



ИГРОМАНИЯ – ДОРОГА В НИКУДА...

Кандидат философских наук К.С. ШАРОВ
(МГУ им. М.В. Ломоносова)

*Человек – играющее животное.
Чарльз Лэм*

Проблема бесконтрольного роста числа игроманов, патологически зависимых от электронных игр в компьютерах, планшетах, смартфонах и иных устройствах, имеющих выход в Интернет, стоит остро как для России, так и для остального мира, в котором пользуются электронными средствами коммуникации и обработки информации.

Российский рынок компьютерных игр пока невелик и составляет примерно 5% от мирового¹. Однако он бурно развивается и уже в настоящее время оценивается в 90 млрд руб., что не может не привлекать внимания крупных запад-

ных компаний-дистрибьютеров игровой продукции. Рынок игровой индустрии в России уже обогнал рынок кинопроката и уверенно движется вперёд, несмотря на серьёзные экономические сложности в стране, девальвацию рубля, стагнацию мелкого и среднего бизнеса, уменьшение расходов среднестатистического россиянина. В нашем отечестве играют всё больше и больше – с этим не поспоришь; по статистике Google, слово “игра” в поисковых запросах вводится в 6 раз чаще, чем слово “любовь”.

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 г. общемировой оборот компаний-дистри-

¹ <http://www.sovsekretno.ru/articles/id/4500>

бютеров видеоигр составил 75.5 млрд долл., что превосходит доход американских компаний-кинопрокатчиков².

Казалось бы, спрос диктует предложение: если общество стало больше играть, что в этом плохого? Но у геймерства есть и обратная сторона – насилие, жестокость, психические расстройства, социопатия.

Общество захлёстывает волна насилия со стороны геймеров, причём жестокости вполне реальной, а не виртуальной³. Каждый год переигравшие люди совершают много правонарушений и преступлений. Возникает вопрос: эти преступники (малолетние и взрослые) – психопаты или больные люди, которых можно вылечить?

Допустим, рассказы о постоянных расстрелах друзей и близких геймерами – не более чем издержки американского общества, где царит бесконтрольное распространение оружия. В России нет свободного хождения оружия, так может быть, у нас всё не так плохо? Однако и у нас налицо связь между повышением агрессивности у индивида и его увлечением видеоиграми.

Даже небольшой анализ правонарушений, совершённых геймерами в России, ужасает. Например, в Алтайском крае 20-летний молодой человек зверски убил деда и нанёс 20 ранений бабушке, объяснив, что преступление совершил вовсе не он, а герой одной из компьютерных игр, за которыми он проводит всё время⁴. Другой взрослый житель столицы не заметил смерти матери от инфаркта, полностью погрузившись в игру ZUмa⁵. Старшеклассники из Хромтау (Казахстан) избили до полусмерти таксистку, наигравшись в Counter Strike⁶. Студент из Воронежа повесился на суку дерева,

отождествив себя с лесным эльфом из “Скайрима”⁷. У подростка, устроившего в 2014 г. чудовищную стрельбу в одной из московских школ, диагностирована ядерная параноидальная шизофрения, развившаяся на почве постоянной игры в Call of Duty, Rage, S.T.A.L.K.E.R. и прочие шутеры (стрелялки – жанр компьютерных игр)⁸.

Подобных историй в российской криминальной статистике множество – они не менее ужасающи, чем американские. В играх всегда есть возможность “переиграть” уровень заново, даже если персонаж, за которого играет геймер, мёртв. В жизни всё наоборот – после убийства или самоубийства человек не оживает по первому щелчку мышкой.

Помните серию подростковых самоубийств в 2001 г.? Какие только причины ни рассматривало следствие! И хотя в этом деле до сих пор не поставлена точка, есть веские основания полагать, что шесть учеников 8–9 классов, покончивших с собой, сделали это под влиянием игры “Последняя фантазия”, в которой им предписывался ритуал магического саможертвоприношения для “последующей реинкарнации и слияния с божеством на высших космических уровнях”⁹.

В США проблему связи насилия с видеоиграми понимают и стараются анализировать, однако все законодательные инициативы до сих пор блокировались лоббистскими группировками, отстаивающими интерес крупного бизнеса, ежегодно вбрасывающего на американский и мировой рынок несколько тысяч новых игр.

В России дело дошло до предложения депутата Госдумы от партии “Справедливая Россия” Олега Михеева запретить на законодательном уровне игры-шу-

² <http://www.statista.com/statistics/273838/revenue-of-the-largest-video-game-publishers-worldwide/>

³ Эффект присутствия в современных видеоиграх достигается не в последнюю очередь благодаря реалистичности картинки, которую программный код игры создаёт на экране.

⁴ <http://pravo.ru/news/view/108959/>

⁵ http://www.realisti.ru/main/pc_games?id=31

⁶ <http://www.diapazon.kz/aktobe/aktobe-details/65592-podrostki-izbili-taksistku-molotkom-iz-zakompyuternyh-igr.html>

⁷ <http://theonlinegames.ru/interesnye-fakty/proisshestvija/student-povesilsja-na-dereve-posle-neskolkih-chasov-igr/>

⁸ <http://ria.ru/incidents/20140513/1007629301.html>; <http://theonlinegames.ru/interesnye-fakty/proisshestvija/prichina-strelby-odnogo-iz-shkolnikov-moskvy-kompiuternie-igr/>

⁹ <http://www.pravda.ru/accidents/05-11-2001/836567-0>

теры (стрелялки)¹⁰, но из-за размытых формулировок и недостаточного понимания большинства депутатами 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”. Председатель Национального антикоррупционного комитета (НАК) Кирилл Кабанов добавил свои “пять копеек”: он призвал Думу запретить игры, “пропагандирующие профессиональное насилие и являющиеся военными обучающими программами”¹¹.

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

Если использовать эти определения, огромное количество провоцирующих жестокость антисоциальных и антиэстетичных игр останутся на прилавках! Игра Battlefield (“Поле боя”), где идёт стрельба из всех видов автоматического и полуавтоматического оружия, а также из танковых пушек, – это, явно, шутер. Причём, одновременно – и военная обучающая программа, поскольку боевые действия в игре крайне приближены к реальному ходу боя. Её запретили бы, хотя общий уровень жестокости в ней невысок. Серия Crisis (“Кризис”) – тоже шутер и ещё более похожа на реальные батальные сражения с использованием элементов военной тактики и стратегии (по крайней мере, первая часть, где идёт война между Северной Кореей и США). Она бы также попала под запрет, хотя она ещё 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, уровень жестокости на несколько порядков выше, чем в Battlefield. В замедленных роликах нам показывают, как зомбаки рвут шею 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, Armageddon и Quarantine, где виртуальных людей можно расчленивать тесаками, давить покрывками, поджигать из огнёмётов, пытаться электрошоком, – точно не шутеры и не попадут под запрет на “стрелялки” никогда.

Так что же? Уменьшат 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, “задвиганием” проблемы в долгий ящик?

В декабре 2010 г. 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 предусматривала, что данный закон вступит в силу лишь с 1 сентября 2012 г. Прошло почти 3 года, но воз и ныне там; никаких реальных шагов в соответствии с этим законом предпринято не было, количество изобилующих жестокостью видеоигр на полках магазинов не уменьшилось, а, наоборот, оно в несколько раз возросло по сравнению с 2012 г. Закон не смогли применить в реальной жизни

¹⁰ http://hitech.newsru.com/article/04feb2014/duma_igr

¹¹ Там же.

из-за нечёткости и размытости формулировок и определений, и продавцы игр смогли в судебном порядке отстоять своё право на их неконтролируемое пространство.

Как утверждает А.В. Иванов, отечественный исследователь насилия, порождаемого видеоиграми, игры причиняют человеку, по крайней мере, несовершеннолетнему, больший вред в психическом плане, чем трансляция насилия телевидением¹².

Иванов отмечает, что хотя насилие и убийства – виртуальные, в сознании игрока виртуальная реальность начинает смешиваться с настоящей жизнью. Крупнейшая ассоциация психологов – американская АРА – пришла к выводу, что видеоигры с элементами насилия оказывают негативное воздействие на детей и молодёжь, а игровое насилие провоцирует “агрессивные мысли, агрессивное поведение и гневные чувства среди молодёжи”. Показывая насильственные действия без последствий, игры учат молодёжь тому, что насилие является эффективным средством разрешения конфликтов, – так считает психолог АРА Элизабет Карл. По её словам, “наигравшись” в насилие, подростки могут захотеть продолжить эксперименты с агрессией в реальной жизни. Родителям, педагогам и медикам, по мнению АРА, следует помочь молодёжи сделать выбор в пользу игр без насилия, преподавать детям компьютерную грамотность, чтобы они были способны критически оценивать продукцию игровой индустрии¹³.

Видеоигры более опасны для образования социальных девиаций, чем фильмы, благодаря тому, что человек активно в них участвует, способен принимать решения, влиять на ход событий, 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.

Много ли геймеров в России? Официальная статистика не ведётся, но есть основания предполагать, что более трети среди взрослых (студентов и закончивших вузы) и более двух третей от всех учащихся школ¹⁴.

Самым популярным направлением игровых развлечений в нашей стране являются казуальные и социальные проекты. Это всевозможные фермы, коих развелось невероятное количество в социальных сетях, – например, “ВКонтакте” и “Одноклассники”. Более 45 млн чел. ежедневно проводят время в этих играх. Второе место занимают игры для PC, которым отдают предпочтение 34 млн игроков. Третье место – онлайн-мультплеерные игры ММО¹⁵, которыми увлекаются чуть более 27 млн чел.

В наше время люди “подсаживаются” на 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 норовя слететь с перрона под колёса поезда.

Необходимость отпирать физиологические потребности подменяется необходимостью как можно большего числа виртуальных убийств в пространстве игры, а сознание геймера перестаёт слышать естественные сигналы организма. В результате происходит дисфункция сердечно-сосудистой системы, истощение организма, потеря сознания и омертвление тканей. Высок

¹⁴ <http://hi-news.ru/research-development/svezhayastatistika-o-rossijskix-gejmerax.html>

¹⁵ Массовая многопользовательская онлайн-игра (англ. Massively Multiplayer Online Game, ММО, ММОГ) – сетевая компьютерная игра, в которую одновременно играет большое количество игроков (не менее нескольких десятков, сейчас чаще всего тысячи, иногда сотни тысяч). ММО функционирует исключительно через Интернет.

¹² Иванов А.В. Негативное влияние современного телевидения и компьютерных игр на преступность несовершеннолетних // Вестник ТИСБИ. 2012. № 2 (50).

¹³ Там же.

риск инфаркта миокарда. Так умер несовершеннолетний теец Танет Соммои, переиграв в Counter Strike. Два 17-летних китайца были найдены мёртвыми в центре развлечений в гонконгском районе Йуен Лонг, проиграв ночь напролёт в Diablo II. Произошедшее получило широкую огласку, потому что случилось в интернет-кафе¹⁶. Подобных случаев множество, они отличаются лишь причиной смерти (чаще всего это кровоизлияние в мозг и инфаркт) и местом действия.

Энергетика видеоигры часто становится *разрушительной*. Почему?

Во многих видеоиграх убийство на экране происходит *только* ради самого процесса убивания, без мотивов, целей, планов, фабулы... Всем правит миф о всеисилии геймера, которому подвластны и жизнь, и смерть окружающих! В ресторан врываются люди и из автоматов начинают расстреливать присутствующих гостей. Некий “Чувак” (*Dude*) встаёт спозаранку, надевает дождевик, хватает автомат и принимается стрелять во всех без разбора: в детей, полицейских, собак, женщин и даже страусов. Разработчики игр рады вниманию прессы, грозятся выпустить сиквелы.

Как всё 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 привок все проблемы решать с помощью стволлов. 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 высокую степень агрессивности к мирным жителям и часто становятся участниками уличных разборок с применением огнестрельного оружия или входят в группы организованной преступности. Игры-стрелялки – в сущности продуцируют постбоевой синдром в массовом масштабе.

Жестокость, агрессия, вымещение накопившейся за день злобы, возможность в буквальном смысле разорвать виртуальных врагов в клочья – вот этический подтекст шутеров. Убийство, поощрение убийства или лицемерие убийства не оставляют поклонника стрелялки ни на минуту.

Игры, принесшие их создателям и дистрибуторам мировую известность, – знаменитые Doom (“Дум”¹⁷), Quake (“Квейк”¹⁸), Duke Nukem (“Дюк Нюкем”), Heretic (“Еретик”), 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 миру, 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.

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 учитель, моряк, пилот самолёта.

¹⁶ <http://www.geek.com/games/when-violent-games-turn-violent-543561/>; McGuire M. *Hypercrime: The New Geometry of Harm*. Abingdon, Oxford: Routledge-Cavendish, 2007.

¹⁷ С англ. “смерть, кончина, гибель, рок”.

¹⁸ С англ. “тряска”.

Сейчас картина сильно изменилась, и образ персонажа, от лица которого игрок совершает поступки в виртуальном пространстве, претерпел серьёзные трансформации.

Герой нашего времени, прообраз игрока, сидящего за 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.

Для начала герой видеоигры часто подворовывает. Воровство, на которое так и подбивает нас игровая вселенная, распространено в игровых мирах повсеместно. В серии игр Thief (“Вор”) воровство – основной вид деятельности. Во вселенных Fallout (“Фоллаут”) или Elder Scrolls (“Свитки мудрецов”) по сюжету игры всегда требуется вспомогательная всячина наподобие бутылок с водой или кока-колой, тривиальной еды, боекомплектов к оружию, артефактов, амулетов, зелий и 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 (например, из карманов других героев) никто не застукал, мы – безнаказанные молодцы, которых в будущем точно не заподозрят. Если нас засекли, мы можем убить свидетеля, тогда опять выходим сухими из воды. Вполне допустим вариант грабежа и разбоя, когда мы врываемся в магазин, расстреливаем продавцов, охрану и посетителей, а затем берём *по праву* что захотим, например, в Watch Dogs (“Сторожевые псы”). Иногда помогает тихий взлом замков с помощью отмычки. Воровство на любой вкус и цвет – “тырить” можно что угодно, у кого угодно, где угодно и любым понравившимся способом.

В Assassin’s Creed III (“Кредо Ассасина 3”) можно облапошивать зазевавшихся прохожих, залезая к тем в карманы, что даёт игроку определённые бонусы. Иногда в той или иной игре появляется ещё более хитрый способ добывания денег – шантаж и вымогательство, плата за неразглашение какой-либо информации. Если вы хотите развить навыки карманника, медвежатника, взламывающего сейфы, или просто домушника, а также профессионального шантажиста – игра ваш тренажёр.

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 проникаемся мыслью, что пиратство – лёгкий способ заработка, на примере данных игр? Игрок, конечно, может наладить транспортные связи в межгалактических масштабах и зарабатывать свои кредиты честной торговлей, но очень скоро он поймёт, что пиратство и интереснее, и увлекательнее, и веселее, а главное – во много раз прибыльнее. Если нападение на одинокие космические корабли ему наскучит, он может собрать пиратский флот помощнее и разгромить какую-нибудь отдалённую колонию, воспользовавшись чужим добром.

Далее, наш герой – лихач и хулиган. Езда без правил и хулиганство – мир GTA¹⁹, Need for Speed (“Жажда скорости”), Watch Dogs (“Сторожевые псы”) и современной российской действительности. Возможно, именно поэтому данные игры стали популярными в России. Лихачество на предельной скорости, стритрейсерство, “подрезание” машин, сбивание фонарных столбов, крушение уличных кафе и скамеек с отдыхающими на них людьми облакаются

¹⁹ Grand Theft Auto – с англ. “Большая угнанная тачка”.

в романтическую форму геройства и “крутости”, равно как и полностью хулиганские действия по подрыву бензозаправок, рассыпанию брёвен на магистрали и протараниванию полицейских машин. По мере увеличения беспардонности водилы всё больше его престиж, у него стволы, богатства и гаражей, в которые поступают 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”²⁰), Witcher (“Ведьмак”), Watch Dogs и Mass Effect. Главная мораль этих игр – дружи с персонажем, пока он тебе необходим для достижения твоих тайных целей, а потом можешь бессовестно его подставить, оболгать, бросить, очернить, посадить за решётку или попросту убить (или – “кинуть”). Потребительское отношение к человеку – мощный этический посыл данных игр.

Наш персонаж – сквернослов. Язык общения героя – немаловажная часть аудиального пространства игры. Сейчас практически невозможно встретить ни одной игры, в которой герой не ругался бы матерными словами – вернее, даже не ругался, а так разговаривал. Уже не улица, а компьютерная игра начинает приучать детей к изощрённой матерщине.

Следующий шаг на пути развращения героя – мафиози-разбойник в Mafia II. Начинаем мы в качестве уличного уркагана, но с помощью подстав, подлога и мошенничества пробираемся в крёстные отцы американской мафии. Выполнение заданий мафии по киднеппингу и перерезыванию глоток становится рядовым достаточно быстро и не идёт ни в какое сравнение с интригой разрабатываемого плана по достижению вершин мафиозной организации и свержению её лидеров. Поиграйте в Мафию II – и

вы будете прекрасно осведомлены, как из шестёрки выслужиться в тузы мафиозного мира.

Однако лидирует по аморальности, безусловно, Grand Theft Auto – игра, заставившая восьмилетнего ребёнка хладнокровно и с особым садизмом убить свою девяностолетнюю няню. Это, пожалуй, квинтэссенция 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 востребована²¹. Итак, вы – головорез, как в Мафии, но головорез особенно циничный. Главный ваш заработок – угон и перепродажа машин, желательно дорогих и элитных. Попутно вы боретесь с американской полицией, стоящей на страже закона. Вы не только уходите от погонь, но можете взрывать полицейские участки, стрелять из гранатомёта по полицейским машинам²², убивать отдельных полицейских, подкравшись со спины, попутно их грабя. Также вы занимаетесь киднеппингом и вымогательством, грабежом и уличным разбоем. Вы можете травмировать детей, чтобы их крики и стоны служили доказательством ФБР и полиции, что ваши намерения серьёзны. Вы – главный наркодилер города, подсаживающий на иглу всё больше жертв. К этому богатому арсеналу добавляется сутенёрство и организация отлаженной системы проституции.

“Крови, больше крови! Здесь мало крови! Мне нужны тонны крови!” – так один из известных продюсеров игр от правил проект игры на переработку. И, действительно, после “улучшения” в игровом мире потекли реки крови, буквально брызжащей на геймера с экрана компьютера. Вместе с этим резко

²¹ Сейчас уже выходит пятая игра в серии.

²² В Watch Dogs позаимствовали из GTA перестрелки с полицией из гранатомётов, поскольку фанаты отмечали, что это их “необычайно заводит”.

²⁰ С англ. “забвение”.

увеличились продажи игры, которая в предыдущем исполнении была вовсе не такой кровавой. В ряде игр появилась возможность травмирования и калечения людей, отрывания голов, отстреливания конечностей, стрельбы с использованием оптического прицела, когда можно, например, отстрелить врагу ногу и заставить того мучиться и умолять вас добить его скорее. Можно разрезать врага болгаркой и любоваться, как из того вываливаются внутренности, или спихнуть его с крыши вниз головой и наблюдать красочное 3D-действие, демонстрирующее в мельчайших подробностях его разлетающийся череп. В некоторых играх вам в замедленном темпе показывается, как ваша разрывная пуля разносит мозги очередному врагу. А иные игры делают игрока изобретательным палачом, применяющим всё новые орудия пыток.

Многие видеоигры поражают своей жестокой энергетикой, бессмысленной и беспощадной. В реальной жизни, куда геймер переносит свои идеалы из цифрового мира компьютера, наблюдается то же самое. Игромания ведёт к социальным девиациям, психическим расстройствам и иногда даже приводит к совершению правонарушений и преступлений.

Кажется, многие видеоигры созданы неадекватными, чтобы делать геймеров ещё более помешанными. Но просто ли геймеры помешаны или они больны? Можно ли их вылечить, равно как и алкоголизм, наркоманию, токсикоманию, табакокурение?

Думаю, однозначно ответить на этот вопрос пока не представляется возможным. Очевидно, что требуются новые государственные программы в сфере контроля над последствиями электронного геймерства, ведение статистики психических расстройств, девиантного²³

и делинквентного²⁴ поведения геймеров, обновление криминальных баз данных по параметру “преступления, совершённые на почве геймерства”.

В России сейчас, бесспорно, требуется продуманная законодательная база, которая позволила бы внимательно анализировать ситуацию с социальными последствиями распространения игр, с каждым годом захватывающих всё больше умов – детских и взрослых, – оглуляющих множество наших сограждан, для которых личная и общественная жизнь начинает с успехом подменяться виртуальной негативной энергетикой.

Помешательству от видеоигр должен быть положен конец обществом, поскольку это крайне деструктивный феномен. Болезнь, возникающая от переигрывания, если она действительно существует, должна быть подвергнута терапии. Тогда социум будет иметь возможность перевести негативную и разрушительную энергетiku игры в иное, более спокойное русло. Виртуальный мир видеоигр перестанет разрушать реальный мир людей, а будет служить инструментом созидания и творчества.

²⁴ Делинквентное поведение – антиобщественное противоправное поведение индивида, воплощённое в его проступках (действиях или бездействии), наносящих вред как отдельным гражданам, так и обществу в целом.

Ответы на кроссворд

По горизонтали: 5. Плиоцен. 6. Эмбрион. 9. Лобио. 10. Бурвиль. 11. Набат. 16. Консул. 17. Реглан. 20. Период. 21. “Италия”. 24. Бенин. 26. Игданит. 27. Белов. 28. Секвойя. 29. Бластер.

По вертикали: 1. Пиво. 2. Петух. 3. Шмель. 4. Сион. 7. Комкор. 8. Тарпан. 12. Бельведер. 13. Гардарика. 14. Аспирин. 15. Агреман. 18. Герцен. 19. Визбор. 22. Огайо. 23. Виола. 25. Нике. 27. “Батя”.

²³ Девиантное поведение – поведение, отклоняющееся от наиболее распространённых, общепринятых, а также устоявшихся норм и стандартов.