

ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ВИДЕОИГР КАК СЛЕДСТВИЕ ПЕРЕЖИВАЕМОГО ПОДРОСТКОМ ДЕФИЦИТА СУБЪЕКТНОСТИ

В статье рассматривается проблема проявлений аддиктивного поведения в видеоигровой практике современного подростка. Автор ориентирован на парадигму экзистенциальной педагогики и акцентирует внимание на уникальном онтологическом статусе категории субъектности в процессе индивидуального развития, а также на возможных последствиях переживания личностью дефицита субъектности.

Ключевые слова: аддиктивное поведение, видеоигры, подросток, субъектность, экзистенциальная педагогика.

Существующая научная практика такова, что проблема аддиктивного потенциала видеоигр все более признается исследователями, однако рассматривается в рамках психологической парадигмы (И. В. Бурлаков, А. Е. Войскунский, В. В. Гудимов, М. С. Иванов, А. В. Котляров) и клинически ориентированной парадигмы (А. Ю. Егоров, С. А. Игумнов). Педагогическая теория и практика тоже проявляют интерес к данной проблеме, однако этот интерес весьма поверхностен и не выходит за рамки тревожной и осуждающей риторики (например, публикации В. В. Абраменковой, Н. Е. Марковой, В. И. Новоселецева, Т. В. Шишовой). Одновременно предлагаемые подходы к преодолению зависимости от видеоигр носят сугубо коррекционный характер. В них не только не идет речь об организации дискурса с зависимыми игроками, но и не делается попыток анализа мотивов их поведения (или таковой анализ сводится к констатации факта, что видеоигровая практика выступает как одна из форм эскапизма), не учитывается специфика игровой деятельности в процессе самостановления субъекта, а предлагаемые коррекционные подходы являются формирующими и не направлены на личностное развитие аддикта.

Авторы предлагают иной подход к пониманию причин возникновения зависимости и изменению социально-личностного статуса игровзависимого подростка. Его можно обозначить как субъектно-развивающий подход, учитывающий онтологическое измерение субъектности и признающий за игроком возможность самостоятельного развития. Стимуляция самопонимания зависимого игрока, возвращение ему ответственности за стиль собственной игровой практики и возможности самостоятельно определять этот стиль, проживание игроком собственной субъектности не только в виртуальной игровой среде, но и в ситуации реального выбора, наконец, утилитарное использование игры являются основными инструментами этого развития.

В настоящее время в парадигме гуманистически ориентированной (в частности, экзистенциальной)

педагогики метакатегория субъектности во многом является интегрирующим объяснительным понятием, семантика которого связана с категориями активности, выбора, ответственности, понимания, смысла, ценностей, развития, потребностей, деятельности и мотивации субъекта. Это, во-первых, представляется важным для восприятия самой сути гуманистической парадигмы. А во-вторых, акцент на категории субъектности указывает на противоречие систем ценностей традиционной формирующей и развивающей педагогики.

Каким образом субъектность проявляет себя в гуманистической парадигме? Прежде всего, субъект является *causa sui* – целевой причиной – и способен действовать в мире, опираясь на собственный ресурс, конституирование качеств субъекта и является субъектностью. Далее, функционально субъектность разворачивается в единстве трех процессов: устремлений субъекта (в том числе степени осознания им своих потребностей), его целеполагания (в том числе способность субъекта выбирать) и рефлексии (в том числе принятия субъектом ответственности) – это и есть состоятельность субъектности, обеспечивающая ее развитие и саморазвитие [1]. Напомним, что субъектность личности – это способность изменять окружающий мир и себя, руководствуясь собственной ценностно-смысловой системой, способность выбирать способ репрезентации этой активности в мире и нести ответственность за последствия этого выбора.

Опираясь на эту базовую дефиницию, можно указать, каким образом субъектность проявляется в процессе деятельности: «личность как субъект деятельности обеспечивает контроль за целостным ходом последней с учетом своих целей и внешних требований, предвосхищает возможное рассогласование ее внешних и внутренних условий, обеспечивает все условия, необходимые и достаточные для достижения результата по установленным ей самой ценностям критериям и времени» [2]. Также необходимо обратить особое внимание на роль субъектности во взрослении личности, когда субъектность переживается как избыточная возможность

влияния на актуальную и жизненно важную ситуацию в условиях неопределенности, возможного риска и сопровождает все онтологически значимые и детерминированные актуальной структурой ценностей выборы. Вместе с тем отметим, что контекст этих выборов К. С. Лисецкий называл «задачами взросления». Это осознание и принятие нового телесного образа, способность к ведению внутреннего и внешнего диалога, эмоциональная независимость, осмысленное отношение к смерти и бессмертию. Нерешенные в подростковом возрасте «задачи взросления» дестабилизируют структуру личности, трансформируются в психосоматические заболевания, формируют аддиктивные практики и выученную беспомощность [3].

Подростковый возраст во многом акцентирует противоречия существующих школьных воспитательных систем. Представляется очень важным тот факт, что традиционная педагогическая практика не предоставляет субъекту возможностей для проживания онтологических задач. Нормативная трансляция смысловых и ценностных отношений в формирующей педагогической парадигме, с одной стороны, обращается исключительно к сознанию субъекта, его когнитивным функциям, обесценивая витальные переживания, а с другой – блокирует проявления спонтанности субъекта. К сожалению, развитие личности по предписаниям (со сколь угодно благой целью) приводит не к взрослению, а к инфантилизации, неспособности принять ответственность и неумению выбирать. Парадоксально, но часто система воспитания построена таким образом, что ролевые ожидания (в первую очередь требования социума) опережают способность к саморазвитию и блокируют возможности проявления субъектности. В этой ситуации принятие ролей или порождает адаптивность, ограниченную сферой внешнего контроля, формирует конформность и зависимость (а в своем пределе – беспомощность и иждивенчество) в отношениях или же приводит к постоянному конфликту между устремлениями личности и навязываемыми ей «социально одобряемыми» нормативами. Подчеркнем, что четко выраженная дихотомия субъект-объектных отношений («учитель – ученик», «взрослый – ребенок») явным образом противоречит потребностям подростка, осваивающего мир взрослых, находящегося в поисках самоидентичности и стремящегося к автономности. В традиционной формирующей педагогической парадигме становление личности прежде всего предполагает усвоение культурных эталонов, однако развитие взрослости имеет собственную специфику.

Авторы отмечали, что онтологический статус задач взросления сфокусирован в зоне неопределенного свободного выбора и не имеет готового

образца. Задачи взросления решаются авторством личности или не решаются совсем [4].

Очевидно, что субъект-субъектный стиль воспитательных отношений является необходимым условием развития субъектности, что идет вразрез с существующей практикой образовательной и воспитательной деятельности в школе, где подобные отношения лишь декларируются. Одновременно уровень развития субъектности педагогов является относительно низким. Материалы исследования субъектности педагогов Е. Н. Волковой показывают, что «наиболее существенными ограничениями в развитии субъектности учителя являются искаженное понимание миссии педагога, предметное и фрагментарное представление об ученике, недостаточный уровень принятия иных, кроме себя, участников образовательного процесса, низкая интернальность в сфере производственных отношений» [5].

Таким образом, определенные условия воспитательной практики, не предоставляющие субъекту возможности выразить себя в качестве субъекта на уровне отношений или способность к самостоятельной активности, могут приводить к дефициту субъектности и вызывают потребность в компенсации этого дефицита.

Аддиктивный акт выступает одним из способов подобной компенсации, так как включает два основных компенсаторных механизма, являющихся альтернативой активности и внутренней системы ценностей. Это гедонистические переживания и возможности контроля. Что происходит с субъектностью в структуре аддиктивного акта? Уместно будет проследить это в динамике проявления структуры субъектности в акте взаимодействия с объектом аддикции. Интенция и целеполагание, присущие субъектности, сохраняются в аддиктивном устремлении (взаимодействие с объектом аддикции – это намерение, и часто намерение вполне осознанное), однако подобная активность, ее поведенческие проявления жестко детерминированы особенностями аддиктивного агента, где достижение цели является априорно успешным (сама природа аддиктивного агента делает этот успех обязательным и необходимым условием), а взаимодействие с объектом аддикции воспринимается как контролируемое и предрешенное, что снимает необходимость в рефлексии. Здесь мы находим первый и важнейший признак дефицита свойств субъектности: организация среды взаимодействия с объектом аддикции не требует принятия ответственности за выбор субъекта, исключает ответственный самоконтроль, так как среда в представлении субъекта уже организована таким образом, что гарантирует результативность взаимодействия. Отсутствие необходимости в рефлексии делает

невозможным формирование нового опыта. «При отсутствии знания и умения другим способом достигнуть ощущения субъектности и при существовании потребности в нем подросток постоянно будет стремиться ощутить хотя бы краткий миг “торжества над миром” при помощи искусственных стимуляторов субъектности, попадая в зависимость от них» [7].

Вынужденный контраст между жестко детерминированными границами аддиктивного акта и ситуациями неопределенности в реальности, которой субъект обязан своим появлением (неопределенность реальности порождает необходимость организовывать внутреннюю структуру и способность выбирать), наделяет аддиктивный акт функциями альтернативы субъектности, альтернативы, которая, не взаимодействуя с реальным социальным, личностным, культуральным статусом субъекта, никогда не станет полноценной. Аддиктивный акт, объединяя в себе возможность переживания удовольствия и возможности контроля, не связан с актуальной структурой потребностей, с фактическим положением субъекта в мире, а потому реализация аддиктивного акта является не компенсацией дефицитов, а тупиком, так как лишает субъекта самого смысла его существования. Верно и обратное, отсутствие смысловой структуры, актуальной структуры ценностей, конституирующей сам факт позиции субъекта, способности устанавливать отношение к чему бы то ни было, быть *causa sui* неизбежно ведет к возникновению зависимости с переживанием в этой зависимости удовольствия и контроля и страданию за ее пределами.

Аналогичный процесс происходит, если аддиктивным агентом становится видеоигровая практика. Отметим, что хотя видеоигры являются очень любопытным, ярким и эмоционально привлекательным занятием, факта наличия игрового интереса, в том числе выраженного интенсивно, недостаточно для формирования аддиктивного поведения. Одним из базовых признаков аддикции является замещение потребностей, в том числе дефицитарных, для возникновения подобного замещения игровой интерес является необходимым, но недостаточным условием, второе условие – восполнение одного из базовых дефицитов, дефицита субъектности, заменяющее внутреннюю осознанную активность в ситуации уникального выбора на структурированную активность в ограниченной игровой среде с предзаданными целями, а по сути, ограничение собственной субъектности.

Игровая среда всегда ориентирована на достижение определенной, внешней по отношению к игроку цели, которая обозначается в игровом правиле и с легкостью поддается контролю (несмотря на то что во многих играх присутствуют элементы

случайности, в целом содержание видеоигры остается стабильным для успешного разрешения игровых задач). Определенное отношение к видеоиграм, трансляция свойств субъекта в игру, построение субъектом (в том числе для самореализации последнего) контролируемого и безопасного мира в смысловой системе видеоигры является основной составляющей структуры аддикции.

Проведенный анализ психолого-педагогического и социального статуса игрозависимых игроков (для обследования 56 подростков использовался скрининг проявлений компьютерной зависимости Т. Ю. Бальбот, опросник уровня развития субъектности М. А. Щукиной, а также материалы неструктурированного интервью) свидетельствует, что их игровая практика носит выражено компенсаторный характер. Абсолютное преобладание в структуре игровой практики конкурентных и агрессивных видеоигр позволяет подростку компенсировать дефицит субъектности, который он переживает в реальности. Одновременно подросток может использовать игровую практику для достижения некоторой степени социальной автономности (группа компетентных игроков становится референтной, а игровые сессии по Сети или в компьютерном клубе – средством проявления собственной, независимой от взрослого окружения социальной активности).

Очень показателен в этом плане анализ структуры игровой практики зависимого игрока – это, во-первых, бедные игровые предпочтения (в списке игр таких игроков обычно всего несколько наименований), во-вторых, конкурентный характер используемых игр; и в-третьих, недостаточный уровень осознания мотивов собственной игровой практики.

На культуральном уровне видеоигры в условиях недостатка субъектности являются очень удобной заместительной средой, объединяющей фетиш технологии со смысловой автономностью игровой практики. Прежде всего видеоигры позиционируются как легкое, ориентированное на получение удовольствия развлечение. Более того, они могут быть конституированы лишь с помощью сложных технических устройств, являясь наглядным достижением технократического общества, очевидно, что общество, в котором технология стала априорной ценностью, будет популяризировать наиболее технократичные виды игровой практики (это в первую очередь индустрия видеоигр и высокотехнологичных игрушек-гаджетов). Участие в подобного рода играх будет также гарантом социальной успешности, признаком высокого социального статуса. Индустрия видеоигр с легкостью интегрируется в существующие циклы потребления [3], и зависимость качества видеоигр от технологической базы (мощности компьютеров и игровых консолей)

в этом отношении весьма показательна. Перечисленные культурные феномены во многом позволяют квалифицировать практику видеоигр как потенциальную сферу формирования паттернов аддиктивного поведения.

Таким образом, замещение игровой практикой иных видов потребностей является одним из основных признаков аддикции от видеоигр как варианта гипертрофированной зависимости. Одновременно важнейшими компонентами структуры аддикции можно считать переживание удовольствия (оно сопровождает проявления игрового интереса), которое связано с особенностями игровой практики, и пребывание субъекта в контролируемой вир-

туальной среде, которая ограниченно компенсирует дефицит субъектности, переживаемый зависимым игроком. В игре возможно проявление активности, последствия которой, во-первых, локальны и четко детерминированы игровым сценарием или структурой игровых правил, а во-вторых, обратимы, не фатальны, не сопровождаются принятием ответственности, поскольку игровая практика (более точно – поведение игрока в каждой конкретной игре) является автономным образованием, устремлением, опосредованным собственной системой ценностей, намеренно абстрагированной от иных потребностей игрока, отчужденной от его телесности и утилитарной сферы деятельности.

Список литературы

1. Лисецкий К. С. Субъектность как психологическая основа профилактики наркозависимости личности // Вестн. СамГУ. 2008. № 1 (60). С. 320–329.
2. Абульханова-Славская К. А., Брушлинский А. В. Философско-психологическая концепция С. Л. Рубинштейна. М.: Наука, 1989. С. 117.
3. Березин С. В., Лисецкий К. С. Профилактика наркотизма: теория и практика / под ред. С. В. Березина, К. С. Лисецкого. Самара: Изд-во «Перспектива», 2005. 272 с.
4. Борытко Н. М. Педагог в пространствах современного воспитания / науч. ред. Н. К. Сергеев. Волгоград: Перемена, 2001. С. 41.
5. Волкова Е. Н. Субъектность педагога: теория и практика: дис. ... д-ра психол. наук. М., 1998. С. 235.
6. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: Рудомино, 2001. С. 201.
7. Щукина М. А. Особенности развития субъектности личности в подростковом возрасте: дис. ... канд. психол. наук. М.: РГБ, 2005. С. 88.

Пилюгин А. Е., аспирант.

Курский государственный университет.

Ул. Радищева, 33, г. Курск, Курская область, Россия, 305000.

E-mail: trostnic@inbox.ru

Материал поступил в редакцию 26.04.2010.

A. E. Pilyugin

VIDEO GAME ADDICTION AS A SUPERVENIENT TEENAGER EXPERIENCES OF SUBJECTNESS DEFICIENCY

The article considers the problem of displays of addictive behaviour in video game practice of a modern teenager. The author is oriented to a paradigm of existential pedagogy and focuses its attention on the unique ontologic status of subjectness category in the process of individual development, and also on possible supervenient experiences of subjectness deficiency by a person.

Key words: *addictive behaviour, existential pedagogy, subjectness, teenager, video games.*

Kursk State University.

Ul. Radishchev, 33, Kursk, Kursk oblast, Russia, 305000.

E-mail: trostnic@inbox.ru