семье и друзьям; появление проблем с работоспособностью на рабочем месте или в учебном заведении.

Обоснована необходимость принятия законодательных решений по анализу последствий распространения геймерства в России и контролю за ними.

Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, социальные мифы, мифологии, психология игры, геймеры, социальные девиации, психические расстройства, социальные фобии, делинквентное поведение, аддиктивность, игромания, зависимость от игры, виртуальные миры, социальная агрессия, социопатия.

DOI: 10.17212/2075-0862-2015-3.2-5-29

Я очень люблю играть в футбол и хоккей, но чаще играю один.

А.Г. Лукашенко, президент Республики Беларусь

Игра – это моя жена. Она требует лояльности и ответственности. Игра дает мне ощущение мира и покоя.

Майкл Джордан, баскетболист

На Третьем Международном культурном форуме, прошедшем недавно в Санкт-Петербурге, министр культуры Российской Федерации Владимир Мединский заявил журналистам, что «компьютерные игры – абсолютное зло, до которого детей нельзя допускать ни в коем случае» [2]. Также министр поделился с аудиторией своим безрадостным опытом общения с хорошо известной в России игрой «Doom»: «Когда игры только попали к нам в Россию, я был в командировке, мне показали Doom, первую версию. Я сел за нее вечером после работы и встал, когда солнце уже било в глаза, все сливалось... Я вышел на высший уровень, это заняло часов восемь или девять. Я потом дома на компьютер записал этот Doom, провел в нем три ночи подряд, достиг всех высших уровней. Но потом я стер его навсегда» [2].

Любопытно, что своим детям г-н Мединский, по его же словам, отключил в смартфонах Интернет и игровые приложения, чтобы часом чего дурного не натворили, но до сих пор не предложил ни одной внятной программы анализа уровня геймерства, или электронной игромании, в России, хотя это – прямая обязанность Министерства культуры РФ.

Тем не менее проблема неконтролируемого роста числа игроманов, патологически зависимых от электронных игр в ком-

пьютерах, планшетах, смартфонах, айфонах, айподах, айпадах и прочих штуковинах, существует и стоит для России так же остро, как и для остального мира, в котором пользуются электронными средствами коммуникации и обработки информации.

Российский рынок компьютерных игр пока невелик и составляет примерно 5 % от мирового. Однако он бурно развивается и уже в настоящее время оценивается в 90 миллиардов рублей, что не может не привлекать внимания крупных западных компаний-дистрибуторов игровой продукции. Рынок игровой индустрии в России уже обогнал рынок кинопроката и уверенно движется вперед, несмотря на серьезные экономические сложности в стране, девальвацию рубля, стагнацию мелкого и среднего бизнеса, уменьшение расходов среднестатистического россиянина. В нашем отечестве играют все больше и больше – с этим не поспоришь; по статистике Google, слово «игра» в поисковых запросах вводится в 6 раз чаще, чем слово «любовь». Однако закономерно возникает другой столь привычный для русской души вопрос: что с этим делать?

Данная тенденция не является уникальной для России – западные страны также столкнулись в XXI веке с проблемой беспрецедентного роста потребления игровой

продукции как детским, так и взрослым населением. За 2014 год общемировой оборот компаний-дистрибьютеров видеоигр составил 75,5 миллиардов американских долларов, что превосходит доход американских компаний-кинопрокатчиков [13]!

Казалось бы, спрос диктует предложение, и если общество стало больше играть, то что в этом плохого?

Здесь на сцену выходит обратная сторона геймерства – насилие, жестокость, психические расстройства, социопатия.

«Руководитель отдела здравоохранения сообщил на этой неделе, что маленькая белая мышка, насмотревшись телевизионных программ, напала на маленькую девочку и ее взрослую кошку. Мышь и кошка остались целы и невредимы. Про девочку информации нет» [11, р. 8]. Эти строки были напечатаны в *New York Times* от 7 июля 1957 г. Тогда, 54 года назад, мышка, к счастью, не имела доступа к видеоиграм. Каков был бы исход сражения, случись оно в настоящее время, эру небывалого расцвета индустрии видеоигр, остается лишь догадываться.

Если верить Маршаллу Маклюэну, то игры – это народное искусство, коллективные, социальные реакции на основной импульс или воздействие той или иной культуры [10, р. 290]. В таком случае компьютерные игры – артефакт человека компьютеризированного. Человечество, обогащенное развитием компьютерной техники, в конце XX века вошло в новое измерение развлечений; игры, раньше бывшие уделом двумерного пространства стола, перешли в многомерные виртуальные миры, рожденные в недрах чипов компьютеров и игровых приставок.

Плоха ли игра? Наверное, когда про «игру» пишут Хейзинга, Маклюэн, Брехт

или Бахтин, в ней действительно нет ничего плохого. Но с видеоиграми ситуация немного иная.

Когда восьмилетний американский ребенок, наигравшись полтора суток кряду в GTA 4 (одна из самых модных и популярных игр в кругу современной молодежи. Дословно переводится как «большая угнанная тачка». До сего дня наиболее коммерчески успешная игра), идет в соседнюю комнату с пистолетом, вытащенным из отцовского шкафа, и несколько раз стреляет в голову пожилой женщине, присматривающей за ним в отсутствие родителей, а потом судья лишь разводит руками; скорее всего, с современными видеоиграми что-то не в порядке. На следствии ребенок уточнил: «Я не ее первую грохнул... Еще я пристрелил шлюху после того, как с ней переспал в GTA. Эта старуха была хуже шлюхи, вот я ее и уделал!» Если мы сталкиваемся с такими уродствами, высказываемыми восьмилетним ребенком, то, безусловно, они требуют осмысления.

Это – далеко не единственный случай, просто один из наиболее показательных. Взрослые и дети бьют друг друга ножами, совершают поджоги, налеты на церкви и синагоги, забрасывают родственников «коктейлями Молотова», окапываются в зарослях и сутками сидят в болотах, ведут прицельную стрельбу по участникам дорожного движения из снайперских винтовок и автоматов. На суде выясняется, что все эти зверские преступления они совершили как продолжение сюжетных линий видеоигр. Жестокость транслируется из мира игры в реальность. Так, один геймер потратил полгода на то, чтобы вычислить другого игрока, виртуальный герой которого убил виртуального персонажа первого геймера в игре. Найдя этого человека, геймер ворвал-

ся к нему в дом и убил выстрелом в грудь. На суде он утверждал, что мстит за убитого героя игры, с личностью которого геймер отождествил собственное «я».

Предположим, все эти страшные эксцессы – не более чем издержки американского общества, где царит бесконтрольное распространение оружия. У нас, в России, нет свободного хождения оружия. Так, может быть, у нас все далеко не так плохо? Оказывается, нет, и у нас налицо связь повышения агрессивности индивида и его увлечения видеоиграми. Зачастую в России случаи преступлений, совершенных под прямым влиянием или впечатлением от компьютерных игр, не попадают на передовицы, поскольку российские СМИ традиционно привыкли будоражить наши умы другими шокирующими новостями.

Например, в Алтайском крае 20-летний молодой человек зверски убил деда и нанес 20 ранений бабушке, объяснив, что преступление совершил вовсе не он, а герой одной из компьютерных игр, за которыми он проводит все время. Другой взрослый житель столицы не заметил смерти матери от инфаркта, полностью погрузившись в игру ZUma. Старшеклассники из Хромтау (Казахстан) избili до полусмерти таксистку, наигравшись в Counter Strike. Студент из Воронежа повесился на суку дерева, отождествив себя с лесным эльфом из «Скай-рима». У подростка, устроившего в феврале 2014 года чудовищную стрельбу в одной из московских школ, диагностирована ядерная параноидальная психоза, развившаяся на почве постоянной игры в Call of Duty, Rage, S.T.A.L.K.E.R. и прочие шутеры.

В США проблему связи насилия с видеоиграми понимают и стараются анализировать, однако все законодательные иници-

ативы до сих пор блокировались лоббистскими группировками, отстаивающими интересы крупного бизнеса, ежегодно вбрасывающего на американский и мировой рынки несколько тысяч новых игр.

В России дело дошло до предложения депутата Госдумы от партии «Справедливая Россия» Олега Михеева запретить на законодательном уровне игры-шутеры (стрелялки) [1], но из-за размытых формулировок и недостаточного понимания большинством депутатов сути проблемы это предложение легло под сукно, вероятно на долгие годы.

Действительно, г-н Михеев предлагает законодательно определить «шутер» как «игру, где стреляют, учат стрелять и целиться во врагов». Далее председатель Национального антикоррупционного комитета (НАК) Кирилл Кабанов добавил свои «пять копеек»: он призвал Думу запретить игры, «пропагандирующие профессиональное насилие и являющиеся военными обучающими программами» [1].

Можно ли использовать данные определения для потенциальной борьбы с преступлениями, совершенными на почве геймерства, или профилактики таких преступлений?

Если использовать данные определения, огромное количество провоцирующих жестокость антисоциальных и антиэстетичных игр останутся на прилавках! Игра Battlefield («Поле боя»), где идет стрельба из всех видов автоматического и полуавтоматического оружия, а также из стволов танковых пушек, – это явно шутер. Причем это одновременно и военная обучающая программа, поскольку боевые действия в игре крайне приближены к реальному ходу боя. Ее запретили бы, хотя общий уровень жестокости в ней не высок.

Серия *Crysis* («Кризис») – тоже шутер и еще более похожа на реальные батальные сражения с использованием элементов военной тактики и стратегии (по крайней мере, первая часть, где идет война между Северной Кореей и США). Она бы тоже попала под запрет, хотя она еще менее жестока и даже практически не содержит нецензурных слов.

Однако в игре *The Last of Us* («Последние из нас»), где стрельбы вообще нет, по сюжету 50-летний бродяга и маленькая девочка должны отрубать мутировавшие в грибы головы апокалиптическим зомби-людоедам, а потом копать в их грибоподобных мозгах, и уровень жестокости в этой игре на несколько порядков выше, чем в *Battlefield*. В замедленных роликах нам показывают всякие ужасы, например, как зомбаки рвут шеи главному герою и девочке и едят их, отрывая конечности и медленно смакуя. Эта *The Last of Us*, скорее всего, осталась бы у нас в продаже, поскольку там не учат реальному ходу боевых операций, не стреляют, не целятся: ни люди в зомби, ни зомби в людей.

А уж *Postal*, *Carmageddon* и *Quarantine*, где виртуальных людей можно расчленять тесаками, давить покрывками, поджигать из огнеметов, пытать электрошоком, – точно не шутеры и не попадут под запрет на «стрелялки» никогда.

Так что же? Уменьшат ли законодательные инициативы, подобные предложенной депутатом СР и председателем НАК, культ геймерского насилия в России? Не будет ли подобная мера простым переименованием вещей и перекладыванием проблемы с одной головы на другую, «завдвижением» проблемы в долгий ящик, «засовыванием» ее в темный и глубокий мешок, что обычно и любят делать в Госдуме?

В декабре 2010 года российский парламент принял закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», направленный на защиту детей от информации, распространение которой может причинить вред психическому здоровью несовершеннолетних. Закон в числе прочего предусматривал запрет распространения среди детей информации, обосновывающей или оправдывающей допустимость насилия и (или) жестокости либо побуждающей осуществление насильственных действий по отношению к людям или животным. Однако ст. 23 Закона предусматривала, что данный Закон вступит в силу лишь с 1 сентября 2012 года. Прошло уже более чем два года с данной даты, но воз и ныне там; никаких реальных шагов в соответствии с этим законом предпринято не было, количество избыточных жестокостью видеоигр на полках магазинов нисколько не уменьшилось, наоборот, оно в несколько раз возросло по сравнению с 2012 годом. Опять-таки закон не смогли применить в реальной жизни из-за нечеткости и размытости формулировок и определений, и продавцы игр смогли в судебном порядке отстоять свое право на их неконтролируемое распространение.

Видеоигры более опасны для образования социальных девиаций, чем фильмы, именно благодаря тому, что человек участвует в них активно, способен принимать решения, влиять на ход событий в игре, изменять игровой мир, в то время как при просмотре ТВ-программы или фильма зритель пассивен и всего лишь «поглощает» заложенный в программу или фильм агрессивный посыл авторов.

Чтобы подробнее разобраться в проблеме связи видеоигр и психических, а так-

же социальных девиаций, думаю, нелишним будет вкратце окинуть взглядом историю развития игр.

С бумаги разработчики игр вначале перевели свои продукты на уровень кассетных видеоигр для приставок типа Sega (70-е–80-е годы). Затем появились консольные дисковые игры, позволяющие загружать в миллионы раз большее содержание (90-е годы). И примерно в то же время невероятно развились игры, предназначенные непосредственно для использования на персональном компьютере (PC-игры), которые совершили революционный прорыв в объемах потребления игровой продукции [8]. В данной статье под выражением «компьютерные игры» предлагаю для упрощения терминологии понимать большую часть современных игр:

PC-игры, игры для приставок XBOX 360 и PS3 (две последние группы относятся к консольным играм).

Может показаться, что проблема видеоигр не выходит за рамки детской психологии и педагогики, однако это будет очень серьезным заблуждением для ситуации с играми в современности. Возрастной состав геймеров и игровых фанатов претерпел кардинальные изменения с начала 80-х, когда появился этот жанр. Если на заре компьютерных и приставочных технологий потребителями продукции игровой индустрии действительно являлись дети и подростки, то сейчас основными ludomani (т. е. зависимыми от игры, игроманами) являются совершеннолетние. Таблица 1, приведенная ниже, помогает прояснить ситуацию более детально.

Таблица 1

Возрастной состав активных компьютерных игроков, % от общего числа потребителей игровой продукции. Данные взяты из работы Кинга и Борланда [9]. Респонденты – жители США. Общее число респондентов более 100 000 чел. за каждый год

Год	Школьники, 6–12 лет	Школьники, 13–19 лет	Учащиеся колледжей и университетов, 20–26 лет	Люди 27–40 лет	Люди старше 40 лет
1985	31	58	7	4	–
1995	17	41	34	6	2
2000	22	26	37	12	3
2003	3	17	39	36	5

Эти данные сами по себе способны произвести впечатление – таблица имеет диагональный вид. В 1980-е годы видеоигры оставались еще уделом школьников, пусть даже с уклоном в сторону старшеклассников. В начале 1990-х наметился явный рост играющих студентов вузов, однако взрослых геймеров оставалось достаточно мало. Через 5 лет, в 2000 году, налицо явный сдвиг в сторону совершеннолетних потребителей видеоигр. Теперь уже они, а

вовсе не школьники, являются доминирующей группой!

Очевиден также рост числа закончивших вузы игровых фанатов. Наконец, 2003 год расставляет все совершенно по-другому. Вглядитесь в цифры: более 3/4 вовлеченных в активное потребление игр людей – это совершеннолетние, при этом более 1/3 – это совершенно взрослые люди, закончившие вузы специалисты! Более 1/3 – студенты, и лишь отно-

сительно небольшой процент составляют в этой среде дети.

Неужели дети стали играть меньше? Во-все нет, просто больше играть стали взрослые. Что касается подростков, то социологические данные внушают страх: 90 % учащихся средних школ в США (40 миллионов подростков 8–18 лет) проходят в том или ином возрасте через сильнейшую зависимость от видеоигр [6, р. 9]. Если, как утверждает медицинская статистика, 8,5 % игроков обладают сильной патологической зависимостью, то в Америке 3 миллиона подростков остро нуждаются в профессиональной психологической и медицинской помощи.

Еще более впечатляющими эти данные станут, если мы учтем процент ответивших «да» на вопрос, являются ли они активными геймерами (подразумевается игра более четырех дней в неделю в течение хотя бы четырех часов каждый «игровой» день) (см. табл. 2).

Таблица 2

Активные игроки, % от числа опрошенных. Респонденты – жители США, дети и трудоспособные непенсионного возраста (6–60 лет). Общее число респондентов блиц-опроса, рассылаемого по почте, – более 1 000 000 чел. за каждый год [9]

Год	Процент игроков
1985	7
1995	13
2000	25
2003	46

Итак, около половины из отобранного наугад миллиона американцев – геймеры, независимо от пола, возраста и культурных стереотипов! Треть из них – состоявшиеся люди, закончившие обучение в колледже.

Эти взрослые проводят за компьютерными играми более 15 часов в неделю (это составляет почти два рабочих дня). Для Евросоюза, стран Британского Содружества и России цифры не столь удручающие, однако, далеко не многообещающие [14]. Ситуация в странах Юго-Восточной Азии столь же серьезна [4, 7].

Много ли геймеров в России? Официальная статистика не ведется, но есть основания предполагать, что много: более трети среди взрослых (студентов и закончивших вузы) и более двух третей от всех учащихся школ.

Самым популярным направлением игровых развлечений в нашей стране являются казуальные и социальные проекты. Это всевозможные фермы, коих развелось невероятное количество в социальных сетях вроде «ВКонтакте» и «Одноклассники». Более 45 миллионов человек ежедневно проводят время в этих играх. Второе место занимают игры для PC, которым отдают предпочтение 34 миллиона игроков. Третье место – это онлайн-мультиплеерные игры ММО, которыми увлекаются чуть более 27 миллионов человек.

Люди в 2010-е подсаживаются на иглу-игру в прямом смысле тотально: человек просыпается, бежит к компьютеру, перед монитором глотает завтрак всухомятку, едет на работу, попутно играя на электронном переносном устройстве и рискуя слететь с перрона под колеса поезду. На работе ему подумать бы про службу и интересы компании, но он, чуть выдается пауза, продолжает тетрисы, гонки, виртуальный футбол и стрелялки-убивалки! После работы вновь смартфон, вечер дома проводится за экраном, в два-три ночи человек падает обессиленный и изможденный в кровать, но и тут его ждет коварный электронный друг. Еще

полчаса-час игромании – и короткий сон с кошмарами-образами из игры, не приносящий отдыха. А там – повторение вчера пройденного. Воистину бедный этот человек! Он в прямом смысле поработился вещественным началам века сего.

Удивительно, но тотальному распространению видеоигр способствует и замечательный симбиоз их разработчиков и компаний, производящих компьютерное «железо». Этот феномен проявляется в том, что развитие компьютерной техники в XXI веке преимущественно ориентируется на игры, а развитие игр, в свою очередь, получает толчок от появления более совершенных и быстрых чипов.

Все указанное заставляет по-новому взглянуть на проблему компьютерных игр, которые, оказывается, теперь, в постмодернистскую эру, являются достоянием и взрослых, и детей. Рядового покупателя не интересует, сколько операций в секунду выполняет процессор, есть ли у него функции виртуализации и прочие важные детали, ему важно, насколько быстро можно убивать виртуальных врагов в видеоиграх.

Специалисты АРА утверждают, что лудомания дает свои плоды даже быстрее, чем любая другая аддиктивность: табакокурение, наркотики, алкоголь, токсикомания, эротомания. В среднем требуется не более нескольких месяцев для ее формирования. Чем дольше длится процесс игры, тем играющий меньше реагирует на внешние раздражители.

Необходимость отправлять физиологические потребности подменяется необходимостью как можно большего числа виртуальных убийств в пространстве игры, а сознание геймера перестает слышать естественные сигналы организма. В результате происходят дисфункция сердечно-сосуди-

стой системы, истощение организма, потеря сознания и омертвление тканей. Высок риск наступления инфаркта миокарда. Таким образом, например, умер несовершеннолетний таец Танет Соммои, переиграв в Counter Strike. Два 17-летних китайца были найдены мертвыми в центре развлечений в гонконгском районе Йюен Лонг, проиграв ночь напролет в Diablo II. Произошедшее получило широкую огласку, потому что случилось в интернет-кафе. Подобных случаев множество, и отличаются они лишь причиной смерти (чаще всего это кровоизлияние в мозг и инфаркт) и местом действия.

Кроме описанного физиологического и психологического измерений девиации поведения/состояния геймера, безусловно, существует не менее, а иногда даже и более важное измерение. Это – измерение мифов игрового пространства, измерение мифотворчества создателей игр. Нужно понять, какие мифы управляют внутренним миром геймеров в виртуальном пространстве, порожденном создателями видеоигр. Исследование мифологического измерения видеоигр поможет лучше понять связь игр и социальных и психических девиаций геймеров, развитие в геймере социопатии, жестокости, садизма, фобий, пизофрении и прочих психических отклонений, проявлений противоправного поведения. Мы проанализируем основные мифологии, созданные игровыми мирами, и покажем, что прочная зависимость от видеоигр формируется в основном жизнеспособностью и успешностью этих мифологий.

Симуляция жизни

По большому счету знаки, транслируемые РС-играми, – не что иное, как симулякры. В данном случае под «симулякрым»

я предлагаю понимать не просто копию никогда не существовавшего предмета, как это делает Бодрийяр [3], но, скорее, определить симулякр в делезовском смысле как систему, в которой отличные друг от друга смыслы соотносятся друг с другом именно посредством своего различия. При этом важно, что в симулякрах отсутствуют как первоначальная, доопытная идентичность с реальностью (она может открыться, а может и не открыться *a posteriori*), так и внутреннее подобие [5]. Симулякр же, как известно, не скрывает истину, а сам является той истиной, что скрывать, собственно, нечего. За ним – либо пустота, либо нечто втягивающее в себя смыслы – своего рода «черная дыра» знаково-символического обмена.

Существует огромная пропасть между сюжетом игры и киноленты, гораздо большая, чем между сюжетом фильма и книги. В фильме зритель всегда помещается в ситуацию моральной свободы – он соперничает одним героям и не одобряет других. Ему близок или далек сам сюжет и то, как его преподносят сценарист и режиссер. Ему кажется убедительной либо наоборот игра актеров. Он контролирует свой этический выбор собственной совестью. Большинство современных РС-игр сконструированы таким образом, что они лишают человека возможности полноценно использовать в процессе игры свою высшую моральную инстанцию – совесть. У него отнимается право выбора кому сочувствовать, а кого – ненавидеть. Выбор уже сделан за него и вместо него. Например, в космической игре Space Force («Космический отряд») герой до половины игры воюет за Федерацию, но потом немедленно переходит на сторону повстанцев и начинает сбивать корабли Федерации, с которыми летал бок

о бок час назад. То, что в жизни это – просто предательство, разработчика игры не интересует.

В игре симулируется сюжет, именно *симулируется*, а не просто рисуется в карикатурном ключе, поскольку в нем нет референтов на реальный мир, поскольку отсутствует свобода морального выбора, без которой немыслима реальная жизнь любого человека. За игрока уже давно все решено – сюжет линейен, по терминологии геймеров. Сколько бы компания-разработчик не постулировала «нелинейные финалы, зависящие от свободного выбора игрока», все финалы однотипны и навязаны игроку чужой волей. Примеров этому предостаточно. Приведу лишь один из наиболее любопытных. Mass Effect («Масс-эффект») – трилогия, в которой игрок за 300 часов игры принимает далеко не мало сюжетных решений. В финале его ждет десять концов, смысл которых полностью тождествен.

Бегство от реальности

Пристрастие к видеоиграм закрадывается в человека быстро и незаметно, и вы принадлежите игре полностью, лишь только она в вас заберется. Для многих детей и взрослых видеоигры являются способом избежать жизни в реальном мире, где родители, друзья или обстоятельства заставляют или побуждают их выделиться. В реальной жизни со всех сторон мы стиснуты ожиданиями других. Дети должны закончить работу по дому и выполнение домашнего задания, и многие из них признают потребность преуспеть в школе и правильность требований, которые это сопровождают. Как видим, сегодня множество подростков обращается к альтернативным цифровым мирам, чтобы скрыться в них, убегая от проблем реальности. Но от реального мира

бегут не только юные геймеры. Взрослые с проблемами в отношениях, неоплаченными счетами, конфликтами, нуждающимися в скором разрешении, и неудачами и трудностями на работе также имеют дело с прищипкой видеогр. Игры в этом случае становятся быстрыми «заплатками» всех жизненных прорех, при этом делают из геймеров социопатов.

Как правило, взрослые люди, которые играют в видеогры, неглупы и любят решать сложные задачи и головоломки, поставленные перед ними. Они соблазняются получением быстрых достижений в видеогре вместо того, чтобы иметь дело со своими жизненными проблемами, где решение подчас практически не маячит даже у горизонта. На решение жизненной проблемы может уйти десять лет, а на победу в игре – десять часов. Кроме того, видеогры – привилегированный выбор развлечения во время экономического спада или кризиса. Поскольку видеогры относительно недороги (особенно по сравнению с походом в ресторан, посещением театра или кино, поездкой куда-нибудь на каникулы или в отпуск), они представляют дешевый источник развлечения людям, желающим погрузиться куда-либо из реальности и отдохнуть от своих повседневных проблем. Я имею в виду, конечно, пиратские версии игр, где геймеру необходимо всего лишь оплатить доступ в Интернет и поставить торрент-клиент. Лицензионные игры весьма дороги и могут съесть огромный кусок бюджета. К примеру, рядовая игра на полках лицензированных магазинов в Москве стоит порядка 700–900 рублей. За «золотые», «тотальные», «коллекционные» издания, сиквелы и приквелы в одной упаковке будьте готовы выложить уже сумму порядка 3000–6000 руб.

К сожалению, видеогры – удобное, хотя и крайне вредное средство утешения детей, цифровые соски-пустышки. Разместите ребенка перед соблазнительной видеогрой, и ребенок занят в течение многих часов. Он не кричит, ничего не требует, не капризничает, не пристает к мамаше, не носится как метеор по дому. Взрослые, использующие видеогры в качестве нянь, поощряют вид деятельности своих детей, который приведет к будущей склонности к игре, а возможно, и патологической лудомании. Также велика вероятность развития у ребенка социопатии.

Обычно родители стараются оградить своих чад от наркотиков, алкоголя, курения и азартных игр – традиционных пагубных пристрастий – и дают неограниченный доступ к компьютерным играм, что приводит подчас к пристрастию, сопоставимому по силе с тем, от чего родители пытались уберечь ребенка. С фатальной неизбежностью тяга к игре превращается в недостаток детей, губительную склонность, дурной и нехитрый простейший способ бегства от неприятных и жестоких фактов, с которыми они сталкиваются в повседневной жизни.

Если близко воробей, мы готовим пушку...

Помню, как я был поражен одним случаем лет десять назад. Я стоял на остановке автобуса с молодым человеком, моим сверстником. Внезапно из-за поворота на большой скорости с визгом покрышек вырулила легковая машина. Это было очень неожиданно, поэтому я даже вздрогнул, но с человеком, стоявшим рядом, произошло невообразимое. Он молниеносно изменился в лице, побелел как полотно, инстинктивно бросился на землю и, сложив руки в виде ружья, направил их на маши-

ну, вызвавшую переполох. После этого ему стало очень неудобно и он был вынужден признаться, что он – заядлый геймер. Главное – то, что он сделал, было ему неподконтрольно, рефлексивно.

Самая чудовищная этическая симуляция, доходящая подчас до гротескных уровней, и одновременно наиболее примитивные сюжеты наблюдаются в аркадах – играх, в которых геймплей похож на дротик, запущенный с огромной скоростью в мишень. Когда я был ребенком, именно такие игры в нашей среде любили называть «стрелялками». Главное в аркаде-стрелялке – быстрота реакции и частота нажатия на кнопки. Аркада – главный жанр приставочных и консольных игр – и раньше реже встречалась в настоящем РС-варианте. В играх данного жанра игрок и мораль разведены настолько, насколько это вообще возможно, поскольку процесс игры вынесен за пределы измерения совести – там не нужно принимать никаких решений, главное – собирать артефакты, набирать скиллоунты (от англ. *skill points* – очки навыков / мастерства) и экспириенс (от англ. *experience* – опыт), а также поражать цели, перемещаясь от одного чекпойнта (от англ. *check point* – контрольная точка) к другому.

Аркады зародились в 1980-е годы как стрельба по уткам и иным мишеням, прыжки по платформам над шипами, складывание законченных линий в «Тетрисе» и драки каратистов, в которые подростки играли на ТВ-приставках со знаком слона. Они примитивны, ограничены, плоски. Но они важны тем, что в последние годы наблюдается странная тенденция разработчиков превращать в аркады игры совершенно других жанров и доводить до примитивизма изначально вроде бы неплюские сюжеты. Например, в аркады выродились

практически все современные симуляторы – авиа-, авто-, космические и т. п. Все отходит на второй план: зачем, куда ты летишь / идешь / едешь, какие у тебя задачи и цели. Главное – заряжать пулеметы, дробовики, лазерные пушки и ракетницы и поливать шквалом огня все, что движется, а что уже не движется – добивать контрольными выстрелами.

Tom Clancy's Hawks («Ястребы Тома Клэнси») по проекту разрабатывающей данную игру студии должен был быть авиасимулятором, но стал чистой воды аркадой. Игроку уже даже не нужно взлетать с аэродрома, игра начинается в момент полета. Необходимо просто сбросить бомбы / запустить ракеты / пострелять из пулеметов, получить очки и перейти на новый уровень. Вихрь сюжетных осколков в игре выметает из сознания обрывки историй из романов Тома Клэнси: то мы бомбим бункер аль-Каеды, то тренируемся над Абердином в Шотландии. В следующую секунду мы над Сомали отслеживаем пиратов, а через мгновение сбиваем бомбардировщики над Кавказом. В аркаде главное – не дать человеку сосредоточиться, осмыслить происходящее на экране, сделать действительно этический выбор. Надо всего лишь жать до боли в пальцах на кнопки.

Fallout 3 («Фоллаут 3») и Fallout New Vegas («Фоллаут Новый Вегас»), изданные компанией Bethesda Softworks, стали настоящим переворотом в жанре трехмерных ролевых игр. Неординарный сюжет, огромные пространства для путешествий без границ, тысячи персонажей для общения в игре, а самое главное – повод геймерам задуматься о том, что может ожидать человечество в случае ядерной войны, – все это было ими встречено весьма вяло. Игры показались слишком слож-

ными для игровой общественности, поскольку они были неаркадными и там приходилось думать. Фанаты стали подавать все более громкие голоса в знак протеста, и маркетинговый отдел Bethesda не остался к ним глух. В 2011 году компания заказала малоизвестной игровой студии inXile Entertainment «урезать» Fallout до состояния крайне примитивной шутерной аркады, так на свет появился монстр RAGE («Ярость»). Что хотели, то и получили. Некий герой, за которого играет пользователь, остается полным анонимом, в игре даже нет возможности взглянуть на него со стороны. Главное – у него жуткого вида ручная автоматическая пушка, из которой он может сметать всех и вся на своем пути. Весь смысл игры свелся к выполнению заданий всевозможных заказчиков «пойди и убей». И игрок (вернее, его персонаж) покорно «идет и убивает». Первое задание: «Вот те нехорошие люди перегородили нам дорогу. Разберись». Конечно, вы уже догадались, как нужно «разобраться», других способов попросту нет. Разве это – не в чистом виде культивирование в игроке жестокости и антисоциальной агрессии с помощью мифологии вседозволенности?

Рядом с RAGE могут встать не менее достойные представители американской масс-культуры: трехкопеечные боевики девяностых и игры в стиле Postal 2, в которых убийство на экране происходит *только* ради самого процесса убивания, без мотивов, целей, планов, фабулы... Всем правит миф о всесиле геймера, которому подвластны и жизнь, и смерть окружающих! В ресторан врываюся люди и из автоматов начинают расстреливать всех присутствующих гостей. Некий «Чувак» (*Dude*) встает спозаранку, надевает дождевик, хватает автомат и принимается стрелять во всех без разбора:

в детей, полицейских, собак, женщин и даже страусов. Разработчики млеют от активного внимания прессы, делают непристойные жесты в адрес ненавистников и грозятся выпустить сиквелы.

При этом Министерство культуры РФ сладко спит на лаврах, проведя ряд выставок и открыв ряд экспозиций, а Владимир Ростиславович Мединский ограничивается тем, что запрещает играть в видеоигры своим детям. Я не критикую министерство за его просветительскую деятельность, а г-на Мединского – как отца. Просто, как сказал Христос, и то надлежало делать, и сего не оставлять.

Как все это может сказаться на социализации игрока? Не сделает ли это его абсолютно асоциальной личностью, законченным социопатом, совершившим окончательный побег из реального мира в виртуальность? Ведь в мире игры он привык все проблемы решать с помощью стволов. Хорошо известен постбоевой синдром, когда бывшие военные – участники боевых действий – не могут адаптироваться в мирное время после прихода из зоны боевых действий. Так было и в России, и в Америке после Чечни, Афганистана, Вьетнама, Кореи, Ирака. Так было даже после Великой Отечественной войны, хотя тогда такие случаи замалчивались и утаивались. Люди – жертвы синдрома – проявляют высокий уровень агрессивности к мирным жителям и часто становятся участниками уличных разборок с применением огнестрельного оружия или входят в группы организованной преступности. Игры-стрелялки, по сути, продуцируют постбоевой синдром в массовом масштабе.

Жестокость, агрессия, вымещение накопившейся за день злобы, возможность в буквальном смысле разорвать виртуальных

врагов в ключья – вот этический подтекст шутеров. Убийство, поощрение убийства или лицемерие убийства не оставляют поклонника стрелялки ни на минуту.

Игры, принесшие их создателям и дистрибьютерам мировую известность, – знаменитые Doom («Дум»), Quake («Квейк»), Duke Nukem («Дюк Ньюкем»), Heretic («Еретики»), Unreal («Нереальное») – уже в девяностые годы положили начало волне шутерного ажиотажа, в современности выродившегося в таких гигантов игровой индустрии, как F.E.A.R. («С.Т.Р.А.Х»), Half-Life («Полураспад»), S.T.A.L.K.E.R. («С.Т.А.Л.К.Е.Р.»), Battlefield («Поле боя») и Call of Duty («Долг службы»). Как говорят миллионы фанатов по всему земному шару, если в игре не надо никого убивать, она просто скучна. Шутеры дают возможность геймерам выплескивать эмоции, но и делают их крайне уязвимыми в преподносимых реальной жизнью ситуациях, когда эмоции нужно контролировать.

Отсутствие мотивации

Для многих взрослых и детей, которые стараются побороть в себе склонность к видеиграм, отсутствие истинной цели в жизни является ключевым фактором того, почему они продолжают цепляться за порочную привычку [16]. В реальной жизни у них нет сильной и устойчивой мотивации сделать то-то и то-то. Игра, в которую они собираются играть, предоставляет некоторое кажущееся ощущение цели, миф полезности, будь это бродяжничество по огромным неизведанным площадям, чтобы найти волшебный пункт; поиск и уничтожение террористов; жизнь в виртуальном мире с идеальным виртуальным любовным партнером; продолжение карьеры, о которой всю жизнь мечтал; цифровое фермер-

ство или освобождение подземелья от затаившегося там зла и последующий возврат за вознаграждением.

Эта вымышленная система поощрений и наград в виртуальной реальности позволяет человеку чувствовать себя хорошо, комфортно, уверенно. Геймеры, выполняющие поиски и решающие определенные навязанные игровым сюжетом задачи, чувствуют волнение, ощущение успеха или приятную усталость от выполненной «работы» из-за биохимических изменений в мозге, в результате которых высвобождаются нейромедиаторы, управляющие секрецией гормонов, таких как серотонин, адреналин и норадреналин, которые ускоряют сердечный ритм, повышают артериальное давление и вызывают излишнюю потливость.

Трудно в связи с этим не вспомнить Гегеля с его знаменитой фразой «Некоторые люди возбуждение принимают за вдохновение, напряжение – за работу, а усталость – за результат». Геймеры действительно такие: они распалены виртуальными похождениями, а думают, что творят; они напрягают свой ум, стараясь пересилить соперника, но им кажется, что они честно трудятся; они устают от игры до полусмерти, а уверены, что добились в жизни важной цели!

Однако, несмотря на улыбку сквозь слезы, приходится констатировать, что люди, лишенные цели в жизни, находящиеся в состоянии кризиса, предавшиеся унынию, люди, временно «выбитые из седла», становятся жертвой синдрома виртуальных достижений, мифологии виртуальной пользы. Человек, получающий в реальности пару десятков тысяч рублей (например, работник Российской академии наук или системы образования), в виртуальном мире

может быть хозяином межгалактической империи и располагать сотнями миллиардов виртуальных «кредитов». Отвергнутый в жизни воздыхатель становится желанным любовником, по которому убиваются многие в мире игры. Не отличающийся здоровьем и крепким телосложением в игровом пространстве преобразуется в Геркулеса и Ивана Поддубного.

Мир игры приносит успокоение и мифическую реальность, которой для многих оказывается достаточно.

Герой нашего времени

Раньше, на заре эпохи видеоигр, герои, за которых действовал игрок, были положительно окрашенными социальными личностями: солдат, преданный своей стране; спецназовец, срывающий планы террористов по уничтожению планеты; жертвующий жизнью спаситель мира от метеорита или просто честно выполняющий свой долг работника, такой как учитель, моряк, пилот самолета. Сейчас картина разнообразилась, так что геймерам играть стало нескучно.

Герой нашего времени, прообраз игрока, сидящего за консолью / монитором, – зачастую аморальная и асоциальная личность, вобравшая в себя различные пороки человечества. В умеренных вариантах герой-протагонист, в общем, нейтрален с точки зрения морали, но может совершать всевозможные нехорошие поступки. В крайних вариантах он – преступник, которому по американским законам грозит до тысячи лет тюрьмы или высшая мера наказания.

В играх есть некая этическая шкала поступков, окрашивающая в разные тона мифологию героизации. Например, *Dragon Age* («Век Драконов») или *Mass Effect* –

есть «плохие» и «хорошие» варианты поступков / реплик. Выбирая «хорошую» (голубую) фразу на мониторе, мы «прокачиваем» «геройство», «героизм» персонажа, что выражается в удлиняющейся голубой полоске рядом с его портретом. Выбирая «плохой» (красный) вариант развития событий, мы делаем из него «отступника» («ренегата»).

Каков же собирательный портрет героя современных игр? Каковы составляющие части мифа героизма?

Для начала герой – **вор**. Воровство, на которое так и подбивает нас игровая вселенная, распространено в игровых мирах повсеместно. Во вселенных *Fallout* или *Elder Scrolls* («Свитки мудрецов») по сюжету игры всегда требуется вспомогательная вещь: наподобие бутылок с водой или кока-колой, тривиальной еды, боекомплектов к оружию, артефактов, амулетов, зелий и всего прочего в том же роде, чтобы герой «держался на плаву». Он может это купить / сварить / изготовить. Но к чему все сложности, когда можно просто взять то, что плохо лежит? При этом если нас за воровством никто не застукал, то мы – безнаказанные молодцы, которых в будущем точно не заподозрят. Если нас «засекли», мы можем убить свидетеля, тогда мы опять выходим сухими из воды. Вполне допустим вариант грабежа и разбоя, когда мы врываемся в магазин, расстреливаем продавцов, охрану и посетителей, а затем берем по праву все необходимое. Иногда помогает тихий взлом замков с помощью отмычки. Воровство на любой вкус и цвет!

К воровству близко **пиратство**, изучить основу которого нам помогают игры студии Egosoft, воссоздающие Вселенную *X: X3 Terran Conflict* («Земной конфликт»), *Reunion* («Воссоединение») и *Albion Prelude*

(«Прелюдия Альбиона»). Зачем бороться с сомалийскими пиратами, если мы и наши дети вместе учимся идее, что пиратство – самый легкий способ заработка, на примере данных игр?

Далее наш герой **лихач** и **хулиган**. Езда без правил и хулиганство – мир Need for Speed («Жажда скорости»), Watch Dogs («Сторожевые псы») и современной российской действительности. Возможно, именно поэтому данные игры стали популярными в России. Лихачество на максимальной скорости, стритрейтерство, «подрезание» машин, сбивание фонарных столбов, сокрушение уличных кафе и скамеек с отдыхающими на них людьми облекаются в романтическую форму героизма и «крутости», равно как и полностью хулиганские действия по подрыву бензозаправок, рассыпанию бревен по магистрали и протараниванию полицейских машин. По мере увеличения беспардонности водилы растут его престиж, стволы, богатство и гаражи, в которые поступают все новые авто, на которых можно хулиганить и устраивать лобовые столкновения, сколько душа пожелает.

Наш герой – также **лжец, обманщик и предатель**. Ложь, обман, клятвопреступление и предательство – постоянные лейтмотивы Dragon Age, Oblivion («Обливион»), Watch Dogs и Mass Effect. Главная мораль этих игр – дружи с персонажем, пока он тебе необходим для достижения твоих тайных целей, а потом ты можешь бессовестно его подставить, оболгать, бросить, очернить, посадить за решетку или просто убить (в просторечии – «кинуть»). Потребительское отношение к человеку – вот сильный этический посыл данных игр.

Наш персонаж **сквернослов**. Язык общения героя – немаловажная часть ауди-

ального пространства игры. Сейчас практически невозможно встретить ни одной игры, в которой герой не ругался бы черными и матерными словами – вернее, даже не ругался матом, а матом разговаривал. Уже не улица, а компьютерная игра начинает приучать детей к изощренной матерщине.

Следующий шаг на пути развращения героя – **мафиози-разбойник** в Мафия II. Начинаем мы в качестве уличного урки, но с помощью подстав, подлога и мошенничества пробираемся в крестные отцы американской мафии. Выполнение заданий мафии по киднэпшину и перерезыванию глоток становится рядовым достаточно быстро и не идет ни в какое сравнение с интригой разрабатываемого плана по достижению вершин мафиозной организации и свержению ее лидеров. Поиграйте в Мафию II – и вы будете прекрасно осведомлены, как из шестерки выслужиться в тузы мафиозного мира.

Однако абсолютно лидирует по аморальности, безусловно, Grand Theft Auto – игра, заставившая восьмилетнего ребенка хладнокровно и с особым садизмом убить свою 90-летнюю няню. Это, пожалуй, квинтэссенция всей грязи и пошлости, которую разработчикам удалось собрать, и одновременно самая популярная игра человечества на данное время, если принять во внимание статистические данные. Новые игры в серии следуют друг за другом непрерывно – настолько игра коммерчески востребована.

Хлеба и зрелищ!

Так кричала римская чернь, требуя крови на арене гладиаторов. Так в душе кричат геймеры нашего времени, желая крови на экране. Любые омерзительные и отталки-

вающие антиэстетические мечтания воплощаются теперь в видеоиграх. Вызывающие у нормального человека мурашки зрелища предстают жадному взору игроков, отыскивающих все новые средства разогреть свою нервную систему, уже привыкшую к стрельбе и рубке ножами и мечами направо-налево. Антиэстетика крови – доминирующая тема в большей степени даже не шутеров, а экшенов. Переосмыляется сама эстетика: отталкивающих картин в играх становится все больше и больше, и они уже не вызывают во многих прежнего натурального ужаса, возникает мифология антиэстетичности.

Геймера засасывает водоворот крови. Так и вспоминаются слова из Апокалипсиса: «...и потекла кровь из точила даже до уз конских». Это F.E.A.R., Metro 2033, Blood («Кровь»), Condemned («Проклятый»), Killzone («Зона убийства»), Half-Life («Полураспад»), The Last of Us, Call of Duty («Долг службы»), Dead Island («Мертвый остров»), Halo («Гало»), Left 4 Dead («Оставленный умирать»), Darkness II («Тьма II») и многие другие игры.

Другой лейтмотив антиэстетики нынешних видеоигр – миф перверсий, многочисленных извращений. В мире Fallout можно научиться каннибализму, трансвестизму, садизму и некрофилии буквально на каждом шагу. Стоит отойти чуть в сторону – и вот мы свидетели лотереи, которую солдаты Легиона устраивают в деревне. Победитель лотереи отпускается на свободу, но перед этим он должен надыхаться гарью от сожженных тел его товарищей. Заглянув в другой уголок этого мира, находим секту вампиров, высасывающих из младенцев кровь. Еще чуть дальше – каннибалы, изготавливающие пашлык из человечины. А повсюду еще и просто

разгуливают головорезы, отлавливающие прохожих, изготавливающие из них «кровавые сетки» и продающие их затем мутантам. Наиболее утонченное извращение-развлечение Fallout 3 – зарядить невзорвавшуюся мегатонную атомную бомбу по совету некоего хлыща в пижонском костюме, а потом, сидя на балконе дорожного отеля и попивая шампанское в обществе проституток, взорвать ее, обрекая на смерть тысячи людей и наблюдая, как постояльцы-тунеядцы будут вопить от восторга и рукоплескать вам как ангелу Апокалипсиса.

Ужасы – еще одна составляющая игр, будоражащая кровь геймеров, которым все остальное уже приелось. Мифология страха разогревает нервы игрокам, когда другие средства отстают. Чтобы усилить эффект воздействия на психику геймера, разработчики таких игр советуют играть в них ночью в полной темноте и включать при этом наушники на полную громкость. В этих играх протагонист игрока выступает уже не палачом или суперменом, а затравленной жертвой, удирающей без оглядки от многочисленных и разнообразных монстров, внезапно появляющихся из темноты под жуткие звуки. У фанатов ужастиков свой список: F.E.A.R., Cry of Fear («Крик страха»), Dead Space («Мертвое пространство»), Silent Hill («Молчаливый холм»), SCP Containment Breach («Нарушение режима содержания»), «Амнезия», Resident Evil («Резидентное зло»), Scare («Страх») и тому подобные хорроры. Обычно адептов ужасов прельщают именно панический ужас (реальный или самовнушенный), навеваемый этими играми и, соответственно, выбросы адреналина в кровь. «Повернутые» на хоррорах – по сути наиболее явные и очевидные токсикоманы.

Мистер и миссис Смит

Брэд Питт и Анджелина Джоли смотрелись в комедии «Мистер и миссис Смит» настолько хорошо, что зритель, глядя на них, забывал про изначальную неприглядность фабулы фильма, в котором главные герои – не спасители мира, не супермены и даже не brave морпехи, а наемные киллеры. Тема оказалась востребованной современным обществом, привыкшим лакомиться всякой умственной экзотической снедью и не довольствующимся уже обыденной эстетической картошкой, и видеоигры увидели небывалый доселе расцвет жанра «стелс» (от англ. *stealth* – невидимый).

Чем же этот жанр отличается от уже обсуждавшихся игр, главным лейтмотивом которых является убийство? Тем, что, как выразился создатель одного из эпических стелсов Hitman («Убийца»), убийство здесь возведено в ранг высокого искусства. Эти игры учат игрока премудростям бесшумного, тайного и тихого убийства десятками способов; эти игры в прямом смысле являются руководством начинающего наемного убийцы. Если Dishonored («Обесчещенный») – больше стелс-сказка с путешествиями по вымышленному миру, то Hitman: Absolution («Убийца: Искупление») – настоящий тренажер киллера в нашем реальном мире, симулятор заказного убийцы, притом симулятор высокопрофессиональный.

Специалисты Пентагона были шокированы тем [12], насколько в этой игре правдиво переданы тактические моменты нападения на жертву, подкрадывания, переоблачения, использования различных приемов уничтожения человека. Все стелсы исповедуют другую философию, чем шутеры, прямо противоположную: здесь не только не нужно убивать все движущееся ливнем пуль, тупо нажимая на курок, но это даже

наказывается самой игрой, и геймер получает отрицательные баллы.

В стелсах герой-протагонист может красться, лазить по крышам и стенам, цепляться за выступы зданий и скалы, прыгать, подтягиваться, маскироваться под рабочий персонал, вступать в рукопашную, переодеваться в другую одежду, теряться в толпе, надевать маски подобно Фантомасу, а самое главное – убивать жертву из-за угла, когда та ничего не подозревает. Максимальный балл геймер получит, если в виртуальном мире его киллерские действия никто не распознает, он тайно устранит всех жертв и выйдет сухим из воды, не выпустив ни единой лишней пули. Такие игры, как вышеупомянутые Hitman и Dishonored, а также серия Assassin's Creed («Кредо ассасина»), No one lives forever («Никто не живет вечно»), Mark of the Ninja («Метка ниндзи»), серия Tom Clancy's Splinter Cell («Третий Эшелон Тома Клэнси»), серия Metal Gear («Металлическое устройство») – яркие образцы подготовки будущего киллера-профи из обычного геймера.

Серия Hitman оставляет далеко позади себя своих конкурентов не только реалистичностью происходящего, но и ассортиментом способов, которыми можно отправить жертву на тот свет. Пуля из пистолета с глушителем, подрыв мины пулей из снайперки, ловкий бросок разделочного ножа или тесака, удавка, отравление супа рыбой фугу, сталкивание жертвы в машинное отделение или спихивание ее со скалы в море, включение газа в квартире, убийство током, подведенным к металлическому забору или раковине, сброс люстры / мешков / кронштейнов на голову, закладывание взрывного устройства в автомобиль, взятие в заложники, изменение дозы лекарства на летальную, расстановка капка-

нов, шприц с ядом, ссора людей, разлитие бензина с последующим поджогом – этим и другим премудростям уничтожения людей игра учит простаков, сидящих за экранами. Разгуливающие по улицам серийные убийцы уже не будут вызывать у нас такое удивление, если мы вспомним, как филигранно они оттачивали свое мастерство в играх-стелсах.

Любовь и голуби

Похоже, задумка 95 % современных игр – опозлать любовь до предела, преподнести ее как жуткую грязь и влить эту грязь в умы подростков. Давно прошли времена, когда виртуальный герой просто ходил и стрелял, теперь он еще и любит. Вот только любит он как-то слишком примитивно, грубо и извращенчески. Мифотворцы виртуальной любви предписывают геймерам попробовать все!

Видеоигры идут в ногу со временем: теперь герой может выбирать ориентацию и партнеров: быть геями, лесбиянками, бисексуалами, трансвеститами, зоофилами, ксенофилами, сторонниками групповухи в виртуальном мире не просто интересно, но и престижно, за что разработчики поощряют геймера все новыми перками, скиллами и очками экспириенса. Многие геймеры признаются, что их необыкновенно прельщает перспектива испытать в виртуальном мире то, чего они не могут позволить себе в мире реальном, например, частую смену пола. Все формы перверсий преподносятся в играх как норма поведения в реальном мире. Постоянство в отношениях высмеивается как анахронизм, институт брака изображается давно отжившим (чем не «Дивный новый мир» Олдоса Хаксли!).

Промискуитетное поведение становится стереотипным для героя-протагони-

ста, который меняет партнеров, как только увидит кого-то более физически привлекательного. Например, в канадской игре Mass Effect главный герой командор Шепард может закрутить сразу несколько романов, в Mass Effect 2 найти новый любовный интерес, а в Mass Effect 3 столкнуться друг с другом бывших партнеров из прошлых игр серии и понаблюдать за их разборками. Более того, попутно не грех сменить ориентацию, ведь доступно все: начиная от гетеросексуальных отношений до страсти к инопланетным рептилиям и амфибиям, от педерастии среди гуманоидов до волнующей возможности «объять вечность», т. е. иметь телесно-ментальное сношение сразу с тысячами азари. Более похоже на Sci-Fi порнолик, чем на видеоигру!

Вы носили шкуру Молоха и звезду бога вашего Ремфана!

Обсуждение этики PC-игр было бы явно неполным без рассмотрения религиозного послания, транслируемого ими напрямую в умы игроков. Мы сталкиваемся не просто с нерелигиозным миром, а с миром антирелигиозным (и противорелигиозным), оккультным, в котором проводятся попытки подорвать все ценности религиозной веры. Нам подсовывается мифология обожествления человека, девиз которой – «Человек сам себе бог!».

Впервые я был крайне поражен этому, еще учась в школе. Это было время, когда пацаны нашего возраста грезил первыми в истории игр трехмерными мирами Дума и Квейка. Мой друг зашел с диском новой модной игры опробовать ее на моем компьютере, поскольку у него самого компьютера дома не было. С диском Unreal («Нереальное») он принес номер журнала «Компьютерра», в котором был опубли-

кован развернутый обзор Unreal. Из него мы узнали, что должны были стать спасителями цивилизации культурных, но слабых существ Нали, поработанных кровавыми рептилоидами Скаарджами. Игру установили, начали играть. Вроде бы все было неплохо: присутствовали и настоящая трехмерная графика (а мы тогда еще не были избалованы реалистичностью игровой картинкой, создаваемой движком типа Cry Engine, в которой прорисовка игрового пространства почти не отличается от заснятого на камеру видео), и драйв, и сюжет, пока наши герои не добрались до местной «церкви».

Меня пробрало почти до костей: это была отвратительная пародия на христианский храм. «Церковь» венчал «крест» с распятым четырехруким монстром Нали (какая попытка поиздеваться над Христом и Его крестными страданиями!), в здании стояли пародии на кресты, статуи кощунственных копий Богородицы и апостолов, а также иконы, с которых вместо святых ликов смотрели бесовские морды. Хотя мой друг не обратил на это ни малейшего внимания и предлагал «рубиться дальше», я после этого случая крепко задумался над религиозным посланием игр как таковых.

В очень многих играх присутствует глумление над религиозными ценностями и святынями: христианскими, мусульманскими, иудейскими. Есть пародии на Голгофу, Мекку, Стену плача. Достаточно вспомнить, как в мире Fallout 3 на крестах наемники тренируют меткость стрельбы и силу удара ногами, а местный жрец приносит на алтарь полуразрушенной церкви жертвы в виде младенцев и предлагает «причаститься» их кровью. В Assassin's Creed III протагонист должен забраться на самый верх церкви и обязательно попрыгать на кресте, как пе-

тух; без этого продолжение игры становится просто невозможным. В Fallout New Vegas бывшие церкви становятся жилищами персонажей, жарящих на углях человечину и оправляющихся прямо в алтаре. Вместо иконостаса мутанты и кентавры вешают в церкви изувеченных, но еще живых людей.

Истины веры самым наглым образом перевираются. В World of Warcraft («Мир искусства войны»), Skyrim, Oblivion священники занимаются колдовством и магией, что ненавязчиво стирает в сознании игрока разницу между христианским священником и магом-шаманом. Верующие люди изображаются неудачниками, ни к чему не способными, а головорезы-тюремщики, публично декларирующие отказ от веры в Иисуса Христа, становятся героями (примерно как в фильмах о Риддике). Вместо цитат из Евангелия мы находим выдуманные фразы из выдуманных «священных» книг.

Яркий пример – уровень «Розвуд» в Hitman: Absolution. Когда Агент 47 приходит в церковный детский приют, он находит монахинь, медперсонал, детей, охранников и священников в буквальном смысле размазанными по стенам, полам и потолкам. Игрок становится свидетелем сцены, когда наемники Декстера насилуют оставшихся в живых монахинь перед статуей Девы Марии, а потом всаживают в них несколько десятков автоматных обойм, обрызгивая кровью и разорванной плотью жертв статую. И тут появляется наш наемный убийца, убивает злодеев, гордо смотрит на статую Девы Марии и ухмыляется. Мораль ясна: христианин слаб, он всегда забитая жертва, Бог не придет ему на помощь (а вообще, есть ли Бог?..). Зато киллер, восклицающий: «Здесь Бог не разберется, здесь разберусь я!», как средоточие демонической силы предстает непобедимым и всемогущим.

На стенах Розвудского приюта повсеместно расклеены изображения рыбы и Богородицы и некая фраза, якобы из Библии. Но если подойти и внимательно ее прочитать, то окажется, что это «цитата» из евангелия от некоего «Януса», вероятно двуликого. Что может быть нелепее?

Уровень «Когда святые атакуют» – очередная злонамеренная нападка датских разработчиков Hitman: Absolution на христианство. Группа тюремщиц стилизует женские католические монашеские одеяния под классические садо-мазо облачения и занимается тем, что под постоянные молитвы некоему «богу» и фразы «God save» (спаси, Господи!) издеваются над своими жертвами, насилуют и пытаются их, а потом убивают, истово крестясь и целуя распятия.

Оккультизм, магия, колдовство, чародейство – неизменные лейтмотивы доброй половины выходящих ныне игр (вспомним хотя бы пресловутую «Последнюю фантазию» с зашифрованным посланием о самоубийстве). Здесь герой напрямую сталкивается с заклинаниями демонов, изготовлением приворотных зелий, наведением порчи и всем демоническим ассортиментом, который даже приводить не хочется. Иногда он сам – главный колдун, например, протагонист в Скайриме и Обливионе, заклинающий драконов и монстров выкриками непонятных слов, от которых у него мутнеет в глазах, а монитор на мгновение становится темным. Иногда по сценарию герой должен пройти обряды посвящения в шаманы, когда в него вселяются полчища демонов, а герой начинает метаться по виртуальному миру, будучи одержимым.

Разврат и язычество идут рука об руку не только в реальной жизни, но и в играх: перед «занятиями любовью» герою рекомендуется выпивать увеличивающие по-

ловую силу зелья и снадобья, зажигать кадиланицы злым духам, чтобы «наслаждаться новыми эротическими переживаниями и непередаваемой силой экстаза» (Dragon Age: Origins, серия Witcher).

Магия вуду тоже не обойдена стороной. В дополнение к Фоллауту «Пойнт Лукаут» герой попадает в туманные болота Мэриленда, где ему предстоит поучаствовать в деятельности церкви сатаны, пройти тропой шаманов вуду и склониться перед главным злым духом в рабском поклоне, а также пройти обряд дьявольского «причастия» плодами запретного дерева.

Главное в «магических» играх – как можно большее число раз общаться с потусторонними силами, впадать в приступы одержимости нечистыми духами, чтобы увеличивать свой скилл «магия», который потом даст больше возможностей испепелять врагов молниями, выходящими из рук (почти как у сенатора Палпатина из «Звездных войн»), или давить их «кармой», или морозить ледяными стрелами, или заколдовать выкриками («Скайрим»). Также важно все время исповедовать верность «древним богам», которые могут дать герою неслыханную силу. Язычество и магия – две стороны одной неприглядной медали.

Как вариант, вполне допустимо поклонение самому себе – автоязычество, самоистуканство. Так, слоган игры God of War – «Теперь каждый может стать богом!». Главный герой Кратос (да, да, тот самый, который забавляется сразу с группой шлюх!) воскресает, выходит из Аида, убивает греческого бога войны Ареса и занимает место того на Олимпе, становясь сам новым богом войны. После этого «бог» становится еще более похотлив, ловит еще больше потаскух в подворотнях и добавляет к своему гарему Афродите, которая оказывается

почему-то бисексуалкой. Сцены «воскресения» «бога» Кратоса – не что иное, как глумливая пародия на Воскресение Иисуса.

В играх, с первого взгляда далеких от магических миров, все равно колдовство и общение с демонами занимают важную часть повествования. В «Масс-Эффекте» герой принимает участие в языческих обрядах «представителей других цивилизаций» (например, в «Масс-Эффект 3» на Тессии), а при разговорах о Боге пришельцы говорят нечто вроде «да, и у нас есть похожие легенды». В Dishonored герой попадает в потусторонний мир, где с ним начинает общаться некий невидимый дух. «Кто ты?» – спрашивает герой. «Я – тот, кто был, есть и грядет» – ответ духа, почти как в Апокалипсисе, когда Христос подобными словами отвечает Иоанну Богослову. Только вот в Dishonored дух явно не от Бога, поскольку он дает герою «сверхнаучные» предметы и «паранормальные» способности читать скрытые письма «древних богов» на «скрытых древних храмах», которые сравняли с землей «проклятые церковники».

Любопытна в этом контексте серия игр Diablo, даже в своем названии носящая имя извечного противника Господа (на ту же тему Dark Messiah of Might and Magic («Темный мессия меча и магии»)). Не могу забыть, как девочка шести-семи лет вымогала у отца консольный вариант Diablo II в магазине софта и игр. На его отказ она стала кричать на весь магазин громким голосом: «Хочу играть в дьявола!» и кататься по полу с эпилептической пеной у рта. Не правда ли, похоже на евангельский рассказ о бесноватом, которого нечистый дух с пеной повергал на землю и заставлял по ней кататься, бросаясь в огонь и в воду?

Бесспорно, широкое распространение в западном мире подобных игр отча-

сти объясняется девоцерковлением, секуляризацией и крайним ослаблением, подчас даже декларируемым отвержением религиозных ценностей на Западе. Попробуйте представить трудности компании-дистрибьютера с ввозом игры под названием «Шайтан» в Чечню или Иран!

Заключение

Этика видеоигр поражает своим нескрываемым цинизмом. Похоже, что путь геймера в виртуальном мире – отнюдь не путь самурая, чести и доблести, спасения слабых и наказания беззаконников. Это, скорее, путь Карлито – путь наркоманов и убийц, воров и насильников, гангстеров и мафиози. В реальной жизни, куда геймер с помощью мифологической составляющей сознания переносит свои идеалы из цифрового мира компьютера, наблюдается то же самое. Игромания ведет к социальным девиациям, психическим расстройствам и иногда даже приводит к совершению правонарушений и преступлений.

Игромания, равно как и алкоголизм, наркомания, токсикомания и табакокурение, требует лечения для ослабления и в конечном счете уничтожения этой пагубной зависимости. Хотя термины «игромания», «зависимость от игры» пока еще не являются официальными медицинскими диагнозами со стандартизированными критериями, большинство геймеров проявляют определенные признаки, по которым можно диагностировать зависимость от видеоигр:

- неспособность оценить время, потраченное на видеоигру;
- неспособность добровольно прервать игру без вмешательства внешних факторов или форс-мажорных обстоятельств;
- ложь относительно времени, потраченного на игру;

- чувство эйфории во время игры;
- изнуряющая тяга к игре при ее отсутствии, когда вся реальная жизнь начинает казаться малозначимой и геймер ждет продолжения игрового процесса, как манны небесной;
- беспокойство, раздражительность, неудовлетворенность без игры;
- забвение своих обязанностей по отношению к семье и друзьям;
- появление проблем с работоспособностью на рабочем месте или в учебном заведении;
- чувство вины, стыда, боязни или депрессии в результате игры;
- изменения дневного распорядка, подстройка его под игру;
- изменение сна, при котором сон становится беспокойным, полным странных сновидений, не приносящим релаксации;
- появление проблем со здоровьем (например, снижение зрения, ожирение, гастрит, головные боли, боли в шее и спине, синдром хронической усталости, неврозы);
- отрицание или минимизирование в собственном сознании негативных последствий игры;
- забвение любимых занятий в реальной жизни, которыми геймер увлекался ранее;
- девиации в личной жизни, подмена реальных людей виртуальными любовными фантазиями;
- прием пищи прямо перед компьютером, а не за столом в столовой;
- постоянные разговоры о видеоиграх с незаинтересованными в них родственниками и знакомыми;
- покупка виртуальных элементов игры за реальные деньги с помощью систем кибороплаты;
- нерешительность в борьбе со своей зависимостью от игры, когда после оче-

редного игрового сеанса выдохшийся лудоман дает себе слово «завязать» с игрой, а на следующий день все повторяется снова и снова.

Очевидно, что далеко не все люди, которые играют в видеоигры, превращаются в лудоманов. Видеоигры стали частью нашей культуры и явно продолжают ею быть и в дальнейшем. Они в определенной степени могут даже рассматриваться как забавная форма развлечения и источник некоторого детского образования, когда их используют ответственно и умеренно. Есть люди, которые пьют алкоголь, но не становятся алкоголиками. Есть люди, которые курят, но не докуриваются до рака легких.

Однако в пользу питья и курения можно сильно усомниться. Так же и социальная ценность видеоигр остается сомнительной. Зачем тратить время на игру, ведь жизнь человека весьма коротка, и отведенное нам время можно и должно использовать с серьезными целями, а не предаваясь потреблению виртуального зелья? Почему бы родителям самим не позаниматься с детьми, а не «подсаживать» их на планшет, чтобы те меньше кричали и требовали к себе внимания?

Проблема кроется во многом в отсутствии государственных программ в сфере контроля над последствиями электронного геймерства, в недостаточной статистике психических расстройств, девиантного и делинквентного поведения геймеров. В России сейчас, бесспорно, требуется продуманная законодательная база, которая позволила бы анализировать ситуацию с социальными последствиями распространения игр, с каждым годом захватывающих все больше умов — детских и взрослых, оглуляющих все больше граж-

дан, для которых личная и общественная жизнь начинает с успехом подменяться жизнью микрочипов в смартфоне и болтиков в компьютере. До сих пор у нас на уровне законодательной и исполнительной власти велись лишь пустопорожние дебаты насчет вреда компьютерных игр, которые не материализовывались в виде реальных действенных мер.

Принимаемые до настоящего времени законы ни в малейшей степени не способны бороться с негативными последствиями геймерства в России. Причина, вероятно, кроется в недостаточной подготовленности отечественных парламентариев, неадекватном владении вопросом, лоббистских действиях и вечном русском «авось». Еще один ловкий шаг российского законодательства только поможет мировым гигантам-производителям и дистрибьютерам видеоигр продолжить торжественное шествие по территории умов россиян. Этот шаг – переименовать проблему, «задвинуть» ее глубже и переложить ее на другие плечи. Так, недавно был принят так называемый «антипиратский» федеральный закон, направленный на борьбу с торрентами, «копилефтом», сайтами, свободно распространяющими информацию, книги, музыку, программы, фильмы и игры. Закон будет бороться с *пиратскими* версиями видеоигр, но никак не затронет *лицензионные* копии, стоящие на полках магазинов компьютерной продукции и продаваемые через сеть. Пойдет борьба не с *распространением* видеоигр, а с их *пиратским распространением* с поощрением легальной дистрибуции социально опасной продукции американских игровых студий.

Остается надеяться, что в будущем социальные проблемы, порожденные видеоиграми, когда-нибудь превысят определен-

ный порог и российское государство просто не сможет отмахнуться от масштаба этой проблемы. Власть будет вынуждена принять определенные меры, поскольку в противном случае произойдет социальная катастрофа.

Но сколько еще пройдут путем Карлито, пока это произойдет?

Литература

1. В Госдуму внесен законопроект об ограничении продаж видеоигр с элементами насилия. Предлагается запретить шутеры [Электронный ресурс] // NEWSru.com: технологии: web-сайт. – 2014. – 4 февраля. – URL: http://hitech.newsru.com/article/04feb2014/duma_igry (дата обращения: 19.04.2015).
2. Чернышева И. Министр культуры РФ попал под влияние «абсолютного зла» компьютерных игр [Электронный ресурс] // SuperOmsk.ru: web-сайт информационного агентства. – 2014. – 11 декабря. – URL: <http://superomsk.ru/news/14590> (дата обращения: 19.04.2015).
3. Baudrillard J. Simulacres et simulation. – Paris: Galilée, 1981. – 108 p.
4. Pathological video-gaming among Singaporean youth / H. Choo, D.A. Gentile, T. Sim, D. Li, A. Khoo, and A.K. Liao // Annals of the Academy of Medicine, Singapore. – 2010. – Vol. 39, N 11. – P. 822–829.
5. Deleuze G. Difference et repetition. – Paris: Gallimard, 1967.
6. Doan A.P. Hooked on games: the lure and cost of video game and internet addiction. – Coralville, Iowa: FEP International, 2012. – 199 p.
7. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study / D.A. Gentile, H. Choo, A. Liao, T. Sim, D. Li, D. Fung, A. Khoo // Pediatrics. – 2011. – Vol. 127, N 2. – P. e319–e329. – doi: 10.1542/peds.2010-1353.
8. Kent S.L. The ultimate history of video games: from pong to pokemon. The story behind the craze that touched our lives and changed the World. – New York: Three Rivers Press, 2001. – 624 p.

9. King B., Borland J. Dungeons and dreamers: the rise of computer game culture from geek to chic. – Chicago, Illinois: McGraw-Hill Osborne Media, 2003. – 300 p.
10. McLuhan M. Understanding media: the extensions of man. – Boston, Massachusetts: MIT Press, 1994. – 389 p.
11. Nellis W. White mouse and video games // New York Times. – 1957. – 7 July.
12. reStart: Internet addiction recovery program. The Hitman study. Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings and depression [Electronic resource] // Center for Digital Technology Sustainability. – 2013. – 20 September. – URL: www.netaddictionrecovery.com (accessed: 19.04.2015).
13. Revenue of the largest computer and video game publishers worldwide in 2015 (in billion euros) [Electronic resource] // Statista: the statistics portal. – 2014. – 20 December. – URL: <http://www.statista.com/statistics/273838/revenue-of-the-largest-video-game-publishers-worldwide/> (accessed: 19.04.2015).
14. Rigby S., Ryan R. Glued to games: how video games draw us in and hold us spellbound. – New York: Praeger, 2011. – 186 p.
15. Sicart M. The ethics of computer games. – New York: MIT-Press, 2009. – 264 p.
16. Doan A.P., Strickland B. Hooked on games: the lure and cost of video game and internet addiction. – Coralville, Iowa: FEP International, 2012. – 199 p.

ELECTRONIC GAME-ADDICTION: SAMURAI'S WAY OR CARLITO'S WAY?

K.S. Sharov

Lomonosov Moscow State University
const.sharov@mail.ru

In the article, the question of social and psychological consequences of video game addiction (ludomania) is investigated. It is shown that they can conditionally be divided into normal perception, mental disorders, social deviations and delinquency behaviour. The mechanisms of the formation of ludomania are considered. The ways of broadcasting the virtual worlds to the reality and the main mythologies generated within these worlds, are analysed. It is stated that thanks to existence of so steady mythologies video game addiction is being developed. The research of mythological measurement of video games helps to better understand the connection of games and social and mental deviations of gamers, as well as the development of cruelty, sadism, phobia, schizophrenia and other mental deviations, manifestations of illegal behavior in a gamer.

It is proved that strong video game addiction is formed, generally by means of viability and successfulness of these mythologies. Though the terms “game addiction”, “dependence on game” for the present are not official medical diagnoses with the standardised criteria, most of gamers show certain signs by means of which it is possible to diagnose pathological video game addiction. The main of them are:

- inability to estimate time spent on a video game,
- inability to interrupt the game voluntarily without intervention of external factors or force majeure circumstances,
- lies concerning time spent for the game,
- the sense of euphoria during the game,
- the exhausting longing for game with its absence, when all things in the real life start to seem insignificant,
- sense of concern,

- irritability,
- dissatisfaction without game process,
- forgetfulness of the gamer's duties towards his family and friends,
- emergence of problems in the workplace or educational institution.

The strong need of the adoption of legislative decisions on the analysis of consequences of gamership spreading across Russia and their control, are demonstrated.

Keywords: Video games, PC games, social myths, mythologies, game psychology, gamers, gamership, social deviations, psychic disorders, social phobia, delinquency behaviour, addictions, video game addiction, virtual worlds, virtual reality, social aggressiveness, sociopathy.

DOI: 10.17212/2075-0862-2015-3.2-5-29

References

1. V. Gosdumu vnesen zakonoproekt ob ogranichenii prodazh videoigr s elementami nasiliya. Predlagaetsya zapretit' shutery [A law draft is put in to the Gosduma about the restriction of selling the video games with violence elements. It is suggested to forbid shooters]. *NEWSru.com: technology*: website, February 4, 2014. Available at: http://hitech.newsru.com/article/04feb2014/duma_igr (accessed 19.04.2015)
2. Chernysheva I. Ministr kul'tury RF popal pod vliyanie «absolyutnogo zla» komp'yuternykh igr [Secretary of culture of RF came under the influence of the 'total evil' of PC games]. *SuperOmsk.ru*: website news agency, December 11, 2014. Available at: <http://superomsk.ru/news/14590> (accessed 19.04.2015)
3. Baudrillard J. *Simulacres et simulation*. Paris, Galilée, 1981. 108 p.
4. Choo H., Gentile D.A., Sim T., Li D., Khoo A., and Liao A.K. Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine, Singapore*, 2010, vol. 39, no. 11, pp. 822–829.
5. Deleuze G. *Difference et repetition*. Paris, Galimard, 1967.
6. Doan A.P. *Hooked on games: the lure and cost of video game and internet addiction*. Coralville, Iowa, FEP International, 2012. 199 p.
7. Gentile D.A., Choo H., Liao A., Sim T., Li D., Fung D., Khoo A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 2011, vol. 127, no. 2, pp. e319–e329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
8. Kent S.L. *The ultimate history of video games: from pong to pokemon. The story behind the craze that touched our lives and changed the World*. New York, Three Rivers Press, 2001. 624 p.
9. King B., Borland J. *Dungeons and dreamers: the rise of computer game culture from geek to chic*. Chicago, Illinois, McGraw-Hill Osborne Media, 2003. 300 p.
10. McLuhan M. *Understanding media: the extensions of man*. Boston, Massachusetts, MIT Press, 1994. 389 p.
11. Nellis W. White mouse and video games. *New York Times*. 1957, 7 July.
12. reStart: Internet addiction recovery program. The Hitman study. Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings and depression. *Center for Digital Technology Sustainability*, September 20, 2013. Available at: www.netaddictionrecovery.com (accessed 19.04.2015)
13. Revenue of the largest computer and video game publishers worldwide in 2015 (in billion euros). *Statista*: the statistics portal, December 20, 2014. Available at: <http://www.statista.com/statistics/273838/revenue-of-the-largest-video-game-publishers-worldwide/> (accessed 19.04.2015)
14. Rigby S., Ryan R. *Glued to games: how video games draw us in and hold us spellbound*. New York, Praeger, 2011. 186 p.
15. Sicart M. *The ethics of computer games*. New York, MIT-Press, 2009. 264 p.
16. Doan A.P., Strickland B. *Hooked on games: the lure and cost of video game and internet addiction*. Coralville, Iowa, FEP International, 2012. 199 p.