

**Характеристики ведущей деятельности, социальной ситуации развития и новообразований в дебюте геймерства**

**Научный руководитель – Хозиев Вадим Борисович**

***Ляскович Анна Владимировна***

*Аспирант*

Государственный университет «Дубна», Факультет социальных и гуманитарных наук,  
Кафедра клинической психологии, Дубна, Россия

*E-mail: livia-lav@mail.ru*

Понятия *ведущей деятельности* (ВД), *социальной ситуации развития* (ССР) и *актуальных новообразований* (НО) в целом достаточно определенно характеризуют этап детского развития [2-3]. В течение 5-6-ти лет нами было проведено исследование [1] содержания, мотивов и развития геймерства в онтогенезе, а также основных форм его преодоления. В исследовании участвовало более 100 геймеров на возрастном диапазоне от 6-17 лет. Методы обследования геймеров и их ССР были различны: развернутая клиническая беседа с использованием Life-line (вариант Ж.-М.Шарко в переработке В.Б.Хозиева), шкала самооценки Дембо-Рубинштейн, оценка уровня притязаний, проективные методики (ТАТ и др.), анализ словесной и графической продукции игроманов (контент-анализ их переписки и переписки с психологом, использование схематизации при характеристике значимых для подопечных моментов бытия и др.), а также включенное наблюдение за течением игры и взаимодействием между виртуальными партнерами. Благодаря большому массиву данных по траекториям геймерства, мы подошли к пониманию важности дебюта для понимания всей зависимости в целом.

Дебют геймерства приходится на момент онтогенеза, когда ВД дошкольника или школьника редуцирована до упрощенного варианта предметной игры. Ни ролевой, ни сюжетно-ролевой игры у начинающих геймеров нет. Как правило, ребенок включен в инфантильные и потребительские отношения внутри семьи и за её пределами. Интерес к постоянно повторяющейся компьютерной предметной игре, как показывает наша практика, поначалу активно поддерживается ближним окружением геймера. В дальнейшем мы могли наблюдать (через реконструкцию *anamnesis vitae* наших подопечных и в ходе психологического сопровождения консультативных случаев), как ребёнок неуклонно движется по пути от социума в гейминг, т.е. вопреки нормативной тенденции к новой и социально одобряемой ВД. Мотив геймерства (мы посчитали приемлемым использовать для его осмысления известный левиновский термин «квазипотребность») возможно охарактеризовать как достижение ребенком максимальной включенности в компьютерную игру, при том что вовне и внутри ССР он пытается создать у близких представление, что игра безопасна для его развития и его эмоциональной сферы и что она не формирует у него никаких отрицательных новообразований. Несмотря на это он очень агрессивно препятствует любому ограничению этой игры, сокращению времени игры или попыткам ближнего социума вытащить его из игры для выполнения каких-либо важных задач в семье. Иначе говоря, манипулятивность квазипотребности геймера состоит в том, что, с одной стороны, мы видим уже по-настоящему зависимую включенность в компьютерную игру (с соответствующей симптоматикой), а с другой стороны, «обманный» уход от социума.

В дебюте геймерства могут встречаться различные варианты иерархии мотивов с очевидным доминированием мотива компьютерной игры. Например, может происходить свертывание имеющихся у ребенка форм социального взаимодействия, либо активный обман в демонстрации своих мотивов и подлинных чувств в отношении ССР, либо может иметь

место быть полное попустительство со стороны ССР, а ребёнок бесконтрольно представлен сам себе. Тогда он перестает посещать школу, учиться, встречаться с друзьями, редко общается с родственниками и предпочитает все время тратить на игру. При этом девальвируются мотивы, свертываются и без того инфантильные контакты с окружающими и до предела снижается возможность развертывания нормативной ВД. В конце дебюта отмечается настоящая симптоматика зависимости: повышенная раздражительность, вспышки агрессии, неврастеничность, избегание социальных контактов, отсутствие включённости в семейную жизнь и быт, игнорирование обязанностей, нарастание времени, проводимого за игрой, характерный хабитус (круги под глазами, нарушенная осанка, аморфность походки, бледность кожи, красные глаза, сонливость), инфантильность интересов, неумение вести социальные диалоги и интеракции, отсутствие включенности в процесс обучения и невозможность мотивировки без видимой выгоды для геймера (например, материальное поощрение) и т.д.

Школа принципиально не меняет характера ВД геймера. На верху пирамиды так и остается мотив одиночной игры. Чуть более социально оформленным становится (развертывается) вариант мотивационного прикрытия своей зависимости. Это происходит по нескольким причинам: 1) в школе у геймера нет ситуации успеха, 2) нет хобби и альтернативной ВД, 3) близкие начинают замечать, что время за компьютером от 2-4-х часов в день увеличивается до 6-8-ми (а по выходным до 12-ти). Гораздо острее выглядит агрессия, в школе ребенок недостаточно осваивает программу, практически отсутствует даже внешняя мотивация учебной деятельности. В «квазипотребности» (в области прикрытия) появляются новые средства воздействия на ССР: создание мифологем о пользе освоения компьютера, совершенствование методов списывания домашних заданий, контрольных, самостоятельных для создания видимости успеха, манипуляции с собственным здоровьем для безопасного прогула школы и т.д. При вхождении в подростковый возраст ситуация манипулирования становится более явной, а побег от социальных обязательств более агрессивным. ВД геймера в существенных элементах остается одинаковой на всем протяжении онтогенеза от дошкольничества до подростничества. ССР не меняется, скорее, конфликтно и проблемно стагнирует. Появляются НО, но они в основном негативного характера и направлены в основном против контроля социума за геймером. Ребёнок, таким образом, блокирует влияние на себя с помощью манипуляций.

Таким образом, мы приходим к выводам, что контроль трансформаций ВД, ССР и НО позволяет психологически квалифицированно охарактеризовать геймерство и объяснить основные изменения личности геймера. Основываясь на понимании причин формирования различных траекторий развития, можно выстроить психологические формы сотрудничества (консультирования, сопровождения, терапии и тд) психолога и геймера. Очевидно, что необходимо психологически работать не только с геймером, но и с его ССР, и трансформировать ее так же, как это происходит с ССР других зависимых.

### Источники и литература

- 1) Хозиев В.Б., Ляскович А.В. Гэмблинг и патогенез личности в виртуальном сетевом пространстве // 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.
- 2) Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Вопросы психологии, 1971, № 4, с. 6–20
- 3) Эльконин Д. Б. Психология детей дошкольного возраста / под ред. А. В. Запорожца, Д. Б. Элькониной. М., 1964.