



Опубликовано на Швейцария: новости на русском языке (<https://nashagazeta.ch>)

Женевский госпиталь временно перешел в виртуальный мир | Le service d'addictologie de HUG s'immerge dans le monde virtuel

Author: Надежда Сикорская, [Женева](#) , 13.08.2010.



Ультрасовременный средневековый мир World of Warcraft

Сотрудники специальной службы HUG решили разобраться в тонкостях World of Warcraft, чтобы лучше понять профиль и мотивацию любителей этой популярнейшей видеоигры и причины их зависимости от нее.

| Les HUG étudient le profil des joueurs de "World of Warcraft".

Le service d'addictologie de HUG s'immerge dans le monde virtuel

World of Warcraft (сокращенно WoW) - это видеоигра, позволяющая участвовать в ней одновременно большому количеству игроков. Она была создана компанией Blizzard

Entertainment для гиганта Vivendi Games. Действие игры происходит в средневековом фантастическом мире, населенном добрыми и злыми персонажами. С 2005 года World of Warcraft - самая популярная игра среди ей подобных: на конец 2008 года было зарегистрировано 11,5 миллионов участников, средний возраст которых - от 12 до 35 лет, а иногда и больше. Игра существует в многочисленных языковых версиях, в том числе, и в русской - она была запущена 6 августа 2008 года.

Успех игры, ее стремительное распространение по планете, а также ее принцип, согласно которому игроки получают тем больше наград, чем больше времени они проводят за игрой, привели к формированию зависимости у многих поклонников World of Warcraft. Способствует появлению зависимости и то, что игрок должен постоянно обновлять свое оборудование, если хочет, чтобы его персонаж набирал мощь. Постепенно он все больше сливается с персонажем, сила которого растет пропорционально времени, которое уделяет ему его «хозяин». До выхода версии игры The Burning Crusade, некоторые игроки, не желавшие, чтобы их персонажи теряли мощь, проводили за игрой до 10 часов в сутки, пренебрегая учебой и работой.

Конечно, так не могло продолжаться бесконечно. Китайское правительство, например, даже приняло специальные меры, чтобы ограничить максимальное время, проводимое за игрой, для своих граждан, находящихся на территории страны.

Надо отметить, что создатели игры также осознали негативные побочные эффекты своего детища и приняли соответствующие меры. Теперь даже случайные игроки могут обладать таким же могущественным персонажем, как и самые заядлые ее участники. Кроме того, создана специальная система контроля для родителей, позволяющая следить, сколько часов в день уделяют игре их дети, но ее надо самостоятельно установить.

Вот этот феномен зависимости от виртуальной игры, хорошо отражающий тенденцию развития современного общества, и привлек внимание специалистов службы Женевского кантонального госпиталя, занимающейся изучением и профилактикой вредных привычек.

В англосаксонских странах и в Азии, прежде всего, в Китае и Корее, подобные исследования проводились уже не раз, на французском же языке специализированной литературы существует крайне мало. Для Швейцарии такой проект - национальная премьера.

На чем основано исследование? Игроков попросили заполнить анкету, ответив на ряд вопросов и указав имя своего персонажа, название его страны, число персонажей уровня 80, которыми они владеют и количество часов в неделю, проводимых ими в неделю перед экраном, в воображаемом мире.

«Благодаря этому опросу мы хотим выявить психологический профиль любителя World of Warcraft», - объяснил руководитель проекта д-р Габриэль Торенс. Некоторым она нравится многочисленностью и разнообразием участников, другим - ожесточенной борьбой, которую она предполагает. В любом случае, исследователи не собираются клеймить компульсивных игроков.

«Мы думаем, что большинство поклонников игры не представляют проблем», - замечает д-р Торенс. Беспокоиться надо в случаях, когда для любителя видеоигр виртуальный мир начинает заменять реальный, вытесняя учебу, работу и негативно

сказываясь на отношениях с окружающими. По словам специалиста, в «Женеве такие случаи наблюдаются». Иногда, осознав, что что-то не так, они сами обращаются за помощью к врачу, иногда их приводят их близкие.

Результаты опроса, в котором принимают участие только лица, достигшие 18-летнего возраста, будут проанализированы осенью, и мы о них обязательно сообщим.

[зависимость от видеоигр](#)

[видеоигры](#)

[вредные привычки](#)

Source URL: <https://dev.nashagazeta.ch/node/10320>