



Александр Денисов

## ПСИХОЛОГИЯ ИНТЕРНЕТ-ЗАВИСИМОСТИ

**Аннотация.** Проводится анализ проблемы интернет-зависимости, рассматриваются компоненты, аспекты, симптомы этой зависимости. Особое внимание уделяется онлайн-играм и способам вовлечения пользователей в игровой процесс на основе элементов метода обучения Б. Скиннера.

**Ключевые слова:** аддикция; интернет-зависимость; компоненты всякой зависимости; многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG); принцип нерегулярного подкрепления; компульсии.

**Abstract.** Analyses the problem of Internet addiction, are considered components, aspects, the symptoms of this dependence. Special attention is paid to the online games and ways of involving users in the gameplay on the basis of the elements of the technology of learning B.F. Skinner.

**Keywords:** addiction; Internet addiction; components of any addiction; multiplayer online role-playing game (MMORPG); schedules of reinforcement; compulsive.

### 1. Интернет-зависимость

Психологические  
исследования  
интернет-  
зависимости

Основные направления психологических исследований сети Интернет, которые проводятся в настоящее время, как правило, связаны с изучением интернет-зависимости (интернет-зависимого поведения), формы ее проявления, разработкой методов диагностики, поиском взаимосвязей с отдельными сторонами личности и социальным окружением.

Аддиктивное  
поведение  
и изменение  
сознания

Аддиктивное поведение (от лат. *addictus* – слепо преданный, пристрастившийся) обычно определяется как «особый тип форм деструктивного поведения, которые выражаются в стремлении к уходу от реальности посредством специального изменения своего психического состояния» [1, с. 22–23]. В.Д. Менделевич, говоря об изменении состояния сознания как ведущем критерии патологичности зависимости, отмечал, что аддикция может быть *системной*, то есть охватывающей все

отношения (или их большинство) личности с окружением (наркомания, алкоголизм, никотинизм, гемблинг, фанатизм), и *элементарной*, ограничивающейся узким кругом действий и поведенческих актов. В качестве личностных факторов формирования зависимости он выделял инфантильность, внушаемость и подражательность, прогностическую некомпетентность, ригидность и упрямство, наивность, простодушие и чувственную непосредственность, любопытство и высокую поисковую активность, максимализм, эгоцентризм, яркость воображения, впечатлений и фантазий, нетерпеливость, склонность к риску и «вкус опасности», страх быть покинутым [2, с. 5, 9].

Интернет-  
зависимость

Интернет-зависимость – навязчивое желание подключиться к Интернету и неспособность вовремя отключиться от него.

Понятие «интернет-зависимость» (Internet addiction disorder, IAD) было предложено И. Голдбергом в 1995 г., эмпирическое исследование этого феномена было начато К. Янг на год раньше [3].

Один из наиболее цитируемых в мире авторов в области психологии зависимостей, специалист по психологическому изучению игроков в азартные игры, директор International Gaming Research Unit, Psychology Division, Nottingham Trent University, английский исследователь М. Гриффитс рассматривал интернет-зависимость как один из видов технологических зависимостей, объединяющих нехимические (поведенческие) зависимости, включающие избыточное взаимодействие между человеком и машиной. Среди подобных зависимостей различаются пассивные (например, просмотр телепрограмм) и активные (видеоигры). Как правило, и в случае активных, и в случае пассивных зависимостей можно предполагать наличие индуцирующих и подкрепляющих элементов, способствующих развитию аддиктивных тенденций [4].

Компоненты  
интернет-  
зависимости

Технологические зависимости могут рассматриваться как разновидность поведенческих зависимостей: они включают такие ключевые компоненты всякой зависимости, как «сверхценность» (salience), модификация настроения (mood modification), увеличение толерантности (tolerance), симптомы отмены (withdrawal), конфликт с окружающими и с самим собой (conflict) и рецидив (relapse).

Интернет как  
питательная среда  
для поддержания  
других зависимостей

Следует отметить, что единого взгляда на явление интернет-зависимости до сих пор не существует. Более того, ряд авторов указывают, что непосредственно интернет-зависимости нет вовсе. В частности, М. Грифф-

фите писал: «...я утверждаю, что большая часть тех, кто избыточно применяет Интернет, не являются зависимыми непосредственно от Интернета, для них Интернет – это своего рода питательная среда для поддержания других зависимостей... Я полагаю, что следует проводить различие между зависимостью непосредственно от Интернета и зависимостями, связанными с применениями Интернета» [5, р. 192]. Кроме этого, возникает ряд вопросов, связанных с разграничением понятий «навязчивость» (обсессивно-компульсивные реакции) и «зависимость».

В некоторых странах интернет-аддикция признана серьезной проблемой

Тем не менее в настоящее время в некоторых странах интернет-аддикция уже признана серьезной проблемой и принимаются меры по ее решению. В частности, в 2005 году в Китае была создана первая клиника по лечению больных виртуальной зависимостью, где взрослые проходят курс терапии продолжительностью 10–15 дней, включающий ранний подъем, занятия спортом, антидепрессанты, иглотерапию и разряды электрошока [6]. В Китае существуют специальные лагеря казарменного типа для подростков моложе 18 лет, куда их привозят родители на срок до полугода. Все это время зависимые от Интернета подростки находятся на территории центров, изучают стройподготовку и так же, как и взрослые, лечатся разрядами электричества [7]. В Финляндии зависимым от Интернета предоставляют отсрочку от призыва в армию.

В DSM-5 ввели категорию «Расстройство, связанное с интернет-играми»

В свете результатов большого количества исследований Американская психиатрическая ассоциация (АПА) включила в пятое издание Руководства по диагностике и статистике психических расстройств (DSM-5, 2013) категорию “Internet Gaming Disorder”. 21–22 марта 2014 года в Милане прошел первый интернет-конгресс по зависимости от Интернета (Internet Congress on Internet Addiction Disorders) [8].

Аспекты интернет-зависимости

Рассматривая интернет-зависимость, А. Е. Войскунский перечислил ряд аспектов этого явления:

- зависимость от компьютера (обсессивное пристрастие к работе с компьютером – играм, программированию или другим видам деятельности);
- «информационная перегрузка» (интернет-серфинг, компульсивная навигация по Сети);
- компульсивное применение Интернета (патологическая привязанность к азартным онлайн-играм, онлайн-новым аукционам или покупкам в интернет-магазинах);
- зависимость от «киберотношений» (от социальных применений Интернета, активное участие в жизни социальной сети);

Симптомы интернет-зависимости	<ul style="list-style-type: none"> <li>• зависимость от «киберсекса» (от порнографических сайтов в Интернете, обсуждения сексуальной тематики в чатах или специальных видеоконференциях «для взрослых») [9, с. 114].</li> </ul> <p>Согласно американскому исследователю интернет-зависимости М. Орзак, наиболее общими психологическими и физическими симптомами, характерными для интернет-зависимости, являются:</p>
Психологические симптомы интернет-зависимости	<p><b>Психологические симптомы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• хорошее самочувствие или эйфория за компьютером;</li> <li>• невозможность остановиться;</li> <li>• увеличение количества времени, проводимого за компьютером;</li> <li>• пренебрежение семьей и друзьями;</li> <li>• ощущения пустоты, депрессии, раздражения не за компьютером;</li> <li>• ложь работодателям или членам семьи о своей деятельности;</li> <li>• проблемы с работой или учебой.</li> </ul>
Физические симптомы интернет-зависимости	<p><b>Физические симптомы:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• синдром карпального канала (туннельное поражение нервных стволов руки, связанное с длительным перенапряжением мышц);</li> <li>• сухость в глазах;</li> <li>• головные боли по типу мигрени;</li> <li>• боли в спине;</li> <li>• нерегулярное питание, пропуск приемов пищи;</li> <li>• пренебрежение личной гигиеной;</li> <li>• расстройства сна, изменение режима сна [10].</li> </ul>
Предвестники интернет-зависимости	<p><b>Предвестники интернет-зависимости:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навязчивое стремление постоянно проверять электронную почту;</li> <li>• предвкушение следующего сеанса онлайн;</li> <li>• увеличение времени, проводимого онлайн;</li> <li>• увеличение количества денег, расходуемых на Интернет [3].</li> </ul>
Признаки интернет-аддикции	<p><b>Признаки наступившей интернет-аддикции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• всепоглощенность Интернетом;</li> <li>• потребность проводить в Сети все больше и больше времени;</li> <li>• повторные нерезультативные попытки уменьшить использование Интернета;</li> <li>• при прекращении пользования Интернетом – возникновение симптомов отмены;</li> <li>• проблемы контроля времени;</li> <li>• проблемы с окружением (семья, школа, работа, друзья);</li> </ul>

- ложь по поводу времени, проведенном в Сети;
- изменение настроения посредством использования Интернета.

Как отмечала К. Янг, формированию интернет-зависимости способствуют такие характеристики киберпространства, как анонимность, удобство использования, избегание [11, р. 2].

## 2. Онлайн-игры

Одной из наиболее активно развивающихся форм взаимодействия в Интернете являются онлайн-игры. Именно они, на наш взгляд, представляют особый интерес для исследователя, поскольку данная форма деятельности предполагает широкие возможности игрока в реализации самых разных потребностей.

*Онлайн-игра* – компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом [12]. Как правило, онлайн-игры подразделяются на браузерные, казуальные и клиентские.

Виды онлайн-игр

*Браузерные игры* представляют собой категорию онлайн-игр, в которых веб-браузер выступает либо в роли операционной оболочки для игр, позволяя играть без установки на компьютере дополнительного ПО, либо служит контейнером для дополнительной виртуальной машины, которая непосредственно выполняет код игры. Браузерные игры пользуются популярностью у разработчиков азартных коммерческих игр, в частности интернет-казино, что обусловлено отсутствием процесса установки игры на компьютер [13]. В последнее время с развитием веб-графических технологий, таких как флэш и Java, браузерные онлайн-игры стали сложнее. Как правило, сейчас они обозначаются как флэш-игры и могут предполагать участие миллионов пользователей. В частности, на основе браузера работает популярная среди молодежи за рубежом Neopets.

*Казуальные игры* (от лат. *casualis* – случайный) – простые по структуре и короткие игры, обычно заканчивающиеся в рамках одного сеанса нахождения в Интернете (например, пазлы, головоломки, пасьянсы).

*Клиентские игры* – игры, использующие программы-клиенты, написанные специально для этой игры или группы сходных игр. К этой категории онлайн-игр обычно относят MMORPG.

Массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры

*MMORPG* (англ. *massively multiplayer online role-playing game* – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) – компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-

игр и предполагает взаимодействие большого количества игроков в виртуальном мире. Именно данная категория онлайн-игр, на наш взгляд, заслуживает особого внимания исследователей.

Динамика  
аудитории рынка  
онлайн-игр в мире

Число пользователей онлайн-игр в России и мире неуклонно растет. Согласно результатам исследования «Российский рынок онлайн-игр, 2010–2016», проведенному компанией J'son & Partners Consulting, в 2016 г. каждый третий житель России будет играть в онлайн-игры различных типов, а аудитория онлайн-игр составит 56,46 млн человек [14]. При этом большинство игр на российском рынке будет условно-бесплатным. Предполагается, что в этот период 60% всей выручки онлайн-игр в мире придется на MMORPG.

Одна из наиболее заметных тенденций, отмечаемых в данном исследовании, – это рост количества онлайн-игроков в социальных сетях, что, как ожидается, продолжится в дальнейшем. При этом обращает на себя внимание основной тренд, проявившийся с 2012 года – рост числа игроков (и мужчин, и женщин), ранее не игравших в онлайн-игры.

Две основные  
игровые стратегии –  
PvE и PvP

Большинство современных MMORPG предполагает две основные стратегии игры:

PvE – Игрок против Окружения (англ. *Player versus Environment*). Игра построена на отношениях «Игрок–Мир». Взаимодействуя с игровым окружением, игрок улучшает характеристики собственного персонажа и продвигается по сюжетной линии (если таковая существует). В MMORPG процесс PvE практически всегда является единственным способом развития («прокачки») персонажа.

PvP – Игрок против Игрока (англ. *Player versus Player*). Игра строится на отношениях «Игрок–Игрок», где главенствующую роль играет фактор коммуникации, противостояния и обмена игровыми предметами между игроками. Каждый конкретный игрок может в большей степени предпочитать PvP или PvE. Экипировка играющего, тактика и стратегия поведения в каждом из этих случаев сильно различаются.

Сообщества игроков:  
гильдии, кланы

На основе предпочитаемых стратегий игры геймеры в большинстве случаев объединяются в PvE- или PvP-кланы (гильдии). Как правило, PvP-кланы начинают бороться за территорию, ресурсы и т.д., что приводит к клановым войнам. Внутриклановая дифференциация статусов игроков, построенная по военному принципу (мастер, маршал, майор, капитан, дипломат и т.д.), в этом случае начинает играть большую роль, нежели в PvE-гильдиях.

Сложности проведения эмпирических исследований онлайн-игр

Несмотря на популярность онлайн-игр, этой сфере Интернета в психологии (особенно отечественной) уделяется незаслуженно мало внимания. Это во многом связано со сложностью организации и проведения эмпирического исследования. Пользователи игр проживают в разных населенных пунктах, часто в разных странах, что приводит к увеличению неоднородности выборки и усложнению контроля за ходом исследования (если оно проводится дистанционно). Кроме того, в последнем случае серьезной проблемой является достоверность предоставляемых испытуемыми данных.

Изучение онлайн-игр как в России, так и за рубежом в основном связано с исследованием формирования зависимости от них (internet gaming disorder). В частности, К. Brent, изучая игроков популярной MMORPG World of Warcraft (выборка составила 438 человек), выявил, что доля лиц, зависимых от игры, составляет примерно 44% от всех ее подписчиков [15].

Video game addiction – зависимость от видеоигр

Зависимость от видеоигр определяется как чрезмерное или навязчивое использование компьютерных игр или видеоигр, воспринимаемых как неотъемлемая часть обычной жизни [16]. Эта зависимость может проявляться в навязчивой потребности играть, социальной изоляции, колебаниях настроения, снижении воображения и гипертрофированности на внутриигровых событиях и достижениях при игнорировании других событий жизни.

Периодически происходят случаи, когда длительная игра приводит к трагическим последствиям. Например, в 2011 году американская домохозяйка, увлекшись игрой в популярную онлайн-игру World of Warcraft, забыла про свою трехлетнюю дочку, которая умерла от недоедания и обезвоживания [17].

Подход к созданию игр изменился

Д. Вонг, разработчик онлайн-игр, отмечал, что подход к созданию игр со временем значительно изменился. Раньше разработчики продавали игру, не думая о том, сколько времени игроки на нее потратят. «Основной задачей создателей игр было сделать игрушку, которая вам понравится, чтобы завтра вы пришли к ним за следующей. Сейчас основная масса игр – это MMO-игры (Massive Multiplayer Online Game, или многопользовательские онлайн-игры), которые должны заставлять игроков сидеть у компьютера, не отрываясь, как можно больше времени» [18]. Создавая игры, разработчики не столько придумывают новые сюжеты и квесты, сколько пытаются заставить игроков выполнять одни и те же действия снова и снова. В качестве примера можно привести «бесплатную» MMO Perfect World, где боль-

Игровые ценности воспринимаются как реальные

шинство квестов связано с уничтожением определенного (с каждым уровнем все большего) количества «мобов» (игровых монстров). Кроме этого, существует система достаточно однообразных ежедневных заданий с привлекательными вознаграждениями.

Игровые ценности воспринимаются игроками как реальные, иногда даже более значимые. Именно по этой причине Верховный суд Южной Кореи постановил, что виртуальные товары должны оформляться законодательно со всеми теми же формальностями, что и реальные [19]. Игроки во многих ролевых онлайн-играх могут заработать в процессе игры реальные деньги, продавая виртуальные товары и «прокачанных» (развитых до высокого уровня) персонажей (что в большинстве ММО-игр запрещается правилами), а также используя различные способы обмана других игроков. Индустрия виртуальных товаров в мире оценивается в пять миллиардов долларов [20].

Методы формирования зависимости от игры

Д. Вонг говорил о том, что создатели игр целенаправленно применяют методы формирования зависимости, используя систему контроля и управления поведением за счет определенных стимулов и системы вознаграждений, разработанную Б. Скиннером [16]. Другой разработчик и исследователь онлайн-игр, Ник Йи, научный сотрудник компании Ubisoft, занимающийся изучением поведения игроков, сравнивал одну из популярных онлайн-игр Everquest с виртуальным «ящиком Б. Скиннера» [21].

Использование принципа дискретного подкрепления для вовлечения в онлайн-игру

Для того чтобы игрок продолжал игру, отмечал Д. Вонг, используется принцип нерегулярного подкрепления (Variable Ratio Rewards) Б. Скиннера. В данном случае игрок получает возможность получить игровые ценности случайным образом с убитого монстра или другим способом, что позволяет проводить сравнение с «одноруким бандитом» (игровым автоматом). Ожидание богатых трофеев является для игрока сильным стимулом для продолжения игры. Как правило, шанс выпадения ценных вещей довольно невелик и игрок может находиться в состоянии перманентной фрустрации, для разрешения которой необходимо продолжать соответствующие действия.

В ряде игр для получения игровой ценности необходимо заплатить реальные деньги. Д. Вонг приводит пример корейской ММО ZT Online – в этой игре повсюду разбросаны закрытые сундуки, внутри которых могут находиться различные предметы. Чтобы открыть сундук, необходим ключ, который покупается за деньги.

Д. Вонг пишет, что этой игре позавидовали бы владельцы казино: игрок, который открыл больше всего сундуков за день, награждается специальным призом. «Таким образом, дополнительно к игровому элементу, тысячи игроков соревнуются друг с другом в том, кто из них более одержим открытием сундуков. Одна женщина рассказывала, как однажды провела весь вечер, открывая сундуки, – больше тысячи! – в надежде получить тот самый ежедневный приз. И не выиграла. Нашелся кто-то, кто открыл еще больше» [18]. По похожему принципу работает и достаточно популярная в России китайская игра Perfect World.

Формирование реакций на основе законов научения

Таким образом, можно говорить о том, что зависимость формируется искусственно на основе последовательно подкрепляемых реакций игрока. В качестве примера можно привести упоминавшуюся World of Warcraft: «Вы хотите получить броню “Tier 10”. Она состоит из пяти частей. Для того чтобы собрать их все, вы должны достать более 400 “Эмблем холода” (Frost Emblems), которые можно получить по две штуки за раз, убивая некоторых врагов. После того как вам это удалось, нужно улучшить каждую из частей брони при помощи “Знаков посвящения покорителя” (Marks of Sanctification). А затем снова улучшить при помощи “Геройских знаков посвящения покорителя” (Heroic Marks of Sanctification). Чтобы сделать все это, вы должны повторять и повторять одинаковые действия в течение – нет, не часов – дней» [18].

Факторы вовлечения в ролевую онлайн-игру

Н. Йи перечислил три основных фактора, способствующих вовлечению в MMORPG: *поощрение, время и личные привязанности* [22, p.10].

Он отмечал, что в начале игры поощрение (вознаграждение) игрок получает часто – новый уровень можно получить в течение 5–10 минут. В процессе игры интервал между поощрениями экспоненциально увеличивается – пять часов на уровень, двадцать часов и т.д. Таким образом, игра включает игрока в различные циклы поощрений (новый уровень, способность, квест) так, что он всегда видит перед собой награду. Кроме этого, наличие многослойных и перекрывающихся целей в игре позволяет игрокам добиваться нескольких наград одновременно [22].

Роль личных привязанностей

Личные привязанности во многом определяются возможностями анонимной коммуникации в рамках онлайн-игры. В процессе игры формируется сеть знакомств, часто с высоким уровнем доверия и значимости. Как правило, это достигается в результате совместных

действий в стрессовых внутриигровых ситуациях (прохождении сложных квестов, требующих взаимодействия двух или более человек). Н. Манн отмечал, что двумя основными элементами дружбы являются хорошее знакомство и взаимная забота, и MMORPG создают все условия для развития дружеских отношений [23]. В этом случае часто имеет место идеализация виртуальных друзей, что может способствовать усилению значимости игры в противовес реальности, в которой сложно получить такой уровень поддержки и кооперации.

Эмоциональные  
отношения

Человек в условиях игры начинает говорить о таких своих проблемах, которые никогда не обсуждает даже с близкими людьми вне игры [24]. Н. Йи отмечал, что «эмоциональные инвестиции» в игру очень высоки именно в силу возможности поделиться своими эмоциями по поводу своих удач или поражений с другими игроками и получить при этом обратную связь в желаемой форме. При этом сеть знакомств заставляет игрока оставаться примерно на том же уровне, что и друзья, побуждая каждого члена такой сети к совместному игровому прогрессу. В условиях одного клана или гильдии такие обязательства ложатся на каждого игрока, иначе он может быть изгнан из данного сообщества.

Ощущение  
исключительности

Н. Йи отмечал значение захватывающего, фантастического характера виртуальной среды, побуждающего игрока чувствовать свою причастность к великому, торжественному, важному, свою исключительность.

Продолжительность  
миссий

Кроме указанных факторов, большую роль в формировании зависимости играет вовлечение игроков в длительные по времени миссии (как, например, в World of Warcraft), отказаться от которых в процессе прохождения он может, только потеряв при этом очки или достижения.

С другой стороны, может применяться и противоположный способ – в игре New Super Mario Bros. Wii все уровни сделаны очень короткими. Уровни сменяются настолько быстро, что игрок не замечает, как проходит всю игру целиком [18].

«Играй или  
проиграешь»

Геймер (англ. *gamer* – игрок) может возвращаться к игре, опасаясь потерять накопленные достижения. Д. Вонг называет этот прием «Играй или проиграешь»: «Почему ваша мама как одержимая выращивает капусту в Farmville? Потому что, если она перестанет ухаживать за ней, капуста завянет и сгниет. В игре Ultima Online ваш дом или замок начнут приходить в запустение, если вы не будете регулярно посещать их. Игроки в Animal Crossing знают, как быстро весь город зарастает

сорняками, а в домах заводятся тараканы, если туда долго не заглядывать» [18]. К этому же фактору зависимости можно отнести различные рейтинги, побуждающие к игре, – рейтинг по уровню игроков, по расе, по различным игровым достижениям. Пропуск игрового события может означать снижение рейтинга игрока. Поскольку онлайн-игра предоставляет широкие возможности для реализации притязания на признание, снижение рейтинга многими игроками воспринимается довольно болезненно.

Описанные выше приемы, как отмечал Д. Вонг, нужны для того, чтобы заставить геймера продолжать играть уже после того, как он в совершенстве овладел всеми навыками игры и удовлетворил все возможные потребности. Игра превращается в достаточно однообразный процесс, самостоятельно прервать который бывает довольно сложно.

Создание новых персонажей (возможно, иной расы, класса)

Многие игроки после достижения персонажем (аватаром) определенного уровня (часто максимального), создают нового (иного) персонажа, как правило, другой расы или класса. Количество персонажей, которыми игрок может проходить систему ежедневных заданий, может быть довольно велико. В моих совместно со студентами (А. А. Авдеевым, Д. В. Донских, Р. И. Жартуном, И. О. Красновым, А. В. Смоленовой) исследованиях (общая выборка более тысячи человек) число активных аватаров у одного геймера нередко доходило до 15. В этом случае время нахождения в игре может превышать 12 часов.

### 3. Перспективы исследований

Проблеме исследования зависимости от онлайн-игр в нашей стране уделяется недостаточно внимания, хотя актуальность данного явления неуклонно растет. В связи с распространением ролевых онлайн-игр, представляется перспективным проводить исследования, направленные на изучение:

- индивидуальных особенностей игроков в онлайн-игре (RPG) в отличие от других форм интернет-зависимого поведения (и условно-здоровых) – эмоциональных, когнитивных, поведенческих;
- идентификации с персонажем (персонажами) – пол, внешний вид, поведение;
- возрастных особенностей игрового взаимодействия в рамках MMORPG;
- связи индивидуальных особенностей с типом деятельности в игре (экономический, героический, воинственный, альтруистический и т.д.);

- возможностей удовлетворения различных потребностей в условиях онлайн-игры;
- социально-психологических особенностей взаимодействия в игре – как на межличностном, так и на внутригрупповом и межгрупповом уровне (образование групп, лидерство, процессы принятия группового решения, стратегии взаимодействия и т.д.);
- связей особенностей межличностного взаимодействия в условиях игры и реальной жизни;
- психолингвистических аспектов общения – использование сленга, жаргона;
- психологических аспектов стигматизации в условиях игры, провокации межнациональной и межрелигиозной розни;
- проблем социализации и социально-психологической адаптации у игроков с выраженным интернет-зависимым поведением и т.д.

1. Мещеряков Б. М. Аддиктивное поведение / Большой психологический словарь / Сост. и общ. ред. Б. Мещеряков, В. Зинченко. – СПб., 2003. С. 22-23.

2. Руководство по аддиктологии / Под ред. В. Д. Менделевича. – СПб., 2007.

3. Young K. S. Caught in the net: how to recognize the signs of Internet addiction – and a winning strategy for recovery. – John Wiley & Sons, inc., 1998.

4. Гриффитс М. Избыточное применение Интернета: онлайн-овое аддиктивное поведение // Тезисы дистантных зарубежных участников симпозиума «Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития». – <http://www.psy.msu.ru/science/conference/internet/2009/theses.html>

5. Griffiths M.D. A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework // Journal of Substance Use, 10. – P. 191–197.

6. Лавинов С. Это надо лечить // Новые известия 12.11.2008. – URL: <http://www.newizv.ru/world/2008-11-12/101392-eto-nado-lechit.html>

7. Internet addiction disorder. – URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_addiction\\_disorder](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_addiction_disorder).

8. EscTeam Diagnosi e cura delle dipendenze da Internet. – URL: <http://www.escteam.net/2013/07/news/1st-esc-international-congress-on-internet-addiction-disorders/>

9. Войскунский А. Е. Феномен зависимости от Интернета / Гуманитарные исследования в Интернете. – М.: Можайск-Терра, 2000.

10. *Orzack M. H.* The symptoms of computer addiction. – URL: <http://www.psychiatrictimes.com>
11. *Young K. S.* Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder // *CyberPsychology and Behavior*, 1998, 1. – P. 237–244.
12. Online game. – URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game)
13. Онлайн-игра. – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Онлайн-игра>
14. Российский рынок онлайн-игр, 2010-2016. Октябрь 2012. Пресс-релиз J'son & Partners management Consultancy. – URL: [http://www.json.ru/files/reports/2012-10-03\\_MW\\_Online\\_Games\\_RU.pdf](http://www.json.ru/files/reports/2012-10-03_MW_Online_Games_RU.pdf)
15. *Brent C.* Study: 44% of World of Warcraft players say that they are addicted. – URL: <http://www.techaddiction.ca/44-percent-world-of-warcraft-gamers-addicted.html>
16. Video game addiction. – [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_addiction](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction)
17. Мать заморила дочь, заигравшись в Warcraft. – URL: <http://lifenews.ru/news/60505>
18. *Wong D.* 5 Creepy Ways Video Games Are Trying to Get You Addicted. – URL: [http://www.cracked.com/article\\_18461\\_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted.html](http://www.cracked.com/article_18461_5-creepy-ways-video-games-are-trying-to-get-you-addicted.html) / Пер. с англ. И. Якутенко. – URL: <http://www.uraldev.ru/articles/50>
19. *Eun-jung K.* Gamers make real money on virtual items, court says OK. – URL: <http://english.yonhapnews.co.kr/Features/2010/01/13/48/0801000000AEN20100113009600315F.HTML>
20. *Miller C. C., Stone B.* Virtual Goods Start Bringing Real Paydays. – URL: [http://www.nytimes.com/2009/11/07/technology/internet/07virtual.html?\\_r=2&](http://www.nytimes.com/2009/11/07/technology/internet/07virtual.html?_r=2&)
21. *Yee N.* The Virtual Skinner box. – URL: <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>
22. *Yee N.* Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. – URL: <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>
23. *Munn N. J.* The Reality of Friendship Within Immersive Virtual Worlds // *Ethics and Information Technology*. Volume 14, Issue 1. – P. 1–10.
24. *Yee N.* Befriending Ogres and Wood Elves – Understanding Relationship Formation in MMORPGs. – URL: <http://www.nickyee.com/hub/relationships/relationships.pdf>