

УДК 159.9.07

А. В. Лякович

Траектория онтогенеза геймера

Аннотация:

В статье на примере одного консультативного случая рассматриваются некоторые аспекты патогенеза личности игромана, а также исследуется его личностная траектория в ходе игровой зависимости.

Ключевые слова: зависимость, игровая зависимость, интернет-зависимость, онтогенез, патогенез личности, инфантилизм, консультативный случай, социальная ситуация развития.

Об авторе: Лякович Анна Владимировна, аспирант кафедры клинической психологии, Государственный университет «Дубна»; эл. почта: livia-lav@mail.ru

На сегодняшний день самая сильная в психологии концепция онтогенеза принадлежит Л. С. Выготскому [4; 5]. Выготский охарактеризовал онтогенез как «наслаивание» культуры на примитивный пласт скудной биологической данности. По его мнению, история показала, как именно в процессе жизни в обществе у человека сформировались и развились не только принципиально новые потребности, но и пришло осознание движущих сил собственного поведения. Среда же, в которой рос человек, выступала источником развития, формируя высшие психические функции (далее ВПФ, введенное Выготским понятие для обозначения особого уровня освоения человеком культурных функций: мышления, памяти, внимания и др.). ВПФ выступали как средство для принятия культурного опыта через общение и взаимодействие с его окружением (далее ССР – социальная ситуация развития) и уже затем как сформированная индивидуальная функция.

Если мы обратились бы к женщинам, которые в ближайшие три года стали матерями с вопросом о том, как их ребенок разговаривал, то наверняка получили бы развернутый рассказ о том, как сначала малыш кричал, когда испытывал дискомфорт. Затем начал реагировать на мать разными вокализациями. Позже стал повторять за ней подобию слов. Ещё позже овладел слогами, словами и теперь, к трем годам, он может

жестом и речью объяснить ей, что ему необходимо. Таким образом, ребенок не только овладел функцией речи, но и развил интеллектуальную функцию, что, по Выготскому, является важным культурным следствием новообразований. Результатами его трудов стала культурно-историческая концепция, приверженцами которой мы и являемся.

Наша идея, базирующаяся на представлениях о культурном онтогенезе человека Выготского, звучит следующим образом: именно в онтогенезе из-за ССР начинает формироваться инфантилизм. И затем сам инфантилизм уже вторично собирает дань со всех видов и форм человеческого бытия, заставляя геймера быть зависимым в той или иной форме. Но почему именно геймерство, а не наркомания, шопоголизм, алкоголизм? Каким образом траектория онтогенеза задаёт вектор предпочтений в выборе пагубного пристрастия? Почему происходит выбор в пользу игры, но не других видов зависимостей?

Для ответа мы обратились к «отправной точке», то есть к детству, и проследили траекторию онтогенеза геймеров до формирования самой зависимости. С помощью метода «case study», широко использующегося в психологической и педагогической практике и проявляющего исследовательский потенциал для изучения целостных типажей человеческого поведения из реальной жизни, не по тестовой или «срезовой» методологии, но по тому, как это реально бывает в жизни, нами рассмотрен консультативный случай, который довелось вести с 2015 г. по 2019 г. с последующими контрольными письмами на предмет установления устойчивости результатов терапии [2].

Случай В. Молодой человек 17 лет, условно назовём его В. Он зависим от компьютерных игр. Дебют геймерства пришёлся на 8-ой год его жизни. Отличительные черты его зависимости: инфантилизм, отсутствие друзей, негативный настрой в сторону семейных связей и обязательств, скудный перечень увлечений, агрессия в случае препятствия реализации геймерский мотивов, центральную позицию в его жизни занимали игры.

Рассмотренный нами случай прост и одновременно типичен, особенно, если рассмотреть его ССР [4; 5]. Почему это так важно? Именно от ССР ребенок перенимает не только опыт социализации, совершенствует навыки, развивает ВПФ и т.д., но и от ССР ребенок как губка впитывает манеру поведения, виды реагирования, ситуацию отношения и формирует свои понятия и ценности, которые определяют его жизнь. Более того, нам важно было учитывать и другой факт, описанный Выготским и выделенный в качестве важной онтогенетической закономерности: отношение к среде и ССР у ребенка меняется с возрастом и, как следствие, меняется её влияние на него.

Иначе говоря, меняется ключевое переживание ребенка о жизни в данной среде. Относительно данной теории позднее высказалась Л. И. Божович. По ее мнению, открыв и обозначив «ключевое переживание», Выготский представил отправную точку в анализе развития ребенка, где переживание – это результат влияния внешних и внутренних обстоятельств [1]. Таким образом, мы считаем важнейшим моментом осветить в доказательной части нашей работы роль среды (или её представительницы – ССР, которая будет трансформироваться и меняться в жизни человека, всякий раз «отвечая» переменами на события индивидуальной траектории).

В случае В. переломным моментом, важным травмирующим обстоятельством, которое привело его к зависимости, стала смерть авторитарного отца (в 6,8 лет). После смерти мужа почти весь мир матери В. сгустился на жалости к себе и демонстративной ноше перед знакомыми семьи непосильного груза проблем с детьми, который она использовала, чтобы получать различные блага помощи от родственников, друзей и знакомых.

Часто от неё можно было услышать: «Будет 18, вот пусть и делает, что хочет! Хоть с моста прыгает. А пока я за него отвечаю! Мне будет стыдно людям в глаза смотреть, если что-то не так!». Такая позиция создавала необходимость для В. вести себя «подобающим образом», чтобы не оказаться под гнетом наказаний. Но механизм самого авторитаризма похож на инфантилизм, хотя и сокрытый под агрессией. Мы полагаем, что отец как бы говорил: «Я не знаю, что делать с вами, но вот так я делал много раз, и это действовало. Значит, делаем как я сказал!»

Иначе говоря, сам отец, будучи напуганным тем, что не способен справиться с ситуацией, прибегал к незрелым средствам управления воспитательной ситуацией. То, что он не участвовал в жизни детей, подтверждается отсутствием даже каких-либо отрицательных мыслей и оценок у младшего ребенка. Он на протяжении нескольких лет не только не замечал разницы, но и даже радовался отсутствию отца, что говорит нам о том, что его образ в жизни детей запечатлелся разве что как тень некоего вершителя наказаний. Мы видим в этом слабую отцовскую позицию и прямой инфантилизм (отсутствие хоть как-то обозначенной в ССР ответственности за детей и жену), который привел к инфантилизму детей и отсутствию личностного развития их матери.

За исходный рубеж описания случая мы взяли родительский инфантилизм и воспроизвели причинно-следственную связь событий внутри ССР в онтогенезе В. Авторитарный тип воспитания отца и гиперопекающий тип воспитания матери – два

предвестника становящейся инфантильности ребёнка. Отец не принимал участия в воспитании и жизни ребёнка и от собственного бессилия в попытках повлиять на происходящее непременно скатывался в агрессию и порицания.

Мать предпочитала следить за каждым шагом ребёнка, оберегать его. Потому в три года, когда начался кризис, стремления В. к самостоятельности были наказуемы. Мать практически всё старалась делать за сына, так как времени на объяснение и показ, как надо делать, всегда не хватало. Например, она не могла ждать, пока сын оденется сам, так как уже надо было идти. Таким образом, мальчик научился одеваться самостоятельно только к 6 годам. Шнурки сам он смог завязать только в 14 лет. В. быстро терял интерес к деятельности. Из-за неразорванного симбиоза с матерью часто болел, когда был вынужден посещать детский сад, а далее и школу.

Из-за частых больничных В. нашёл рентный смысл в болезни и стал стремиться к систематическому болению (терял шапку, ел снег и т.д.). Это позволяло ему беспрепятственно играть. Поэтому у В. не было близких друзей. Он не научился играть в компании и не освоил сюжетно-ролевую игру в полной мере, что затруднило его переход к следующей ведущей нормативной деятельности – учебной. Он не был успешен в классе, поэтому не стремился ходить на учёбу. Появление компьютерных игр и интернета не оставило ему возможности приобрести друзей, так как всё его общение с партнерами по играм осуществлялось через интернет.

При вхождении в подростничество при отсутствии нормальной для развития коммуникации, освоения новых обязанностей В. так и не преодолел негативизм. Стал агрессивным. После того, как компьютер перестал быть спасительным кругом, мать стала защищаться от сына, апеллируя к его совести, говоря, что отец бы им не гордился, что ему стыдно за него. Подобные реплики вводили В. в дисфорию и заставляли замыкаться в себе. После чего он совершил попытку демонстративного суицида. Однако, этот поступок спровоцировал еще больший крен в сторону морального давления со стороны матери, и В. на этом фоне стал «пофигистом». Он днями и ночами сидел в играх и стабильно прогуливал учёбу.

Определим несколько жизненных этапов на траектории личностного развития нашего подопечного, где происходили существенные перемены: изменение отношения ребенка к ССР и смена характера влияния ССР на него.

- До 6 лет – 1-й тип ССР, когда ребенку позволялось всё, пока в доме нет отца.

- С 7 лет – 2-й тип ССР, когда после смерти отца и поступления в школу ребенок приобрел новые обязанности. Мать больше не могла обеспечивать ему тот же уровень внимания и заботы, поэтому менялось его отношение и место в ССР: он становился плаксивым и часто болел.
- С 8 лет – сломанная рука вернула его в 1-ый тип ССР, где мать взамен своей опеки дала мальчику компьютер, чтобы его занять.
- С 10 лет – 3-й тип ССР. Старшая сестра, по всей видимости, еще переживала подростковый кризис и передала брату через систему коммуникативных паттернов средство установления личностных границ – агрессию.
- С 11 до 12 лет – 4-й тип ССР, когда мать давила на его совесть, выставляя его «плохим», «недостойным», чернила его в глазах отца. В. вспоминал, что ему не хватало отца и начал переживать отсроченное горе по отцу, замыкаясь в себе.
- С 12 и далее – 5-й тип ССР, которую мы можем именовать как «враждебную». Среда, в которой В. себя чувствовал лишним, врагом, нелюбимым, брошенным, и в результате оформился как истинный инфантил.

Почем же мы так уверенно говорим об инфантилизме? Что это за состояние, и какие симптомы имеет? Термин «инфантилизм» был введен Е. Lasegue в 1864 г. и был нацелен на обозначение относительно равномерной задержки темпа психического и физического развития человека. Однако за десятилетия изменилось содержание жизни, трансформировались основные ориентиры эффективности и успешности личности, поэтому инфантилизмом начинают маркироваться множественные качественные изменения личностно-смысловой сферы деятельности человека.

Под предлогом расширения института детства становятся привычными и как будто временными необязательность, лживость, лицемерие, манипулирование, некритичность. Личность буквально «уплощается» – деградирует, а воспитательная система пытается настаивать, что все это временно, пройдет. Однако зачастую ничего не проходит, что приводит к появлению и закреплению в структуре личности установок, определяющих различные аспекты поведения:

- установки на быстрое удовлетворение потребностей при малых затратах (трудовых, моральных, финансовых);
- бедность ценностных ориентаций;
- установки на пассивные способы защиты при трудностях;

- установка на избегание ответственности за совершаемые поступки;
- установки на малую опосредствованность деятельности;

Все эти личностные особенности характеризуют инфантильную личность, где инфантилизм – это незрелость в развитии [1].

Подростковый возраст понимается как особый период онтогенетического развития человека, некоторая переходная стадия между детством и взрослостью. Д. Б. Эльконин выделял подростковый возраст как крупный период развития личности с 11 до 17 лет. По мнению автора, этот период характеризуется сменой ведущих деятельностей (младший подростковый возраст (11-14 лет) – интимно-личностное общение; и старший подростковый возраст (15-17 лет) – учебно-профессиональная деятельность). Каждый из периодов характеризуется своим кризисом. Кризис 15 лет – начало формирования и проявления эго-идентичности, где главным личностным новообразованием становится способность к рефлексии и к осознанию собственной индивидуальности. Кризис 17 лет – вступление в юношество, где новообразованием служит формирование личностного мировоззрения и профессиональное самоопределение [15].

Границы подросткового возраста не устанавливаются четко. Несмотря на то, что Эльконин и Выготский рассматривали подростковый возраст как стабильный, в большинстве случаев мы наблюдаем картину бурную, беспокойную [4; 15]. Подросток от негативизма и отрицания доходит до полного морального дистанцирования с родителями. Как показывают наши исследования, подходя к данному возрасту, игроман уже имеет опыт пребывания в игре [7; 14]. Это означает, что погружение в виртуальный мир приходится в основном на младший подростковый возраст. Тот самый, когда нужно делать первые шаги во взрослый мир.

То есть, подростничество – возраст преодоления детско-родительских штампов в отношениях, период «бури и натиска», когда должен происходить выход из симбиоза, инициация, первый любовный контакт с противоположным полом и др. Игроман проводит это время у компьютера и, в лучшем случае, имеет лишь виртуальный образ этих жизненно важных ориентиров. В дальнейшем отсутствие тех или иных форм отношений, жизненного опыта создает сильнейший пробел в его системе жизненных ориентиров. Первый поцелуй, первая прогулка с девушкой, первое свидание, первые заработанные деньги на подарок другому человеку. Все то, что идет обычным чередом при нормальном развитии, замирает, свертывается при инфантилизме.

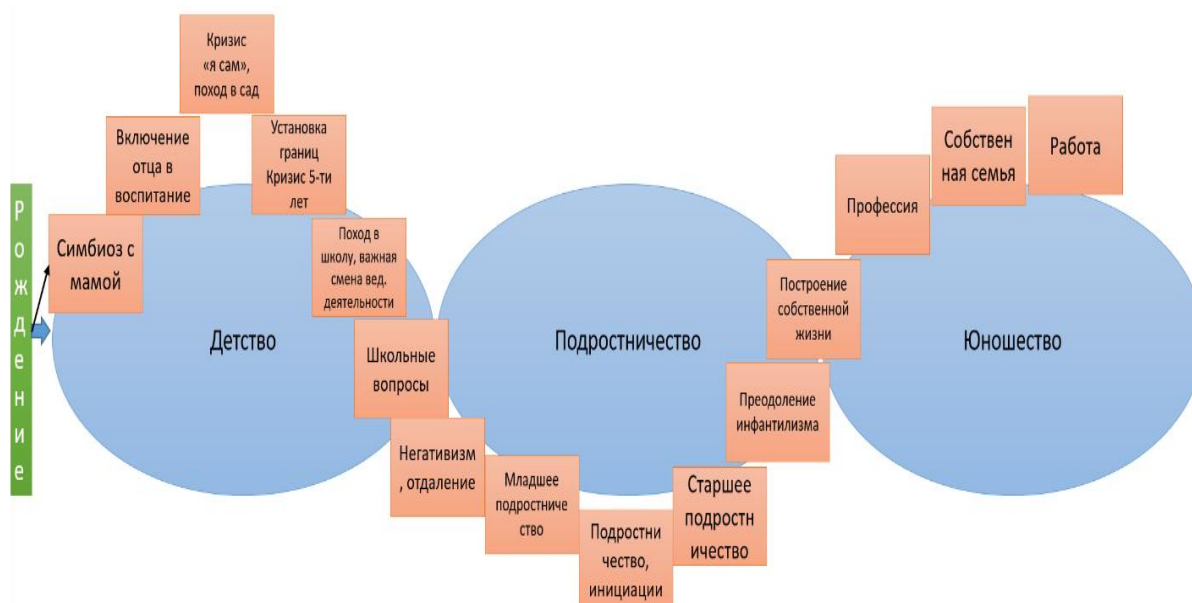
То, что значимый дебют гэмблинга приходится на младший подростковый возраст связано, во-первых, со структурой современного подросткового кризиса. Во-вторых, с устройством семей, в которых проживают эти дети и взрослые. Когда мы видим инфантилизм, то уже предполагаем, что родители не включают детей в структуру семьи и ее жизнь по многим причинам. Зачастую они сами, не будучи в силах построить бесконфликтные, уважительные, с доминированием любви и взаимной заинтересованности отношения, стыдятся, сторонятся этой жизни, поэтому специально закрывают ее от детей, так как нечем гордиться. В результате подросток оказывается полностью изолирован от этого важнейшего жизненного окружения и опыта его отношений и начинает свое самостоятельное движение [14].

Ещё одним доказательством инфантильности личности геймера является его ведущая деятельность. Понятие «ведущая деятельность» активно использовал А. Н. Леонтьев, имея в виду деятельность, определяющую появление психических новообразований. Основными сущностными моментами ВД являются:

1. взаимоотношения ребенка со взрослыми;
2. окружающая среда, осуществляющая функцию развития на данном этапе периодизации;
3. психологическое состояние и изменения в личности ребенка;
4. развитие ВПФ под воздействием ВД.

В свою очередь, Эльконин ввел характеристику ВД при описании каждого возрастного этапа своей периодизации онтогенеза. Согласно Эльконину, периодизация принимает следующий вид: младенчество (от 2 мес. до 12 мес), ранний возраст (1-3 лет), дошкольный возраст (3-7 лет), младший школьный возраст (7-11 лет). Существуют споры о том, какая ВД свойственна молодому человеку в подростковом возрасте. Эльконин считал, что подростковый возраст содержит в себе 2 основные ветви: младшее подростничество (12-15 лет) и старшее подростничество (15-17 лет).

Рисунок 1. Идеальная схема развития



Изучив консультативным методом характеристики развития нашего подопечного, периодизацию, альтернативные варианты развития, мы можем прийти к выводу, что компьютерные игры не могут быть актуальной ВД для подростка. А ведь В. уделял им всё свое время, сделал главным интересом своей жизни, поставил их на высшую ступень иерархии ценностей, жертвовал ради них базовыми потребностями и социальными обязательствами. Чем же это не ВД? Если мы обратимся к периодизации, то увидим, что ВД – игра, которая свойственна дошкольному возрасту (3-7 лет). Следовательно, ВД у геймера не соответствует его актуальному возрасту, сдерживает, ограничивает его развитие, обращает вспять или направляет по патологическому пути. Таким образом, мы видим в случае В. полную картину формирования зависимости, которую мы можем отобразить на схеме траектории онтогенеза.

Для более детального рассмотрения вопроса траектории нами была построена и вынесена в первую очередь идеальная (чистая) модель, в которой отображены основные моменты онтогенеза.

Схема развития подопечного В.:

По схемам видно, что любое нарушение в траектории грозит последствиями. Также, можно отметить основополагающее значение роли ССР в становлении человека. В приведенном случае «базовым» дефектом оказалось нарушение контакта с родителями, что в дальнейшем привело к формированию такой индивидуальной траектории развития, где игровая зависимость оказалась приемлемой, социально одобряемой формой бытия

инфантильной личности. В схеме развития и в изложенном выше анамнезе личностная траектория наглядно демонстрирует влияние ССР и приоритетов подопечного на становление его личности.

Рисунок 2. Индивидуальная схема развития



Инфантильное бытие игромана – это результат невключенности в семейные отношения. Геймер не проходил тех правильных инициаций, которые присутствуют в культуре, в которой он живет, не знакомился с содержанием отношений отца и матери, матери и бабушки и др. Близкие люди продолжали оставаться для него замершими внешними фигурами управления его поведением или внешними источниками экономического благосостояния, не более. При таких поверхностных и формальных отношениях с близкими школа становилась лишь проходным социальным институтом, в котором он не более чем отбывал учебное время. В целом, в процессе обозначенного нами патогенеза у игромана формируется представление о жизни как о примитивной игре, в которую не интересно играть, где нужно постоянно преодолевать себя, а персонажи (социальные роли) не притягивают настолько, чтобы отказаться от другого, альтернативного, виртуального мира.

Библиографический список:

1. Божович Л. И. «Значащие переживания» как предмет психологии / Л. И. Божович, М. С. Неймарк // Вопросы психологии. 1972. № 1. С. 130-134.
2. Бусыгина Н. П. Научный статус методологии исследования случаев // Московский психотерапевтический журнал (Консультативная психология и психотерапия). 2009. №1. С. 9-34.
3. Войскунский А. Е. Феномен зависимости от интернета // Гуманитарные исследования в интернете / под ред. А. Е. Войскунского. М.: Наука, 2000. С. 100–131.
4. Выготский Л. С. Педология подростка : в 3 т. М. : Изд-во БЗО 2 МГУ, 1929–1931. 3 т. 504 с.
5. Выготский Л. С. Мышление и речь // Психология развития человека. М.: Смысл; Эксмо, 2005. 1136 с.
6. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1975 304 с.
7. Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2021» / Отв. ред. И. А. Алешковский, А. В. Андриянов, Е. А. Антипов, Е. И. Зимакова. [Электронный ресурс]. М.: МАКС Пресс, 2021. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. 2000 экз.
8. Мещеряков Б. Большой психологический словарь / Сост. и общ. ред. Б. Мещеряков, В. Зинченко. Прайм-ЕВРОЗНАК, 2004. 672 с.
9. Пиаже Ж. Моральное суждение у ребенка. М.: Академический проект, 2006. 480 с.
10. Пиаже Ж. Психология интеллекта. СПб.: «Питер», 2003. 192 с.
11. Преображение. Психологическое эссе о работе Центра по реабилитации наркоманов и токсикоманов г. Нижневартовска / под ред. М. Н. Муфтахетдинова, В. Б. Хозиева. 2-е изд., испр. и расшир. М. ; Нижневартовск, 2004. 160 с.
12. Психологические условия реабилитации наркоманов: опыт исследовательской реконструкции / под ред. М. Н. Муфтахетдинова, В. Б. Хозиева. М.; Нижневартовск, 2004. 160 с.
13. Хозиев В. Б. К вопросу о месте консультативного метода исследования в грядущей парадигме психологии // Методология и история психологии. 2007. №1 (2). С. 190–206.

14. Хозиев В. Б. Гэмблинг и патогенез личности в виртуальном сетевом пространстве / В. Б. Хозиев, А. В. Ляскович // Материалы I Междунар. науч.-практ. конф. Иркутск, 2019 г. / ФГБОУ ВО «ИГУ» ; под общ. ред. О. А. Полюшкевич, Г. В. Дружинина. Иркутск : Изд-во ИГУ, 2019. С. 195–207.

15. Эльконин Д. Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте. // Вопросы психологии, 1971. № 4. С. 6-20.

Lyaskovich A.V. The trajectory of the gamer's ontogenesis

The article examines some aspects of the pathogenesis of a gambler's personality on the example of one consultative case, and also examines the personal trajectory and prerequisites for pathogenesis in the form of gambling addiction.

Keywords: addiction, gambling addiction, Internet addiction, ontogenesis, pathogenesis of personality, infantilism, consultative case, social situation of development.