

## **ИГРОВОЙ АСПЕКТ КИБЕРКУЛЬТУРЫ И ПРОБЛЕМА КИБЕРАДДИКЦИИ**

Ильинский В.А.

Научный руководитель – к. филос. н., ст. преп. Горячкова А.Н.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники  
61166, Харьков, пр. Ленина, 14, каф. философии, тел. (057) 702-14-65

E-mail: [philos@kture.kharkov.ua](mailto:philos@kture.kharkov.ua)

In this work I try to show the problem of human and his actions in virtual sphere. We compared the traditional and nowadays meanings of the word “game”.

Понятие киберкультура зарождается на стыке двух миров – физического и виртуального, по мере того, как компьютерные сети и технологии всё глубже внедряются в нашу повседневную жизнь, развлечения, связь и бизнес. Виртуальный и игровой мир пересекаются в онлайн-играх, являющихся одним из популярных способов проведения досуга в сети Интернет. Сюжетная канва компьютерных игр в большинстве случаев нам знакома, но форма презентации игрового действия ведет к качественно иной вовлеченности игрока в игру и диктует свои особенности игрового поведения и восприятия.

Компьютерная виртуальная среда – это симулятивная реальность, подменяющая собой физическую. Она характеризуется условностью, прерываемостью, интерактивностью, особыми пространственными и временными рамками, «игрой» с идентичностью, признанием информации главным ресурсом, формированием широких социальных сетей. Эффект действительной реальности сохраняется в силу того, что киберпространство оказывает на индивидов, находящихся в нем, влияние, реальное по своим последствиям.

В рамках онлайн-игр люди преследуют разные цели: общение, развлечение, снятие стресса, достижение «мастерства» или «ощущения власти и силы», недоступных в иных условиях. В киберпространстве формируются сообщества и объединения, являющиеся элементами социальной структуры. Социальное положение участника игры во многих играх определяется не только его личными достижениями, но и достижениями того сообщества, в которое он входит. Онлайн-игры представляются идеальным пространством для игры с идентичностью, но в крупных игровых мирах эти возможности практически не используются (это специфика небольших сообществ).

Онлайн-игры как зона технологической виртуальности отличаются от любого другого игрового измерения особой, недостижимой ранее, визуальной достоверностью (видеоэффекты, визуальная телесность в физике мира, проработка игровых персонажей). Еще более важным отличием является то, что демиургами киберпространства являются не

только их фактические создатели, но и игроки, которые формируют внутреннюю социальную среду. При внешнем сохранении и преемственности культурной традиции появление компьютерных игр, приставок, Интернета формирует новый образ не только игры, но и ее постоянного участника – «геймера» (от английского «gamer» – игрок). Геймеры испытывают устойчивую потребность в игре, но вместе с тем, не могут полностью удовлетворить ее, то есть находятся в состоянии фрустрации. Заядлый геймер, как правило, имеет комплекс проблем в реальном мире, вследствие чего мир виртуальный, где он устанавливает правила игры, становится «землей обетованной». Существование в киберпространстве воспринимается как новый источник силы, статуса и самоуважения.

Основная особенность конструирования виртуальной личности – возможность почти абсолютного управления впечатлением о себе. Анонимность, ограниченное восприятие собеседника (невидимость) и безопасность дают уникальную возможность экспериментирования с самовыражением, побега из собственного тела. Виртуальное «Я» не испытывает проблем – оно сильное, умное, ловкое, ему доступно все, даже бессмертие. Нонфинальность виртуальной игры превращает человека в сверхчеловека. Но сравнивая себя с компьютерным героем, геймер усугубляет проблему дезадаптации, возрастает тревожность, изменяется общий фон настроения до агрессивных и депрессивных состояний. Находясь длительное время в виртуальной среде, геймер переносит ее законы в реальный мир, но ощущает себя уязвимым, а действительность – враждебной. Время, проведенное за игрой, не делает геймера сильнее и успешнее в реальной жизни. Проблемы снова откладываются «на потом», стремление ухода от реальности начинает доминировать в сознании, приводя к отрыву от жизни.

Специалисты подсчитали, что в среднем на формирование киберзависимости уходит около шести месяцев. Зависимость от ролевых компьютерных игр является самой мощной по степени своего влияния на личность. Эта зависимость приводит к более глубоким изменениям личности, чем компьютерные зависимости другого рода. Человек, часто готов пожертвовать общением с друзьями, карьерой, сном, пищей, сексом. Киберзависимость приводит к деградации личности, к ее распаду, остановке личностного роста, к развалу социального статуса, ухудшению уже имеющихся психологических проблем, к повышению агрессивности, замкнутости и неадекватным поступкам. Выход из геймерства один: научиться жить так, чтобы не возникало потребности в игре. Для этого необходимы службы психологической помощи для виртуально зависимых людей.