

ВЛИЯНИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НА СОЗНАНИЕ И ПОВЕДЕНИЕ СОВРЕМЕННОГО ЧЕЛОВЕКА

Расходов Д.Н.

г. Борисоглебск, Борисоглебский техникум промышленных и информационных технологий, 1 курс

Руководитель: Глотова С.Н., г. Борисоглебск, Борисоглебский техникум промышленных и информационных технологий, преподаватель гуманитарных дисциплин

Актуальность исследования. 21 век – век бешеных скоростей и больших возможностей. Информационное общество, пришедшее на смену индустриальному, ставит перед людьми новые вопросы, требующие креативного решения. Возникла необходимость модернизации общества, внедрения современных цифровых технологий во все сферы жизни. Поэтому президент РФ В.В. Путин в 2017г поставил задачу добиться в нашей стране всеобщей цифровой грамотности. По его словам, «для этого следует серьезно усовершенствовать систему образования на всех уровнях – от школы до высших учебных заведений». Также предполагается развивать важнейшие направления будущего технологического уклада, как роботизация (робототехника), искусственный интеллект и т.д.

В результате уникального для России масштабного исследования «Форсайт компетенций 2030», проведенного Агентством стратегических инициатив и Московской школой управления «СКОЛКОВО», был создан «Атлас новых профессий». В работе над проектированием будущего 19 отраслей экономики приняли участие свыше 2500 российских и иностранных экспертов. Участники исследования анализировали технологические, социальные и экономические изменения, планы развития ведущих компаний, чтобы сформировать отраслевые «карты будущего», где ключевая роль отводится специалистам, способным успешно эти планы воплощать и развивать. Так в области образования с 2020 года внедряются профессии – «Архитектор трансмедийных продуктов», «Игропедагог», «Игромастер» и др. У человечества возник новый вид деятельности – компьютерная игра.

На сегодняшний момент компьютерные игры для многих детей становятся важнее учебников, а для многих взрослых – интереснее книг и телевизора. Однако, так ли безопасны современные педагогические эксперименты и игровая индустрия? Является ли «синдром Вельда» литературным преувеличением Рэя Брэдбери или пугающей реальностью?

Цель исследования. В своей работе я постарался собрать и проанализировать информацию о современных тенденциях развития игровой индустрии в повседневной жизни, образовании и спорте, выяснить действительно ли увлечение компьютерными играми так опасно для психики подрастающего поколения, или же это миф, посеянный СМИ. Также в данной работе я опирался на статистические исследования по данной теме, полученные в ходе опроса однокурсников, родителей, преподавателей и знакомых.

Область исследования: обществознание, философия, психология, литература.

Предмет исследования: влияние игровой индустрии на сознание и поведение современного человека.

Гипотеза исследования: «Синдром Вельда» – пугающая реальность, предсказанная Р. Брэдбери.

Задачи исследования:

1. Изучить литературу, посвященную проблемам влияния игровой индустрии на сознание и поведение современного человека.

2. Провести социологический опрос среди студентов, преподавателей, родителей и знакомых, позволяющих выявить их отношение к игровой индустрии.

3. Провести исследование: сравнительный анализ анкет, полученных в ходе социологического опроса.

4. Представить результаты исследования и сделать вывод.

Методы исследования: анализ литературы, анкетирование, социологический опрос и беседа со студентами, преподавателями, родителями, знакомыми.

Срок исследования – ноябрь 2018 г.

Практическая значимость: результаты работы могут послужить основой для дальнейших сопоставительных исследований в области «Психологии», «Философии», «Обществознания» и других наук; расширить представления о природе сознания, бессознательного и коллективного бессознательного в сфере игровой индустрии, а также влияние на сознание и поведение подрастающего поколения.

Основная часть

Теоретические положения

Мир меняется на глазах. Мы сейчас живем в реальности, которую совсем еще недавно встречали в произведениях известных фантастов. Так, «25 лет назад, трудно было предположить, что у всех будут мобильные телефоны. 10 лет назад, имея мобильные телефоны, трудно было предположить, что вместо них появятся компьютеры, которые будут включать нас в мировую сеть и т.д.», – отмечает президент Конгресса фантастов России, футуролог Николай Ютанов. Человеческая фантазия безгранична. На тему создания альтернативной реальности человечество фантазирует давно. Блокбастеры, в которых герои перемещаются из действительности в вымысел, пользуются огромной популярностью у зрителей. Самая знаменитая картина – «Матрица» – до сих пор будоражит умы сторонников теории всемирного заговора. Искусственно построенное пространство – главная декорация голливудского фильма «Начало», в котором герои сами становятся архитекторами реальности. Подобные идеи, как правило, вызывают восторг и желание попасть в подобный мир, а вот о последствиях такого внедрения задумываются редко.

По словам психолога Оксаны Орловой, «когда человек уходит в виртуальную реальность – это всегда чревато какими-то последствиями. Во-первых, это изменение состояния сознания, персонализация, когда человек не может понять кто он, какую роль он отыгрывает и как к нему относятся люди. Во-вторых, это просто уход в одиночество, потому что здесь ты не реализован, здесь ты мало кому нужен, и реальность действительная тебя не устраивает». Точкой невозврата у тех, кто погружается в виртуальный мир, становится аутизм, то есть неспособность к адекватному контакту с действительностью.

Для многих из нас компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни. Игра оказывает на человека большое воздействие. Хорошо подобранная музыка, визуальный ряд – всё это создаёт особую атмосферу – «игровую атмосферу», которая оставляет след, гораздо больший, чем прочитанные книги: далеко не у каждого есть фантазия, чтобы всё представить в деталях. Игровая форма выдвигает определённые требования к человеку: должна быть доля воображения. Но при этом мы помним, что есть граница, где заканчивается условность и начинается реальность.

У ребёнка эта граница очень часто размывается, поэтому важно, чтобы люди вокруг: родители, учителя – помогали ему приоб-

рести ощущение этой границы. Если такого не происходит, то может возникнуть игровая зависимость.

В основе механизма формирования компьютерной зависимости лежит уход от реальности и потребность в принятии определенной роли. В большинстве случаев это является средством компенсации жизненных проблем. При этом человек начинает себя реализовать в игровом мире, а не в реальном.

Компьютерную зависимость приобретают до 10% игроков. В жестокие кровавые игры любят играть два типа подростков: агрессивные по природе, с одной стороны, и неуверенные в себе, одинокие – с другой. Первые получают возможность дать выход агрессии, вторые – способ самоутверждения.

Психологическая зависимость от жестоких компьютерных игр – страшное дело. Она изменяет сознание игрока: переживания, связанные с виртуальностью, он воспринимает как реальные, свои собственные, ему приятно сознавать свою силу. В кровь выбрасывается адреналин – подобно наркотику, он заставляет работать участки мозга, отвечающие за удовольствие. Если в спорте адреналин разрушается при движении, то в крови сидящего человека он остаётся, разрушая нервную систему, приводя к необратимым изменениям в работе мозга, к неврастению.

Рассмотрим возможные последствия игровой зависимости:

1) снижается самооценка, нарушается самосознание человека. Со временем он может ощущать себя не реальной личностью, а компьютерным персонажем;

2) люди, страдающие подобной аддикцией, привыкают к тому, что удовольствие можно достичь без каких-либо серьёзных действий, волевых усилий. Со временем в реальном мире они перестают проявлять инициативу, становятся пассивными, происходит деградация личности;

3) последствием зависимости может быть нарушение семейной и социальной адаптации. Играющий всё больше времени уделяет компьютеру, на этой почве возникают конфликты в семье. Со временем друзья могут отворачиваться, если они не разделяют увлечение компьютерной игрой;

4) всё большая тяга к игре отражается и на профессиональной деятельности человека: он может играть в рабочее время, когда нужно выполнить какое-то срочное дело. Безынициативность, стремление как можно раньше уйти с работы, халатное отношение к своим трудовым обязанностям неминуемо приводят к проблемам на работе и даже к увольнению;

5) для того, чтобы играть в некоторые компьютерные игры, необходимо платить за разные услуги. Последствием зависимости от подобных игр могут стать долги. В надежде выиграть человек может одалживать существенные суммы денег, брать кредиты;

б) при длительном сидении за компьютером страдает не только психика человека, но и его физическое состояние. Ухудшение зрения, избыточный вес и нарушение работы желудочно-кишечного тракта вследствие недостаточной двигательной активности и нерегулярного питания, проблемы с позвоночником – эти и другие заболевания могут развиваться на почве чрезмерного увлечения играми.

Современную молодежь все чаще называют «поколением, ушедшим в виртуальный мир» и говорят о «синдроме Вельда».

Появлением термина «синдром Вельда» мы обязаны фантастическому рассказу Р. Брэдбери «Вельд». В нем идет речь о семье, живущей в компьютеризированном доме. В этом доме, помимо прочего, есть детская комната с виртуальной реальностью. Дети часто играют в ней. Комната создает эффект присутствия в группе охотящихся львов. «... Детская улавливает телепатическую эманацию психики детей и воплощает любое их пожелание. Стоит им подумать о львах – пожалуйста, вот они». Взрослые начинают замечать, что из комнаты все время раздаются пугающие крики. Беспокоясь о детях, они запрещают игру. Тогда дети заманивают их в игровую комнату, и те оказываются заложниками игры. Они просят детей обесточить дом, но напрасно. Львы уже начали охоту. И вот в последний момент перед смертью, в бессилии, родители истошно кричат. Они узнают этот крик. Точно такой же каждый день раздавался из детской. Осознание трагедии приходит слишком поздно. Львы нападают и убивают взрослых...

Но это лишь альтернативный вариант будущего, и нам решать, пойдём мы таким путём или нет.

Однако не все психологи столь категоричны в отношении игровой индустрии. Например, Владимир Сивицкий – заведующий кафедрой психологии Белорусского государственного университета физической культуры, кандидат педагогических наук, доцент, специализирующийся на спортивной и игровой индустрии, считает, что «игры – это иллюстрация прогресса технологических возможностей», и видит большой потенциал в онлайн-играх, которые стали средством объединения людей. По его мнению, игра несёт гигантский воспитательный потенциал, как и спорт. «Сегодня

у нас есть дети, которые никогда не занимались спортом. А это серьёзное упущение, потому что спорт воспитывает не только физически, но и психологически. Но такие же качества, как терпение и выносливость, воспитывает и компьютерная игра: тренируются память и мышление».

У каждого из нас есть хобби. Оно проявляется в подростковом возрасте и может остаться с нами на всю жизнь. Компьютерная игра легко может стать таким хобби. Почему мы не удивляемся, когда человек проводит много времени в гараже, совершенствуя свою машину? Или театралу, который посещает все премьеры? Мы считаем это нормальным. А когда человек отслеживает все новинки игровой индустрии, вдруг называем это зависимостью.

Почему в игре человек может проявлять свои умения и качества, а в жизни оказывается не таким конкурентным? В психологии эта проблема давно известна и изучена. В лаборатории, в классе, на тренировке человек делает всё хорошо, а выходит в жизнь – и ничего не может сделать.

К примеру, какие навыки могут понадобиться человеку, который регулярно играет в фэнтезийные игры, в реальной жизни? Игра предоставляет возможности коммуникации. Не зря такие люди обычно ищут сообщества, где они друг с другом могут быть наравне. Игры – это всего лишь среда, в которой человек может себя проявить.

Перенос навыков из игры в реальную жизнь может происходить как положительный, так и отрицательный. Но это проблема не игровой индустрии, а психологической системы воспитания человека. Игра – это провоцирующая среда, но наша жизнь создаёт нам гораздо больше провоцирующих ситуаций.

В наше время провокация повсюду: в рекламах по телевизору, в кино, в социальных сетях и даже в современной музыке.

«Мы читаем детективы про преступников, книги Достоевского – но не берём топор и не идём с его помощью решать вопросы. Никому не приходит идея запретить Достоевского. Перенос форм поведения из виртуальной, то есть вымышленной реальности в жизнь – это проблема не только компьютерных игр, а всего современного общества. И обсуждаться эта проблема должна широко, с привлечением разных специалистов, но без предвзятого отношения к компьютерным играм», – считает В. Сивицкий.

В наше время активными темпами набирает обороты киберспорт – безопасный путь в будущее.

Киберспорт – новый вид спорта. Он выстроен вокруг нескольких соревнователь-

ных игр: DotA 2, League of Legends, CS: GO и т.д., где игроки соревнуются друг с другом силой интеллекта. Каждая соревновательная игра бросает вызов умственным способностям игрока: его вниманию, зрительно-моторной координации, рабочей памяти, остроте восприятия и так далее. Киберспорт движется к статусу большого спорта. Он официально признан государством более чем в 20 странах. Международная Федерация Киберспорта (IESF) активно борется за повышение стандартов киберсоревнований в мире. Количество, честность и строгость этих соревнований растет из года в год. Благодаря усилиям IESF, киберспорт будет «показательным видом спорта» на Азиаде 2018 (азиатской олимпиаде). Киберспорт – первая интеллектуальная игра, которая имеет шанс в ближайшие десятилетия войти в основную программу Олимпиады.

Киберспорт – огромная индустрия. Она включает в себя не только игроков, но и разработчиков игр, организаторов турниров, спонсоров, политиков, менеджеров организаций и т.д. Учитывая всю инфраструктуру, это сотни тысяч трудоустроенных людей. Рынок киберспорта растёт на 40% в год, к 2019 году его объем по прогнозам достигнет 2 миллиардов \$. Растет количество спонсоров и инвесторов. Если раньше игроков спонсировали компании, продающие компьютерные технологии и энергетики, то сейчас киберспорт стал интересен таким гигантам, как Coca-Cola и McDonald's. Спонсоры стекаются в киберспорт, потому что он имеет доступ к молодежи. Он – ключ к молодым поколениям. Нельзя забывать и то, что киберспорт является лишь частью игровой индустрии, объем рынка, которой уже достиг 100 миллиардов \$ в год (она уже в два раза богаче, чем киноиндустрия). Рост вычислительных мощностей и совершенствование виртуальных площадок – это циклический процесс, который ведет нас в будущее.

Киберспортсмены хорошо зарабатывают. Игроки высшего уровня – долларовые миллионеры. Команда-победитель крупнейшего турнира по DotA 2 в 2017 году унесёт 10 миллионов \$ призовых. Помимо возможных выигрышей, игроки зарабатывают большие деньги на спонсорских контрактах и доходах от стриминга. Заключая договор с игроком, киберспортивная организация обязуется выплачивать ему зарплату. Лидирующие игроки могут получать зарплату до ста тысяч \$. Все зависит от репутации, мастерства и количества поклонников.

Киберспортсмены пользуются уважением. Быть киберспортсменом означает быть знаменитым и пользоваться любовью страны. В Корею рекламу с игроками порой

крутят по центральным телеканалам. Хотя остальному миру до Кореи далеко, движемся мы именно в эту сторону. Так, если спортсмена приглашают работать в США, для проживания он может получить визу категории P1 – «международно-признанный атлет». Несколько крупных ВУЗов США выдают стипендии успешным игрокам: например, Университет Калифорнии и Университет Роберта Морриса. Стипендия может покрыть до 50% стоимости обучения – а образование в США стоит недешево.

Киберспорт – здоровое занятие. Он учит радости побед, дисциплине, повышенной концентрации, целеустремленности. Игроку необходимо правильно питаться и держать себя в хорошей физической форме, ведь «здоровый ум обитает в здоровом теле».

Очень часто люди задают вопрос: «Разве киберспортсмены не страдают от игровой зависимости?». Киберспортсмен может играть в игры даже меньше любителя. Его жизнь полна разнообразных задач и активностей. Он должен участвовать в бизнес-встречах, управлять командой, заниматься тактическим планированием, поддерживать свой «бренд» в социальных медиа, общаться с фанатами и т.д.

После завершения карьеры – море перспектив. За время карьеры киберспортсмен получает уникальный опыт, углубляется в индустрию и заводит ценные контакты. После завершения карьеры он может найти себя на любой роли в инфраструктуре киберспорта.

Киберспорт – молодое явление, но он растет мощными темпами и обещает свергнуть узколобые представления о спортивных состязаниях, это сфера огромных перспектив.

Методика проведения и результаты исследования феномена игровой индустрии

В рамках исследовательского проекта проводился опрос студентов, их родителей и преподавателей в форме устной беседы и анкеты (приложение 1). В анкетировании приняли участие 172 человека в возрасте от 15 до 51 года.

Среди респондентов в возрасте от 15 до 22 лет на 1 вопрос о внедрении цифровых технологий во все сферы жизни позитивно ответили 98 человек (81,7%), а 22 человека (18,3%) посчитали данный процесс опасным с точки зрения утечки персональных данных и возможной безработицей из-за роботизации производства.

На 2 вопрос положительно ответили 91 человек (75,8%). Отрицательно – 29 человек (24,2%).

На 3 вопрос ответили «да» – 83 человека (69,2%). Причем многие полагают, что влияние позитивное. Игровую индустрию считают искусством, таким же, как кино, литература, музыка, телевидение. 37 человек (30,8%) считают, что игровая индустрия не влияет на сознание и психику человека.

Однако на 4 вопрос большинство респондентов ответило, что увлечение компьютерными играми может привести к игровой зависимости – 94 человека (78,3%), и лишь 26 человек (21,7%) считают это обманом, навязанным СМИ.

Также большинство молодых людей – 101 человек (84,2%) приветствуют Киберспорт и рассматривают его таким же интеллектуальным видом спорта, как шахматы, го и т.п. Негативно относятся к нему – 19 человек (15,8%).

Респонденты в возрасте от 28 до 51 года на вопросы анкеты ответили не столь позитивно. На 1 вопрос оптимистично ответили 21 человек (40,4%). Скептически или негативно отнеслись к теме вопроса 31 человек (59,6%).

При ответе на 2 вопрос анкеты лишь 10 человек (19,2%) считают игровую индустрию позитивным явлением, а абсолютно негативно к ней относятся 42 человека (80,8%).

При ответе на 3 вопрос анкеты все 52 человека (100%) считают, что игровая индустрия влияет на сознание и психику отрицательным образом. Особенно этому влиянию подвержено подрастающее поколение. Также все 52 человека (100%) уверены, что увлечение компьютерными играми приводит к игровой зависимости, особенно «всякие стрелялки».

Киберспорт одобряют лишь 19 человек (36,5%), а остальные 33 человека (63,5%) к нему относятся отрицательно, считая его своего рода наркоманией, «приводящей к деградации личности и ослаблению мыслительных способностей».

Проанализировав полученные результаты исследования, можно сделать вывод, что к проблеме внедрения цифровых технологий и игровой индустрии не все респонденты подходят однозначно. Позитивные перспективы в развитии игровых технологий видят молодые люди, а взрослое поколение относится к данной теме скептически, либо крайне отрицательно.

Заключение

В данной работе я проанализировал информацию о современных тенденциях развития игровой индустрии в повседневной жизни и спорте, постарался выяснить, действительно ли увлечение компьютер-

ными играми так опасно для психики подрастающего поколения, или же это миф, посеянный СМИ. Однако, исходя из представленной информации, на сегодняшний день однозначно ответить на данный вопрос не представляется возможным. У цифровых технологий и игровой индустрии на данный момент имеются как приверженцы, так и ярые противники в лице психологов, философов, ученых, преподавателей, студентов, родителей и т.д.

Даже образование, традиционно считавшееся очень консервативной сферой, обратило свой взгляд на новейшие достижения науки и техники, и стало активно их применять в учебном процессе. Это означает, что в будущем специалисты в области образования будут весьма востребованными. Во-первых, в образовании начинают использоваться инструменты обучения с применением ИТ – онлайн-курсы, симуляторы, тренажеры, игровые онлайн-миры. Это дает новые возможности – ученики не просто усваивают необходимые знания, но и развивают умение работать с информацией. А также учатся входить в продуктивные состояния сознания, позволяющие лучше концентрироваться и решать сложные творческие и аналитические задачи. Во-вторых, новые технологии позволяют сделать образование более индивидуальным.

Этому будут способствовать новые профессии:

1. Архитектор трансмедийных продуктов – специалист, проектирующий контент (персонажи, истории, конфликты, проблемы, обучающее содержание) и сервисы для нескольких средств массовой коммуникации (телепрограммы, игры и др.). Он должен уметь выстроить убедительную систему взаимодействия между разными форматами (согласованность образа персонажей и взаимосвязь/дополнительность происходящих с ними историй). Эта профессия требует нестандартного мышления. Например, в одной из американских школ в рамках художественного проекта ученики зашифровали текст стихотворения в программный код, затем перевели его в обучающую программу Scratch, позволяющую создавать анимацию, а потом в LEGO Mindstorms EV3 – язык программирования роботов. А в интерактивном онлайн-сериале для детей «Inanimate Alice» используется и текст, и видео, и картинки, и интерактивные игры.

2. Игромастер – специалист по разработке и организации обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), сопровождению игр с использованием симуляторов. Образовательный потенциал игр исследовался в развитых странах с на-

чала нулевых (в 2001 году MIT и Microsoft запустили совместный проект Games-to-Teach), а в последние годы геймификация (применение игровых механик в неигровых процессах) стала заметным трендом. В 2013 году на образовательном портале Coursera появился курс «Компьютерные игры и обучение», а Нью-Йоркский университет даже предлагает магистерскую программу для игромастеров. В России направление обучающих игр поддерживается Всероссийской ассоциацией по играм в образовании.

3. Разработчик инструментов обучения состояниям сознания – создает программы и оборудование (например, устройства биологически обратной связи) для обучения пользователей продуктивным состояниям сознания (высокая концентрация, расслабление, повышенные творческие способности и др.). Например, компания Wild Divine продает устройства и программы по обучению пользователей концентрации, релаксации и осознанности. Существуют и приборы биологической обратной связи, разработанные специально для осознанных сновидений.

Таким образом, исследуемая мною гипотеза на сегодняшний день не может быть ни доказана, ни опровергнута. Также известно, что недоказанная и непровергнутая гипотеза называется открытой проблемой. И лишь будущее сможет нам дать ясный ответ на поставленные в настоящее время вопросы.

Список литературы

1. Асмолов А. Синдром Вельда, или поколение, ушедшее в виртуальный мир. – URL: <https://www.psyh.ru/sindrom-velda-ili-pokolenie-ushedshee-v-virtualnyj-mir/> (дата обращения: 27.11.2018).
2. Атлас новых профессий. – URL: <http://atlas100.ru/> (дата обращения: 27.11.2018).
3. Бурлаков И. Психология компьютерных игр. – URL: <https://www.nkj.ru/archive/articles/9239/> (дата обращения: 27.11.2018).
4. Виртуальная реальность – какие опасности она несет?. – URL: <https://www.5-tv.ru/news/59164/?from=player> (дата обращения: 27.11.2018).

5. Губин В.Д. Основы философии: учеб. пособие. – 2-е изд. – М.: ФОРУМ: ИНФРА – М, 2008. – 288 с. – (Профессиональное образование).

6. Гуревич П.С. Обществознание. 10 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений (базовый уровень) / П.С. Гуревич, Е.З. Николаева. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Мнемозина, 2011. – 304 с.

7. Компьютерные игры глазами психолога. – URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/66-kompyuternye-igry-glazami-psikhologa> (дата обращения: 27.11.2018).

8. Профессия «киберспортсмен»: стоит ли искать работу в киберспорте? (Часть 1). – URL: https://igrologia.com/esport/esports_work/ (дата обращения: 27.11.2018).

9. Путин поставил задачу добиться в РФ всеобщей цифровой грамотности. – URL: <https://tass.ru/pmef-2017/articles/4307379> (дата обращения: 27.11.2018).

10. Путин призвал внедрять новейшие разработки в сфере цифровых технологий. – URL: <https://ria.ru/technology/20180606/1522146792.html> (дата обращения: 27.11.2018).

11. Сивицкий В. Человек играющий. Что думает психолог о компьютерных играх? – URL: <https://worldoftanks.ru/ru/news/common/igrovaya-psihologiya/> (дата обращения: 27.11.2018).

12. Синдромы и комплексы. Синдром Вельда. – URL: <https://www.proza.ru/2010/11/11/473> (дата обращения: 27.11.2018).

Приложение 1

АНКЕТА

(VI Международный конкурс научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке»)

Имя _____, возраст _____

1. В.В. Путин призвал внедрять цифровые технологии во все сферы жизни. Как Вы к этому относитесь?

2. Как Вы относитесь к современной игровой индустрии?

3. С Вашей точки зрения влияет ли игровая индустрия на сознание и поведение современного человека?

4. Может ли, по Вашему мнению, увлечение компьютерными играми привести к игровой зависимости?

5. На сегодняшний день киберспорт официально признан видом спорта в России. Считаете ли Вы это допустимым?