

Исследование уровня моральных суждений зависимых геймеров.

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

Перед нами стояла задача создать быстрый мобильный индикатор для характеристики общего направления развития подростка. Тест не предоставляет ключ к пониманию личности подростка в целом, но содержит в себе развернутую беседу в классическом смысле, использованную в практике Ж. Пиаже и Л. Кольберга [3,4], что делает этот метод применимым для построения образа нашего подопечного.

Нами было предпринято исследование содержания решения 13-ти моральных задач 62 подопечных на возрастном диапазоне от 11-ти до 17-ти лет включительно. Тест, который мы использовали, содержит в себе 13-ть задач разных уровней сложности (лёгкий, средний, сложный). Испытуемым предъявлялись 12-ть моральных задач (последние 12-ая и 13-ая имеют вариацию для мужского и женского родов). Где в качестве мотивировки использовалось предложение об участии в исследовании на способность решения трудных моральных дилемм. В инструкции к задачам оглашалось, что ни одна задача не имеет верного или неверного решения. Однако, каждое субъективное мнение необходимо раскрыть и обосновать не менее чем в 2-3-х предложениях. Ответы на задачи были разделены на 3 группы по 4 таблицам, содержащим следующие критерии: - мотивационно-потребностям сфера, - ВД, - социальные взаимодействия, - речь/язык/тезаурус, - домашняя ответственность, - социальная желательность. По каждому критерию был присвоен балл, где 2 балла - интериоризированная функция, 1 - балл на стадии присвоения, 0 - баллов редуцированная функция или не интериоризированная. Отдельно рассматривалась шкала социальной желательности (СЖ). Её функцией служит выявление несоответствий действий в разных ситуациях. После с каждым испытуемым проводилась обстоятельная беседа на предмет их ответов. Каждое решение необходимо было обосновать и раскрыть.

Исходя из полученных данным, нами были составлены *4 портрета геймерских моральных суждений:*

1. Не достигшие кризиса подростничества. Данная группа подопечных характеризуется крайней детскостью. Иначе мы бы могли ее охарактеризовать термином «тотальный инфантилизм». Чаще всего и поведение, и рассуждения таких подопечных отличались низким уровнем понимания другого человека, его речи, мотивов говорения, а также интереса к чему-либо вне игрового пространства. Они не стремятся ни к чему, не видят перспектив.

2. Оставшиеся в младшем подростничестве. Данный тип характеризуется большим запасом безразличия к социуму, «демонстративной незаинтересованности», обидчивости, агрессии и неверия. Представляют себя миру через демонстрацию всех своих плохих качеств, бросая провокативные и агрессивные колкости и отгораживаясь чем-либо. Они часто не принимают свое имя. Собственное мнение мнят решающим и с другими не считаются. Отрицают все, что не могут увидеть сами. Один из главных мифов, которого придерживается этот тип: «Я знаю, как для меня будет лучше». Например, в подростничестве происходит принятие какого-то императива. Подросток выстраивает жизнь по

императиву, а не наоборот. Поэтому очень часто способ высказывания и его характеристики достаточно определенно указывают на уровень развития.

3. Проживающие подростковый кризис. Наиболее «сохранные» из всех представленных игроков. Они имеют относительно определенные представления о своем будущем, ориентированы на профессию, способны выходить из зависимости на время, но чаще всего это короткий период, не более одного дня. Различает поступки и подлинный смысл ситуации.

4. Демонстративная взрослость. Инфантилы данного типа склонны к пустому мудрствованию. Не агрессивны в подаче своей точки зрения. Чаще всего оперируют сложными понятиями. Интересуются многими темами. Эмоционально чувствительны при всей своей показной холодности. «Уставшие от жизни». Считают, что все, что могли пережить, уже пережили. Чаще всего имеют за спиной какие-либо значимые травматические события, которые были до становления зависимости. Часто противоречат сами себе, путаясь в мудрствованиях. [6]

Мы описали лишь несколько из множества критериев, но уверены, что при ближайшем рассмотрении любых сфер, куда бы мы ни посмотрели, данная личность будет поверхностна и плоска.

Моральные суждения геймера не только отличаются своей скудностью и лаконичностью, но и бедностью языка, обилием словообразований, заимствований, ненормативной лексики, весомым количеством ошибок. Мы полагаем, что это связано с отсутствием правильных для данного возраста ценностных ориентиров. Например, чтение не книг с богатым языковым описанием, но новелл, комиксов, манги или романов с преобладающим описанием эротических сцен, сцен насилия и травли и др. Незаинтересованность ССР в прививании культурных и личностных ценностей ведёт к упадку самой культуры и утере её богатого наследия. Также весомую роль играет ВД. Мы полагаем, что ВД застывает и обращается на защиту личности от влияния со стороны ССР и социума. Это приводит к появлению манипуляций и уничтожению несформированных или слабо сформированных подлинно нравственных мотивов.

Выводы

- 1) Через уровень суждений личности геймера можно понять уровень развития его морально-нравственных мотивов, ценностей и самооценки.
- 2) Основываясь на понимании причин траектории развития геймера, можно выстроить продуктивные формы сотрудничества.

Источники и литература

- 1) Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. - М., 1975.
- 2) 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.
- 3) Пиаже Ж. Моральное суждение у ребенка. – М.: Академический проект, 2006. – 480 с.
- 4) Пиаже Ж. Психология интеллекта. - СПб.: «Питер», 2003. 192 с.

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