

Подросток в онлайн-игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы

Хломов К.Д.,

кандидат психологических наук, руководитель Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, kugill@rambler.ru

Кондрашкин А.В.,

кандидат психологических наук, начальник отдела «Работа с подростками на территории» Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, artem.kondrashkin@gmail.com

Кузин П.А.,

психолог отдела «Работа с подростками на территории» Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, intergalactic19@gmail.com

Калякина С.М.,

психолог отдела «Работа с подростками на территории» Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, sonyatina@yahoo.com

Тюльканова К.И.,

социальный педагог отдела «Работа с подростками на территории» Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия, tulkanovakris@gmail.com

Медведев Д.П.,

волонтер отдела «Работа с подростками на территории» Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток», ГБОУ ВПО «Московский городской психолого-педагогический университет», Москва, Россия, hawk_moon@mail.ru

Для цитаты:

Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П. Подросток в онлайн игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2014. Т. 6. № 4. URL: http://psyedu.ru/journal/2014/4/Khlomov_Kondrashkin_Kuzin.phtml (дата обращения: дд.мм.гггг)

For citation:

*Hlomov K.D., Kondrashkin A.V., Kuzin P.A., Kalyakina S.M., Tyulkanova K.I., Medvedev D.P. The teenager in an online game: included observation and experience in social work [Elektronnyi resurs] *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie PSYEDU.ru* [Psychological Science and Education PSYEDU.ru], 2014, vol. 6, no. 4. Available at: http://psyedu.ru/journal/2014/4/Khlomov_Kondrashkin_Kuzin.phtml (Accessed dd.mm.yyyy). (In Russ., Abstr. in Engl.)*

В статье говорится о необходимости изменения существующих сегодня представлений о развитии в подростковом возрасте. Приведены описания наблюдений за поведением подростков в онлайн-игре «ДрагонНест», проведенных в 2013 г. специалистами Центра социально-психологической адаптации и развития подростков «Перекресток» МГППУ, которые позволили сделать предположения о возникающих возрастных задачах подросткового возраста. В качестве теоретической основы при построении этой работы

был выбран восстановительный подход, являющийся практическим приложением культурно-исторической теории и теории деятельности к оказанию социальной и психологической помощи подросткам. Анализ деятельности подростка в игре, структуры общения, наблюдения за отношениями подростков в игровом пространстве онлайн позволяют сделать предположения о роли общения со сверстниками в современном обществе с точки зрения формирования личности и развития подростка.

Ключевые слова: подросток, социальная ситуация развития, ведущая деятельность, онлайн-игры, задачи подросткового возраста.

Целью данной статьи является соотнесение существующих теоретических представлений о подростковом возрасте с актуальным социальным контекстом современного подростка на примере онлайн-игры. Последние 10 лет в центре «Перекресток» развивается восстановительный подход – подход к оказанию социальной и психологической помощи подросткам, являющийся практическим приложением культурно-исторической теории и теории деятельности. Ключевое положение состоит в том, что социальная ситуация развития включает в себя восприятие ребенком окружающих людей и отношений с ними. Социальная ситуация развития является тем основанием, на котором возможно удовлетворение основных потребностей подростка и зарождение психологических новообразований [3]. Изменения социальной среды подростков влекут за собой изменения в их развитии, что сейчас, как нам кажется, не находит своего отражения в теоретических представлениях [5; 9; 10; 11; 12]. В данной статье обсуждение будет опираться на экспериментальный опыт установления контакта и осуществления социальной работы с подростками в онлайн-игре.

Недавние исследования показывают, что в последние три-четыре года использование Интернета в России стало массовым: около 93 % подростков ежедневно используют Интернет как средство коммуникации, вне зависимости от того, проживают они в городе или в сельской местности [12;14]. То, что Интернет становится ведущим пространством коммуникации и поиска информации, делает его важнейшей социальной средой для развития подростков. По данным С.Б. Цымбаленко (2012 г.), первое место по популярности среди различных видов деятельности у подростков занимает общение с друзьями (68 %), на втором месте – телевидение, значимость которого снизилась с 76,7 % (1998 г.) до 56 % (2012 г.), на третьем месте – компьютерные игры (48 %) и обмен информацией по Интернету (47 %) [14].

В связи с распространением Интернета с подростками в ситуации социально-психологической дезадаптации (термин описан в работах В.В. Москвичева, К.Д. Хломова, А.В. Кондрашкина) происходит ряд важных изменений. Нами был выделен отдельный тип ситуации – «ситуация социально-психологической дезадаптации второго типа», также называемая «*ситуацией социально-психологической интернет-дезадаптации*» [5; 6; 12]. Для подростка в такой ситуации характерны нарушения социальных связей, дефицит и низкая доступность ресурсов (друзья, кружки и секции, общение в школе и с родителями), но компенсируют их не социальные учреждения, а интернет-ресурсы и компьютерные игры. Уровень распространенности данного типа ситуации в 2013 г. оценивался как 40 % от общего числа подростков в ситуации социально-психологической дезадаптации [5].

Таким образом, существующие сейчас условия изменили среду развития подростков, и, в свою очередь, изменились социальные риски и ресурсы. В данной статье мы предлагаем к обсуждению гипотезу, что в современных условиях повсеместного использования Интернета и перемещения коммуникаций подростка в интернет-пространство происходит изменение задач развития в подростковом возрасте. Опираясь на наблюдения поведения

подростков в онлайн-игре, мы попробуем соотнести существующие теоретические положения касательно задач подросткового возраста с действительной деятельностью подростков и проверить соответствие между теоретическими положениями и эмпирическими наблюдениями [5; 1; 11; 12].

Подростковый возраст: основные теоретические представления

Рассматривая развитие человека в подростковом возрасте – периоде возрастного развития, изучению которого было посвящено значительное количество работ, необходимо отметить, что интерес исследователей к нему остается на высоком уровне. Мы считаем, что в наше время необходимо обращать свое внимание и интерес именно на этот возраст, так как изменившаяся социальная среда и общество дают возможность точнее определить и описать подростковый возраст, определить его роль в развитии человека [11;12].

В период подросткового возраста происходят значительные физиологические и психологические изменения организма, и они формируют необходимость обретения новых навыков обращения с собой и с другими. Множество авторов сходятся на важной роли сверстников. Растет потребность в чувстве принадлежности к группе [1; 2; 20]. По мнению ряда исследователей, именно сверстники в подростковом возрасте становятся важнейшей альтернативной по отношению к семье, системой поддержки подростка и новообразованием подросткового возраста. За счет усложнения социальной системы у подростка формируется способность балансировать между требованиями группы сверстников и требованиями семьи [19; 20]. Таким образом, формирование поддерживающей группы сверстников является нормальным результатом развития подростка.

Включенность ребенка в систему отношений обеспечивает развитие именно через качество трансформации его отношений с окружением, и это определяет специфические особенности возраста [1; 4]. Многие авторы отмечают, что отношения подростков с родителями переживают трансформацию, продвигаясь от конфликтов (в сочетании с протестами и отвержением) к признанию различий, сопровождаемому ощущением принадлежности к группе, чувством гордости за свою семью, пониманием границ допустимого и возможного в отношениях. Таким образом, формируются навыки социальной гибкости и адекватной адаптационной реакции на возникающие конфликтные ситуации. Такие навыки, развивающиеся в этот период у подростка, позволяют ему научиться в дальнейшем минимизировать физический и психологический ущерб для себя и близких в возникающих ситуациях ценностных конфликтов [19].

В качестве основной теоретической платформы для анализа психологических изменений, происходящих в подростковом возрасте, нами была выбрана культурно-историческая теория развития и связанная с ней теория деятельности. Ведущие изменения в подростковом возрасте ее авторы связывают со становлением структуры мотивационно-потребностной сферы, обеспечивающей развитие самосознания и рефлексии (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Л.И. Божович). Изменение уровня самосознания и ситуации развития в целом на протяжении всего подросткового возраста определяют мотивы и потребности подростков, влияют на развитие их смысложизненных ориентаций (Л.С. Выготский, Л.И. Божович, Д.Б. Эльконин, Д.А. Леонтьев) [3; 5; 8; 15].

Важно, что сейчас в науке существует представление о различиях в младшем (11–14 лет) и старшем (15–17 лет) подростковых возрастах. Так, отечественные исследователи проводят различия в мотивационно-потребностной сфере. Для младших подростков характерны мотивы и потребности, связанные с чувством взрослости, повышается значимость самооценки, возрастают познавательная активность и любознательность,

учебная мотивация переходит в более зрелые формы (Т.В. Драгунова, И.В. Дубровина, А.П. Новгородцева, Д.Б. Эльконин). Ряд авторов считают, что для старших подростков основным содержанием мотивационно-потребностной сферы является профессиональное самоопределение, обращенность в будущее, фантазирование, построение жизненных планов и перспектив (Л.И. Божович, И.А. Мещерякова, Д.И. Фельдштейн). Устойчивая иерархия мотивов (нравственно-мировоззренческие убеждения, ценности) должна быть сформирована к концу подросткового возраста (Л.И. Божович, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, И.С. Кон). В переходный период между младшим и старшим подростковым возрастом (13–14 лет) наибольшую значимость приобретают потребности и мотивы, связанные с общением в компании сверстников (Т.П. Гаврилова, Е.Н. Новикова, Д.Б. Эльконин) [3; 4; 5; 7; 13; 15].

Актуальными для подросткового возраста являются следующие задачи развития [3; 4]:

- формирование идентичности, самосознания и Я-концепции;
- формирование способности обретать ролевую тождественность, личностную устойчивость;
- формирование компонентов волевой регуляции поведения как умение выбирать и принимать ответственность;
- формирование навыка построения конструктивных отношений;
- формирование жизненной перспективы самореализации.

Возрастной кризис – кризис подросткового возраста – вызван необходимостью решать задачи развития. Ресурсы, необходимые для решения этих задач, подросток получает в социальной среде, посредством нее приобретая навыки саморегуляции, коммуникации, соблюдения социальных норм и др. Таким образом, подросток оказывается в зависимости от качества его отношений с социальным окружением [5].

Важным для нас теоретическим конструктом является понятие «социальная ситуация развития», которое определяется как система отношений подростка с окружающей его социальной средой, где заложены необходимые ресурсы для возрастного развития (Л.С. Выготский). В рамках социальной ситуации развития разворачивается ведущая деятельность подросткового возраста, за счет реализации которой становится возможным становление основных новообразований этого возрастного периода. Разные авторы выдвигали на роль наиболее значимых для развития подростков различные виды деятельности: интимно-личностное общение со сверстниками (Д.Б. Эльконин, Т.В. Драгунова), учебную деятельность (Д.Б. Эльконин), общественно-полезную деятельность (Д.И. Фельдштейн), проектную деятельность (К.Н. Поливанова), самоопределение (И.С. Кон, Э. Эриксон) [3; 4; 5; 7; 9; 13; 15; 16].

По наблюдениям специалистов центра «Перекресток», занимающихся аутич-работой с подростками на улице с 2011 г., уличная городская среда значительно изменилась: практически исчезли с улиц подростковые компании, заметно снизилась устойчивость контакта между подростками и специалистами – контакты стали поверхностными, краткосрочными. Эти процессы происходили одновременно с увеличением количества доступных подростку возможностей самореализации и построения социальных отношений, которые дают современные способы коммуникации – распространение мобильного и широкополосного Интернета [6].

Предположительно, изменения произошли во всей социальной ситуации развития подростка: потребности подростков перестали реализовываться за счет дворовых

компаний. Отношения подростка со сверстниками в силу этого также изменились. Основным фактором изменения социальной ситуации является перемещение среды межличностного взаимодействия подростков с улицы в Интернет. В этой связи было принято решение произвести апробацию социальной работы с подростками в интернет-играх. Пилотным проектом стала организация активного, включенного наблюдения за подростками в онлайн-игре «ДрагонНест»¹.

Онлайн игры как пространство общения

При выборе площадки для проведения пробных онлайн выходов учитывались популярность игры среди подростковой аудитории, доступность игры, предполагающая низкий уровень минимальных требований к оборудованию и бесплатность доступа к игровому контенту, а также наличие возможности внутриигрового социального взаимодействия. В качестве основного игрового жанра нами была выбрана массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра (ММОРПГ/ММОРPG).

Массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра (ММОРПГ/ММОРPG) – жанр онлайн-ролевых компьютерных игр (ОРПГ/ORPG), в котором большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези). Игроку предлагается роль вымышленного героя и возможность управлять его действиями. ММОРPG отличаются от однопользовательских и небольших сетевых ролевых игр множеством игроков, а также виртуальным миром, который продолжает существовать и в отсутствие игрока. Виртуальный мир поддерживается издателем игры после ее выхода. В виртуальном мире игроки могут выполнять различные действия, взаимодействуя друг с другом. Существуют и управляемые компьютером персонажи NPC (от англ. Non-player character) в том числе враждебные («мобы»). В большинстве игр за уничтожение врагов дается вознаграждение и начисляются очки опыта – «экспы» (от англ. experience). Полученные очки опыта игрок использует для совершенствования навыков и умений своего героя. Вознаграждение (игровая валюта или ценные вещи) составляют основу экономических отношений между участниками игры.

Оценка общего количества игроков по всем миру составляет 20 млн (10 млн считается только WOW; MMOdata.net, 2012). Эти цифры говорят о важности изучения мотивации в игры типа ММОРPG.

Игра в ММОРPG по существу является социальной деятельностью, которая поощряет или даже требует, чтобы игроки взаимодействовали друг с другом. Социальное взаимодействие в виртуальном мире является одним из основных компонентов игрового опыта для многих игроков ММОРPG. Виртуальная жизнь включает в себя возможности альтернативных социальных взаимодействий и поэтому особенно привлекательна для людей с невысокими социальными навыками, переживающими одиночество или депрессию, так как может стать заменяющим реальное общение способом удовлетворения социальных потребностей [17; 18; 22].

Таким образом, главными мотивационными факторами игры в ММОРПГ являются: общение, самопрезентация и мотивация достижений. В силу ряда особенностей, например построения новой социальной структуры общения со сверстниками, именно этот тип игр может предоставлять возможность для реализации деятельности, связанной с возрастными задачами подросткового возраста.

¹«DragonNest», <http://dn.mail.ru/>

Выбор площадки исследования

В качестве площадки для проведения исследования была выбрана онлайн игра DragonNest (ДН). Игра была выпущена в 2009 г. в Корее, а в России локализована во второй половине 2012 г.

Игровое пространство ДН представляет собой фантазийный мир, в котором игроки включены в путешествие по игровым зонам – «инстансам» и городам. «Инстансы» представляют собой уникальную, созданную для 1–8 игроков зону, в которой происходит выполнение игровых заданий – «квестов». Социальное взаимодействие между игроками в этих зонах ограничено: динамичный характер игрового процесса препятствует активному включению в общение в текстовом чате, большая часть разговоров между участниками происходит в голосовом чате (Skype, RaidCall, TeamSpeak и пр.) и выстраивается вокруг решения игровых задач. Прохождение «инстансов» является очень важным для игрового прогресса персонажей и занимает значительную часть времени. Для нашей работы важно, что эта часть игры закрыта для установления контакта с подростками.

В городах игроки отдыхают от прохождения «инстансов»: завершают «квесты», ведут торговлю и, что самое важное, общаются друг с другом. Таких зон в игре несколько, они отличаются друг от друга, прежде всего, требованиями к игровому уровню участников: есть два города для новичков, один город для немного освоившихся в игре персонажей и один город для персонажей высокого уровня. Интересно, что большая доля свободного общения приходится на один из городов для новичков. Именно в нем нам удалось найти место, в которое стекаются игроки разных уровней, для того чтобы поговорить друг с другом в общем чате.

Важно, что в игре ДН присутствует множество игровых средств для выстраивания социального взаимодействия между игроками: текстовый чат с множеством различных каналов, контакт-лист, отдельные чат-комнаты. Также есть возможность объединяться в неформальные группы, преследующие определенные цели и настроенные на решение игровых задач. Малые группы с непостоянным составом и небольшим временем существования называются «пати» – от англ. party (компания). Большие группы с более постоянным составом и длительным временем существования – «гильдии» – отличаются сложной внутренней иерархией и смысловым наполнением. Многие гильдии основаны на ценности игровых достижений и прогресса, но есть также и те, ценности которых поддерживаются межличностным взаимодействием и дружеским, компанейским общением.

Процедура исследования

Работа специалистов-психологов проводилась в период с 12 февраля по 31 мая 2013 г. За это время состоялось 27 актов наблюдений, в исследовании приняли участие 35 подростков. Выходы в онлайн-игру происходили всегда в одно и то же время, в будние дни (вторник, среда, четверг, пятница) в вечернее время – с 19:00 до 20:00. Это время было выбрано для того, чтобы попадать на пиковую посещаемость игры (по информации официальной страницы игры на сайте «ВКонтакте», большая часть игроков находятся онлайн с периодом с 16:00 до 20:00²). Мы пробовали выходить в разное время и обнаружили, что наибольшее количество контактов с подростками удается устанавливать в период с 19:00 до 20:00. Важно, что это время не пересекается с временем школьных занятий.

²Время игры в DragonNest: http://vk.com/topic-35157457_27613783

Количество выходов варьировалось в промежутке от 1–2 выходов в неделю до 3–4 выходов. Мы заметили, что с возрастанием частоты выходов устанавливаемый с подростками контакт делается все более устойчивым, длительным.

Целевой группой исследования стали немотивированные клиенты, подростки – те, которые не приняли решение, хотят ли они получать социальную и психологическую помощь, и играют в онлайн-игры, и те подростки, которые говорят, что помощь им не нужна. В процессе исследования пространства более половины встреченных игроков относились к возрастной категории от 11 до 18 лет. При этом встречались игроки и более младшего, и более старшего возрастов.

Работа осуществлялась несколькими специалистами (от двух до четырех), так как это позволяло более объективно оценивать обстановку, более гибко ориентироваться в онлайн-пространстве, чате и пр. Обычно выходы проходили при помощи онлайн-конференций в голосовом чате, только в начале работы над проектом специалисты выходили в игру все вместе из одного помещения. Сотрудники могли переговариваться между собой, открыто делиться мыслями, соображениями и идеями во время беседы с подростком, могли обсудить общую стратегию беседы, более конструктивно и целенаправленно сопровождать ребенка в этом процессе.

В процессе игры можно наблюдать за поведением фигурок, но сначала необходимо научиться отличать персонажей подростков от персонажей игроков других возрастов. Для этого необходимо устанавливать непосредственный контакт с персонажем в игре, с этой целью использовались разные стратегии. Специально для формирования своего сообщества была создана игровая гильдия. В правила гильдии было заложено ограничение по возрасту – от 13 до 17 лет. В процессе работы специалисты устанавливали контакт с игроками, знакомились, рассказывали про гильдию, созданную нами в игре.

Для удержания подростков в сообществе-гильдии обеспечивалась регулярность появления специалистов на онлайн-выходах и проводились различные внутриигровые события: тематические походы в город, развлекательные мероприятия, творческие игры. Взаимодействие в сообществе между подростками выстраивалось вокруг игровых задач: повышение уровня персонажа, получение необходимых игровых предметов, выполнение «квестов» (игровых заданий).

Результаты наблюдения

«Эмоут». В игре ДН большое значение имеют «эмоуты» – специальные навыки персонажа, позволяющие выполнять различные социальные действия: смех, приветствие, гнев, различные танцы и т. д. Большая часть совместных проектов, которыми удавалось увлечь встреченных подростков, были связаны с синхронным выполнением таких действий в людных местах. Интересно, что массовые танцы или кружение вокруг фонтана или дерева в игре находили большой отклик у окружающих, даже незнакомых игроков, и зачастую таким образом удавалось привлечь внимание подростков. Средняя длительность такого «эмоута» в игре составляла 3 мин., а самое большое кружение длилось около 30 мин. В качестве социального действия этот феномен требует дальнейшего изучения.

Конфликты в процессе контакта. Было обнаружено, что в пространстве чата встречаются ребята с противоположными интересами или взглядами. Это было сложным моментом в работе сотрудников, так как в нескольких случаях одна компания пыталась вытеснить другую из пространства чата. Наш опыт показывает, что сотрудники в таких ситуациях могут выступать в роли медиаторов, совершая работу, направленную на

примирение сторон. Если компании или отдельные участники не могут сосуществовать в пространстве чата, то можно найти способы, когда они могут не пересекаться между собой.

Было отмечено, что при общении с подростками на онлайн-выходах мы сталкиваемся с возникающими в процессе общения конфликтами и неуважительным отношением – как между самими подростками, так и между подростками-игроками и сотрудниками. Большая часть таких ситуаций (соотношение личных конфликтов к безличному, ненаправленному проявлению агрессии примерно 10:1) имела безличный характер: часто случалось так, что подростки заходили в игровой чат к сотрудникам и начинали безадресно ругаться, не обращая ни к кому конкретно или же адресуя свои послания первому попавшемуся участнику чата. Этот факт говорит о том, что социальное пространство онлайн-игры может быть использовано подростками для безопасного выражения актуальных негативных эмоциональных переживаний («слив эмоций»), а также о том, что подростки формируют способы обращения со своими негативными переживаниями через провоцирование социальной среды на агрессивные по отношению к ним реакции. Подобное поведение часто отмечается учителями и родителями: подросток грубит без причин.

Во время онлайн-выходов были сделаны попытки активизировать процесс творческого проектирования через дискуссии о мечтах, интересах, необычных поступках и ярких событиях в жизни. Обычно подростки удерживались в таком разговоре недолго, 5–7 мин., никогда больше 15 мин. За это время удавалось поделиться идеями о том, что было бы интересно реализовать через творчество в игре или в реальной жизни, но после такого разговора подростки выходили из контакта.

Кратковременность беседы, нежелание подростков поддерживать ее может быть связано с тем, что для современного подростка *профессиональное самоопределение, обращение в будущее фантазирование, построение жизненных планов и перспектив* не являются приоритетными задачами. Возможно также, что именно неспособность решить данные возрастные задачи и создает предпосылки для вовлечения в онлайн-игры.

Предметом обсуждений подростков со специалистами становились хобби, увлечения, мечты, планы на каникулы, ситуация в школе, эмоциональное состояние участников разговора в данный момент; самыми актуальными темами были взаимоотношения с противоположным полом, конфликты с друзьями и выбираемыми партнерами. Необходимо отметить, что в беседах часто возникали обсуждения поведения фигурок персонажей игры – подростки очень часто приписывали фигуркам агрессивное (какое-либо насилие, садистические действия) или сексуальное поведение.

В целом, темами бесед чаще всего были отношения с противоположным полом (21 %), нейтральные общие темы, например, кто какой знак зодиака, достижения в игре, политика, кто в каком городе живет (20 %), хобби (19 %), индивидуальные психологические трудности, например, страхи, тревоги, агрессивность, дефицит общения (17 %), темы секса (8 %), в 6 % темами были бессмысленные сообщения, скука и «тупка», в 5 % случаев обсуждались темы учебы, выбора профессии, еще в 5 % – «троллинг» и травля в Интернете.

Такое распределение не соотносится с темами обращений за консультацией к психологу (лидируют проблемы в школе и конфликты с родителями). Это может говорить о том, что подростки воспринимают в зоне своей ответственности и интересов отношения со сверстниками, тогда как обращение за психологической помощью чаще инициируют родители или учителя[21].

Обсуждение результатов исследования

Изучение пространства онлайн-игры показало, что имеются некоторые особенности построения контакта с подростками. Основное отличие по сравнению с реальной жизнью – значительная *сложность* установления с подростком контакта и удержания его. Контакт с подростками в пространстве игры носит *неглубокий характер*. Для выстраивания контакта нужно много времени, также контакт необходимо постоянно поддерживать, иначе он будет утрачен – в пространстве игры коммуникации происходят в очень интенсивном темпе. Обсуждение *слишком личных тем* в Интернете может казаться небезопасным для подростка. Специалист должен вкладывать много сил в поддержание и удержание контакта с подростком и при этом быть готовым к тому, что подросток может в любой момент выйти из контакта, причем не обязательно из-за действий специалиста.

Занятие в игре идентично времяпрепровождению подростков в компании, с «бессмысленными» с практической точки зрения действиями – плеванием в проезжающие машины с моста, свистом в пустые бутылки, «тупкой» и т. д. Тем не менее, как в жизни подростка до Интернета, так и в Интернете подростки предпочитают время потратить на «эмоут» в ущерб другим социальным занятиям. Значит, «эмоут» обеспечивает решение каких-то важных задач в подростковом возрасте.

На сегодняшний день есть несколько возможных объяснений.

Например, это может характеризовать потребность подростков в социальном одобрении своего поведения сверстниками, процесс формирования навыка легкой кооперации с другими, подтверждение своей способности давать адекватный социальный ответ среде, своей способности распознавания социальной среды, потребности в принадлежности к группе и др.

Другое возможное объяснение этого феномена – потребность подростка в *совместной деятельности как форме контакта*. На онлайн-выходах такой деятельностью становилось выражение через «эмоуты» своей причастности к игровому сообществу. В качестве результата участия в «эмоуте» нашими специалистами было отмечено, что они сами становились более безопасными и располагали играющих подростков к общению. Для этого нужно было некоторое время (от 5 мин. до получаса) побегать вместе с ними по игровому городу, потанцевать групповые танцы, помахать рукой своего персонажа другим или просто присесть рядом с болтающей компанией. В процессе игры специалист мог включиться в уже существующую деятельность подростков: присоединиться к игре, например, или предложить организовать новую деятельность – игру, обсуждение, флешмоб. Таким образом, вполне возможно, что через «эмоуты» подростки осуществляют проверку друг друга на социальные нормы, адекватность поведения и обучаются социальному распознаванию и прогнозированию поведения другого, сверстника или взрослого.

Кроме того, подростку, играющему в онлайн-игру, может быть важно не устанавливать новых контактов, не общаться с теми, с кем он знаком в реальной жизни. Интернет-пространство дает ему возможность побыть одному или в комфортной для себя компании в процессе игры. В этом случае попытки специалиста установить с подростком развивающий контакт могут вызывать исключительно негативную реакцию. В онлайн-пространстве больше возможностей для ухода от контакта по сравнению с уличной работой и контакт с подростками более скоротечен. Совместная деятельность с подростками в онлайн-пространстве ограничена игровыми средствами, требует хорошей осведомленности специалиста о доступных возможностях и больших творческих усилий на этапе планирования.

Вернемся снова к **задачам развития подросткового возраста** и попробуем проанализировать, как социальная деятельность, которой подросток посвящает в половине случаев участия в игре все свое свободное время (до 6–8 ч в день), может быть связана с этими задачами.

▪ ***Формирование идентичности, самосознания и Я-концепции.***

В отношении данной задачи можно предположить, что подростки в онлайн-игре формируют идентичности, но, возможно, что это не является их ведущей деятельностью. В пользу такого предположения говорит отсутствие глубокого контакта (позволяющего формировать навыки рефлексии, обсуждать ценности, формировать Я-концепцию) между подростком, его сверстниками и взрослыми как необходимого условия для формирования идентичности. В процессе наблюдений было обнаружено, что каждый из игроков обладает несколькими персонажами, иногда разных полов, которыми он играет в качестве эксперимента с ролевым поведением, например, по словам подростков, «потому, что на различных персонажей смотреть приятнее». Подростки, играющие в онлайн-игру, не задаются вопросом о впечатлении, которое они производят на взрослого, не используют возможность контакта для получения обратной связи, столь необходимой для формирования образа Я, Я-концепции. Подростки не пользовались пространством игры для развития рефлексии, хотя были готовы рефлексировать сами свои действия. Этот феномен может быть объяснен по-разному, например, возможно, что в современном обществе важнее иметь гибкость в социальных ролях, чем устойчивую целостную идентичность.

▪ ***Формирование способности обретать ролевою тождественность, личностную устойчивость.***

В разговорах со специалистами подростки обсуждают проблемы половой идентичности, выбора поведения в конфликтных ситуациях в соответствии с ролью, например, ролью «парня» или «друга». Однако это выглядит не как формирование целостной проявленной личностной структуры, ролевой идентичности, а скорее как обретение социального опыта, набора поведенческих реакций, принятых в обществе в той или иной ситуации, не отягощенного ценностями или устойчивым выбором. Правильнее всего было бы назвать это алгоритмами социального поведения или рамками, чем социальными ролями. Подростки скорее отвечают для себя не на вопрос «Какой я?», а в большей степени на вопрос «Если я такой, то как себя вести?».

▪ ***Формирование компонентов волевой регуляции поведения как умение выбирать и принимать ответственность.***

Умение делать выбор и принимать ответственность за свой выбор на себя в пространстве онлайн-игры, как нам показалось, существенно отличается от такого же умения, формировавшегося в эпоху «до Интернета». Фактически формируются способности легкого переживания неудачи и одновременно легкого обретения нового – гильдии, друзей, парня или девушки. Пространство игры организовано так, что игроку предоставляется практически неограниченное число попыток и проб. Современная жизнь в обществе поддерживает этот опыт: потеря работы, репутации, близкого партнера, ресурсов – все это компенсируется доступностью различных социальных ресурсов. Найти работу в другом городе или удаленную работу, устанавливать отношения с интересным человеком стало возможно через Интернет; социальные ресурсы не исчерпываются населенным пунктом, в котором проживает человек.

▪ ***Формирование навыка построения конструктивных отношений.***

Эта возрастная задача реализуется в пространстве игры в полной мере. Подростки заинтересованы в обучении навыку легкого контакта, партнерства, основной реализуемой в нем задачей становится формирование навыка сотрудничества и конструктивных отношений. Специалисты обнаружили, что подростки с готовностью бегут вместе и предлагают деятельность в игре, даже не выясняя имя собеседника. Совместная игровая «семья» – два подростка в игре называют друг друга «мужем» и «женой» – не требует знаний ни о возрасте друг друга, ни о месте жительства. Так же легко, как установление контакта, происходит и смена партнера или выход из игры: никто из участников ни с кем не прощается, и лишь изредка они договариваются о следующей встрече. Возможно, что этот навык сейчас необходим в обществе: многие организации, научные или производственные, существуют сейчас в проектом режиме, и от людей требуется готовность к легкому сотрудничеству и взаимодействию в течение короткого периода решения задачи. Многолетнее партнерство и долгосрочные отношения в трудовой жизни теперь скорее исключение, чем норма.

Формирование жизненной перспективы самореализации.

Возрастные задачи, связанные с формированием жизненной перспективы самореализации, профессионального самоопределения, фантазирования, обращенного в будущее, построения жизненных планов и перспектив, либо не реализуются в связи с их неактуальностью, либо пространство игры не предоставляет подходящую возможность. Тем не менее, мотив, связанный с формированием сети социальной поддержки сверстников и общением со сверстниками, довольно силен, хотя устойчивые социальные группы среди подростков в возрасте 15–17 лет практически не формируются. Также мы предполагаем, что в современном обществе оказывается более важным сформировать навык быстрого обеспечения доступной социальной поддержки, чем навык формирования близких и устойчивых отношений. Все эти гипотезы требуют дальнейшего рассмотрения и подтверждения или опровержения.

Итак, мы предприняли попытку проанализировать социальную активность подростков в онлайн-игре с точки зрения теоретических представлений о задачах подросткового возраста. Наши наблюдения показывают, что в процессе онлайн-игры деятельность подростков лишь частично направлена на решение этих задач, однако популярность этих игр среди подростков указывает на их чрезвычайную субъективную значимость.

Ключевым результатом нашего наблюдения является непредставленность процесса формирования идентичности и индивидуальной структуры ценностей в процессе общения. В то же время у подростка происходит развитие способности конструктивного партнерства и коммуникации, легкости переключения между отношениями, задачами, партнерами. Мы предполагаем, что такие особенности деятельности подростка в онлайн-игре отражают актуальный социальный запрос на способности человека к социальной и эмоциональной гибкости, изменчивости, переключаемости, в отличие от доминировавшей ранее в обществе задачи формирования устойчивой ролевой идентичности.

В свете сказанного представляется важным обогащать теоретические представления о подростковом возрасте новыми данными, отражающими современную социальную ситуацию. Только учитывая существующие тенденции развития общества, можно выстраивать эффективные практики воспитания, образования, социального сопровождения современных подростков.

Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П. Подросток в онлайн игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы
Психологическая наука и образование psyedu.ru
2014. Том 6. № 4. С. 118–133

Hlomov K.D., Kondrashkin A.V., Kuzin P.A., Kalyakina S.M., Tyulkanova K.I., Medvedev D.P. The teenager in an online game: included observation and experience in social work
Psychological Science and Education psyedu.ru
2014, vol. 6, no. 4, pp. 118–133

Литература

1. *Асмолов А.Г., Асмолов Г.А.* От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире // Вопросы психологии. 2009. № 3. С. 3–16.
2. *Барцалкина В.В.* Терапия последствий детских травм, депривации и насилия как профилактика аддиктивного поведения [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование PSYEDU.ru. 2010. № 5. URL: <http://psyedu.ru/journal/2010/5/Bartsalkina.phtml> (дата обращения: 23.08.2014).
3. *Выготский Л.С.* Педология подростка. М.: Бюро заочного обучения при 2 МГУ, 1929–1931. 172 с.
4. *Кон И.С.* Ребенок и общество. Историко-этнографическая перспектива. М.: Наука, 1988. 270 с.
5. *Кондрашкин А.В.* Мотивационно-потребностная сфера подростков, находящихся в различных социальных ситуациях развития: Автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 2013. 24 с.
6. *Кондрашкин А.В., Хломов К.Д.* Постановка проблемы: девиантное поведение подростков, социальная ситуация и Интернет // Юридическая психология. 2013. № 1. С.18–24.
7. *Леонтьев А.Н.* Формирование личности // Психология личности в трудах отечественных психологов / Сост. Л.В. Куликов. СПб.: Питер, 2000. С. 166–178.
8. *Леонтьев Д.А.* Факторы и психологические механизмы развития личности в затрудненных условиях [Электронный ресурс] // Инклюзивное образование: методология, практика, технологии. 2011. URL: http://psyjournals.ru/inclusive_edu/issue/44032.shtml (дата обращения: 20.08.2014).
9. *Поливанова К.Н.* Психологический анализ возрастной периодизации [Электронный ресурс] // Культурно-историческая психология. 2006. № 1. URL: <http://psyjournals.ru/kip/2006/n1/Polivanova.shtml> (дата обращения: 20.08.2014).
10. *Поливанова К.Н.* Изменение детства: проверка гипотезы [Электронный ресурс] // На пороге взросления. 2011. URL: http://psyjournals.ru/na_poroge_vzrosleniya/issue/48299.shtml (дата обращения: 20.08.2014).
11. *Поливанова К.Н.* Практики развития: взросление в современном мире (Доклад) [Электронный ресурс] // Материалы научно-экспертного семинара «Новое детство». URL: <http://psyjournals.ru/newchildhood/issue/56295.shtml> (дата обращения: 20.08.2014).
12. *Хломов К.Д.* Подросток на перекрестке жизненных дорог: социализация, анализ факторов изменения среды развития [Электронный ресурс] // Психологическая наука и образование PSYEDU.ru. 2014. № 1. URL: <http://psyedu.ru/journal/2014/1/Hlomov.phtml> (дата обращения: 23.08.2014).
13. *Фельдштейн Д.И.* Психология взросления: структурно-содержательные характеристики процесса развития личности. М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1999. 672 с.
14. *Цымбаленко С.Б.* Подрастающее поколение в российском информационном пространстве XXI века // Международный электронный научно-образовательный журнал «Медиа. Информация. Коммуникация». 2012. № 2. URL: <http://mic.org.ru/phocadownload/2-cimbalenko.pdf> (дата обращения: 23.08.2014).
15. *Эльконин Д.Б.* К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте // Хрестоматия по возрастной психологии: Учеб. пособие для студ. / Сост. Л.М. Семенюк; под. ред. Д.И. Фельдштейна. М.: Институт практической психологии, 1994. С. 169–176.
16. *Эриксон Э.* Идентичность: юность и кризис. М.: Прогресс, 1996. 344 с.

Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П. Подросток в онлайн игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы
Психологическая наука и образование psyedu.ru
2014. Том 6. № 4. С. 118–133

Hlomov K.D., Kondrashkin A.V., Kuzin P.A., Kalyakina S.M., Tyulkanova K.I., Medvedev D.P. The teenager in an online game: included observation and experience in social work
Psychological Science and Education psyedu.ru
2014, vol. 6, no. 4, pp. 118–133

17. *Brian D. Ng, Wiemer-Hastings P.* Addiction to the Internet and Online Gaming // *CyberPsychology and Behavior*. 2005. Vol. 8(2). P. 110–113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110. Published in Volume: 8 Issue 2: June 6, 2005.
18. *Cole H., Griffiths M.* Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers // *CyberPsychology and Behavior*. 2007. Vol. 10. P. 575–583.
19. *Compas B.* Coping with stress during childhood and adolescence // *Psychological Bulletin*. 1987. Vol. 101. P. 393–403.
20. *Hill P.* Recent advances in selected aspects of adolescent development // *Child Psychol. Psychol.* 1993. Vol. 34. №. 1. P. 69–99.
21. *Khломov K.* Counselors and Adolescents appraisals of psychological counseling effects. Role and Effectiveness // *XXX International Congress of Psychology*. Cape Town, SA: Psychology Press; Taylor and Francis Group, 2012. 793 p.
22. *Ming Liu, Wei Peng.* Author's personal copy. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*. URL: <https://www.msu.edu/~pengwei/Cognitive%20and%20psychological%20predictors%20of%20the%20negative%20outcomes%20associated%20with%20playing%20MMOGs.pdf> (дата обращения: 23.08.2014).

The Teenager in an Online Game: Included Observation and Experience in Social Work

Hlomov K.D.,

PhD (Psychology), Head of the Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, kyrill@rambler.ru

Kondrashkin A.V.,

PhD (Psychology), Head of the Department "Working with young people on the territory", Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, artem.kondrashkin@gmail.com

Kuzin P.A.,

Psychologist of the Department "Working with young people on the territory", Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, intergalactic19@gmail.com

Kalyakina S.M.,

Psychologist of the Department "Working with young people on the territory", Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, sonyatina@yahoo.com

Tyulkanova K.I.,

Social pedagogue, Department "Working with young people on the territory", Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, tulkanovakris@gmail.com

Medvedev D.P.,

Volunteer, Department "Working with young people on the territory", Center for Social and Psychological Adaptation and Development of adolescents "Crossroads", Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia, hawk_moon@mail.ru

The article refers to the need to change the existing view of the development in adolescence. We provide the data of observations of the behavior of teenagers in the online game "DragonNest" conducted in 2013 by experts of the Center of social and psychological adaptation and development of adolescents "Crossroads" of MSUPE, which led to the assumption about the problems arising in adolescence. As a theoretical basis for the construction of this work was selected restorative approach, which is a practical application of the cultural-historical theory and of activity theory to social and psychological assistance to adolescents. The analysis of the activity of the teenager in the game, the structure of communication, observation on the adolescents in online gaming space allowed us to make assumptions about the role of communication with peers in a modern society in terms of identity formation and development of adolescents.

Keywords: adolescents, social situation of development, leading activities, games, tasks of adolescence.

References

1. Asmolv A.G. Ot Mi-media k Ja-media: transformacii identichnosti v virtual'nom mire [From "We"-media to "I"-media: transformation of identity in the virtual world]. *Voprosi psikhologii* [Questions of psychology], 2009, no. 3, pp. 3–16.
2. Bartsalkina V.V. Terapiya posledstvii detskikh travm, deprivatsii i nasiliya kak profilaktika addiktivnogo povedeniya [Elektronnyi resurs] [Therapy effects of childhood injury, deprivation and violence as prevention of addictive behavior]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychological science and education psyedu.ru], 2010, no. 5. Available at: http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2010/n5/Bartsalkina.shtml (Accessed 23.08.2014). (In Russ., abstr. in Engl.).
3. Vygot'skii L.S. Pedologiya podrostka. [Adolescent pedology]. Moscow, 1929–1931. 172 p.
4. Kon I.S. Rebenok i obshchestvo. Istoriko-etnograficheskaya perspektiva [Child and society]. Moscow, 1988, pp. 110–166.
5. Kondrashkin A.V. Motivatsionno-potrebnostnaya sfera podrostkov, nakhodyashchikhsya v razlichnykh sotsial'nykh situatsiyakh razvitiya. Avtoref. dis. kand. psikhol. nauk. [Need-motivational sphere of adolescents indifferent social situations of development. Ph. D. (Psychology) diss.]. Moscow, 2013, 24 p.
6. Kondrashkin A.V., Khlomov K.D. Postanovka problemy: deviantnoe povedenie podrostkov, sotsial'naya situatsiya i internet [Statement of the problem: the deviant behavior of adolescents, the social situation and the Internet] *Juridicheskaya psihologiya* [Legal psychology], 2013, no 1, pp. 18–24.
7. Leont'ev A.N. Formirovanie lichnosti [Formation of personality], Sankt-Peterburg, 2000, pp.166–178.

8. Leont'ev D.A. Faktory i psikhologicheskie mekhanizmy razvitiya lichnosti v zatrudnennykh usloviyakh [Factors and psychological mechanisms of personality development in difficult conditions]. In Leontiev D.A. *Inklyuzivnoe obrazovanie: metodologiya, praktika, tekhnologii* [Inclusive education: methodology, practice, technology]. Moscow, 2011. Available at: http://psyjournals.ru/inclusive_edu/issue/44032.shtml (Accessed 20.01.2014)
9. Polivanova K.N. Psikhologicheskii analiz vozrastnoi periodizatsii [Development practices: growing up in today's world]. *Materialy nauchno-ekspertnogo seminara «Novoe detstvo»* [Proceedings of of the expert seminar "New Childhood"]. Available at: <http://psyjournals.ru/newchildhood/issue/56295.shtml> (Accessed 20.01.2014)
10. Polivanova K.N. Izmenenie detstva: proverka gipotezy [Elektronnyi resurs] [Changing childhood: hypothesis testing]. In Polivanova K.N. *Na poroge vzrosleniya* [On the threshold of adulthood]. Moscow, 2011 Available at: http://psyjournals.ru/na_poroge_vzrosleniya/issue/48299.shtml (Accessed: 20.08.2014).
11. Polivanova K.N. Praktiki razvitiya: vzroslenie v sovremennom mire (Doklad) [Elektronnyi resurs] [Changing childhood: hypothesis testing. On the threshold of adulthood]. *Materialy nauchno-ekspertnogo seminara «Novoe detstvo»* [Proceedings of of the expert seminar "New Childhood"]. Moscow, 2011. Available at: URL: <http://psyjournals.ru/newchildhood/issue/56295.shtml> (Accessed: 20/08/2014).
12. Khlomov K.D. Podrostok na perekrestke zhiznennykh dorog: sotsializatsiya, analiz faktorov izmeneniya sredi razvitiya [Elektronnyi resurs] [Teenager at the life crossroads: socialization, analysis of the factors of developmental environment change]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru* [Psychological Science and Education psyedu.ru], 2014, no. 1. Available at: <http://psyedu.ru/journal/2014/1/Hlomov.phtml> (Accessed: 23.08.2014). (In Russ., abstr. in Engl.).
13. Fel'dshtein D.I. Psikhologiya vzrosleniya: strukturno-soderzhatel'nye kharakteristiki protsessa razvitiya lichnosti [Psychology of adulthood: structural and substantive characteristics of the process of personal development]. Moscow, 1999. 672 p.
14. Tsymbalenko S.B. Podrastayushchee pokolenie v rossiiskom informatsionnom prostranstve XXI veka [The younger generation in the Russian information space of the XXI century]. *Mejdunarodnii elektronnyi nauchno-obrazovatel'nii jurnal "Media. Informatsiya. Kommunikatsiya"* [International electronic scientific and educational journal "Media. Information. Communication"], 2012, no. 2. Available at: <http://mic.org.ru/phocadownload/2-cimbaleiko.pdf> (Accessed: 23.08.2014).
15. El'konin D.B. K probleme periodizatsii psikhicheskogo razvitiya v detskom vozraste [On the problem of periodization of mental development in children]. In El'konin D.B. *Khrestomatiya po vozrastnoi psikhologii*. Textbook for students [Reader on psychology]. Moscow, 1994, pp. 169–176.
16. Erikson E. Identichnost': yunost' i krizis [Identity: Youth and Crisis]. Moscow, 1996. 344 p. (In Russ.).
17. Brian D.Ng., Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 2005, no. 8(2), pp. 110–113. doi:10.1089/cpb.2005.8.110.
18. Cole H., Griffiths M. Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 2007, no. 10, pp. 575–583.
19. Compas B. Coping with stress during childhood and adolescence. *Psychological Bulletin*, 1987, no. 101, pp. 393–403.
20. Hill P. Recent advances in selected aspects of adolescent development. *Child Psychol. Psychiat*, 1993. Vol. 34, no. 1, pp. 69–99.
21. Khomov K. The results of consulting - counsellors and adolescents. Role and effectiveness. XXX International Congress of psychology, Cape Town, SA, 2012. 793 p.
22. Ming Liu, Wei Peng. Author's personal copy. Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games), Computers in Human Behavior [Elektronnyi resurs]. URL:

Хломов К.Д., Кондрашкин А.В., Кузин П.А., Калякина С.М., Тюльканова К.И., Медведев Д.П. Подросток в онлайн игре: включенное наблюдение и опыт социальной работы
Психологическая наука и образование psyedu. ru
2014. Том 6. № 4. С. 118–133

Hlomov K.D., Kondrashkin A.V., Kuzin P.A., Kalyakina S.M., Tyulkanova K.I., Medvedev D.P. The teenager in an online game: included observation and experience in social work
Psychological Science and Education psyedu.ru
2014, vol. 6, no. 4, pp. 118–133

<https://www.msu.edu/~pengwei/Cognitive%20and%20psychological%20predictors%20of%20the%20negative%20outcomes%20associated%20with%20playing%20MMOGs.pdf> (Accessed 23.08.2014).