

Когда человек стал «лучистым»

«Новая виртуальная реальность» - обострение старых проблем

...Команда геймеров из Санкт-Петербурга заняла первое место на чемпионате по компьютерным играм в Корее.

(Из сообщений прессы).

Болезни геймеров: ранний простатит, а значит снижение сексуальности, инверсия сна, фитодифицит, нарушение осанки.

(Из предостережений медиков).

- Кто они такие, геймеры, чего от них ждать или ничего не ждать?

Первый вопрос вашего корреспондента известному читателям «Вечерки» главному психотерапевту области, заведующему кафедрой психотерапии и психологического консультирования медицинской академии **Владимиру Завьялову.**

- Говорить вообще-то надо о гемблинге и геймизме. Так вот первые - это азартные игроки, находящиеся в очень тяжелой зависимости, опасной в материальном плане для семьи. Мир озабочен, потому что патологический гемблинг - игровая наркомания, уход в виртуальное пространство. Геймизм - страсть к компьютерным играм, но на интерес, просто игромания. Все они геймеры. Пожалуй, их можно разделить на три группы. Первые - так называемые «паты», когда налицо патология, они «зависают». Вторые - аматоры, то есть любители. И последние - профи, это уже почти профессия, в Китае так и есть. Наши аматоры, как сообщила пресса, и победили в Корее, они дадут фору многим геймерам-профи. Кстати, таким игрокам для сетевой групповой игры требуются компьютеры, сопоставимые с теми, что обслуживают атомные станции. Распространенные офисные компьютеры по сравнению с такими машинами - детские игрушки...



Геймизм и геймеры - это реальность со своими плюсами

- Так все-таки геймеры и их страсть - это хорошо?

- Это новая реальность. Оценивать ее однозначно нельзя. Воспитывается новое поколение, со своим языком - англоязычным, привычками, уставами, даже анекдотами. Родители не могут понять детей. Такова данность. Компьютерные игры моделируют любую деятельность человека. Игромания подтверждает одну из известных истин, что поведение человека мотивировано базовыми потребностями в силе, любви, свободе, развлечении. Игры дают поле для реализации их всех. С традиционной точки зрения - чистое «безумие». Человек удовлетворяется не живой жизнью, а «картинками в голове». Кстати, Циолковский предсказывал нечто подобное, когда говорил о том, что человек «станет лучистым». Бредовая идея - говорили тогда, считая Циолковского сумасшедшим. А он оказался пророком. Разве жизнь геймера, да и просто человека, в Интернете не есть жизнь в лучах электронной трубки? Взросло поколение свободы самовыражения. Бытие во всемирной паутине, общение в чатах, существование с помощью программ. Их можно условно разделить на развлекательные и тренирующие, обучающие. Все игры потенциально развивающие, моделирующие различные ситуации и выход из них. Гигантский интеллектуальный ресурс и сгусток технологий для простейшего управления.

- И чего же здесь плохого? Молодежь, играя, учится...

- С моральной точки зрения, есть издержки. Сопляк, владеющий кодами и «мышкой», обскачет любого профессора. Теперь давать задания студентам на рефераты бесполезно.

- Действительно, все можно «скачать» из Интернета... Но доступ к информации - это ведь замечательно.

- Интернет, как каталог с возможностью быстрого просмотра ресурсов - это прекрасно. Но нужно уметь работать с книгой. Книга - целостность темы, эмоций, она - собеседник, провокатор размышлений. А распечатки из Сети - россыпь фраз. Так что без книги не обойтись. Помните, как не столь давно говорили, что кино вытеснит театр, потом - что телевидение вытеснит кино. И что видим? Театр процветает, кино

несколько сникло, но поднимается. Про телевидение молчу...

- Но учителя, медики бьют тревогу. Дети за компьютерами, тем более за играми, забывают о друзьях, об улице, о спорте...

- Не станем отрицать, что Интернет, игры - потеря контактов с реальностью. Фильм «Газонокосильщик» - предупреждение: нельзя ускорять процесс...

- Чем это грозит человеку?

- Новая реальность обостряет старые проблемы, самая важная - взаимоотношения людей друг с другом. Замечено уже, что при всей раскованности, развитости нынешних детей просматривается эмоциональная скудость. Одно из проявлений у взрослых - интимофобия: страх глубоких тесных взаимоотношений. Издержки компьютерных знакомств, когда личная встреча разочаровывает, пугает, страх соприкосновения.

- Вам уже приходилось такое лечить?

- Была пациентка, молодая, умная, с блестящим знанием английского. По Интернету вышла замуж, уехала в Новую Зеландию. Через год отличной жизни в прекрасном доме - мечте многих наших юных дам, чуть не сошла с ума. Страхи, подозрения, появился воображаемый собеседник, чуть не покончила с собой. Почему? Дефицит общения, разный взгляд на это с мужем-новозеландцем, не могла ему рассказать о своих эмоциях, настроениях. Такое нередко бывает с нашими женщинами за границей. Там все расписано строго: работа, развлечения. А нашим надо душу облегчить. Потому и едут лечиться домой. Там, кстати, все больше медикаментами лечат, а не словом.

- А как ваша пациентка?

- Подлечилась и уехала к мужу.

- Вы говорили о базовых потребностях человека, что все их удовлетворяет игра. А любовь?

- Любовь, эрос - это связь с другими. Вы знаете, что у детей в компьютерах целые гаремы: Интернет - удивительное воплощение связей, причем многочисленных. Игроки-аматоры вообще не знают преград, у них и связь с миром прекрасная. Есть, конечно, те самые «паты», что у компьютера онанируют, «зависают». Так то отклонение...

- А может, человечество так и уткнется в «лучистую жизнь», это нас ждет? Или все не так мрачно? Есть ли цифры, хотя бы приблизительные, которые показывали бы, насколько патологична среда геймеров. То есть какая их часть переходит на уровень больных. Насколько эта цифра сопрягается с картиной вообще психобольных?

- Говорить можно только приблизительно. Есть мнение, что людей с психическими патологиями, или, лучше, отклонениями, процентов тридцать, но есть и другое - процентов семь-восемь с явными отклонениями. Так вот, по моему мнению, среди геймеров то же соотношение: семь-восемь процентов «патов», а сильно патологически зависимых примерно один процент.

- Почему вы, Владимир Юрьевич, как психотерапевт, так заинтересовались геймерами? Ощущаете какую-то опасность?

- Были случаи, наверное, их будет больше. Знать новую реальность означает и уметь помочь. Мне пришлось работать с десятилетним мальчиком, у него на глазах погибли в автокатастрофе родственники. Несмотря на возраст, мальчика уже можно назвать геймером-аматором, он прекрасно владеет компьютером. В беседах с ним я использовал его язык, его знания. В играх он похоронил не одного противника. Это помогло мне вывести его из глубокого стресса, используя его язык и свой метод. Думаю, компьютерные игры можно будет использовать с большим эффектом в психотерапии.

- Игры чуть ли не опережают время. Сейчас, когда остро стоит вопрос с Ираком и прямо-таки ослиным упорством Соединенных Штатов, появляется игра. Когда я узнала о ней из программы новостей, стало не по себе. Кто-то придумал развитие событий в Ираке: сначала нападают США, потом ввязываются ближайшие государства, а затем разгорается третья мировая война. Можно ли так играть?

- Игровая индустрия не дремлет, быстренько откликается на разработку альтернатив. Но ведь это заставляет размышлять. В этом проявляется та самая всеобщность, о которой говорили некоторые русские философы-космисты. А представьте всемирную сетевую игру, например, с таким названием «Остановить Америку». Фантастика, но совсем не далекая от реальности. «Игра спасет мир».

- Так как же все-таки с геймерами? Это позитивное явление?

- Нельзя вообще так оценивать. Геймизм и геймеры - реальность, и хорошо, и плохо, не хорошо и не плохо. Это есть и будет развиваться. Как любое человеческое новшество со своими плюсами и минусами. Когда люди придумали огнестрельное оружие, это был скачок в сознании и в бытии. Для многих - компьютер, игра, Всемирная сеть - невероятная компенсаторная возможность. Инвалиды, люди застенчивые, с отклонениями в психике имеют возможность себя реализовать, свои знания, потребность в общении. Их связи с реальным миром благодаря миру виртуальному становятся теснее. Разве не благо такие перспективы! А те, кто продвинул, кто имеет данные для роста, развития, с компьютером станут еще сильнее.