

## СПІЛКУВАННЯ В ОНЛАЙН-ІГРАХ ЯК ЧИННИК ПОКРАЩЕННЯ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИКІВ У РЕАЛЬНОМУ ЖИТТІ

**Рябчук А.М.**

*к.соц.н., ст. викл. кафедри соціології НаУКМА*

**Прокопенко А.Ю.**

*студентка бакалаврської програми "Соціологія" в НаУКМА*

У статті розглянуто взаємозв'язок між специфічною комунікацією у онлайн-іграх та спілкуванням у реальному житті, зокрема - позитивні наслідки онлайн-ігор. Використано дані, що були отримані у серії глибинних інтерв'ю з групою гравців популярних онлайн-ігор з використанням програми дистанційного спілкування «Skype». На противагу твердженням про «залежність» як про виключно негативне явище пропонується комплексна інтерпретація, що включає також і позитивні наслідки онлайн-спілкування та колективних ігор. Були також виявлені окремі ігрові аспекти, що можуть сприяти появі чи вирішенню певних проблем у реальному спілкуванні.

**Ключові слова:** Інтернет-залежність, спілкування, онлайн ігри, гравець..

---

### **Вступ**

Інтернет є одним з важливих інструментів як для академічної та професійної діяльності, так і для проведення дозвілля. Наймасштабнішою сферою розваг, яку може запропонувати Інтернет-мережа є онлайн-ігри. Рівень розвитку комп'ютерної графіки з кожним роком все більше наближується до відтворення реального світу, що, поруч із досконалим звуковим оформленням, створює ефект повного занурення у віртуальний світ. Детально пропрацьована графіка, яскраві персонажі та наявність можливості живого спілкування можуть викликати у гравців виникнення залежності від онлайн-гри. Інтернет-залежні припиняють слідкувати за часом, проведеним у глобальній мережі Інтернет, захоплюються яскравими іграми та електронним спілкуванням більше ніж живим. В результаті ненормованих витрат часу інтернет-залежні не завжди встигають готуватись до навчання, якісно виконувати свою роботу чи приділяти достатньо часу друзям, сім'ї, родичам тощо.

З іншого боку онлайн-ігри допомагають багатьом людям проявити себе як у професійній сфері, так і у повсякденному спілкуванні. Пілоти та водії користуються можливостями онлайн-ігор для симуляції реальних подій у небі чи на дорозі і, таким чином, можуть покращити свої навички. Ігри стали можливістю розкрити свій потенціал тим, хто не міг цього зробити у реальному житті: через бажання спілкування та відпочинку в інтернеті можуть не лише розпадатись, але також і посилюватись зв'язки у сім'ях, завдяки іграм людина не може втратити, але також і отримати роботу чи необхідні навички. Наявні соціологічні дослідження з даної проблематики дотепер недостатньо уваги приділяли можливим позитивним наслідкам спілкування в онлайн-іграх, що становить актуальність даної роботи. Окрім цього, ставлення до гравців як до "залежних" від онлайн-ігор, призвело до медикалізації даного соціального явища і браку досліджень з застосуванням методу глибинного інтерв'ю з самими гравцями для отримання інформації про їхнє власне сприйняття позитивних аспектів спілкування в онлайн-іграх.

Таким чином, об'єктом дослідження є особи, що грають у онлайн-ігри. Предметом дослідження є позитивні наслідки спілкування в онлайн-іграх на покращення комунікативних навиків у реальному житті. Мета роботи полягає у виявленні цих позитивних наслідків спілкування у онлайн-іграх на думку самих гравців. Для вирішення цієї мети було поставлено два завдання: 1) визначити, чи впливають наявні раніше проблеми зі спілкуванням (конфлікти з іншими людьми, бажання уникати контактів з сім'єю, друзями чи колегами, сором'язливість чи страх комунікації тощо) зверненню людей до онлайн-ігор та віртуального спілкування і 2) визначити, чи може спілкування у онлайн-іграх виступити як чинник, що сприяє покращенню комунікативних навичок індивіда і позитивним змінам в особистому і професійному житті.

Для відповіді на поставлені завдання було обрано метод глибинних інтерв'ю, щоб дізнатися думку гравців в онлайн-ігри. Через особливості програм для спілкування, гравці в онлайн-ігри звикли розповідати інформацію про себе, свої думки та дії майже незнайомим людям, адже без надання особистих даних у мережі інтернет неможливо зрозуміти, хто твій співбесідник. Саме через це для проведення інтерв'ю була обрана програма дистанційного спілкування «Skype». Вона дозволила уникнути розкриття зовнішніх даних як інтерв'юера, так і респондентів, що було неабияким плюсом для потайливих людей, яким важко розмовляти віч-на-віч з іншими. Завдяки функціоналу вищезазначеної програми вдалось скеровувати респондентів до потрібної теми без перебування їх у процесі відповіді: варто було лише

зазначати у чаті, вбудованому в програму, що людина відволікалась від основної теми спілкування. До того ж більшість з респондентів не відволікались від власних справ і знаходились у місці власного психологічного захисту – вдома, що також сприяло чесності відповідей. Було проведено 12 глибинних інтерв'ю з респондентами віком від 19 до 35 років. Основою для вибірки слугували гравці популярної онлайн-гри «World of Tanks», які запросили своїх знайомих для проведення інтерв'ю.

### **Огляд літератури**

Кількість користувачів Інтернет-мережі у світі стрімко зростає з 14 мільйонів у 1993 році до 2.7 мільярдів у 2013 [13]. Хоча Україна не є найактивнішою з позиції використання Інтернет-мережі, але кількість користувачів також збільшується з кожним роком – на 2012 рік 15.3 мільйони українців користуються Інтернетом і являють собою 3% від усіх користувачів Інтернет-мережі у Європі [14]. При цьому на 2010 рік середній вік людини, що грає у онлайн-ігри складає 34 роки, а основну кількість гравців (49%) складали люди від 18 до 49 років [30].

На думку авторів статті «Інтернет-залежність у підлітків: поширеність і фактори ризику» проблема залежності є явною навіть серед осіб, які не є активними користувачами інтернет-мережі, але відвідують її час від часу. Наприклад, серед 3105 підлітків у Нідерландах, що заповнили анкету щодо самостійних користувань мережею Інтернет, 3,7 % були класифіковані як потенційно залежні від Інтернету [19, 4]. Участь у невеличких онлайн-іграх, реєстрація та відвідування соціальних додатків та мереж типу Twitter та Facebook підвищує ризик розвитку інтернет-залежності, тобто чим більше різноманітних розважальних засобів у мережі Інтернет використовує особа, тим більша ймовірність того, що у подальшому кількість проведених в Інтернеті годин зростає і згодом зі способу дозвілля переростає у повноцінну залежність.

Проведені серед сучасних підлітків дослідження щодо пасивної можливості бути Інтернет-залежними показують, що з кожним роком відсоток тих, хто потенційно може стати Інтернет-залежним збільшується. Наприклад, проведене у 2004 році дослідження у Фінляндії, результати якого мали слугувати оцінкою поширеності використання Інтернету серед 12-18 літніх показали, що серед 7.292 осіб потенційно залежними виявились лише 1.6% [15]. Але вже проведені у 2011, та 2012 роках дослідження показали, що потенційно залежними від Інтернету, за результатами різноманітних досліджень, є 8.1% [10], 11.3% [27] та 11.6% [23] підлітків від 12 до 18 років. В Китаї, незважаючи на законодавчі обмеження на користування Інтернетом дітьми і підлітками, кількість гравців в онлайн-ігри продовжує зростати [32].

Залежна від інтернету людина спілкується набагато менше, час виділений на реальне спілкування з друзями чи родичами зменшується через небажання відірватись від гри навіть на короткий час [26]. Відсутність нормованого харчування (нічні переїдання, постійні перекуси біля комп'ютера та відсутність гарячих страв через небажання відірватись від гри аби приготувати щось) призводять до проблем із шлунком, відсутністю необхідних організмові вітамінів та мікроелементів та погіршення загального фізичного стану [16]. Додаючи до цього списку ще й підвищення рівня агресії [21], можна зробити висновок, що навички спілкування індивідів знижуються після багатьох годин проведених у мережі чи за грою, а натомість з'являються шкідливі психосоціальні та фізичні наслідки. З цими проблемами неможливо впоратись самостійно і тому для повернення у соціум індивідам буде потрібна професійна допомога [17].

Залежності може сприяти те, що вихід до інтернет-мережі та участь у онлайн-іграх впливають на настрій позитивним шляхом, тож люди з симптомами депресії, почуття ізоляції, стресу або занепокоєння, можуть займатись «самолікуванням» за допомоги Інтернету та онлайн-ігор [12]. Але в цьому випадку, звернення до онлайн-ігор виникає як наслідок проблем, наявних раніше, і може не те, що не провокувати нових проблем, але навіть сприяти вирішенню чи принаймні послабленню вже наявних. Звідси виникає перше дослідницьке питання нашої роботи: які проблеми, на думку респондентів, що грають в онлайн-ігри, передують зверненню до ігор, і чи можуть онлайн-ігри сприяти їх вирішенню.

Поширення екранної культури, для якої властива подача інформації в рамках коротких жанрів у надзвичайно привабливій упаковці (у супроводі звукових та візуальних ефектів, рухливих образів і т.п.), викликає значні труднощі насамперед у психофізичному розвитку людини. Великий обсяг та мінливі форми подачі інформації породжують мозаїчність сприйняття, викликають труднощі з зосередженням уваги. Не випадково в останні два десятиліття фахівці звернули увагу на явища «труднощів зосередження уваги» (Attention Deficit Disorder) [4, 90] і «розладу інтернет-залежності» (Internet Addiction Disorder, IAD) [9]. Водночас, в залежності від обраного жанру та стилю гри, від проведеного у грі часу та від відношення кожного конкретного гравця до гри можна виділити також і позитивні ефекти онлайн-ігор: сприяння розвитку не лише логічного мислення і пізнавальної активності, але і уваги, вольових якостей, емоційної сфери, пам'яті, навичок орієнтації в просторі, умінь

конкурувати і співробітничати. Більш того, гра поміщає гравця у нову ситуацію, яка сприяє розвитку творчої активності як дітей та підлітків, так і студентів та молоді [2, 62]. Тож друге дослідницьке запитання нашої роботи – якими, на думку самих гравців в онлайн-ігри, є позитивні ефекти цих ігор для них особисто та для інших гравців.

#### **Попередні проблеми зі спілкуванням як чинники звернення до онлайн-ігор**

Сором'язливість, відсутність навичок соціалізації, неможливість знайти знайомих чи друзів за інтересами у власному місці проживання чи певні фізичні вади, що заважають нормальному спілкуванню – все це може слугувати чинниками того, що люди приходять у онлайн-ігри. Доволі часто у відповідях респондентів на питання про спілкування слідувала відповідь на кшталт «В реальному світі у мене великі проблеми зі спілкуванням. Не знаю з чим це пов'язано, але якось так виходить.»; «На особистому фронті само собою не ладнається. А тут (у онлайн-грі) я спокійно спілкуюсь з хлопцями» [Респондент №3]; «Я пішла у гру, бо вважала, що вона допоможе мені розвинути спілкування, бо у мене з цим погано» [Респондент №5]; «Чому я обрала онлайн-гру? Не знаю... Сумно було, мабуть, самотньо» [Респондент №7]. Тобто респонденти звертались до онлайн-ігор не тільки як до засобу проведення вільного часу, а як до можливості покращити свої навички спілкування.

Одна з респонденток зауважує, що проблеми спілкування у реальному світі вона вбачає у власній сором'язливості та скромності. При спілкуванні вона починає довго думати про те що казати та яким чином, як себе вести. Тому ігри, у яких не потрібно будувати довгі фрази, коментувати події чи розповідати про себе являються рятувальним колом для подібних людей. Декілька респондентів також зазначали, що проблеми з реальним спілкуванням виникли у них через непорозуміння з колегами чи однолітками, які захоплюються іншими речами: «В основному у моєму колі спілкування у людей інші інтереси, не такі як у мене. Вони слухають іншу музику, дивляться інші фільми. В принципі можна знайти якусь тему для розмови, але це буває дуже важко» [Респондент №3]. При чому більш досвідчені гравці старшого віку також зазначали, що їхнє бажання пограти залежить ще від морального мікроклімату в оселі «Якщо дійсно нормальне, правильне сімейне життя, жінка не відволікає від ігор, то ті ж самі комп'ютерні ігри доволі сильно програють» [Респондент №4]. Саме від подібних проблем респонденти і «втікають» у віртуальний світ.

Інколи правила віртуального світу можуть заважати спілкуванню з друзями чи родичами. Одна з респонденток зазначила, що гра вимагала від неї постійного відвідування і вдень, і вночі. «Поки ти спиш - ворог прокачується» - ця фраза стала крилатою серед гравців. Тому якщо треба було – вона вставала посеред ночі для того, щоб побудувати наступну частину фортеці, до чого її рідні ставились дуже негативно. З одного боку дівчина слідувала правилам громади, яку вважала основною для себе та з якою спілкувалась набагато частіше ніж з родичами на той час, з іншого ж – вона порушувала норми поведінки у сім'ї, чим викликала не тільки невдоволення, але й сварки на ґрунті нерозуміння. Фактично відбувається повне занурення у гру і з цього стану дуже важко вийти. Але саме за цим зануренням більшість гравців і йшли, зазначають дослідники мотивації приходу у онлайн-гру [33]. До онлайн-ігор можуть приходити через уже наявні проблеми з розумінням близьких людей і бажання відволіктись від проблем у реальному житті. «Причиною розлучення стала не гра, а дещо інше. Але гра слугувала достатньо сильним каталізатором, я б так сказав.» [Респондент №11] - втеча від реальних розмов, небажання приймати участь у сімейних рішеннях та небажання повертатись у реальний світ призвели до розлучення респондента.

За словами респондентів проблеми у спілкуванні при поверненні у реальний світ виникали доти, доки вони не навчилися визначати важливість віртуального та реального. Респондент зазначав, що після сеансів гри він не міг думати про щось інше і спілкуватись про це – йому кортіло говорити саме про цю гру та продовжувати грати у неї, що викликало непорозуміння з дівчиною. «На той час я зустрічався зі своєю дружиною і доходило до того, що ображалася вона, що я онлайн-іграм приділяю більше часу ніж їй. Коли вона приїжджала до мене в гості я грав, коли їхала - я грав. Ну і поставила ультиматум: «я - або онлайн-гри» і я кинув лінійку. Ось ми одружені.» [Респондент №1]

Жоден з опитаних респондентів не погодився з тим, що він чи вона є залежними від онлайн-ігор, хоча деякі з них визнавали існування подібної залежності у людей, що проводять багато часу у онлайн-іграх. Хоча якщо брати до уваги чинники, які сприяють створенню залежності, що були висвітлені дослідниками Ко, Yen, Yen, Lin та Yang у 2007 році [18] то можна сказати, що кожен з респондентів підпадає під вплив хоча б одного з факторів. Проблеми у сім'ї, низька самооцінка респондентів щодо можливості живого спілкування чи влаштування приватного життя, витрата більше ніж двадцяти годин на тиждень в Інтернеті чи у грі (кілька респондентів зазначали, що з легкістю можуть проводити стільки часу у грі, особливо під час ігрових подій та акцій а дехто проводив велику кількість годин у грі через

небажання відставати від супротивника); та й сам факт гри у онлайн-ігри – все це, на думку дослідників, робить гравців як мінімум потенційно залежними від гри.

Щодо допомоги залежним від онлайн-ігор ігromанам думки розділились: дехто зазначив, що жодної допомоги людина, що проводить багато часу у іграх не потребує - «Це вибір кожної окремої людини та навряд чи це велика проблема» [Респонденти №8, 12]. Респонденти були більш схильні зазначити, що онлайн-ігри допомагають вирішувати проблеми, аніж створювати їх: «Існують певні проблеми чи фобії, які людина не може подолати самостійно і в цьому ігри навпаки, допомагають людям. Наприклад, побоювання спілкування.» [Респондент №8]. Проте дехто вказував на те, що підлітки не можуть завжди відповідати за свої дії, інколи приділяють занадто багато уваги онлайн-іграм, починають страждати через проблеми у навчанні і що саме подібні підлітки та молоді люди можуть страждати на справжню залежність від онлайн-ігор та потерпати від наслідків цієї залежності. При цьому респонденти, які в підлітковому віці приділяли значно більше уваги онлайн-іграм визнають, що цілком можливо страждали від залежності, але позбавились від неї завдяки друзям, родичам, сім'ї чи власному бажанню та дорослішанню.

#### **Позитивні наслідки онлайн-ігор у покращенні комунікативних навиків**

Вищенаведені результати скоріше підтверджували гіпотезу про те, що бажання спілкуватись в онлайн-іграх спричинене проблемами із спілкуванням у реальному світі, але деякі респонденти прийшли через кардинально інші причини. Кілька респондентів зазначили, що вони настільки комунікабельні люди, що обрали онлайн-ігри на протигагу звичайним саме через те, що вони можуть продовжувати спілкуватись у них з іншими людьми та дізнаватись щось нове. При чому ці респонденти обирають для спілкування не тільки офіційні чати, форуми та приватні повідомлення, а й додаткові засоби зв'язку на кшталт програм передачі голосу Skype, RaidCall, TeamSpeak, Mumble тощо. Одна з респонденток обрала онлайн-гру, сервер якої знаходиться у іншій частині світу – через бажання поспілкуватись з іноземцями. «Українці, росіяни, білоруси – я і так їх бачу кожен день. У мене є можливість з ними спілкуватись і я, якщо чесно, навіть втомилась від них. А тепер у грі я спілкуюсь з людьми з інших країн, міст і це набагато цікавіше.» [Респондент №6]

Бажання продовжити спілкування із знайомими, друзями та родичами серед респондентів було найпопулярнішим як мотив вибору та початку онлайн-гри. «Спочатку я сидів у клубу за друзями та дивився, як вони грають. А потім і сам почав» [Респондент №1]; «Після контрольних ми вирішили розслабитись колективно, у моїх однокласників вже були акаунти... я теж зареєструвалась» [Респондент №3]. Цікаво, що за даними дослідників геймери жіночої статі більш рідкісне явище, ніж чоловічої, при чому збільшення їх кількості та причина появи дає підстави вважати, що вони були введені у гру соціальним оточенням (наприклад, чоловіками друзями, однокурсниками, родичами) [33, 75], що й підтверджується вищенаведеними відповідями респондентки №3.

Подібні спільні інтереси відкривали нові можливості для спілкування - ігрові проблеми, заходи, прохання про допомогу, спільна гра – усе це збільшує час проведений разом. Починає відрізнятись і стиль спілкування: кілька респондентів зазначали, що найчастіше спілкуються із однокурсниками чи знайомими лише через спільні інтереси у грі і навряд чи продовжували би спілкування без спільного знаменника. У окремих випадках небажання індивіда відходити від спілкування віртуального та повертатись до спілкування реального призводило до позитивного ефекту: респондентка-гравчиня розповіла, що саме у грі познайомилась із майбутнім чоловіком. «Ми просто грали разом, і якимось так почали спілкуватись, потім із відео, потім він приїхав до мене автостопом. Ну а потім одружились і вже близько двох років ми одружені». [Респондент №2].

У онлайн-іграх наявні чати, у яких гравці можуть поспілкуватись не тільки на ігрову тематику, а й про будь-яку життєву ситуацію. Особливо активно спілкуються гравці всередині однієї гільдії чи клану: в середньому гравці, які є активними членами гільдії чи клану проводять на 4 години більше на тиждень ніж ті, хто грає на самоті [33, 76]. На думку респондентів клан є одним із найважливіших елементів у спілкуванні: там можна знайти як ігрову підтримку, так і спитати поради щодо життєвих ситуацій: «В кожній онлайн-грі ти можеш виділитись, але саме один з ведучих топ-кланів допоможе тобі це зробити найкращим шляхом» [Респондент №10]. Гра у команді (взводі, роті, клані чи загоні) це те, чим задовольняли потреби у ігровому спілкуванні респонденти – «Не скільки спільна гра, скільки спілкування» [Респондент №8].

Завдяки реальним зустрічам гравці одного й того ж загону можуть попрактикуватись у живому спілкуванні та, певним чином, зняти ефекти сором'язливості чи скутості. Такі зустрічі можуть бути як просто посиденьками у кафе за обговоренням ігрової сфери, так і тематичними подіями, що влаштовуються організаторами та активними гравцями для виведення певних аспектів спілкування з віртуального світу у реальний. Отже онлайн-ігри



певним чином сприяють розширенню кола спілкування гравців через потребу спільної гри, взаємодопомоги та наявність спільних інтересів до обговорення і з часом цілком можливо подолати проблеми у реальному спілкуванні якщо тренувати навички на інших учасниках онлайн-гри.

### **Висновки**

Немає жодних сумнівів у тому, що віртуальний світ створює неймовірні можливості для навчання, розвитку та самореалізації людей. Віртуальну реальність у вигляді онлайн-ігор можна використовувати не тільки як засіб розваги, але й як тренажер для здібних людей чи тих, хто збирається опанувати певну професію. До того ж у розвиненому суспільстві успішна щоденна комунікація є запорукою успіху. Тому для тих, хто з певних причин не може спілкуватись з іншими людьми, віртуальний світ стає рятівним колом, що надає практику та можливість покращити свої здібності у спілкуванні. Але віртуальний світ також несе у собі певну небезпеку: з часом людина може відчутти на собі певні негативні результати взаємодії з віртуальним світом. За допомоги глибинних інтерв'ю з молодими гравцями в онлайн-ігри в Україні було визначено, що існують певні психологічні чинники звернення до віртуального світу та віртуального спілкування. До таких відносяться: особисті проблеми зі спілкуванням через набутий чи вихований характер, наприклад через сором'язливість та побоювання щодо звернення до людей обличчя до обличчя; відсутність схожих інтересів у колі спілкування людини та неможливість задоволення власних потреб у спілкуванні у наявному колі знайомств; наявність сімейних проблем; бажання розширити коло спілкування чи дізнатись нову інформацію.

Завдяки спілкуванню у онлайн-іграх індивід може побороти власні проблеми з вираженням думок чи емоцій, може натренуватись швидко розбиратись у ситуації та реагувати на неї потрібним чином. При цьому бонусом успішного внутрішнього ігрового спілкування можуть стати міцні відносини з іншими гравцями чи з друзями та родичами, яким стало можливим пояснити причину захоплення онлайн-іграми. Інколи спілкування у онлайн-іграх призводить навіть до переміщення відносин з віртуальної площі у реальну: відтак спілкування продовжується упродовж спільних зустрічей багатьох гравців чи розвитку особистих відносин з іншими гравцями сам на сам. Хоча респонденти визнали ймовірність виникнення залежності від онлайн-ігор та негативних наслідків для міжособистісного спілкування, а також успішності в навчанні і професійному житті, наголос робився на позитивних наслідках. Таким чином, дане дослідження дозволяє сформулювати більш ґрунтоване розуміння спілкування в онлайн-іграх а зважаючи на кількість гравців, яка, згідно зі статистикою, з кожним роком збільшується, варто зазначити, що спілкування у онлайн-іграх, його розвиток та виникнення нових способів комунікації вимагають й подальших ретельних досліджень.

---

### **Література**

1. Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры / А.А. Аветисова // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – Т. 8. – № 4. – С. 35-58
2. Батенова Ю.В. Особенности развития дошкольника в условиях игровой компьютерной деятельности // Психология. Журнал Высшей школы экономики, 2011. Т.8. - №4. - С.59-72
3. Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры: Социология культуры / Болескина Е.Л. // Социологические исследования. - 2000.-№9. - С.80-87.
4. Бутенко И.А. Подростки: чтение и использование компьютера / И.А. Бутенко // Социс. – 2001. - №1. – С.84-91.
5. 5) Объективная реальность [Электронный ресурс] : Философский словарь, Под ред. И. Т. Фролова. / 4-е изд. — М.: Политиздат, 1981. —445 с., Режим доступа: <http://filosof.historic.ru/enc/item/f00/s08/a000801.shtml>
6. Россохин А., Измагурова В. Виртуальное счастье или виртуальная зависимость // Россохин А. В., Измагурова В. Л. Личность в изменённых состояниях сознания. М.: Смысл – 2004 - с. 516—523
7. Різун В.; Соціальні комунікації як інженерне вчення, або соціальні комунікації в системі соціального інжинірингу (соціальної інженерії) // [Електронний ресурс] : Комунікація: збірка з питань комунікації у суспільстві, Видавництво «К.І.С.» - 2012, №2 - с. 8-19. Режим доступу: [http://www.libr.dp.ua/PDP/Communication-2\\_March2012\\_final.pdf](http://www.libr.dp.ua/PDP/Communication-2_March2012_final.pdf)
8. Чугунов А.В. Социология Интернета: методика и практика исследований интернет-аудитории, Учебное пособие. // Чугунов А.В. , СПб.: Ф-т филологии и искусств СПбГУ, 2007. — 130 с.

9. Byun, S; Internet Addiction: Metasynthesis of 1996–2006 Quantitative Research Cyberpsychology & Behavior 12 (2): 203–7. - April 10, 2009, [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://online.liebertpub.com/doi/pdfplus/10.1089/cpb.2008.0102>
10. Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J., & Tao, F. - Problematic Internet use in Chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. [Электронный ресурс]: BMC Public Health, 2011. / Режим доступа: <http://www.biomedcentral.com/content/pdf/1471-2458-11-802.pdf>
11. Dota 2 – новый рекорд! [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://dota2.ru/news/2443-dota-2-novyy-rekord/>
12. Internet addiction disorder [Электронный ресурс]: Encyclopedia of Mental Disorders // Режим доступа: <http://www.minddisorders.com/Flu-Inv/Internet-addiction-disorder.html>
13. Internet Users all over the world [Электронный ресурс]: Internet live stats // Режим доступа: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>
14. Internet Users: Ukraine [Электронный ресурс]: Internet live stats // Режим доступа: <http://www.internetworldstats.com/europa2.htm#ua>
15. Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T., & Rimpela, A. Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12-18 year-old adolescents. Addiction Research & Theory, 12(1), 89-96.
16. Kim, Y., Park, J. Y., Kim, S. B., Jung, I.-K., Lim, Y. S., & Kim, J.-H. The effects of Internet addiction on the lifestyle and dietary behavior of Korean adolescents. [Электронный ресурс]: Nutrition Research and Practice, 2010, 4(1), 51-57. Режим доступа: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2830415/>
17. King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. Clinical interventions for technology-based problems: Excessive Internet and video game use. Journal of Cognitive Psychotherapy: An International Quarterly, 2012, 26, 43-56.
18. Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Yen, C.-F., Lin, H.-C., & Yang, M.-J. Factors predictive for incidence and remission of Internet addiction in young adolescents: A prospective study. CyberPsychology & Behavior, 10(4), 2007, 545–551.
19. Kuss J.D., A.J. van Rooij Shorter G.W., Griffiths M.D., D. van de Mheen – «Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors» [Электронный ресурс] : Computers in Human Behavior. Sep 2013, Vol. 29, No. 5: 1987-1996, - 23 с. Режим доступа: <http://internetscience.nl/wp-content/uploads/2013/06/Kuss-et-al-2013.-Internet-addiction-in-adolescents-Prevalence-and-risk-factors.pdf>
20. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research [Электронный ресурс]: Journal of Behavioral Addictions, 2012, 1(1), 3-22. Режим доступа: [http://www.academia.edu/1146881/Kuss\\_D.J.\\_and\\_Griffiths\\_M.D.\\_2012\\_.Online\\_gaming\\_addiction\\_in\\_adolescence\\_A\\_literature\\_review\\_of\\_empirical\\_research.\\_Journal\\_of\\_Behavioural\\_Addiction\\_n\\_1\\_3-22](http://www.academia.edu/1146881/Kuss_D.J._and_Griffiths_M.D._2012_.Online_gaming_addiction_in_adolescence_A_literature_review_of_empirical_research._Journal_of_Behavioural_Addiction_n_1_3-22)
21. Lam, L. T., Peng, Z., Mai, J., & Jing, J. The association between internet addiction and self-injurious behaviour among adolescents. Injury Prevention, 2009, 15(6), 403-408.
22. League of Legends установила новый рекорд [Электронный ресурс] / Режим доступа: [http://games.mail.ru/pc/news/2013-03-18/league\\_of\\_legends\\_ustanovila\\_novyy\\_rekord/](http://games.mail.ru/pc/news/2013-03-18/league_of_legends_ustanovila_novyy_rekord/)
23. Liberatore, K. A., Rosario, K., Colon-De Marti, L. N., & Martinez, K. G. Prevalence of Internet addiction in Latino adolescents with psychiatric diagnosis. Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 2011, 14(6), 399-402.
24. Lin, F., Zhou, Y., Du, Y., Qin, L., Zhao, Z., Xu, J., et al. Abnormal white matter integrity in adolescents with Internet addiction disorder: A tract-based spatial statistics study. [Электронный ресурс] : Plos One, 2012, 7(1). Режим доступа: <http://cds.ismrm.org/protected/11MPProceedings/files/2346.pdf>
25. Lineage 2 - Число подписчиков игры достигло более 20 млн. человек [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://checheninfo.ru/17217-chislo-podpischikov-igry-lineage-2-dostiglo-bolee-20-mln-chelovek.html>
26. Milani, L., Osualdella, D., & Di Blasio, P. Quality of interpersonal relationships and problematic Internet use in adolescence. [Электронный ресурс]: CyberPsychology & Behavior, 12(6), 2009, 681-684. Режим доступа: <http://wenku.baidu.com/view/bf444378168884868762d65a.html>
27. Müller, K. W., Ammerschläger, M., Freisleder, F. J., Beutel, M. E., & Wöfling, K. Addictive Internet use as a comorbid disorder among clients of an adolescent psychiatry - Prevalence and psychopathological symptoms. [Suchtartige Internetnutzung als komorbide Störung im jugendpsychiatrischen Setting.]. Zeitschrift für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie, 40(5), 2012, 331-339.

28. Oxford dictionaries: Definition of gamer in English , [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/gamer>
29. Tsitsika, A., Critselis, E., Louizou, A., Janikian, M., Freskou, A., Marangou, E., et al. Determinants of Internet addiction among adolescents: A case-control study. [Електронний ресурс] : The Scientific World Journal, 11, 2011, 866-874. Режим доступу: <http://downloads.hindawi.com/journals/tswj/2011/749252.pdf>.
30. Video game industry statistics [Електронний ресурс] / The Entertainment Software Association, - Режим доступу: <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>
31. World of Tanks - Количество игроков в превысило 60 млн человек [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.3dnews.ru/software-news/646398>
32. Young Internet addicts on the rise - China Youth Association for Network Development. [Електронний ресурс]: China Daily, 2009, - Режим доступу: [http://www.chinadaily.com.cn/china/2010-02/03/content\\_9417660.htm](http://www.chinadaily.com.cn/china/2010-02/03/content_9417660.htm)
33. Young K.S., C. N. de Abreu, Wiley J. & Sons. Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment, 2010 – 230 с.