



Материал
Кристины
БЕЗГОДОВОЙ.
Есть мнение по
теме? Пишите -
bezgodova22
@yandex.ru,
звоните -
89523172771

Сегодня ограничения сняты с предохранителя. Мы выросли и сами способны понимать, что принесёт пользу, а что станет бомбой замедленного действия. Однако некоторые дети предпочли покидать родителям голову на предупреждение - ни к чему хорошему война не приводит - и продолжать убивать... не только незримого врага, но и в себе человека.

«Человек становится запойным геймером не от хорошей жизни. Игры просто предоставляют удобный механизм для прятков от внешнего мира, в котором у человека проблемы. Игры для игромана - это средство спасения. Атакуя, отрицая их, многие родственники допускают критическую ошибку, в первую очередь, противоречат себе. Большинство игроманов входят в режим «караул, спасают» и закрываются от родственников ещё сильнее. Даже у алкоголиков ситуация отличается. Ведь даже последний люмпен среди алкоголиков понимает, что водка - это плохо. Потому что вред объективен и доказан. Даже если алкоголик не согласен на слова, он осознаёт его подсознательно», - считают психологи.

Игромания сродни атаке змеи, которая красива, длинна, грациозна, но в определённый момент хладнокровно обнимает жертву, умертвляя её одним укусом. И животное, и виртуальное нечто притягивают человеческое внимание непредсказуемостью. Человек по натуре существо любознательное, ему интересно всё, что движется, несмотря на то, что движущееся опасно. А когда за опасность можно получить нехилое вознаграждение, дух жадности и запах лёгкой наживы по-змеиному щедро угощают человека яблоками раздора со здоровым смыслом.

Между прочим, как раз в "Змейку" я порой поигрываю. Когда хочется отлучить своё внимание от проблем, залажу в приложение телефона, и оттого, что там живёт всего одна игрушка, змейке приходится собирать яблочки. Мой рекорд - 279 штук. Можно больше, но змейка, чтоб



В июне 2018 года Всемирная организация здравоохранения включила игровое расстройство в 11-й перечень международной классификации болезней, который планируется ввести в действие с 1 января 2022 года.

её, иногда теряет управление и натывается на бортики, за пределы которых нельзя вылезти. В эти минуты я сама начинаю терять управление над своим терпением, ведь ползучего гада нужно накормить и удлинить, а игру закончить, когда я захочу. Таким принципом, думаю, руководствуются и игроманы. Им нужно захватить крепость противника, сломать и уничтожить,

счёту социологов это каждый четвёртый житель России (!) - и что ими движет?

«Человек в ловушку попадают люди со слабой психикой, зависимые от обстоятельств, склонные к навязчивым действиям. Такие с трудом могут бороться с зависимостью. Впоследствии приобретают

поработили тех, кто на них научился зарабатывать (в среднем 6000 долларов (или 400 с лишним тысяч рублей) за победу в турнире). Я же задала себе его, посмотрев 27-минутный фильм "Летсплей"*** в кинозале Очёрской центральной библиотеки. Короткометражка, напичканная обычными буднями киберспортсменов, сотрясла мой мозг, ратующий за иные ценности. Чу-

из-за того, что нельзя зарезнуть недруга в реальной действительности так же просто, как в виртуальной...

"Летсплей" - фильм 2019 года как портрет поколения, глядя на который я испытала страх за будущее. Режиссёр Владимир Головлёв доступно показал право выбора - быть свободным от механического уничтожения или остаться в игре, возможным профессиональным киберспортсменом, зашибающим (если повезёт) бабки за выдернутые репки (виртуально сломленные головы).

Оказывается, ещё в 2001 году (когда я прыгала в сугробы с крыш и каталась с горок на санках, не зная слова «компьютер») Россия стала первой страной в мире, которая признала киберспорт официальным видом спорта, а в 2017-м была образована Федерация компьютерного спорта России. "Но разве можно считать спортом то, что несёт зло?" - задала я риторический вопрос на обсуждении "Летсплея" в библиотеке. - Ведь во все времена на период проведения олимпиады воцарялась тишина, если шли войны, потому что спорт - олицетворение мира во всём мире".

После фильма - сплошные вопросы. Во имя чего перезагружают обоймы молодые парни, которых Бог не обделил умом и здоровьем (их бы тогда в нужное русло - взаправду Родину защищать, в армии годок оттрубить)? Ради того, чтобы их угробить, став подобием тех, кто находится под их прицелом в игре? Любить пушку и себя за отличную стрельбу, а не дам сердца, за которых раньше бились отважные рыцари? Чтобы поставить на кон годы, которых не вернуть, раствориться в мире, которого нет? Ну давайте поиграем, пока есть с кем****...

*Мышка - координатное устройство для управления курсором и отдачи различных команд компьютеру. Управление курсором осуществляется путём перемещения мыши по поверхности стола или коврика для мыши.

**Летсплей (англ. let's play - давайте поиграем) - это разновидность видеоблога, в которой геймер играет в популярные или показавшиеся ему интересными компьютерные игры, записывая свою реакцию на веб-камеру или просто на микрофон.

*** Ежегодно от компьютерной зависимости умирает 14% населения Земли. Трагедии, в основном, происходят после эмоциональных срывов от поражений, передозировок, волнения, как следствие - сердечной недостаточности, инсульта; а порой геймеры переносят игру в реальность и убивают знакомых или малознакомых людей, либо заканчивают жизнь самоубийством, если их лишают возможности играть.

Мышкой* за «бабки», «бабки» за «репку»

Из электронных игр, доступных мне в детстве, помню тетрис, приставку "Денди", весёлого строителя "Марио", собирающего кирпичики. Позже появились персональные компьютеры. С помощью нашего семейного можно было погонять на суперкарах, почувствовав себя гонщиком "Формулы-1". В игры-стрелялки мальчишки из родни "резались" тайком от взрослых, противников насилия, даже виртуального. И времени на пребывание "внутри монитора" давали "под отчёт". (Хотя сами в детстве стреляли из рогаток по птичкам и рубились мечами, сделанными из деревяшек.)

затем ещё одного, сотню и так далее, получить за миссию баллы. ("Хочу, хочу, хочу!" - сказала бы Марфушечка-душечка из сказки "Морозко"). Только в отличие от моего безобидно-вегетарианского собирательства они занимаются сбором голов, пусть не живых, но людей.

Киберзависимые. Это слово невольно вызывает ассоциации с наркоманами и алкоголиками, больными людьми, которых чаще могут спасти их близкие, а себя больными они вовсе не считают. Проще, наверное, зависимым от сигарет или от еды, шопоголикам отказаться от покупки одежды, коллекционерам перестать копить редкие монеты или любителям сериалов зализывать в "зомбоящике" (однако с этим можно поспорить). Кто они - киберзависимые (по под-



В одном из сообществ популярной соцсети в Интернете состоят около 600000 игроманов. Минимум двое - очёрцы.

нездоровый азарт, быструю смену настроения, бессонницу. Ко мне на приём приходили как молодые люди, так и пожилые. Проявления невроза прогрессируют с проявлением слабости к другим видам зависимости: алкоголю, наркотикам и так далее. Всё чаще с такими пациентами работают психологи и психиатры в отделениях неврозов. Увы, не редки плачевные исходы: суицид или изменение личности в виде приобретённого дефекта с длительной коррекцией. Не все оценивают свою зависимость и обращаются по просьбе родных", - нарколог-психотерапевт Очёрской центральной больницы Ольга КРЕМЛЁВА.

Этим вопросом психологи всерьёз начали задаваться лет 10 назад, когда игры буквально

жили для киношных героев стали общение с родными, домашние дела, которыми занимаются родители, взаимоотношения со вторыми половинками. "Ты больше любишь меня или {одну из популярных игр-стрелялок}?" - спросила девушка парня-геймера. Он промолчал... И выбрал 19 часов в сутки (!) за компом (тренировки перед турнирами), "пока кровь не польётся из носа", взрывы гранат в ушах, беспокойный сон с непреодолимым подёргиванием конечностей, тыканье по компьютерной мышке. Однако от ёрзания ею по столу дети не появляются.

И тут уместно вспомнить цитату героя предыдущей короткометражки, просмотренной мной в социальном кинозале, - "Счастливики": "Проходит жизнь, проходит вечность...". Геймеры живут, не выходя из комнаты (таков слоган фильма "Летсплей"), не дыша свежим воздухом в парках, не радуясь успехам родителей на работе, где они вкалывают за копейки (которые геймеров не устраивают), не улыбаясь друзьям, находя их в партнёрах по виртуальной команде...

Хорошо, если наступает прозрение, и молодые гении киберспорта всё же обретают желание наслаждаться жизнью, держать в руках своего малыша, а не ствол пистолета, сожалеют, что ещё недавно психовали

ОПРОС «ОК»



Влад, 25 лет, сварщик, г. Очёр: "Играю с 16 лет, чтобы уйти от серости и разогнать скуку. За сутки игра отнимает 3-4 часа. Среди знакомых есть единомышленники, родные к увлечению относятся равнодушно. Считаю, что игромания с одной стороны - болезнь, с другой - меня не тянет постоянно залипать у экрана, все зависит от человека. Участвовал в турнирах, поражения не расстраивали. Думаю, что игромания как болезнь может привести к замкнутости и потере контактов с окружающим миром".

Алексей, 28 лет, слесарь, г. Очёр: "Играми увлекаюсь с 14 лет. В среднем за сутки игра отнимает от 2 до 4 часов. Среди знакомых много единомышленников, родные и близкие относятся к увлечению нормально. Геймером себя не считаю. Но игроманию вполне можно назвать болезнью. Несколько раз участвовал в больших турнирах, из-за поражений особо не расстраивался. Считаю, что игромания может привести к финансовым затруднениям и угнетению настроения".



В одном из следующих номеров - разговор об Интернет-зависимости.