

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова»

Высшая школа социально-гуманитарных наук и международной коммуникации

## КУРСОВАЯ РАБОТА

По дисциплине Психология социальной работы

На тему Видеоигры как форма онлайн-зависимости

Выполнил обучающийся:  
Храмов Денис Павлович

Направление подготовки:  
39.03.02 Социальная работа

Курс: 3  
Группа: 381745

Руководитель:  
Мелкая Лия Александровна, ассистент кафедры  
социальной работы и социальной безопасности

Признать, что работа выполнена и  
защищена с отметкой

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Руководитель

\_\_\_\_\_

Л.А. Мелкая

Архангельск 2020

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова»

Высшая школа социально-гуманитарных наук и международной коммуникации

## ЗАДАНИЕ НА КУРСОВУЮ РАБОТУ

По дисциплине Психология социальной работы

Тема: Видеоигры как форма онлайн-зависимости

Утверждена протоколом заседания кафедры от «29» октября 2019 г. № 2

Обучающемуся  
Храмову Денису Павловичу

39.03.02 Социальная работа

Курс: 3

Группа: 381745

Исходные данные:

- научные и методические работы по отдельным аспектам исследований видеоигровой и донатной зависимости (Edwin L. Phil Tan, Бурханова А.О., Червяков М.Э., Гордиенко Д.А., Чилимова Т.А., Грачев И.Д., Гришина А.В., Волкова Е.Н., Иванов И.С., Максимов А.А. и др.);
- зарубежные и российские статистические сайты (Superdata, Vawilon.ru);
- российские новостные игровые порталы (DTF, VGTimes, Игромания);
- сайт Всемирной организации здравоохранения.

Основные разделы с указанием вопросов, подлежащих рассмотрению:

- 1 Игровая онлайн-зависимость как вид аддиктивного поведения
  - 1.1 Сущность и стадии формирования игровой онлайн-зависимости
  - 1.2 Донаторство онлайн видеоиграх
- 2 Социально-психологические аспекты видеоигровой онлайн-зависимости
  - 2.1 Социально-психологический потрет лиц, страдающих онлайн-зависимостью от видеоигр
  - 2.2 Анализ зависимости от доната в видеоиграх

Срок выполнения: с «30» октября 2019 г. по «16» января 2020 г.

Руководитель работы

Ассистент  
кафедры СР  
и СБ

Л.А. Мелкая

\_\_\_\_\_  
(подпись)

## ЛИСТ ДЛЯ ЗАМЕЧАНИЙ

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	5
1 Игровая онлайн-зависимость как вид аддиктивного поведения.....	8
1.1 Сущность и стадии формирования игровой онлайн-зависимости.....	8
1.2 Донаторство в онлайн-видеоиграх.....	10
1.3 Выводы по первой главе.....	14
2 Социально-психологические аспекты видеоигровой онлайн-зависимости.....	15
2.1 Социально-психологический портрет лиц, страдающих онлайн-зависимостью от видеоигр.....	15
2.2 Анализ зависимости от доната в видеоиграх.....	20
2.3 Выводы по второй главе.....	32
Заключение.....	34
Список использованных источников.....	35
Приложение А.....	38

## ВВЕДЕНИЕ

Игровая индустрия развлечений за последние 48 лет существования в мире развилась до значительных высот. По данным статистики за 2018 год, количество игроков по всему миру насчитывает 2,3 миллиарда человек, среди которых 43 миллиона являются жителями Российской Федерации, большую часть из которых составляет молодёжь (около 55% от общего числа) [20]. Как правило, люди играют в видеоигры, чтобы отдохнуть, развлечься и абстрагироваться на некоторое время от реального мира, хотя есть и люди (по большей части, дети и молодёжь), которые могут тратить целые дни за экраном монитора с включенной игрой. Такое уже можно назвать зависимостью и встречаются эти случаи всё чаще. Именно поэтому Всемирная Организация Здравоохранения (ВОЗ) включила в одиннадцатое издание Международной классификации болезней (МКБ-11) игровую зависимость. МКБ-11 вступит в силу с 1 января 2022 года [2].

За годы существования игровой индустрии, было разработано огромное количество игр разных жанров: стратегии, шутеры (стрелялки), бродилки, ролевые игры, платформеры, пазлы и многие другие. Так что любой человек может выбрать себе игру по вкусу, однако, в последнее время большую популярность стали получать онлайн-игры по системе «free-2-play» (free to play), что в переводе означает «бесплатная игра». Причину популярности пояснять не нужно. Как правило, такого рода игры хоть и являются бесплатными, но все равно, чтобы разработчики могли окупить затраты на производство своего продукта, они вводят в свои игры микротранзакции в виде различных косметических предметов, оружия, артефактов, костюмов на персонажа и многое другое. Таким образом, «традиционная» игровая онлайн-зависимость сегодня усложняется, поскольку дополняется потребностью человека вносить денежные средства за использование видеоигры.

По данным статистики, за 2019 год, наша страна занимает 6 место в мире по количеству затраченных денег на «донат» в видеоиграх (около 700 миллионов долларов) [19]. Появляется такой вопрос: Почему люди тратят свои деньги, если игра является бесплатной? Нормальный человек ответил бы, что он купил донат единожды только ради того, чтобы поддержать разработчика за проделанный труд,

однако существуют и такие люди, которые могут потратить приличные суммы денег на их любимую игру и не переставать делать это по разным причинам, чаще всего психологического характера.

Проблема исследования состоит в противоречии между усложнением структуры игровой онлайн-зависимости вследствие донаторства и необходимостью выяснения социально-психологических аспектов донаторства в видеоиграх.

Ключевой исследовательской вопрос заключался в том, что является причиной / причинами траты человеком значительных денежных средств на нематериальные вещи в видеоиграх (донат) и как донат коррелирует с игровой онлайн-зависимостью в целом?

Объект исследования: игровая онлайн-зависимость.

Предмет исследования: видеоигровой донат как форма онлайн-зависимости.

Цель исследования – выявление социально-психологических аспектов онлайн-зависимости на примере явления «донаторства» в видеоиграх.

Задачи исследования:

- обозначить сущность и стадии игровой онлайн-зависимости;
- описать явление донаторства в онлайн-видеоиграх;
- сформулировать социально-психологические особенности лиц, страдающих онлайн-зависимостью от видеоигр;
- проанализировать характер зависимости от доната в видеоиграх.
- сделать выводы по представленному материалу.

Теоретико-методологическую основу исследования составили работы, посвящённые:

- различным аспектам игровой онлайн-зависимости (Иванов И. С. [6], Гришина А. В., Волкова Е. Н. [5] и др.);
- описанию социально-психологических особенностей лиц с игровой зависимостью (Кардашян Р. А. [7], Слободчиков И. М., Гольденберг Е. А. [20], Литвиненко О. В., Хлусов И. И. [8] и др.);
- специфике микротранзакций / донату в видеоиграх (Грачёв И. Д. [4], Годиенко Д. А. [3], Чилимова Т. А. [2] и др.).

Эмпирическое исследование проводилось в Интернет-пространстве с применением метода онлайн-анкетирования с активными пользователями

социальных сетей. Инструментарий исследования составила авторская анкета, состоящая из 15 вопросов открытого и закрытого типа (Приложение А). В исследовании приняло участие 79 человек в возрасте от 18 до 35 лет. Выбор нижней возрастной границы обусловлен тем, что большую часть онлайн-игроков составляет молодёжь (около 55% от общего числа) [20]. Также необходимо отметить, что начальная возрастная рамка (18 лет) обусловлена тем, что молодёжь в этом возрасте сама способна зарабатывать деньги (становятся материально-обеспеченными).

Гипотеза исследования. Донаторство является новой структурной составляющей видеоигровой онлайн-зависимости, поскольку:

- донат позволяет повысить удовлетворённость от участия в играх за счёт достижения чувства превосходства над другими игроками;
- донат выступает средством совершенствования персонажа игры, что отражает возможность виртуального замещения нереализованной потребности человека в самораскрытии.

Новизна исследования. На сегодняшний день поле исследований на тему доната достаточно минимально. Нами также не выявлено исследований, посвящённых дифференциации данной формы аддикции в общей структуре онлайн-зависимостей от видеоигр.

Теоретическая значимость исследования заключается в описании социально-психологических аспектов такого подвида видеоигровой зависимости как донатная зависимость.

Практическая значимость исследования заключается в том, что полученные материалы могут быть использованы специалистами социальной работы в составлении профилактических программ, направленных на преодоление видеоигровой зависимости, в том числе – донатной. Апробированный исследовательский инструментарий составляет основу для проведения дальнейших исследований в русле обозначенной тематики в более широком масштабе.

# 1 ИГРОВАЯ ОНЛАЙН-ЗАВИСИМОСТЬ КАК ВИД АДДИКТИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ

## 1.1. Сущность и стадии формирования игровой онлайн-зависимости

Такое явления как видеоигровая зависимость впервые была упомянута в 1990 году в связи с нарастающей популярностью компьютерных и видеоигр [6]. Популярность игровой онлайн-зависимости заключается в том, что игры стали новым видом отдыха и удовлетворения своего досуга [12]. Игры, по сути, вытесняют стандартную прогулку по городу или встречу с друзьями, походы в театр или кино и так далее. Распространены установки: «Зачем куда-то выходить, если пообщаться с друзьями можно с помощью компьютера или телефона, а прогулку можно заменить на кооперативные и онлайн игры?» или «Зачем ходить в кино или театр, если это же самое кино или запись выступления уже есть в интернете и его можно скачать и посмотреть?».

Игровую онлайн-зависимость постепенно начинают приравнивать к наркомании, поскольку чем чаще человек играет в игру, тем больше ему хочется продолжить свою эпопею, к тому же видеоигровые миры куда более привлекательны, чем наш реальный мир со своими проблемами и заботами. В такие моменты человек перестает думать о реальности и начинает отбрасывать все свои имеющиеся заботы на задний план. Также у человека начинает затормаживаться его психика, а еще чаще начинает искажаться индивидуально-личностное развитие.

Игровая зависимость может проходить несколько стадий, среди которых выступают (по И.С. Иванову) [7]:

- стадия легкой увлеченности;
- стадия увлеченности;
- стадия зависимости;
- стадия привязанности.

Первая стадия появляется, когда человек начинает знакомиться с игрой и изучать её. После нескольких проб, игроку начинает постепенно нравиться то, что он видит и начинает получать от этого удовольствие, положительные эмоции. На

данной стадии человек пока что играет в игры ситуационно, а не систематично. Потребности в игре не наблюдается и она еще не до конца сформирована.

Следующая стадия – стадия увлечённости – знаменуется, когда у человека начинает формироваться потребность в игре. У такого человека постепенно появляется желание уйти от реального мира и начинает формироваться систематическое влечение к игре.

Стадия зависимости может развиваться в двух направлениях. Первое из них – социализация, когда человек, играя, может кооперироваться и общаться с другими игроками. В этой форме, человек продолжает оставаться социализированным. Второе же направление можно назвать индивидуализацией, что отражает крайнюю форму зависимости. Человек в данной форме теряет свою связь с окружающим миром. Он начинает играть в одиночку, что в итоге приводит к десоциализации. Игра стоит для игрока на одном уровне с его физиологическими потребностями.

На последней стадии – стадии привязанности – у человека начинает угасать его игровая активность и отмечается психологический сдвиг к уровню нормы, но полностью отказаться от игр он уже не в состоянии. Данная стадия может проходить на протяжении всей жизни, но зависит всё это от его скорости угасания привязанности.

По большей части игровая зависимость формируется у человека еще в детском и подростковом возрасте, когда он еще формируется как личность. Из-за повышенного стресса в период обучения, издевательств со стороны сверстников, наплевательского отношения со стороны семьи и учителей и прочих факторов, ему хочется хотя бы на время уйти из реального мира и забыть о своих жизненных проблемах. В качестве ухода от реального мира и выступают игры, ведь в играх он может быть кем угодно: королем, охотником, всемогущим вампиром, богом и творить все то, что нельзя делать в реальной жизни.

Помимо того, что зависимый от игр может играть днями напролет, вреда при этом своим психическим и физическим здоровьем, он также может и лишиться себя и даже свою семью средств к существованию благодаря растратам на микротранзакции (донат) в видеоиграх.

Микротранзакции в видеоиграх появились сравнительно недавно благодаря широкому распространению бесплатных (free-to-play) игр [3]. Такого рода игры делаются разработчиками из-за того, что затратность на разработку таких игр ниже, чем какая-нибудь игра высшего класса (AAA class) [4]. У таких игр куда больше живучесть из-за частой поддержки игры разными обновлениями с дополнительным контентом (чаще всего платным), а также заработок, получаемый разработчиками куда больше чем у одиночных и платных игр, за одну копию диска который составляет 60 и более долларов.

Среди самых популярных платформ выступают персональные компьютеры (ПК), стационарные и портативные консоли, а также мобильные телефоны. Самым популярным среди указанных платформ выступают мобильные телефоны, поскольку телефоны есть у всех и они всегда под рукой, они намного дешевле, чем другие конкуренты и разнообразие условно-бесплатных игр намного больше, чем на других платформах вместе взятых. Недаром по статистике за 2019 год мобильный видеоигровой рынок заработал в общей сложности около 64,4 миллиарда долларов, что почти в два раза превышает заработок ПК (29,6 миллиарда долларов) и почти в 4 раза превышает заработок консолей (15,6 миллиарда долларов) [19].

Причины, по которым люди тратят деньги на видеоигры, достаточно разносторонние и имеют разные предпосылки. Для того, чтобы разобраться в этом, нужно изучить саму донатную систему в играх. Об этом пойдет речь далее.

## **1.2. Донаторство в онлайн-видеоиграх**

Существует несколько видов донатных систем, среди которых основными являются подписки, DLC, внутриигровая валюта и Лутбоксы [11].

Подписка представляет собой покупку пропуска на месяц в игру, а также покупку премиального статуса (VIP-status). Если про пропуск в игру и так все ясно (Игрок месяц может играть в игру в свое удовольствие), то на премиальном статусе нужно разобраться немного поподробнее. Премиальные статусы в играх позволяют игроку сократить свое время на повышение уровня своего персонажа и «гринд» (многократная зачистка одной и той же местности с целью получения редких материалов для улучшения экипировки персонажа) путем удвоения получаемого

опыта (EXP) с пройденной миссии или уничтожения противника, а также увеличения шанса выпадения редких материалов.

Помимо подписок в играх существуют и подписки в онлайн-магазинах для этих игр, которые дают игроку пропуск в многопользовательские режимы (Действует только на консолях), а также дает бесплатный доступ к некоторым другим играм, которые ранее являлись платными. Объясняется покупка пропуска тем, что покупка игр обходится дешевле, но не стоит забывать, что по истечению срока действия подписки, доступ к играм теряется. Цены на подписку в месяц варьируются от 15 до 30 долларов.

Следующим видом микротранзакции выступает DLC (Downloadable content), что в переводе означает загружаемый контент. Обычно данная микротранзакция распространена на одиночные и платные игры. В качестве контента, которое нам предоставляет DLC, выступает дополнительная история или продолжение сюжета оригинальной игры, новые костюмы и оружия для персонажа, дополнительный напарник для приключения, игровой OST (Саундтрек) и многое другое. Цены на загружаемый контент обычно варьируются от 2 до 30 долларов, но для большей экономии разработчики придумали систему сезонного абонемента (season pass), которая заключается в том, что человек, сразу после релиза игры, покупает абонемент и в течение времени, когда выходит какое-либо дополнение, он получает его сразу, без дополнительных доплат. Конечно, существуют и бесплатные DLC к игре, но всё зависит от самих разработчиков, какой контент платный, а какой бесплатный.

Следующим видом донатной системы выступает внутриигровая валюта, представляющая собой обмен реальных денег на игровые, соотношения которых обычно разнятся в зависимости от игры. Раньше данная микротранзакция распространялась только на бесплатные игры, но совсем недавно она стала распространяться и на платные, одиночные игры.

В бесплатных играх чаще всего существует 2 вида валюты. Первая является стандартной внутриигровой валютой, которую можно заработать, играя в игру и проходя различные задания. На них покупаются некоторые материалы, эликсиры, оружия, улучшения персонажа и так далее. Второй же вид валюты является донатной [14]. В играх эту валюту показывают в виде золота и кристаллов. На

донатную валюту можно приобретать экипировку высшего качества, платные облики на персонажа, дополнительные слоты для создания персонажа и так далее. Помимо этого донатную валюту можно обменять на стандартную внутриигровую валюту, а также на энергию. В большинстве игр (чаще всего мобильных) существует энергия, которая тратится на совершение каких-либо действий в игре. Например, для прохождения какой-либо миссии, необходимо сначала потратить имеющуюся у тебя энергию и только тогда ты можешь начать выполнять свою миссию. По окончании энергии доступ к миссиям закрыт и у человека встает выбор, либо он ждет, когда энергия восстановится самостоятельно (обычно полное восстановление занимает от 8 до 12 часов), либо же потратить донатную валюту для продолжения игры. Вынуждает игрока так поступать то, что всю энергию в игре можно потратить за 5-15 минут, а за такое время человек вдоволь наиграться не успевает.

Последним видом микротранзакций являются Лутбоксы (Lootbox), что в переводе означает коробку с предметами. Среди перечисленных видов, данная микротранзакция является самым молодым и самым скандальным видом платежа, которое вызвало немало споров и разногласий. Лутбокс представляет собой коробку, внутри которой могут находиться различные вещи и за определенную плату (внутриигровую или донатную) человек может выбить совершенно случайный предмет. Предметы делятся на «обычные», шанс выпадения которых 50-55%; «редкие» (20-25%); «супер редкие» (10-15%) и «супер-супер редкие» (2-7%) (в некоторых играх существует и «ультра редкие» (1-1,5%)). Отличает данный вид донатной системы от других фактом того, что игрок не имеет возможности получить конкретный предмет, который ему захочется, ему остается только открывать эти коробки в надежде на его получение, а получить этот предмет не всегда получается.

Скандал вокруг лутбоксов начал зарождаться, когда микротранзакции стали появляться в одиночных и платных играх [22]. Это вызвало недовольство вокруг игрового сообщества, поскольку мало того, что игроки тратят деньги на саму игру и сезонные пропуска, так еще им нужно платить и за лутбоксы. Люди покупают игры ради того, чтобы вдоволь насладиться всем контентом, а добавление

лутбоксов лишь портит это впечатление и появляется чувство неполноценности продукта.

В качестве примера можно привести следующий скандал вокруг лутбоксов, который возник в конце 2017 года, когда компания Electronic Arts (EA) выпустила платную многопользовательскую игру по мотивам кинофраншизы «Звездные войны» (Star Wars: Battlefront 2) [5]. Стоимость игры составляла стандартные 60 долларов, плюс еще 30 долларов на сезонный абонемент. Помимо этого, в игру были добавлены лутбоксы, внутри которых находились разные модификаторы для оружия и персонажа. Скандал возник, когда игровое сообщество стало подсчитывать сумму денег на получение всего контента в игре, а также подсчитывали количество человеко-часов для выяснения количества времени, за сколько они смогут, без использования доната, получить весь контент в игре. Итоги ужаснули не только само игровое сообщество, но также и правительство нескольких стран. По итогу для получения всего контента в игре, человек должен потратить в общей сложности 2000 долларов, а игроку, не желавшему тратиться на лутбоксы, должен непрерывно играть в игру в течении двух лет, это еще с фактом того, что человеку не будут попадаться повторные предметы из коробок. В связи с появившимся скандалом, разработчикам пришлось отменить данную систему в своей игре. В связи с этим правительство многих стран начали подробно изучать систему лутбоксов и требовали приравнять лутбоксы к одной из форм азартных игр. В общей сложности, около 15 стран уже подписали соглашение о регулировании азартной механики в видеоиграх, с целью устранения возможных рисков, вызванных размыванием границы между обычными и азартными играми (Россия данное соглашения отказалась подписывать) [1]. Однако Великобритания, ранее подписавшая этот договор, отказалась признавать лутбоксы азартной игрой, поскольку выигрыш, полученный от лутбоксов, не имеет ценности и никак не монетизируется [8]. Также отличие лутбоксов от азартных игр заключается в том, что азартные игры работают по системе «всё или ничего», а лутбоксы все равно предоставляют игроку какую-либо награду.

Для всего мира термин лутбокс начал означать что-то негативное и отталкивающее, однако в Японии, игры с такой системой монетизации являются самыми популярными и любимыми, хотя у них эта система называется не лутбокс,

а гача (Gacha), названная в честь специальных автоматов со случайными предметами, которые называются «Гасяпонами» [18].

### **1.3. Выводы по первой главе**

Подводя итоги первой главы, можно сделать вывод о том, что видеоигровая зависимость еще только начинает изучаться исследователями разного профиля, хотя по некоторым пунктам данную зависимость можно с легкостью приравнять к наркотической зависимости благодаря схожим стадиям развития и влечения.

Также необходимо обращать внимание на такой современный подвид видеоигровой зависимости как донатная зависимость, поскольку с нарастающей популярностью видеоигр и увеличением общего количества видеоигрового сообщества, разработчикам этих же самых игр хочется заработать куда больше денег, не только продавая игры за деньги, но и добавляя туда различные системы монетизации. А мотиватором для вливания денег игроками является долгое развитие и улучшение своего игрового персонажа, поскольку уровень персонажа повышается долго, а уровни противников повышаются во много раз, заставляя игроков проходить одни и те же уровни по несколько десятков – сотен раз, что не является довольно-таки приятным времяпрепровождением. К сожалению, в социальной работе отсутствуют мероприятия профилактической направленности, учитывающие донатную зависимость как осложнённый вариант видеоигровой зависимости.

## 2 СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВИДЕОИГРОВОЙ ОНЛАЙН-ЗАВИСИМОСТИ

### 2.1 Социально-психологический портрет лиц, страдающих онлайн-зависимостью от видеоигр

Первым необходимо отметить, что большую часть игроков составляют представители мужского пола, а не женского. По мнению А.В. Гришиной и Е.Н. Волкова, это связано с тем, что женщины, в отличие от мужчин, имеют более «взрослые» взгляды и устойчивые жизненные ценности [6].

Психологами и психиатрами было выделено, что люди, страдающие игровой зависимостью имеют повышенный уровень тревожности, раздражительности, агрессивности, а также имеется повышенная склонность к депрессии [10]. Проявление раздражительности и агрессии игромана может наблюдаться в случае, когда во время его игры будут происходить определенные факторы, препятствующие комфортности игры. В качестве таких факторов могут выступать:

- посторонние звуки (посторонняя музыка, звуки от телевизора, звуки дрели, человеческие шаги, лай собаки или мяуканье кошки и многое другое);
- отвлечение от игрового процесса родителями или друзьями;
- неисправность комплектующего ПК или игровой консоли (мышка, контроллер, клавиатура, наушники);
- отключение интернета и конфискация игровой консоли или ПК родителями

При имеющихся факторах, зависимый может совершать немислимые вещи: нападать с кулаками на семью и окружающих, переворачивать верх дном все, что его окружает в комнате, уничтожать предметы быта и многое другое. Агрессия может доходить до более трагических масштабов. Существует немало случаев, когда игроманы в порыве гнева убивали своих родителей и знакомых из-за того, что их родители запрещали им играть в игры и отбирали у них необходимое для этого (ПК и Консоли). Развиваться агрессия может в случае, если игрок предпочитает, в общей сложности, играть в игры, целью которых является убийства и зверства, но существует и другая точка зрения со стороны психологов, что игры подобного жанра имеют обратный процесс. Так, игрок с помощью

видеоигр высвобождает свою накопившуюся агрессию, что приводит к разрядке и снижению шанса совершения поступков криминального характера).

Следующие особенности игрозависимых заключаются в том, что у них снижаются коммуникативные способности, происходит десоциализация в обществе, а также происходит лишение возможности внятного мышления и саморазвития [13].

Снижение коммуникативных способностей могут иметь два разных направления. Первое направление связано с многопользовательскими играми. Суть их заключается во взаимодействии с другими игроками посредством общения с помощью голосового и письменного чата. В данном случае коммуникация у игрока снижается незначительно, но имеются при этом трудности в том, что игрок привыкнет общаться с людьми игровыми терминами, которые вряд ли поймут люди, не имеющие отношения к играм.

Второй же случай связан с одиночными играми. Раньше длительность одиночных игр составляла от 30 минут до 8 часов. Связано это с тем, что технологии были не настолько развиты, чтобы создавать игры с большим количеством часов на прохождение. В настоящее время игры стали выпускать с длительностью от 20 до 200 часов. Одиночная игра заключается во взаимодействии игрока с игровыми персонажами внутри игры (искусственным интеллектом) [17]. Полноценного общения с персонажами в таких играх не может быть и речи, существует только специальные диалоговые окна с прописанным текстом для разговора, которые приходится выбирать. В данном случае коммуникативные способности снижаются намного быстрее, чем от многопользовательских игр.

За все время, проведенное в игре, человек постепенно деградирует как в умственном, так и в физическом плане, нарушаются процессы его социально-личностного развития.

Умственная деградация заключается в том, что у игрока нет никакого желания читать художественную или научную литературу, снижается стремление к образованию, снижается успеваемость в образовательном учреждении, появляется заметное желание пропускать школу или университет. Это приводит часто к тому, что человек, по сравнению со своими сверстниками, стоит на ступени ниже в умственном плане. Также он лишается возможности нормально мыслить из-за того,

что думает только о продолжении своей игры и о том, что игры предоставляли ему всю необходимую для него информацию, что в реальной жизни работает совсем не так.

Прежние варианты видеоигр имели положительные аспекты для игровой: усиливали быстроту реакции благодаря платформерам и стрелялкам, повышали интеллектуальные способности и развивали нестандартное мышление благодаря квестам и стратегиям, но сейчас имеет место обратный процесс. Игровая индустрия перешла на стадию оказуализации (упрощения) игр, приведшая к тому, что игра сама тебе показывает, куда игроку надо идти и как решить правильно ту или иную загадку. Человеку долго думать не приходится, если возникнет сложность, то он запросто может найти подсказку внутри игры, либо смотря прохождения других людей на ютубе.

Физические особенности игромана заключаются в его сидячем образе жизни и фиксированной позе за компьютером или консолью. Из-за сидячего образа жизни у игрока нарушается осанка. Также замечается нестандартная походка и быстрая усталость от ходьбы. Из-за долгого пребывания за компьютером, наблюдаются мешки под глазами из-за возможного недосыпа. Также игроки могут жаловаться на такие симптомы как нарушение зрения, онемение пальцев рук или кисти рук, боль в кистях рук и спине, головная боль, сухость и жжение глаз, нарушение моторики пальцев на руках [9]. То есть, проблемы индивидуально-личностного характера дополняются целым рядом психосоматических проблем, что осложняет реализацию профилактических мероприятий на всех уровнях.

Причины, по которым молодёжь тратят деньги на микротранзакции, достаточно различны. Обычный игрок, который играет в игру от силы раз в неделю, может вообще не тратиться на нее и попросту играть в свое удовольствие, однако есть и люди, которым совесть не позволяет играть в игру без пожертвования разработчикам игр за их проделанный труд и поэтому представляют себе должным потратиться в игру хоть на что-то.

Так могут поступать обычные игроки, у которых нет особого желания играть днями напролет в игры, однако игрозависимые, в силу понятных только для них причин, способны потратить такое количество денег, что на них они могли бы купить себе немало полезных вещей в быту. По мнению И.М. Слободчикова и Е.А.

Гольденберга, приверженность играм, имеющих систему микротранзакций, можно рассматривать как способ самовыражения, который отражается в основных декларируемых мотивах микротранзакций [16].

Первым мотивом можно считать потребность в «сопричастности», которая заключается в том, что в большинстве многопользовательских играх существуют кланы (сообщество единомышленников, которое может насчитывать от 50 до 100 игроков для зачисток подземелий с целью улучшения своих персонажей и поиска редких предметов), которое дает большие преимущества, нежели игра в одиночку. Чаще всего соклановцы предпочитают играть с игроками, купившими себе VIP status в игру, так как с их помощью шансы выпадения предметов и получаемый с прохождения подземелий опыт куда выше, чем от игроков без VIP статуса.

Второй мотив заключается в желании игрока доминировать над другими, покупая себе за определенную сумму самую лучшую экипировку и отправляясь убивать других игроков, куда более низкого уровня, с целью самовыражения и получения удовольствия от игры. Таких игроков называют «Player Killer» (PK) что в переводе означает «убийца игроков».

Третий мотив заключается в вынужденной растрате своих средств ради обеспечения себя безопасности от вышеупомянутых «PK».

Четвертый мотив заключается в обеспечении себя полной комфортности от игры, получая больше опыта, денег, предметов высшего уровня и так далее.

Мотивы зависят не только от самого игрока, но также и от моделей микротранзакций в играх, которые делятся на мягкую и жесткую.

Мягкая модель представляет собой продажу VIP статусов и покупку различных обликов для персонажа, которые не влияют на характеристики персонажа. В таких играх можно покупать предметы высокого класса, но эти же предметы можно спокойно получить, просто играя в игру. В таких играх чаще всего работает система «время – деньги», то есть чем больше ты платишь, тем меньше тебе придется тратить времени на игру. Такие игры не заставляют игроков тратить на себя свои деньги.

Жесткая модель представляет собой продажу высокоуровневых предметов, превышающие по статистикам предметы, которые можно получить, просто играя в игру. В таких играх проявляется высокий дисбаланс между игроками, что по

большой части вынуждает игроков тратиться на донат, либо попросту покидать игру.

На основе описанных мотивов и моделей, можно выделить следующие причины вливания денежных средств «донатерами».

Первая причина заключается в том, что игроки не умеют играть в игру (или им просто лень), а вместо того, чтобы учиться, они начинают вливать средства в игру. Таким игрокам неинтересно заниматься повторением одних и тех же действий ради улучшения персонажа, им нужно всё и сразу.

Вторая причина заключается в желании игрока создать неубиваемого персонажа (которого нельзя победить обычным способом) и нападением на других людей. Обычно такие люди компенсируют таким способом издевательствами в их сторону другими людьми. Это своего рода механизм вывода агрессии в игровое пространство.

Третья причина заключается в получении удовольствия от того, что игроку удалось собрать всё оружие, экипировку и персонажей в игре. Игрок занимался по большей части коллекционированием предметов, а не игрой. В качестве примера можно привести ситуацию, когда в Великобритании дети потратили около 44 000 рублей (£550) со счета своих родителей ради получения персонажа Лионеля Месси в игре FIFA 2019, который им так и не выпал [21].

Четвертая причина заключается в получении для себя материальной выгоды. Дело в том, что в некоторых играх существует система продажи предметов другим игрокам. Обмен может происходить как между игроками, так и с помощью торговых площадок, созданный игровыми сервисами.

Торговые площадки славятся тем, что в них можно купить или продать совершенно любой внутриигровой предмет за сумму, установленным другим пользователем [15]. Ценовая политика зависит от новизны и редкости предмета. Например, в таких играх как «CS:GO» и «Dota 2» присутствует система лутбоксов, где человек сначала покупает кейс (от 5 до 200 рублей) и к нему еще ключ (от 175 рублей) для открытия облика для оружия или персонажа. Полученные из лутбоксов предметы можно продать на торговой площадке.

Как описывалось выше, Лутбоксы не считаются формой азартных игр в силу того, что «выигрыш, полученный от лутбоксов, не имеет ценности и никак не

монетизируется». Дело в том, что игр с возможностью продажи предметов из лутбоксов довольно таки мал, однако в данном случае это правило остается в силе по причине того, что продавать предметы можно, однако деньги, полученные с продажи, невозможно перевести на реальные из игрового сервиса, они остаются там навсегда и могут быть потрачены только на содержимое самого игрового сервиса.

## 2.2 Анализ зависимости от доната в видеоиграх

С целью выявления характера и особенностей зависимости от вливания доната в видеоиграх, нами проведено эмпирическое исследование посредством ресурсов социальных сетей. Основной инструментарий составляла анкета (см. Приложение А).

В исследовании приняло участие 79 человек в возрасте от 18 до 35 лет, среди которых 43 мужчин (54,4%) и 36 женщин (45,6%). На Рисунке 1 представлены возрастные рамки респондентов, среди которых мы можем понять, что большую часть респондентов составляет молодёжь в возрасте 20 лет (25,3%). За ними идет молодёжь в возрасте 19 лет (21,5%) и 18 лет (16,5%).



Рисунок 1 – Распределение респондентов по возрасту, в %

На Рисунке 2 показано распределение респондентов по их социальному статусу. По итогу большую часть респондентов составляют студенты – 74,7%. 15,2% респондентов работающие, а 5,1% – временно безработные. Также

некоторые выделили себе такие социальные статусы, как работающий студент (3,8%), декрет (1,3%).

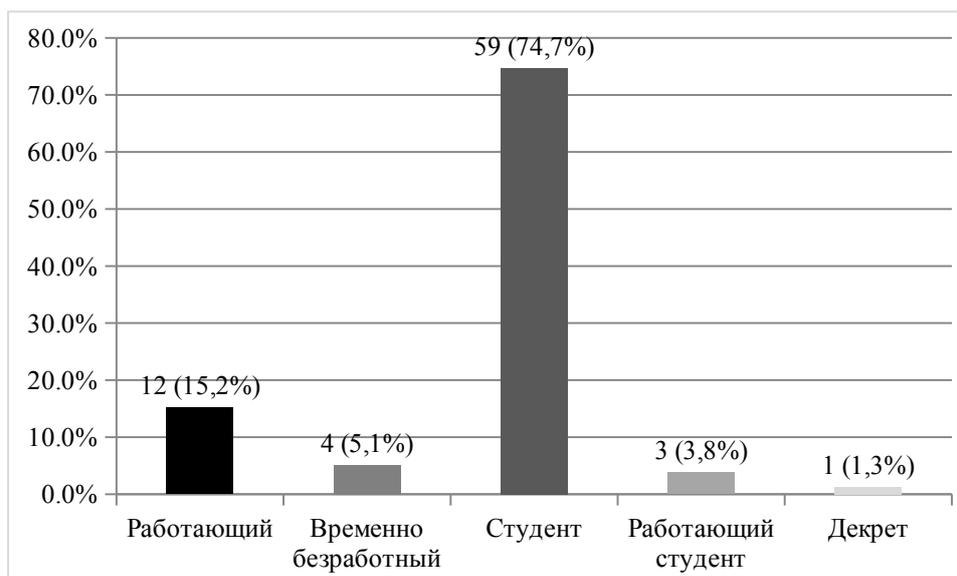


Рисунок 2 – Распределение респондентов по социальному статусу, в %

На рисунке 3 изображено распределение респондентов по широте круга их общения. По итогу большая часть респондентов, состоящая из 43 человек (54,4%), поддерживают отношения с близкими и дальними родственниками, друзьями. 14 человек (17,7%) имеют сравнительно узкий круг общения, так как поддерживают отношения только с близкими родственниками. 12 человек (15,2%) поддерживают контакты, как с родственниками, так и с соседями. Встречаются такие варианты, как общение только с родителями и друзьями (11,4%). Один респондент отметил, что ни с кем не поддерживает тесных и доверительных контактов (1,3%).

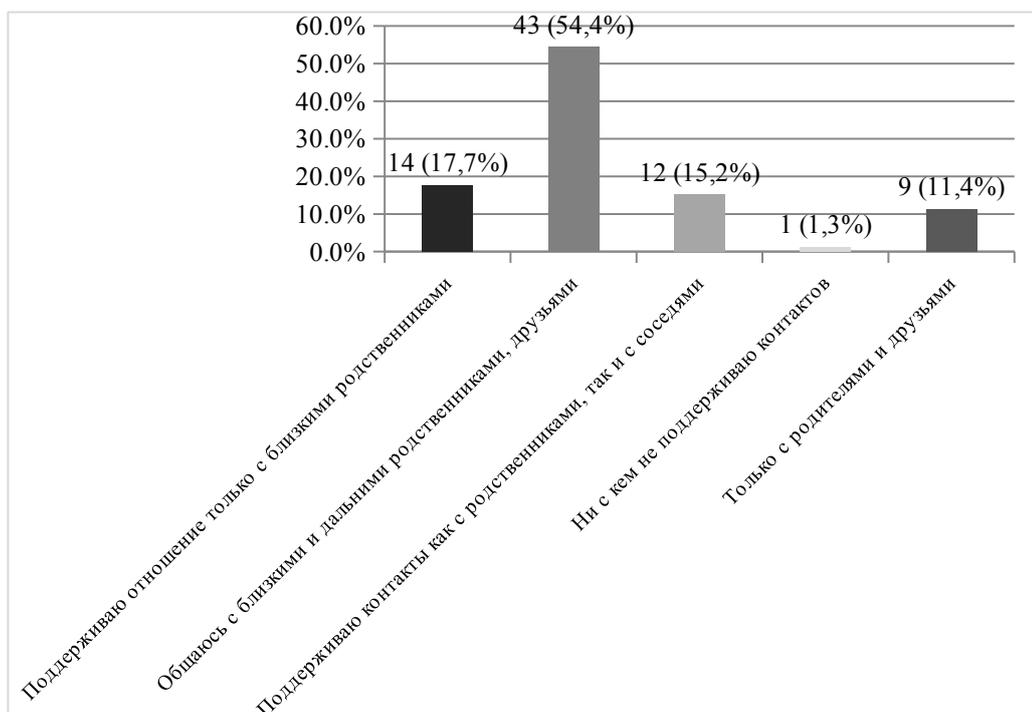


Рисунок 3 – Распределение респондентов по широте круга общения, в %

Из общей численности респондентов 83,5% играют в видеоигры, а 16,5% не играют.

На рисунке 4 показано распределение респондентов по частоте игры в видеоигры. По итогу 35 человек (44,3%) играют в игры ежедневно; 12 человек (15,2%) предпочитают не играть в игры; 9 человек играют раз в месяц (11,4%); 8 человек играют раз в три дня (10,1%) и 7 человек играют раз в неделю (8,9%). Другие варианты ответов встречаются сравнительно реже.

Если рассматривать респондентов по полу в данном вопросе, то из 43 мужчин 39 (49,4%) играют в игры, а из 36 женщин только 27 (34,2%). По числу неиграющих женщины преобладают над мужчинами: 9 (11,4%) к 4 (5,1%) человека.

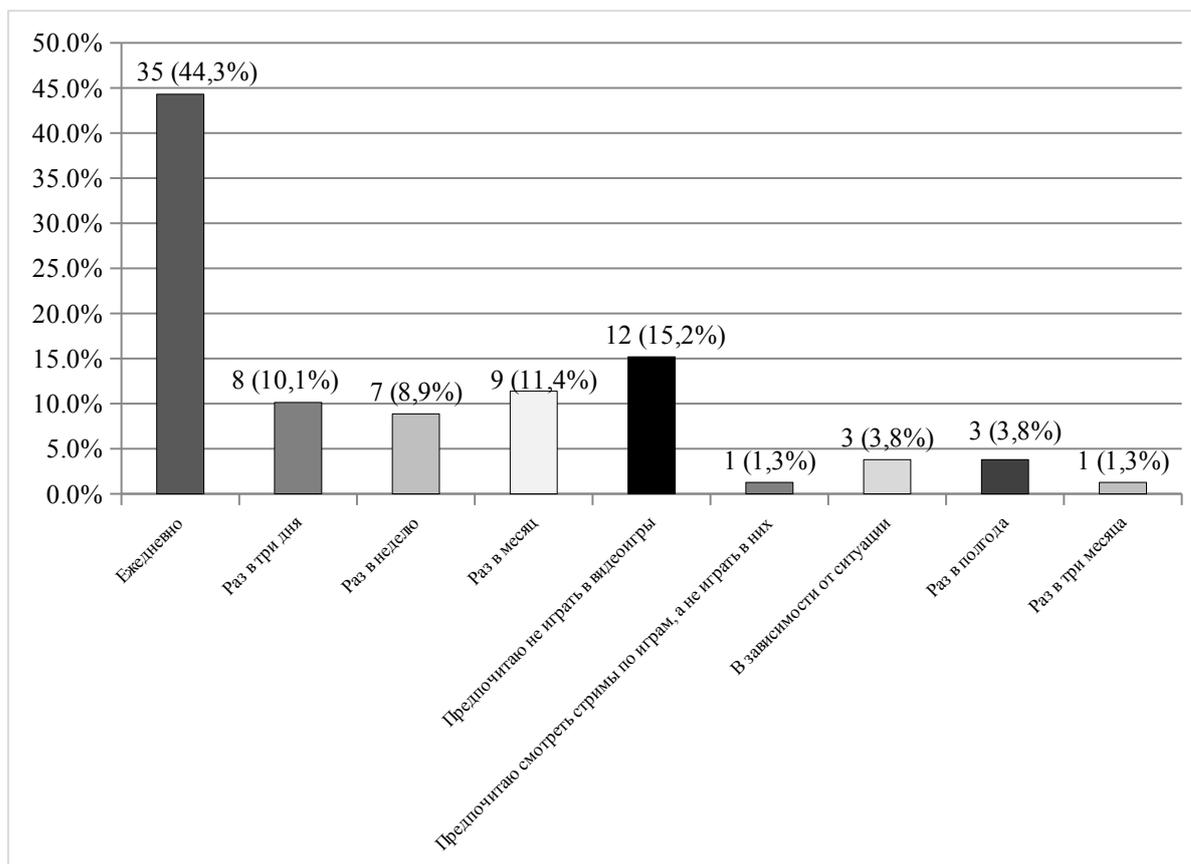


Рисунок 4 – Распределение респондентов по частоте занятостью видеоиграми, в %

Отдельный вопрос анкеты был посвящён выявлению наиболее предпочитаемых платформ для видеоигр. Распределение респондентов показано на Рисунке 5. Самой популярной платформой для респондентов являются Компьютеры (PC) (72,2% ответов). По популярности за Компьютерами идут Смартфоны (36,7%), игровые консоли (20,3%). 10 человек (12,7%) ответили, что не играют в видеоигры.

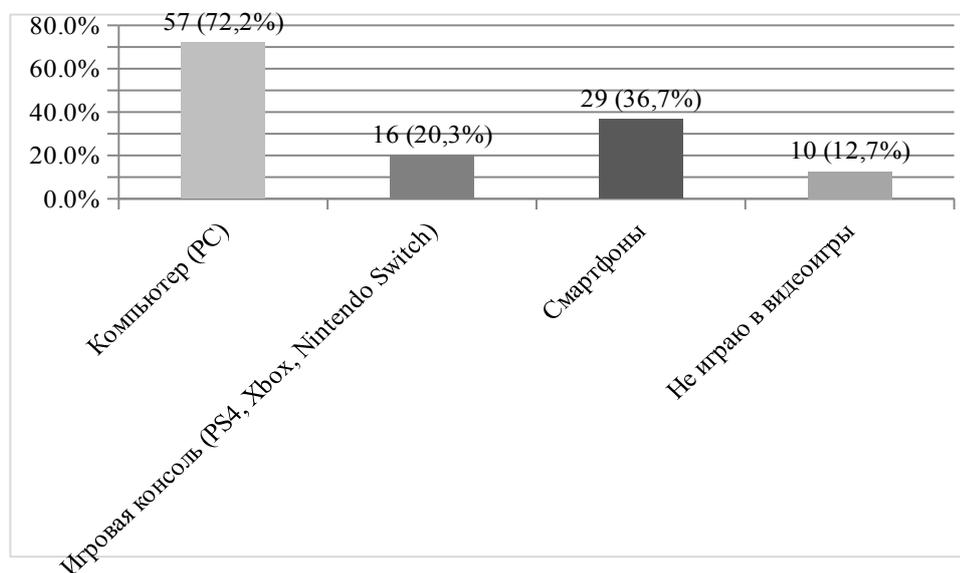


Рисунок 5 – Предпочитаемые респондентами видеоигровые платформы, в %

Также были выявлены наиболее предпочитаемые видеоигры по системе монетизации (Рисунок 6). Большинство опрошенных предпочитают играть как в бесплатные, так и платные игры (34 человека; 43,0%). 27 человек (34,2%) предпочитают играть в игры по системе «Free-to-play», а в «Pay-to-play» – лишь 6 человек (7,6%). 12 человек (15,2%) предпочитают не играть ни в один из вариантов. Хотя большинство респондентов и ответило, что они любят играть в игры по двум основным системам монетизации видеоигр, но всё же самой предпочитаемой для них является система «Free-to-play».

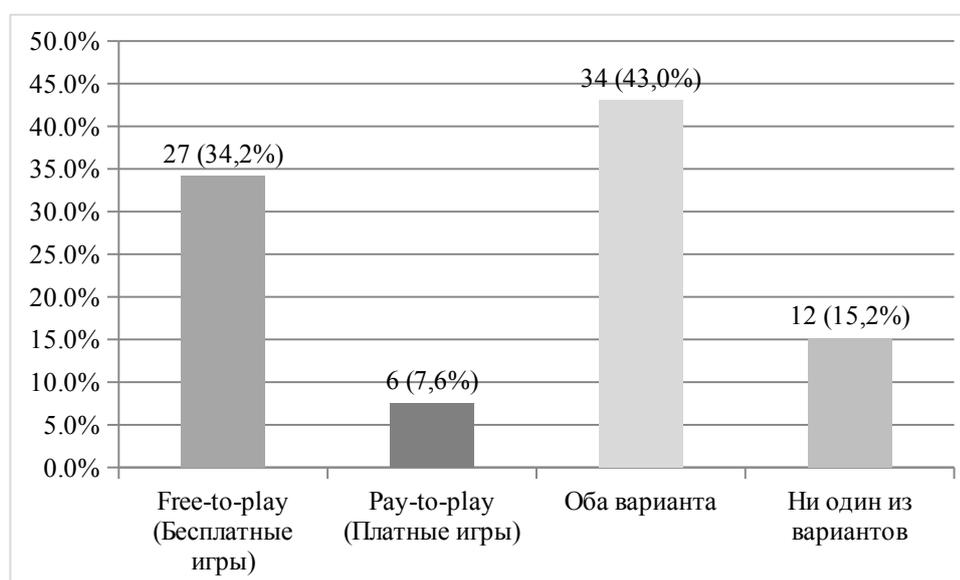


Рисунок 6 – Распределение респондентов по предпочитаемым играм по системе монетизации, в %

Важной задачей анкетирования было выявить отношение респондентов к микротранзакциям (донату) в бесплатных и платных играх (Рисунок 7, Рисунок 8). По итогу можно наблюдать, что в целом большинство респондентов относятся к микротранзакциям (донату) нейтрально в обоих случаях: бесплатные – 51 человек (64,4%), платные – 36 человек (45,6%). Но также можно наблюдать, что микротранзакции (донат) имеют более негативный характер (скорее негативное – 20 человек; 25,3% и негативное – 18 человек; 22,8%), чем микротранзакции в бесплатных играх (скорее негативное – 8 человек; 10,1% и негативное – 7 человек; 8,9%).

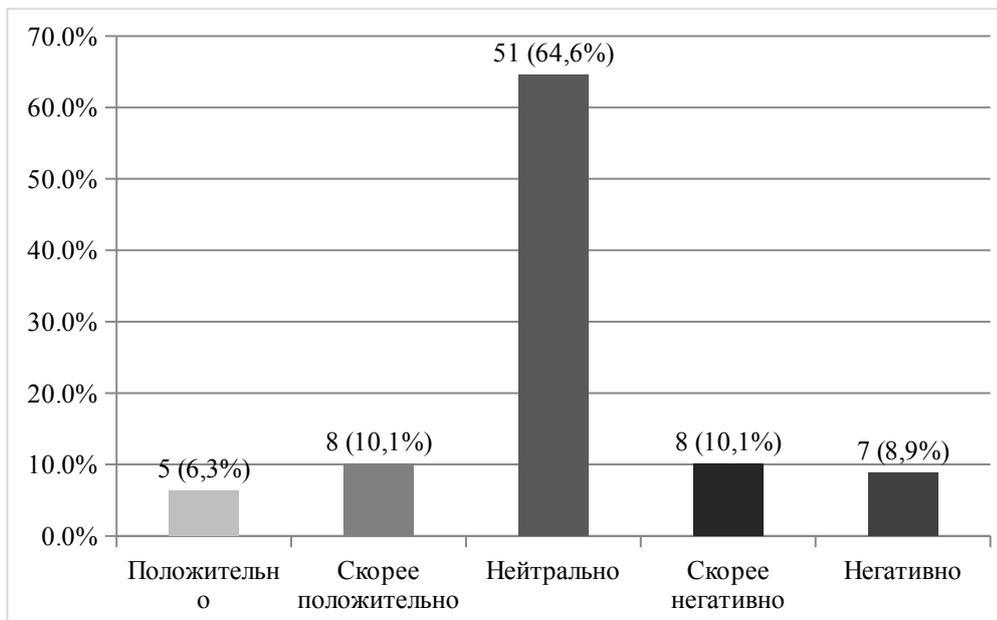


Рисунок 7 – Отношение респондентов к микротранзакциям (донату) в бесплатных играх, в %

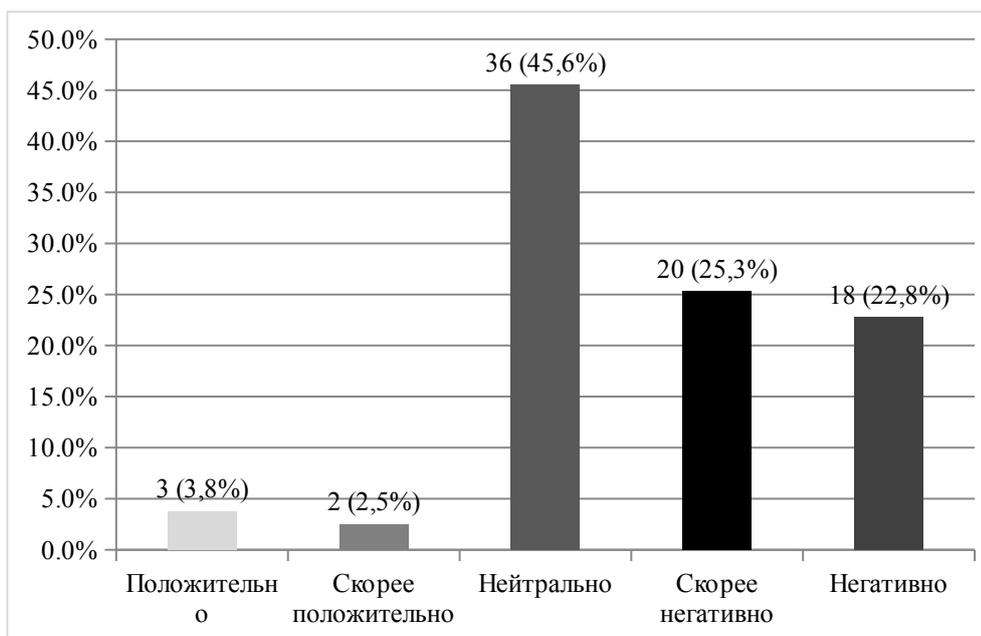


Рисунок 8 – Отношение респондентов к микротранзакциям (донату) в платных играх, в %

На рисунке 9 изображены основные причины траты денежных средств на микротранзакции в видеоиграх. Так, большинство респондентов считают, что люди донатят в игры с целью получения дополнительного удовольствия от игры (53 человека; 67,1%). 45 человек (57,0%) считают, что люди донатят с целью казаться лучше других и 30 человек (38,0%) с целью поддержки разработчикам игр за их проделанный труд.

Также 4 респондента ответили на вопрос достаточно интересными вариантами:

- получение престижа обладания какими-либо предметами и ради видео на "YouTube";
- нечего делать, нет целей и личной жизни;
- люди разные и цели у каждого свои;
- зачастую это желание быть лучше, выделиться, подчеркнуть свой статус старожилы и т.п., личная потребность в самоутверждении, желании получить уникальный "закрытый" контент. Также немаловажен психологический фактор, когда человек "покупается" на психологические трюки маркетинга, например, "сэкономь время, просто задонатив".

Один человек (1,3%) согласился со всеми приведенными выше ответами.

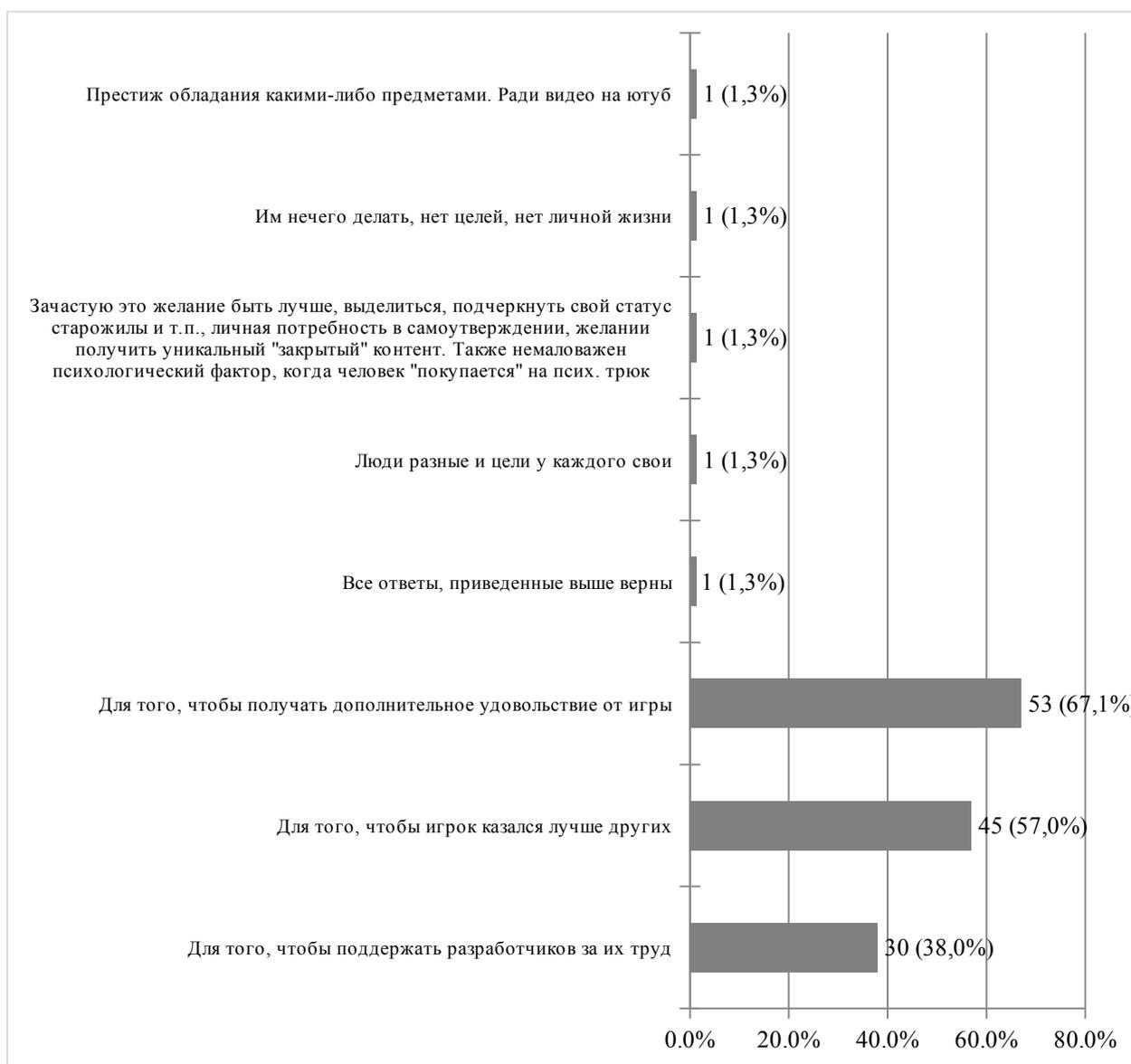


Рисунок 9 —Причины траты денежных средств респондентами на микротранзакции (донат) в видеоиграх, в %

На рисунке 10 изображено распределение респондентов на донативших и недонативших в игры. Более половины респондентов (55,7%) ответили на вопрос положительно; 39,2% ответили на вопрос отрицательно, а 4 человека (5,1%) затруднились ответить.

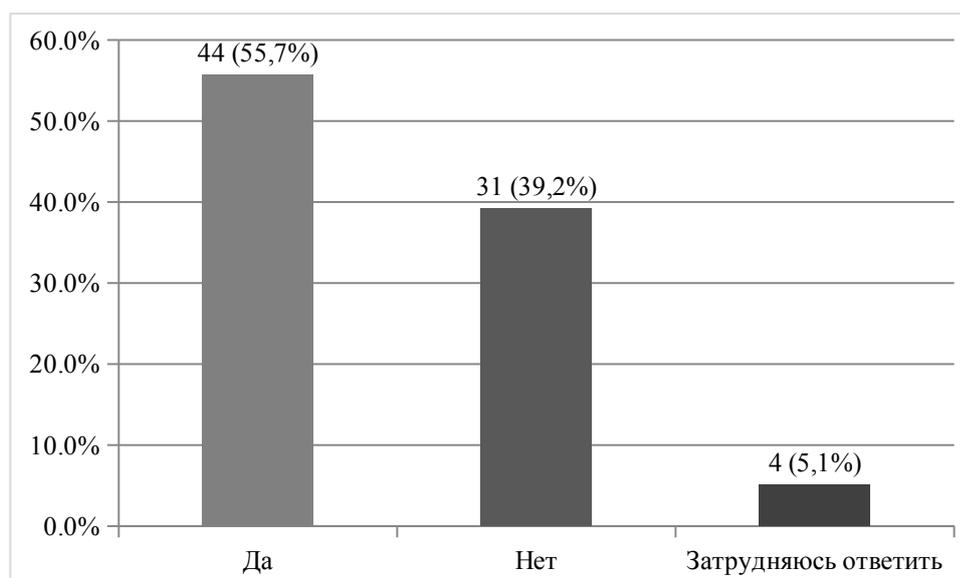


Рисунок 10 – Распределение респондентов как донативших / недонативших в видеоигры, в %

Далее необходимо было определить частоту траты денег респондентами на микротранзакции в видеоигры (Рисунок 11). На данный вопрос предлагалось ответить только респондентам, которые ответили на 12 вопрос положительно (44 человека; 55,7%). По итогу 23 человека (52,3%) тратят деньги на микротранзакции (донат) раз в год; 8 человек (18,2%) раз в месяц; 2 человека (4,5%) раз в неделю. Следовательно, регулярные ежемесячные микротранзакции перечисляет примерно пятая часть респондентов, донативших на видеоигры.

Если рассматривать респондентов по полу в данном вопросе, то 38,0% мужчин донатили в игры, в то время как среди женщин эта цифра составляет только 17,7%.

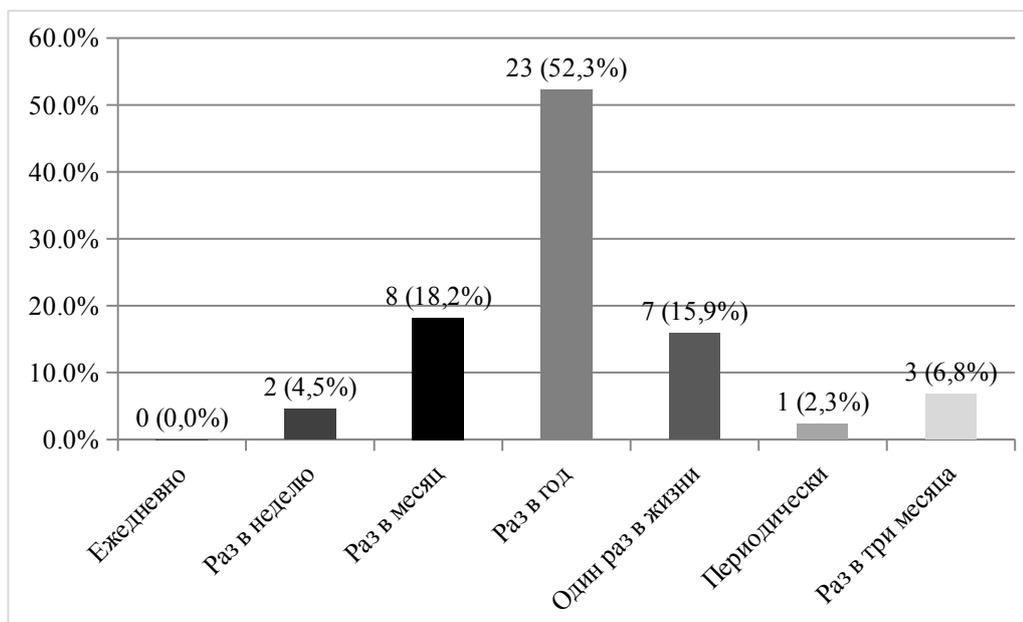


Рисунок 11 – Распределение респондентов по частоте траты денег на микротранзакции (донат) в видеоиграх, в %

На рисунке 12 изображено распределение респондентов по количеству потраченных денег на видеоигровые микротранзакции. Данный вопрос также предлагался только тем респондентам, которые ответили на 12 вопрос положительно (55,7% от общего числа опрошенных). По итогу 20 человек (45,5%) потратили деньги на донат от 100 до 500 рублей (наиболее встречающийся ответ); 11 человек (25,0%) от 1000 до 5000 рублей; 7 человек (15,9%) от 10000 до 25000 рублей. Интересно, что встречаются варианты объёма микротранзакций в 100000 рублей (2,3%) и около 80000 рублей (4,5%).

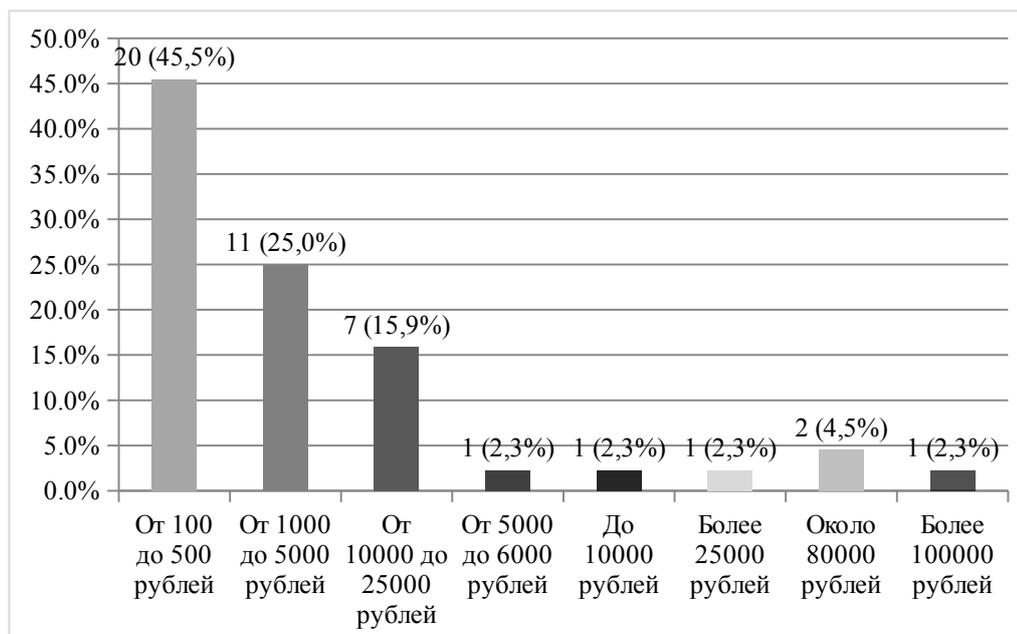


Рисунок 12 – Количество потраченных респондентами денежных средств на микротранзакции (донат) в видеоигры, в %

Последний вопрос касался выяснения ключевых ассоциаций, возникающих у респондентов при упоминании слова «Донат» (Рисунок 13). Данный вопрос являлся открытым. По итогу ответы респондентов были разделены на 15 блоков:

- Деньги;
- Внутриигровая валюта (монеты, серебро и золото);
- Покупка (оплата, вложение, денежный вклад, платеж, транзакция, paypal, webmoney, банковская карта);
- Пустая трата денег;
- Бессмыслица, глупость, дурость;
- Необязательность (добровольность, не всегда нужно);
- Необходимость (вынужденная необходимость, выкачивание денег);
- Зависимость (девиация, болезнь);
- Поддержка (пожертвование, вознаграждение, подарок, помощь, благотворительность, спонсирование);
- Игра (КС, Дота, Онлайн-игра, ММОрг, Видеоигра);
- Люди (разработчики, блогеры, стримеры, игроки, богатые люди, представители азиатских стран);
- Мошенничество (несправедливость, дисбаланс, обман);

- Игровые предметы и улучшения (DLC, лутбоксы, буст, скины, преимущество, упрощение игрового процесса, экономия времени, редкий предмет, дополнительные материалы, события, полная версия игры);

- Чувства (уважение, превосходство, удовольствие, победа, преимущество);

- Азартная игра (фортуна, лотерея, рулетки).

По итогу большинство опрошенных респондентов ассоциируют слово «донат» как к «деньгам» (16,1%), следом за ними идут «покупка» (14,7%), «игровые предметы и улучшения» и «поддержка» (по 14,2%).

Следует обратить внимание, что варианты «пустая трата денег», «мошенничество», «бессмыслица, дурость, глупость», «зависимость», «азартная игра» представлены в сравнительно небольшом диапазоне – до 5%.

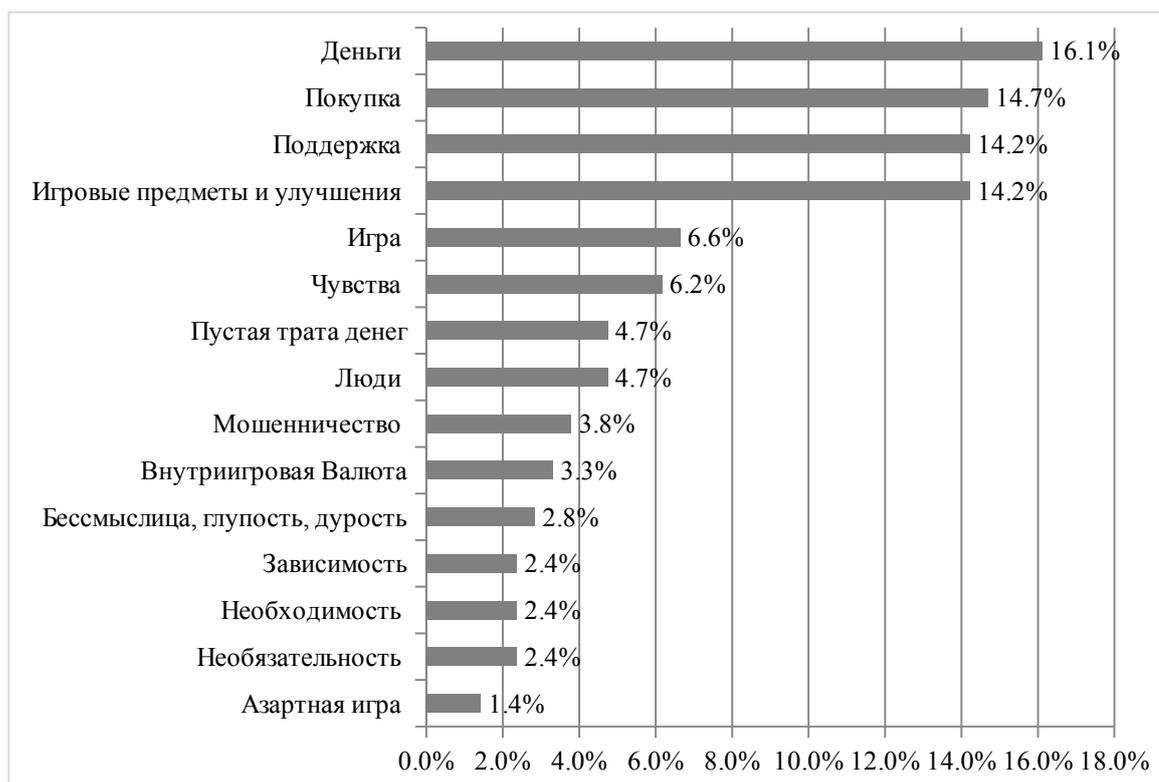


Рисунок 15 – Ассоциации, возникающие у респондентов при упоминании понятия «донат», в %

### 2.3 Выводы по второй главе

По итогу можно сделать выводы о том, что игровая зависимость может быть опасна не только для самого игромана, но также и для окружающих его людей. Из-за игровой зависимости, человек перестает развиваться и самосовершенствоваться, он сначала топчется на месте, а уже потом начинает постепенно деградировать как в умственном, так и в физическом плане, заменяя при этом свое стандартное поведение на агрессию, тревожность и депрессию. Также было выяснено, что по большей части игрозависимые тратят свои деньги на микротранзакции ради чувства превосходства над другими людьми и получения удовольствия, которые они вряд ли смогут получить от реальной жизни в силу определенных обстоятельств.

Согласно результатам эмпирического исследования, можно сделать вывод о том, что большую часть игроков и донаторов являются мужчины. Самой распространенной возрастной рамкой для игроков является возраст от 18 до 20 лет, большую часть из которых составляют студенты и работающие студенты. По кругу общения большинство предпочитают контактировать с близкими и дальними родственниками, а также друзьями, то есть рамки коммуникации не особо широки. Большинство опрошенных играют в видеоигры, причём значительно играют в них ежедневно. Самой популярной игровой платформой для респондентов остаются персональные компьютеры (PC). Самыми популярными играми по системе монетизации являются как игры бесплатные, так и платные, но если бы респондентам был предоставлен выбор один из вариантов, то большинство предпочли играть в бесплатные игры.

Если рассматривать отношение людей к микротранзакциям в платных и бесплатных играх, то мы можем наблюдать, что большинство относится к обоим вариантам нейтрально, но больше негатива получают микротранзакции в платных играх, что неудивительно, поскольку людям не нравится сначала покупать игру, а потом еще докупать какие-либо донатные предметы. Также в ходе эмпирического исследования было выявлено, что одной из основных причин траты денежных средств на видеоигры является получение дополнительного удовольствия от игры,

за ним недалеко отстает и такая причина как достижение некоторого превосходства над другими игроками.

Среди опрошенных респондентов чуть больше половины хотя бы раз в жизни тратили деньги на микротранзакции, но сумма вливания денежных средств сравнительно небольшая – от 100 до 500 рублей, но также есть несколько респондентов, которые потратили на микротранзакции суммы от 80 до 100 тысяч рублей. Самой популярной ассоциацией к слову «донат» для большинства являются деньги. Также наблюдаются такие популярные ассоциации как покупка предметов, поддержка разработчикам или стримерам и сами донатные предметы и улучшения.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что онлайн-зависимость в форме видеоигр ярко выражена в молодёжной среде. Причём сегодня она дополняется ещё одной составляющей – зависимостью от вливания денежных средств – доната. В социально-психологическом ключе это связано с потребностью в получении дополнительного удовольствия от видеоигр, достижения чувства превосходства над другими игроками. Поскольку рамки коммуникации респондентов заключены, в большей степени, структурой семьи и друзьями, то можно сделать вывод о некотором «замещении» реального общения виртуальным – видеоиграми, которые включают в себя и потенциал приобретения дополнительных бонусов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По общему итогу мы можем сделать вывод о том, что гипотеза, которая заключается в том, что основной причиной траты денежных средств при игре видеоигры у молодёжи является желание получать дополнительное удовольствие от игры и желание казаться лучше остальных является полностью подтвержденной. В этой связи донаторство является осложнением «традиционной» видеоигровой онлайн-зависимости. Нам удалось достичь цели нашего исследования – выявить социально-психологические аспекты онлайн-зависимости на примере такого явления, как «донаторство» в видеоиграх. Поставленные задачи выполнены.

В ходе работы нам удалось выяснить о том, что видеоигровая зависимость еще только начинает изучаться исследователями. Также был выявлен такой подвид видеоигровой зависимости как донатная зависимость, способная развиваться у игромана на любой из стадий зависимости и понести за собой не только психологические и физиологические нарушения, но и лишить себя и близких материального благосостояния.

Видеоигровая зависимость может быть опасна не только самому игрозависимому, но также и для окружающих его людей посредством проявления к ним агрессии. Зависимые в течение длительного пребывания в игре перестают развиваться умственно и физически, а также лишаются способности коммуницировать с другими людьми.

Благодаря проведенному исследованию мы выяснили, что более подверженными к видеоигровой и донатной зависимости является молодежь от 18 до 20 лет, среди которых большинство представителей мужского пола. Также, по итогам исследования, нам удалось выяснить, что к микротранзакциям в видеоиграх люди относятся хоть и нейтрально, но больший наклон идет к негативному характеру, поскольку людям не очень сильно нравится, когда для продолжения комфортной игры им приходится платить реальные деньги.

Поскольку такое явление как видеоигровая и донатная зависимость является относительно молодой и только недавно стало объектом для интересов исследования. Таким образом, данная работа может стать базой для дальнейшей деятельности в данной области.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Бурханова, А. О., Червяков, М. Э. Лутбоксы как разновидность азартных игр [Текст] / А. О. Бурханова, М. Э. Червяков // Modern Science. –2019. – № 5-1. – С. 185-188.
- 2 Всемирная Организация Здравоохранения [Электронный ресурс] : [офиц. сайт]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ru/>, свободный (дата обращения: 05.12.2019). – Загл. с экрана.
- 3 Годиенко Д. А., Чилимова, Т. А., Микротранзакции в сфере онлайн-игр и их влияние на привлекательность продукта [Текст] / Д. А. Годиенко, Т. А. Чилимова // Молодёжь в меняющемся мире: вызовы современности: материалы VII международной научно-практической конференции. – 2017. – С. 29-33.
- 4 Гордиенко Д.А., Микротранзакции в сфере игр: особенности российского региона [Текст] / Гордиенко Д.А. // Конкурентоспособность территорий Материалы XIX Всероссийского экономического форума молодых ученых и студентов: в 8 частях. - 2016. - С. 120-123.
- 5 Грачев И.Д., Микротранзакции как форма азартных игр [Текст] / Грачев И.Д. // Научный альманах. - 2019. - № 3-2 (53). - С. 110-112.
- 6 Гришина А.В., Волкова Е.Н., Структура субъективности подростков с разным уровнем игровой компьютерной зависимости [Текст] / Гришина А.В., Волкова Е.Н. // Вестник Мининского университета. - 2018г. -№1 – С. 4-18.
- 7 Иванов И.С., Психологические и социокультурные индикаторы игровой зависимости [Текст] / Иванов И.С. // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. Серия: Педагогика. Психология. Социальная работа. Ювенология. Социокинетика. – 2008г. - Т. 14. № 3. - С. 205-211.
- 8 Игромания: мультиплатформенное издание о видеоиграх [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: [https://www.igromania.ru/news/84652/Velikobritaniya\\_ne\\_priznala\\_lutboksy\\_formoy\\_azartnyh\\_igr.html](https://www.igromania.ru/news/84652/Velikobritaniya_ne_priznala_lutboksy_formoy_azartnyh_igr.html), свободный (дата обращения: 05.12.2019). – Загл. с экрана.

9 Кардашян Р.А., Психосоматические расстройства при компьютерной игровой зависимости у учащихся общеобразовательных учреждений [Текст] / Кардашян Р.А. // Архив внутренней медицины - 2016г - №Спецвыпуск – С. 12-13.

10 Литвиненко О.В., Хлусов И.И., Проблема компьютерной игровой зависимости и психологическое прогнозирование риска игровой аддикции [Текст] / Литвиненко О.В., Хлусов И.И. // Вестник психотерапии. - 2007. - № 23 (28) - с. 87-88.

11 Лопатин А.А., Микротранзакции в видеоиграх [Текст] / Лопатин А.А. // Человек в природном, социальном и социокультурном окружении. Материалы III межрегиональной студенческой научно-практической конференции. - 2019. - С. 28-30.

12 Максимов А.А. Особенности развития игровой деятельности у людей, страдающих компьютерно-игровой зависимостью [Текст] / Максимов А.А. //Гуманитарные и социальные науки. - 2009. - №2 - с.91-97.

13 Максимов А.А. Особенности развития личности людей с компьютерно-игровой зависимостью [Текст] / Максимов А.А. // Вестник РГГУ. Серия: Психология. Педагогика. Образование. - 2009. - №7. - С. 85-96

14 Никулин А. Н., Терентьев А. А. Модель финансового механизма как игрового компонента [Текст] / Никулин А.Н., Терентьев А.А. // Вестник УлГТУ. - 2018. - №3 (83). – С. 62-64.

15 Никулин А. Н., Терентьев А. А. Финансы в видеоиграх [Текст] / Никулин А.Н., Терентьев А.А. // Вестник УлГТУ. - 2018. - №3 (83). – С. 56-57

16 Слободчиков И. М., Гольденберг Е. А. Психология «Доната»: контур проблемного исследования [Текст] / Слободчиков И. М., Гольденберг Е. А. // Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». - 2015. - №2. – С. 79-86.

17 Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх [Текст] / Соколов Е. // Философско-литературный журнал «Логос». - 2015. - №1 (103). – С. 157-179.

18 DTF: мультиплатформенное издание о видеоиграх [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://dtf.ru/games/68861-chto-takoe-gacha-igru>, свободный (дата обращения: 05.12.2019). – Загл. с экрана.

19 SuperData аналитическое издание по игровой индустрии [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://www.superdataresearch.com/>, свободный (Дата обращения: 05.12.2019). – Загл. с экрана

20 Vawilon.ru: мультиплатформенное издание о видеоиграх [Электронный ресурс] – Электрон. дан. - Режим доступа: <https://vawilon.ru/statistika-gejmerov/>, свободный (Дата обращения: 09.12.2019). – Загл. с экрана.

21 VGTimes: мультиплатформенное издание о видеоиграх [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://vgtimes.ru/news/58849-v-velikobritanii-deti-potratili-vse-dengi-roditeley-na-donat-v-fifa-19.html>, свободный (дата обращения: 05.12.2019). – Загл.с экрана.

22 Edwin L. Phil Tan Microtransactions in AAA video games – are they really necessary? [Текст] / Edwin L. Phil Tan // Galactica Media: Journal of Media Studies . - 2019. - №1. – С. 127-147.

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

(Анкета «Видеоигры как форма онлайн-зависимости»)

Приветствуем вас, уважаемый респондент!

Предлагаем Вам ответить на вопросы анкеты на тему видеоигровой онлайн-зависимости. Анкета содержит как закрытые, так и открытые вопросы с возможностью дать один либо несколько вариантов ответа. Данный опрос является анонимным. Все полученные ответы будут использоваться в обобщенном виде.

Будем благодарны вам за участие!

1. Укажите ваш пол: \*

- Мужской
- Женский

2. Укажите, пожалуйста, свой возраст \*

---

3. Укажите, пожалуйста, ваш социальный статус:

- Работающий
- Временно безработный
- Студент
- Другое: \_\_\_\_\_

4. Отметьте, насколько широк круг вашего общения:

- Поддерживаю отношения только с близкими родственниками
- Общаюсь с близкими и дальними родственниками, друзьями
- Поддерживаю контакты как с родственниками, так и с соседями
- Другое: \_\_\_\_\_

5. Играете ли вы в видеоигры? \*

- Да
- Нет

6. Как часто вы играете в видеоигры? \*

- Ежедневно

- Раз в три дня
- Раз в неделю
- Раз в месяц
- Предпочитаю не играть в видеоигры
- Другое: \_\_\_\_\_

7. Какую платформу вы предпочитаете для игр? \*

- Компьютер (PC)
- Игровая консоль (PS4, Xbox, Nintendo switch и так далее)
- Смартфон
- Не играю в видеоигры
- Другое: \_\_\_\_\_

8. В игры по какой системе монетизации вы предпочитаете играть? \*

- Free-to-play (Бесплатные игры)
- Pay-to-play (Платные игры)
- Оба варианта
- Ни один из вариантов

9. Как вы относитесь к микротранзакциям (донату) в бесплатных играх? \*

- Положительно
- Скорее положительно
- Нейтрально
- Скорее негативно
- Негативно

10. Как вы относитесь к микротранзакциям (донату) в платных играх? \*

- Положительно
- Скорее положительно
- Нейтрально
- Скорее негативно
- Негативно

11. Как вы думаете, почему люди тратят свои денежные средства на микротранзакции (донат) в видеоиграх? \*

- Для того, чтобы поддержать разработчиков за их труд
- Для того, чтобы игрок казался лучше других
- Для того, чтобы получать дополнительное удовольствие от игры
- Другое: \_\_\_\_\_

12. Вы сами когда-нибудь донатили на видеоигры? \*

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

13. Насколько часто вы донатите на видеоигры? (если вы ответили на 12 вопрос утвердительно)

- Ежедневно
- Раз в неделю
- Раз в месяц
- Раз в год
- Другое: \_\_\_\_\_

14. Сколько денег вы потратили на донат в видеоиграх? (если вы ответили на 12 вопрос утвердительно)

- от 100 до 500 рублей
- От 1000 до 5000 рублей
- От 10000 до 25000 рублей
- Другое: \_\_\_\_\_

15. Какие ассоциации у вас возникают при упоминании слова "Донат"?

Предложите не менее пяти ассоциаций \*

Ответ: \_\_\_\_\_

## Сведения о самостоятельности выполнения работы

Работа «Видеоигры как форма онлайн-зависимости» выполнена мной самостоятельно.

Используемые в работе материалы и концепции из публикуемой литературы и других источников имеют ссылки на них.

Один печатный экземпляр работы и электронный вариант работы на цифровом носителе переданы мной на кафедру социальной работы и социальной безопасности.

«16» января 2020 г.

\_\_\_\_\_

(подпись)

Д.П. Храмов